

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-,
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC / MSX

VERSCHIJNT 6X PER JAAR

JAN./FEBR. 1991

FL. 7,95 / Bfr. 155

GIDS

NR. 5



CRIME WAVE: videobeelden en animatie.



- BATTLECHESS II: Geen gewoon schaakspel!
- SIERRA-HELP-LINE: oplossingen van Sierra adventures.
- TEST DRIVE III: meer simulator dan spel.
- FIRE & FORGET: snelle actie ook op de PC.
- MSX en PC: nu ook **SCREENSHOTS IN KLEUR!**



PC: DRAGONSLAYER 5 ***

MSX: DRAGONSLAYER 6

SILENT SERVICE II, WOLFPACK en 688 ATTACK SUB.
3 duikbootsimulators vergeleken!

TIME SOFT - Software en toebehoren

Basilicumweg 335 - 1313 EG Almere - Tel: 03240-31405

dinsdag t/m vrijdag van 10 - 6 uur, zaterdag van 10 - 5 uur.

MSX-2 DISK

CD Kaartenbak

Niet alleen voor PC/MS-DOS, maar ook voor MSX-2 verschijnen nog steeds handige en nuttige programma's voor thuisgebruik, zoals de CD Kaartenbakken voor de opslag van allerlei gegevens van de Compact Disc verzameling.

Aangezien voor het vastleggen van gegevens van klasieke CD's andere velden nodig zijn dan bij populaire CD's, is de kaartenbak leverbaar in een klasieke en populaire versie. Beide versies kunnen bovendien zowel dubbel- als enkelzijdig geleverd worden.

Natuurlijk kunnen met de programma's ook LP's, cassettes of videobanden vastgelegd worden.

Bij de kaartenbak voor populaire CD's worden behalve het kaartnummer ook de naam van de CD, de solist, de groep of het orkest, het tracknummer, de titel en de speelduur vastgelegd.

Vele uitgebreide of beperkte overzichten kunnen worden afgedrukt op het beeldscherm of de printer.

Ook zoekmogelijkheden zijn ruimschoots voorhanden.

De 'klassieke' versie legt behalve het kaartnummer, ook de naam van de CD, de titel van het muziekstuk, de titel van het muziekdeel, de componist, de dirigent of solist, het orkest of koor, de opnameplaats, het tracknummer en de speelduur vast.

Ook in deze versie weer vele zoek, sorteer en printmogelijkheden.

De programma's zijn titel-georiënteerd en kennen geen maximum aantal muziekstukken per CD. Uiteraard kent de totale kaartenbak wel een maximum aantal kaarten, afhankelijk van de versie en de diskette. De capaciteit van de CD Kaartenbak Populair bedraagt meer dan 6000 kaarten (op enkelzijdige diskette ruim 2900). De 'klassieke' kaartenbak kan meer dan 2600 kaarten bevatten (enkelzijdig: ruim 1250).

De prijs per versie (Populair enkelzijdig, Populair dubbelzijdig, Klassiek enkelzijdig, Klassiek dubbelzijdig) is:

f 24,95

Populair + Klasiek samen in één actie-verpakking (dubbelz. of enkelz.):

f 39,00

MSX TAPE

Manic Miner

Een Klim-, klauter- en sprint-spel en een van de meest populaire behendigheds-spelletjes.

Miner Willy moet door 20 verschillende ruimtes heen om het einddoel te bereiken. Hoewel er gespeeld kan worden met joystick of keyboard, is dat zeker niet eenvoudig.

Niet alleen de kwaliteit van het spel, maar ook van de schermbeelden en de muziek is goed.

Een schitterend programma, dat ook op een 'eenvoudige' MSX-1 met 64Kb RAM fijn is om te spelen.

Destijds was de prijs f 39,00.

Nu nog maar:

f 9,95

Hunchback

Een 'gouwe ouwe' die reeds tienduizenden MSXers in de ban hield.

Quasimodo moet prinses Esmeralda bevrijden uit de toren van een kasteel. Dat gaat met sprongen over kuilen en kantelen, slingeren aan touwen en springen over wachters, die je bovendien met speren, pijlen en vuurbollen bestoken.

Ondanks de leeftijd van het programma, zien de beelden er best aardig uit. Alleen de muziek is wat minnetjes.

Hunchback is bedoeld voor het gebruik met een joystick en kreeg destijds uitstekende kritieken. De prijs was toen f 39,95.

De huidige prijs is slechts:

f 9,95.

COMBINATIE ACTIE:

Manic Miner

+

Hunchback

samen:

f 14.95

PC/MS-DOS

Windwalker

Een combinatie van Adventure, rollenspel en arcade actie voor de liefhebbers van Oosterse vechtkunst en mystiek.

Windwalker brengt de speler naar vroeger tijden en leert de geheimen om te overleven in een exotisch land vol mysterie en magie.

Windwalker is een programma van Origin, wat vooral de liefhebbers van de Ultima-serie al genoeg zal zeggen over de kwaliteit.

Windwalker kan geleverd worden op 5.25" of 3.5" en is geschikt voor Hercules, CGA, EGA, VGA en MCGA. Ook een Microsoft (compatibel) muis kan gebruikt worden.

Een unieke combinatie van diverse speltypes tegen een speciale prijs:

f 39,95

Airborne Ranger

Als lid van een elite-corps wordt je gedropt achter de vijandelijke linies.

Om gegijzelde landgenoten te kunnen bevrijden of te infiltreren in het hoofdkwartier, zul je je een weg moeten banen door (3D weergegeven) terreinen en ravijnen en vele tegenstanders het hoofd moeten bieden.

De MicroProse programma biedt o.a. 12 opwindende missies, scrollende 3D graphics, zeer uiteenlopende terrein omstandigheden, vele soorten van vijandelijke dreiging, een uitgebreid wapenarsenaal, enz.

Airborne Rangers is geschikt voor Hercules, CGA, MCGA of EGA en kan eventueel ook met een joystick gespeeld worden.

Tegen een speciale actieprijs (beperkt) leverbaar op 5.25" of 3.5" voor:

f 39,95

Time Soft levert nog meer uitstekende titels tegen een lage actieprijs, zoals:

Powerdrome, Keef the Thief, Visions of Aftermath, Soccer, Silent Service, Carrier Command, Omega, Bard's Tale 2, Strippoker, California Pro Golf, Superman, Strike Fleet, en nog veel meer!

Bel voor bestellingen en inlichtingen: 03240 - 31405

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

Bij remboursements wordt altijd f 10,00 berekend.

SOFTWARE GIDS

PC & MSX

Software Gids nr. 5 jan./febr. 1991
Nummer 6 verschijnt begin maart 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. 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. 03200-47218

Aan dit nummer werkten mee:

Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Frans Romkema.
Dirk Willem van Dam.
Daan den Hollander.
Dennis Lardenoye.
Ton Schurink.

Commerciële advertenties, Inl.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.

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

DAYS OF THUNDER	3
FOUNTAIN OF DREAMS	4
SORCERIAN (Dragonslayer V)	6
PIRATES!	8
INFESTATION	9

3 DUKBOOTSIMULATORS VERGELEKEN:

WOLFPACK 688 ATTACK SUB SILENT SERVICE II

SILENT SERVICE II	13
STORMOVIC	15
GUNSHIP	17
BATTLE CHESS II	19
SIERRA-HELP-LINE: oplossingen Larry 1 & 3	21
CRIME WAVE	25
MID WINTER	26
STEEL THUNDER	28
LEGEND OF FAERGHAIL	29
BUDOKAN	31
TIPS & HELP!	32
TEST DRIVE III	33
WINDWALKER	35
FIRE & FORGET II	36
QUEST FOR GLORY II (Hero's Quest II)	37

MSX

TIPS & HELP!	38
STAMPS CONVERTER	40
A.M.C.	40
MEER OVER: DISKMAGAZINES!	42
RUNE MASTER II	43
SATAN	43
CURSUS JAPANS	44
DRAGONSLAYER VI + TIPS	46
MSX TIPS	49
FEEDBACK	53
PENNANT RACE II	53

DIVERSEN

MINI GIDS	55
-----------------	----

VOORWOORD

1991: einde 8-bits tijdperk bij de spelcomputers?

Voor de MSX is het al enige tijd afgelopen en in het vorige nummer was al te lezen dat de import van Sega- spelconsoles en software door Homesoftware is gestaakt. De afgelopen maanden werden aanbiedingen van Nintendo spelcomputers tegen dumprijzen gesignaleerd en in Japan wordt nu ook massaal overgeschakeld naar 16-bits machines.

In Japan richt de aandacht zich nu op MS-Dos (AT-286/386) machines met VGA. Ook combinatiemachines worden steeds vaker uitgebracht. Zo heeft Nintendo een Duo FC (8088 XT) en een Duo FC Plus (80286 AT). In beide MS-DOS machines is tevens een Nintendo console ingebouwd, waarop de bekende cartridges gespeeld kunnen worden. Opvallend is bij de AT-versie, dat hierin al een AdLib compatible muziekkaart zit.

De MSX wordt opgevolgd door een combinatiemachine met R800 en Z80 processors. Jammer genoeg zal in Europa weinig software uitkomen voor deze nieuwe MSX.

De belangstelling voor de PC is voor ons het belangrijkste omdat we -nà Koei, Game Arts en Konami- nu ook van andere Japanse softwarehuizen spellen voor de PC kunnen verwachten. Sorcerian (Dragonslayer 5) van Falcom is hiervan een goed voorbeeld en met dit arcade adventure kunnen de PC-ers zich meten met een Japans spel, dat een moeilijkheidsgraad heeft, die vergelijkbaar is met b.v. Ultima 5. Ondanks het feit dat deze spellen geheel herschreven zijn in het Engels zullen ook veel (ex) MSX-ers er nog een harde dobber aan hebben. Het blijft natuurlijk maar de vraag of deze zeer lastige spellen aanslaan bij het grote publiek in de V.S. en Europa, maar als dat gebeurt kunnen we heel wat pittige software verwachten. Bij Japanse software ligt het accent minder op de animatie en wordt meer in machinetaal geprogrammeerd dan in de V.S. zodat veel van deze software heel wat sneller is (en daardoor ook vaak geschikt voor een trage XT) dan de Amerikaanse en Europese software voor de PC.

Van Konami kunnen we de volgende titels verwachten: Castlevania, Teenage Mutant Ninja Turtles, Metal Gear, Super C en Blades of Steel.

Van Sega: Turbo Outrun en Altered Beast.

Andere softwarehuizen brengen hun software uit via een ander bedrijf (zoals Falcom en Game Arts via Sierra). Ook van Taito kunnen we bekende titels tegemoet zien.

WELKE SOFTWARE?

Diverse lezers hebben ons al gevraagd om titels te recenseren waarbij vooral de MSX-ers met diverse voorbeelden komen die hierboven genoemd zijn. Veel van deze software is hier nog niet verkrijgbaar en we zullen gewoon moeten afwachten tot deze titels hier worden uitgebracht. Het heeft weinig zin om een enkel exemplaar op de kop te tikken en dan te recenseren met de vermelding dat het spel hier niet verkrijgbaar is.

Nieuwe medewerkers

Enkele enthousiaste lezers hebben hun diensten aangeboden aan de Software Gids redactie, zodat je vanaf dit nummer enkele nieuwe namen bij de recensies zult aantreffen. Mede door deze medewerkers zal het mogelijk zijn sommige lastige programma's wat langer te bekijken en er wat uitvoeriger op in te gaan. Met de kennis en de ervaring van deze nieuwe redactieleden is het eveneens mogelijk om diverse titels met elkaar te vergelijken. Zeker voor de (War) Strategy games zal dit een belangrijke verbetering betekenen.

Enkele belangrijke tips!

Daar vrijwel al onze lezers hun PC niet alleen voor spellen gebruiken komt het vaak voor dat er problemen optreden bij het installeren of opstarten van spelsoftware.

Harddisk vol! Sommige spellen werken niet alleen met een INSTALL, maar gebruiken ook een DE-INSTALL om van de harddisk het spel weer terug te zetten naar diskette. Wanneer je tijdens de INSTALL-procedure niet genoeg ruimte op de harddisk hebt, kan je het spel -uiteeraard- niet spelen vanaf deze harddisk, maar ben je eveneens het origineel op de diskette kwijt doordat de installatie routine reeds is opgestart. Let dus goed op de hoeveelheid ruimte op de harddisk en lees de handleiding!

Geheugen vol! Bij het opstarten van DOS vanaf de harddisk worden vaak drivers geïnstalleerd of memory resident routines in het geheugen geplaatst. Hierdoor is vaak niet meer voldoende geheugen over voor veel van de uitgebreide spelprogramma's van de laatste tijd. Wie z'n geheugen niet wil 'schoonvegen' voor de spellen kan het beste een aparte bootdiskette maken met alleen de nodige DOS-files zonder verdere buffers, drivers etc. Door nu met deze diskette de computer op te starten (diskette in de A-drive!) krijg je de volle geheugencapaciteit tot je beschikking voor de spellen, die dan nog wel vanaf de harddisk kunnen worden ingeladen.

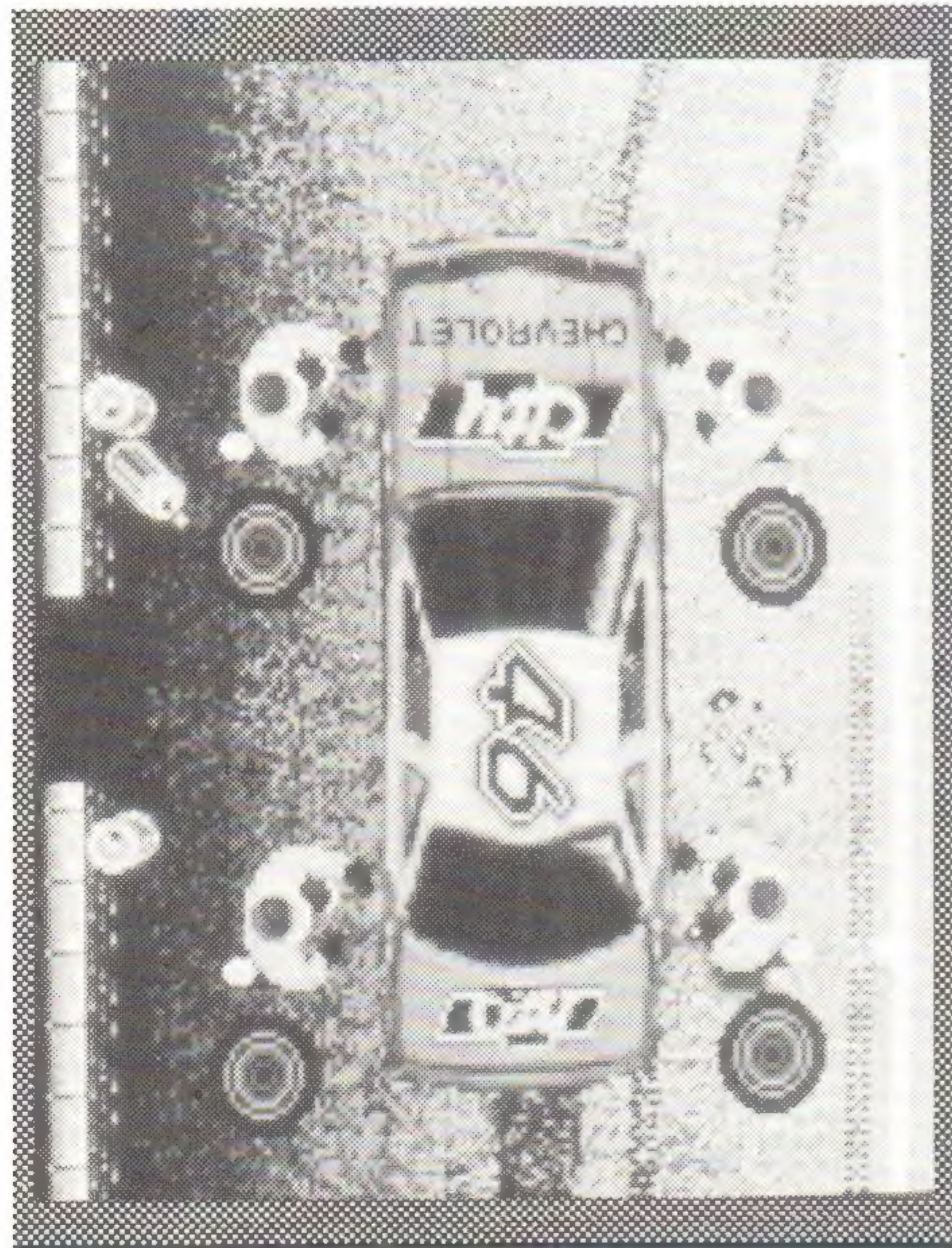
Keydisk Sommige programma's werken met een z.g. 'keydisk' die in drive A moet zitten. Wanneer deze keydisk (de originele diskette) het verkeerde format heeft, en daardoor in drive B geplaatst moet worden, kan het soms helpen een lege -geformatteerde- diskette in de A drive te plaatsen. Veel programma's gaan bij konstatering van een verkeerde diskette in drive A verder zoeken in drive B.

Wissen. Na installatie op (hard)disk kan bij veel programma's flink wat ruimte op de disk worden vrijgemaakt door overbodige programma's te wissen. Wanneer een programma is geïnstalleerd op b.v. VGA met Adlib kunnen de files voor CGA, EGA etc. worden verwijderd. Ook is aan de naam van de files meestal wel te herkennen of deze bestemd zijn voor b.v. Covox, C/MS of andere muziekkaarten en deze kunnen dan ook worden gewist.

Alfred Debels

DAYS OF THUNDER

Mindscape.
PC & compatibles.
RAM: 512K.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA, VGA, MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: ????
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Optioneel: nul-modem bij 2 spelers.
Richtprijs: FL. 89,=.



Dit programma heeft enkele kleine problemen. Ondanks de bewering dat het programma met een muis zou kunnen werken kunnen wij deze vanuit het menu niet selekteren; alleen joystick of keyboard. Het programma werkt met AdLib en Roland kaarten, maar hierover staat niets in de handleiding. Je krijgt de opdracht hiervoor na de INSTALL procedure op het scherm en als je deze opdracht niet leest, kun je het AdLib geluid wel vergeten; opletten dus!! De menu-selektie binnen het spel vindt plaats door overschakeling tussen twee opties wat moet gebeuren d.m.v. de 'Num. Lock' toets. Op onze XT gaat dat prima,



maar op de AT gaat het bijbehorende 'Num. Lock' lampje niet branden waardoor je niet weet in welke optie je zit zodat je voor vreemde verrassingen kan komen te staan.

En dan nu het spel zelf, dat jammer genoeg ook niet helemaal perfect werkt. Days Of Thunder is een auto-racespel naar de gelijknamige film. Je begint met een race op Daytona, gevolgd door een stock-car race en tenslotte ga je weer terug naar Daytona om mee te doen met het kampioenschap. Bij dit soort races wordt gebruik gemaakt van opgevoerde personenwagens en de wedstrijden vinden meestal plaatst op z.g. 'ovals'.

In VGA-mode krijg je fraaie plaatjes in 256 kleuren bij het opstarten, bij de menu's en bij onderbrekingen zoals voor een pitstop. De rest is 'gewoon' 16 kleuren, net als bij EGA. De speelvelden zijn redelijk maar de besturing is hopeloos. Ondanks het feit dat je de besturing kunt instellen van traag tot zeer snel is het mij niet gelukt een wagen langer dan enkele seconden op de baan te houden. Bij elke beweging van de joystick, of bij een aanraking van de toetsen, vliegt de auto het gras in of slaat te pletter tegen de baankanten.

Het geluid is (zowel via de AdLib kaart als via de interne speaker) redelijk en via een z.g. 'nul-modem' (zie Software Gids nr. 3, pag. 33) kun je met twee spelers spelen. Je kunt het aantal wagens dat tegelijkertijd op de baan is zelf kiezen, je kunt het aantal rondes zelf instellen en je kunt de details zelf regelen zodat het bij erg trage XT's mogelijk is het spel nog vlot te laten verlopen.

Wie interesse heeft in dit racespel zal zich de moeite moeten getroosten om de zeer lastige besturing onder de knie te krijgen en dit zal zeker heel wat zweetdruppeltjes kosten, want ik heb zelden zo'n directe en agressieve besturing meegemaakt bij dit soort spellen. Verder is alles best aardig, maar niet meer dan gemiddeld. Days of Thunder is nergens een uitschieter. De optie om met 2 spelers via een (nul)modem te spelen zal voor enkele liefhebbers doorslaggevend kunnen zijn om het spel toch aan te schaffen.

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

Alfred Debels

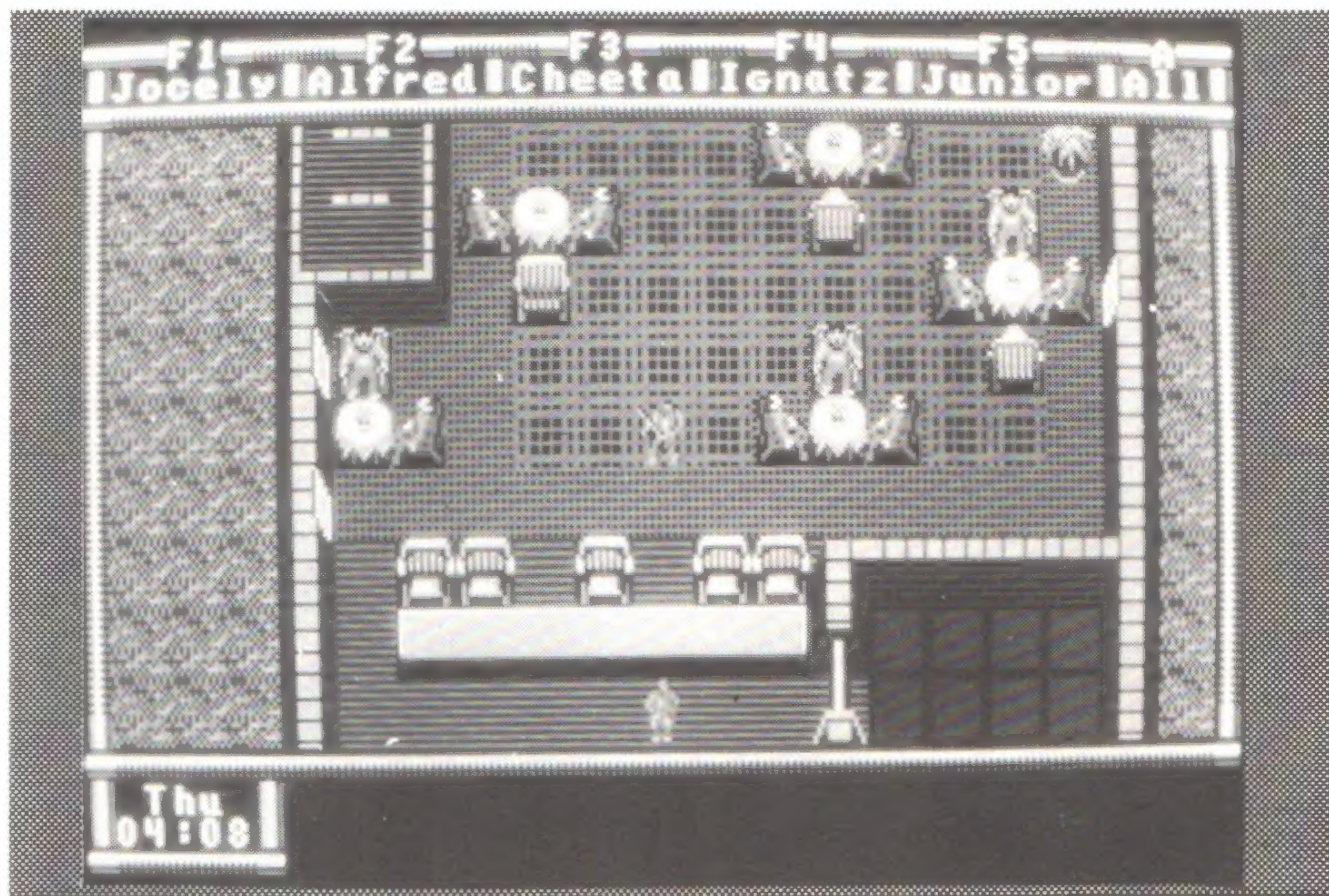
FOUNTAIN OF DREAMS

Electronic Arts.
 PC & compatibles.
 DOS versie: 2.1 of hoger.
 RAM: 512K.
 EGA: JA.
 VGA/MCGA: JA.
 Tandy: 1000,3000,4000.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3,5" of 5.25".
 Richtprijs: FL. 89,=



Electronic Arts profileert zich steeds meer tot een softwarehuis, dat voor redelijke prijzen redelijke software op de markt brengt. FOUNTAIN OF DREAMS is hier ook weer een voorbeeld van: dit adventure wordt geleverd in een eenvoudige verpakking met een keurige handleiding in zwart/wit, is op geen enkele manier beveiligd, is uitgevoerd in simpele graphics en trekt zich niets aan van welke muziekaart dan ook. Wie dit soort zaken minder belangrijk vindt en weer eens een adventure wil, waar je lekker in vast kunt bijten, heeft aan FOUNTAIN OF DREAMS een goede.

Alle ingrediënten van het klassieke adventure zijn in dit spel terug te vinden: je begint met het samenstellen



van een party, die maximaal uit 5 leden kan bestaan. Drie daarvan kun je zelf aanmaken, de rest bestaat uit "Non Playing Characters, die je onderweg kunt oppikken.

Het verhaal speelt zich af op het eiland Florida, het enige stukje Verenigde Staten, dat overgebleven is na een atoomoorlog. Het voormalige schiereiland werd door het geweld van de ontploffingen losgerukt van het vasteland en op het eiland is de populatie een eigen leven gaan leiden. De straling heeft natuurlijk de nodige invloed gehad, waardoor er zeer vreemde wezens rondlopen, die je de meest vreselijke ziektes kunnen doen oplopen. Maar gelukkig zijn er ook dokters, die je daar (al dan niet tegen betaling) van af kunnen helpen.

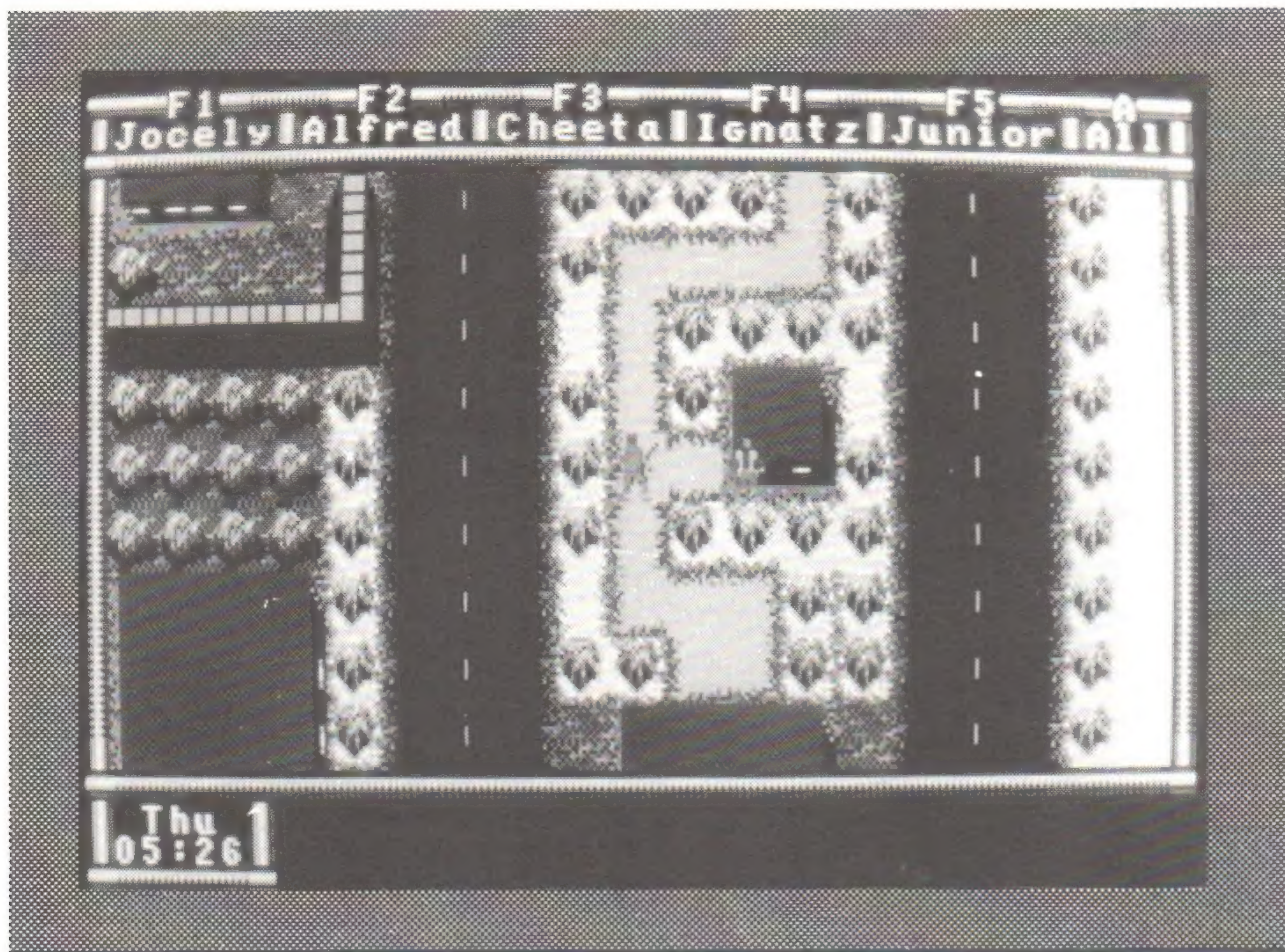
De orde op het eiland wordt gehandhaafd door de Miami Police in de personen van Tockett en Crubbs, die dat zo rigoreus doen, dat er op het eiland nog 3 georganiseerde bendes zijn: de DeSoto's (rumstokers), de Obeah Orders (religieuze sekte, die zich bezighoudt met voodoo) en de Bahia Mafia (gewone criminelen). Verder lopen er nog ongeorganiseerde bandieten rond als de Beachcombers en de "Killer Clowns".

Jouw taak is uiteraard de bezem door

dit zootje te halen en de Fountain of Dreams te vinden. Het water daarvan is het enige geneesmiddel tegen de stralingsziektes en mutaties, die het eiland teisteren.

DE PARTY.

Aan elfjes en tovenaars hebben we in deze situatie natuurlijk niets, dus die zijn wijselijk achterwege gelaten. Bij FOUNTAIN OF DREAMS kun je kiezen uit: Survivalist, Vigilante, Medic, Hood of Mechanic, die je van de nodige Strength etc. moet voorzien, korresponderend met hun beroep. Alle figuren zijn bovendien nog uitgerust met actieve en passieve "skills". Een actieve vaardigheid is bijvoorbeeld "Lockpick": als je voor een afgesloten deur staat, kun je met je F- toets de slotenkraker tevoorschijn halen en met je cursortoetsen deze skill kiezen. Een eenvoudig slot is door een "Lockpick" met level 1 dan makkelijk te openen, maar je moet wel blijven oefenen, want later wordt het moeilijker. Een voorbeeld van een passieve skill is "Gunsmith". Zo'n skill heb je gewoon en daar valt verder niets aan te regelen. Als tijdens een gevecht een



vuurwapen het begeeft, heeft zo'n figuur de meeste kans het te herstellen. Voor de rest verwijs ik naar de handleiding.

Je begint bij een dorpje of boerderij, waar zich een dokter bevindt, die je gratis van verwondingen, stralingsziektes, opgelopen mutaties e.d. afhelpt. Dit kan echter maar een keer of vijf, dus ga je er in het begin niet te vaak naar toe. Op een gegeven moment is de boel platgebrand door Killer Clowns, waar de omgeving dan ook meteen van krioelt en zolang je nog een beginner bent, kun je die beter uit de weg gaan.

In het dorp(?) lopen twee figuren rond, die je -na meerdere keren aanspreken- in de groep kunt opnemen. Samen kun je dan naar de stad Miami. Daar is een kliniek, waar je tegen betaling naar de dokter kunt tijdens spreekuren. Buiten deze tijden kun je echter ook naar de voodoookter, die wat meer rekt, maar wel altijd open is. Verder zijn er winkels, waar je kleding en wapens, c.q. munitie kunt kopen, maar ook die hebben hun sluitingstijden en zijn tevens het hele weekend gesloten, dus daar moet je terdege rekening mee houden. Andere bewoners van de stad kunnen je tips geven of opdrachten, die geld opleveren. Sommigen willen echter pas met

je praten, nadat je bijvoorbeeld hun aartsvijand uit de weg hebt geruimd, dus het blijft oppassen geblazen, dat je niets verkeerd doet, anders kun je opnieuw beginnen.....

NADEEL

Dit opnieuw moeten beginnen is bij mij herhaaldelijk voorgekomen, want het grote nadeel van dit spel is naar mijn mening, dat er automatisch GSAVED wordt, zodra je een andere lokatie ingaat. Als je dus een bepaalde handeling hebt verricht en later denkt: "Ai, dat was stom", dan heb je pech gehad. Of als je tot de ontdekking komt, dat één of meer figuren in je groep niet zo gezond meer zijn.....

Ik heb daar het volgende op gevonden: nog een subdirectory gemaakt op de harddisk, waar ik af en toe een gunstige spelsituatie in wegschrijf, die ik dan weer kan kopiëren, als ik de boel verknald heb. Degenen, die geen harddisk hebben, kunnen daarvoor een extra diskette gebruiken.

HET VECHTEN

Bij een onderonsje met een vijand klinkt er een belletje, waarna een ander scherm tevoorschijn komt met een afbeelding van de tegenstander(s). Je kunt kiezen uit verschillende opdrachten zoals Attack, Run, Weapon (veranderen van wapen), Load (als je munitie op is) etc. Het gevecht zelf wordt dan weergegeven door teksten, iets waar ik zelf niet zo'n fan van ben. Die teksten kun je sneller of langzamer laten scrollen door op resp. de "." en de "," toets te drukken.

In eerste instantie had ik het spel op mijn XT op VGA/MCGA geïnstalleerd om bij het eerste gevecht tot de ontdekking te komen, dat de boel bleef "hangen". Dit bleek (na controle op de AT) geen bug te zijn, maar door het kiezen van deze grafische mogelijkheid draaide het spel zo langzaam, dat de teksten stil bleven staan. Opnieuw installeren op EGA was de oplossing en als je de plaatjes vergelijkt, is er nauwelijks verschil te zien.

KONKLUSIE

Na een weekje vrij intensief spelen is mijn konklusie, dat FOUNTAIN OF DREAMS niet zo makkelijk is dan het op het eerste gezicht lijkt en dat je er een flinke tijd voor nodig zult hebben om het uit te spelen. Het spel werkt lekker snel en het feit dat er geen beveiliging voorhanden is, vind ik een welkome afwisseling. Een aanrader voor de liefhebber van dit genre, zowel beginner als gevorderde!

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

SORCERIAN Dragonslayer V

SIERRA / FALCOM.
PC & compatibles.
RAM: 512K.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA: JA.
MCGA: NEE.
Tandy: NEE.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" en 5.25" (1.2Mb HD).
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
IBM music cards: JA.
Richtprijs: FL. 149,=

Niet alleen AT!!!

Op de doos van dit spel staat met grote letters "Special AT version" maar laat je hierdoor met 'slechts' een XT niet afschrikken. Buiten deze sticker wordt de 5.25" versie wel op HD 1,2Mb (AT) diskettes geleverd, dus de XT-bezitters -met alleen 5.25" 360Kb drives- zullen zich daardoor wel moeten laten afschrikken; maar dat is dan ook echt alles! De bijgeleverde 3.5" diskettes zijn 'gewoon' 720Kb.

Op onze XT konden wij het programma goed spelen op 4.75 MHz. en het enige probleem was op deze snelheid het iets te traag lopen van de muziek via de AdLib kaart op het moment dat er extra vensters op het scherm aanwezig waren. Op 8MHz. loopt alles prima; ook met aangesloten geluidskaart. Op een 10Mhz. XT zul je de snelheid zelfs iets moeten terugdraaien.

Het programma heeft geen off-disk protection en -Sierra kennende- zul je dus moeten oppassen wanneer je de 5.25" HD diskettes gaat overzetten naar 360K, want een virus -à la Larry- zou niet onmogelijk zijn.

MSX SOFTWARE OP DE PC!

Na Silpheed, van Game Arts, zaten we eigenlijk te wachten op de Konami software voor de PC (Castlevania -beter bekend als Vampire Killer- en Baseball) en we waren aangenaam verrast dat Dragonslayer 5, van Falcom, eerder dan Konami op ons bureau lag.

De MSX-ers met een PC kunnen hun hart ophalen aan deze Japanse waanzin (maar dan met een Engelse handleiding en Engelse teksten op het scherm) en de PC-ers kunnen zich nu eens meten met een adventure volgens Japans recept: zoeken, proberen, zoeken, proberen, in een hoek smijten en weer opnieuw beginnen. Het spel wordt uitgebracht door Sierra-on-Line, maar het gros van de bekende Sierra adventures is hierbij vergeleken kinderspel.

Het adventure

Het adventure heeft het geijkte concept: een party samenstellen met de bekende 4 figuren (fighter, elf, dwarf en wizard) en vervolgens op pad gaan in level 1 van scenario 1. Uit het menu blijkt nu meteen dat dit adventure bestaat uit 3 scenario's van 5 levels elk; dus 15 adventures in totaal. Wie in een ander scenario -of level- wil beginnen mag, maar komt niet ver; zo eenvoudig is Sorcerian niet! Vervolgens is het de bedoeling de opdracht van dit level te volbrengen, terug te gaan naar het begin, de koning op te zoeken, je te laten overladen met dankbetuigingen en je groep te versterken met betere wapens, meer ervaring etc. etc.

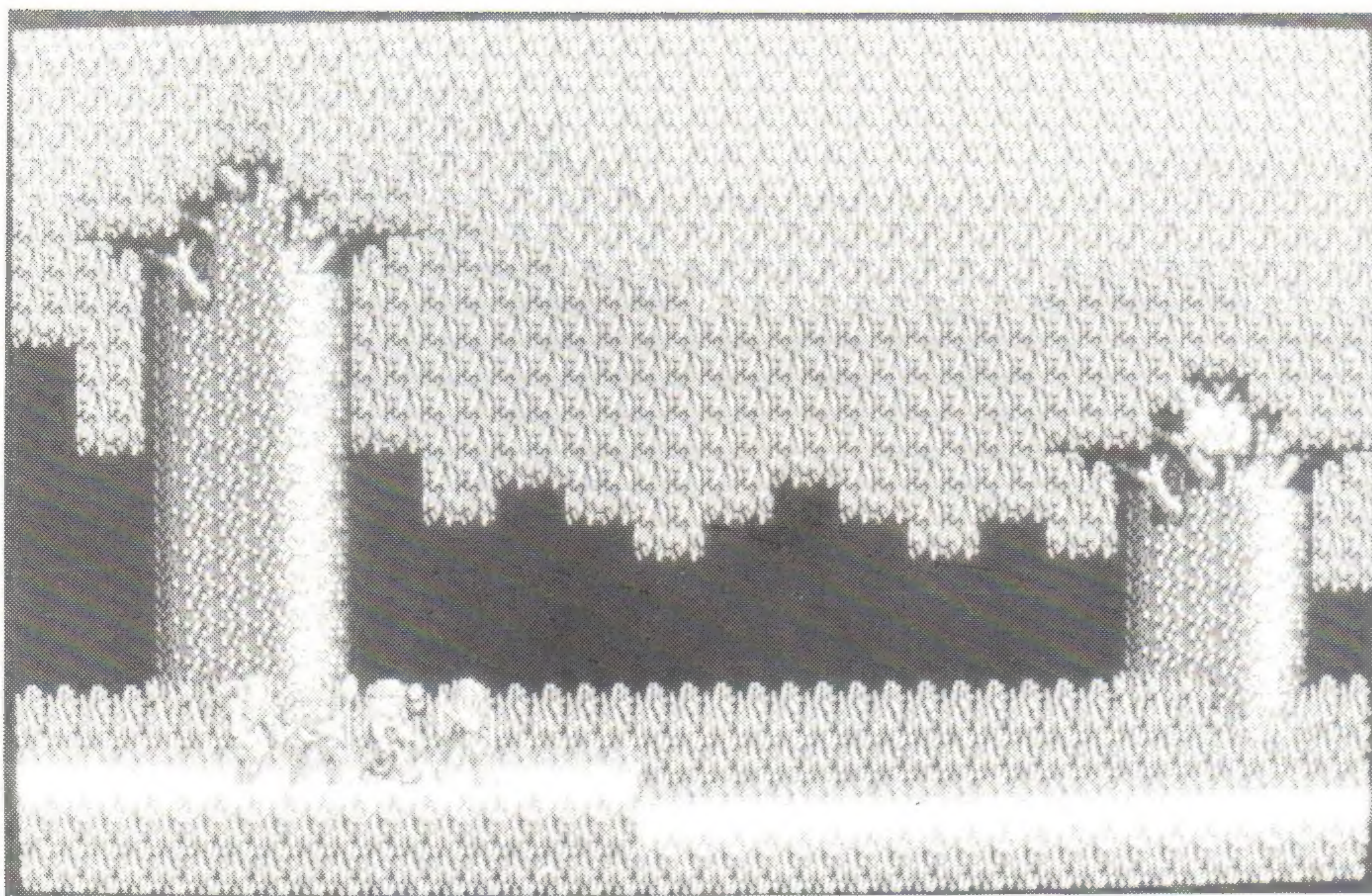
Bij Japanse adventures is dit echter minder eenvoudig. In de diverse velden wordt je geconfronteerd met allerlei vreemde situaties. Zo kun je uren rondlopen in steeds weer dezelfde velden tot je tot de ontdekking komt dat bepaalde items in deze velden (scha-

kelaars, ballen, toortsen etc.) van invloed zijn op de indeling van deze velden. Veel velden lijken op elkaar maar het al dan niet aan zijn van een toorts of de aanwezigheid van een bal in een gat, is van invloed op deze velden: toorts aan: mannetje met tips zit in een grot, toorts uit: mannetje is nergens te vinden. Bal in gat: doorgang verschijnt, water is weg, bal uit het gat: doorgang verdwijnt en diverse gangen staan onder water.

Zo zit dit spel verder vol met Japanse 'grollen' die het de beginner vrijwel onmogelijk maken om een dergelijk adventure op te lossen. Deze beginners zouden beter met Dragonslayer 1 of 2 kunnen oefenen, maar we zitten nu eenmaal opgescheept met het feit dat voor de PC met nummer 5 wordt begonnen, zodat we echt even de kiezen op elkaar moeten zetten om hier iets van te maken.

Denk je na het volbrengen van het eerste adventure dat het allemaal wel meevalt, dan kom je pas echt in de problemen en ook nu blijkt waarvoor de dikke handleiding (108 pagina's)

PC SOFTWARE



dient. Ik zou best 108 pagina's over dit spel kunnen schrijven, maar ik beperk me tot enkele narigheden uit het spel (en de handleiding) en laat iedereen verder zelf op pad gaan.

Tijdens het spel wordt je ouder! Tot in den treure proberen of je level opvoeren met trainen (wat steeds enkele jaren kost), is dus uitgesloten.

In de handleiding vindt je ruim 30 pagina's met kruiden, magie, wapens etc. maar niet hoe -en waar- je die moet gebruiken... maak je borst (of je joystick) maar nat.

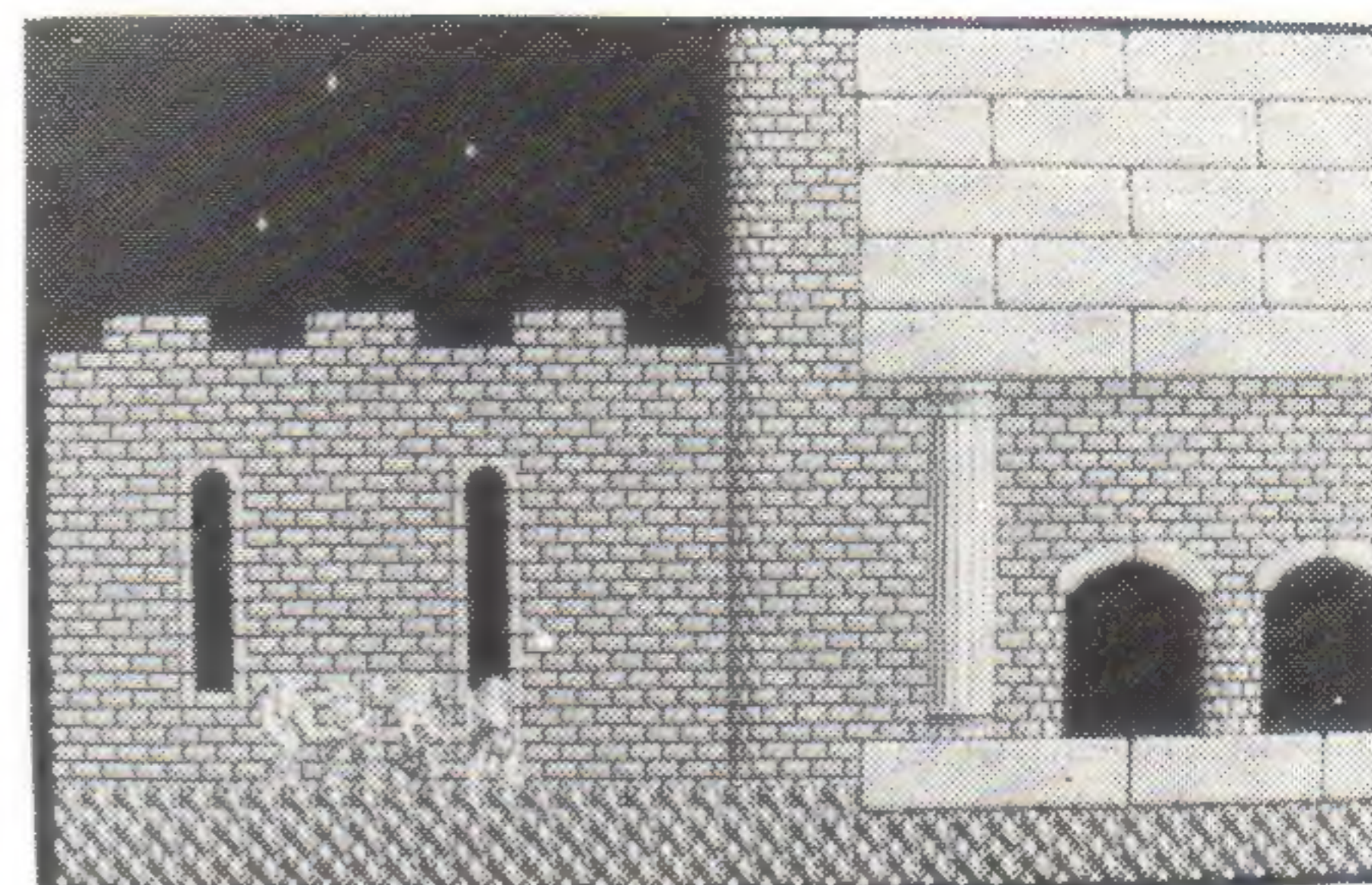
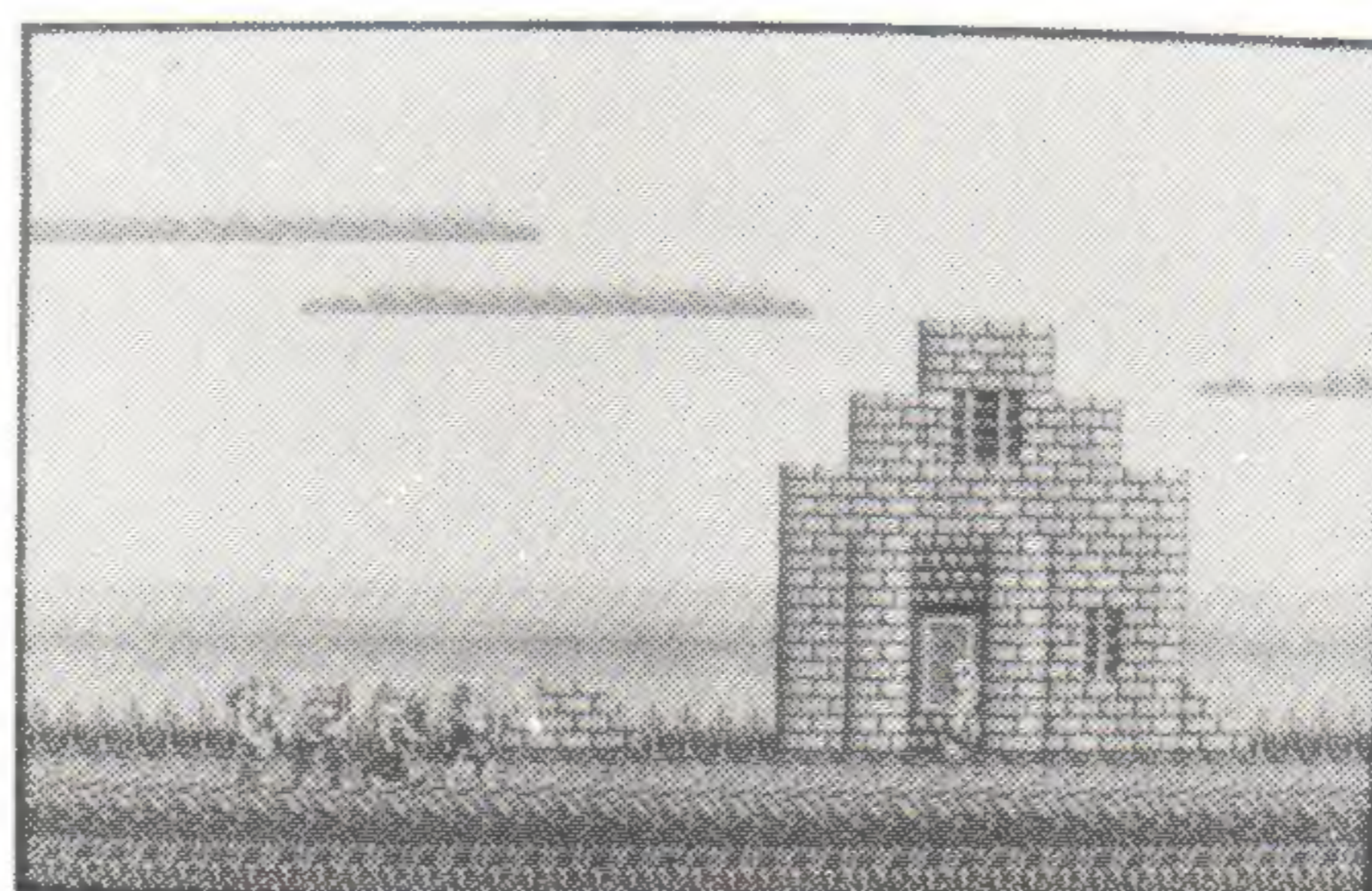
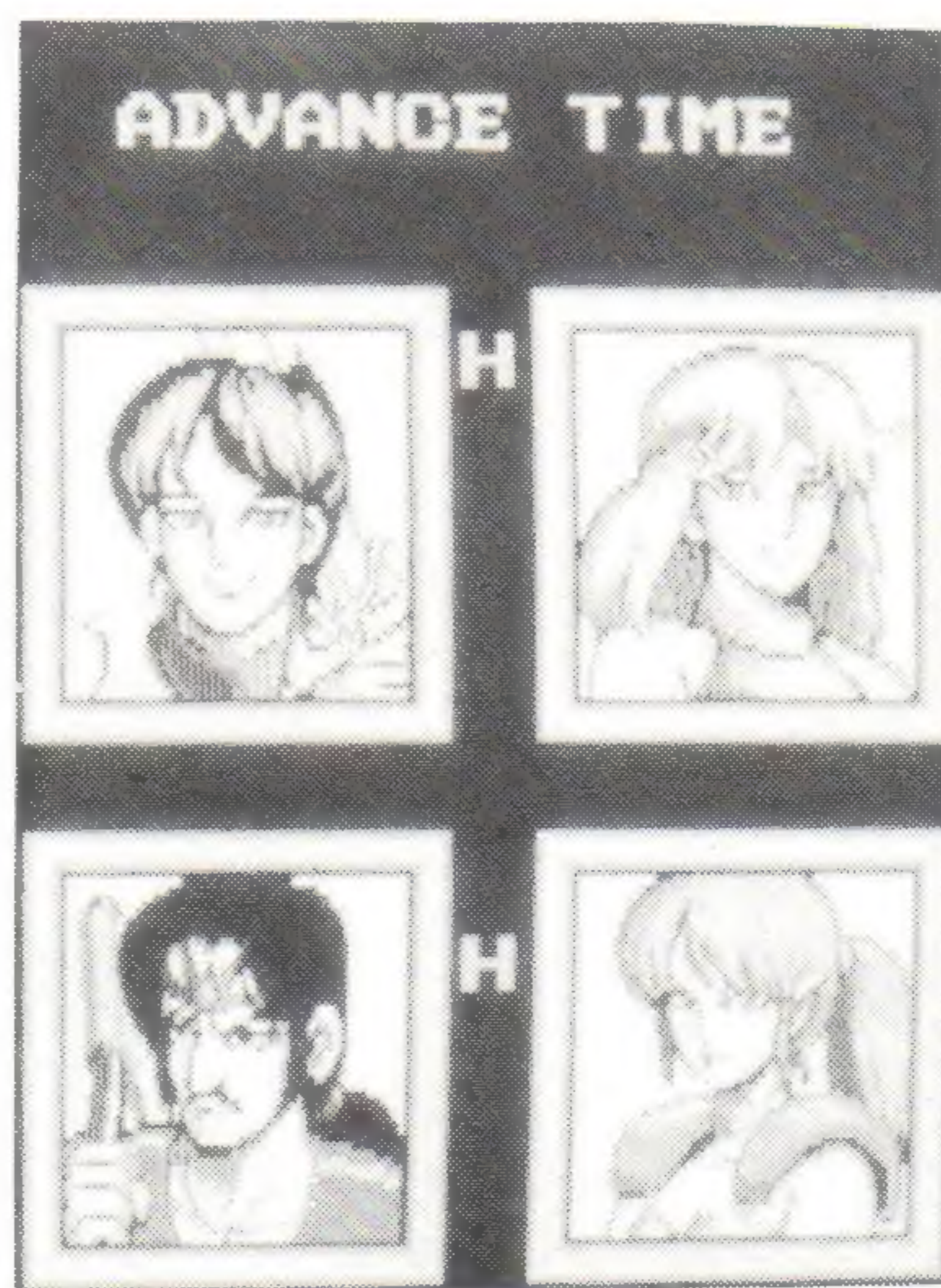
Beeld en geluid
MSX kwaliteit.

Onze MSX-medewerkers hebben wel eens commentaar gehad op het geluid op de PC via de muziekkarten dat niet te vergelijken zou zijn met het geluid van een MSX computer; al dan niet met FM-PAC. Ik heb altijd volgehouden dat geluid (maar ook het beeld) voor een groot gedeelte afhankelijk is van de programmeur en met dit Japanse spel wordt dat weer eens bewezen.

Het beeld zal de MSX-ers heel bekend voorkomen, maar de PC-ers zullen even raar aankijken tegen een VGA scherm waarop beeldpunten en -lijnen zichtbaar zijn (de weergave lijkt op die van een MSX op een RGB monitor).

Met het geluid zitten we met dit spel helemaal op de MSX toer! Het spel bevat 59 muziekstukken die via een

optie allemaal afgespeeld kunnen worden (heel gebruikelijk op een MSX). Op C/MS (Gameblaster, Soundblaster) krijgen we voor 100% de MSX-PSG kwaliteit, maar dan in stereo. Op de AdLib kaart is het geluid vergelijkbaar met de FM-PAC. Al met al zijn beeld en geluid heel anders dan we bij spellen van Amerikaanse of Europese makelij gewend zijn.



BUG

Het programma bevat een kleine bug (ook Xanadu -Dragonslayer 2- had een soortgelijke bug). Je leest alles hierover in de 'README.BAT'-file op de diskette; het is echt een KLEINE bug!

KONKLUSIE

Voor de MSX-ers met een PC (het merendeel van onze MSX fans) zal dit programma geen problemen opleveren: vele weken of maanden (afhankelijk van de hoeveelheid vrije nachtelijke uurtjes die je ervoor over hebt) spelplezier met bekende beelden en geluiden.

De PC-ers zullen met het geluid geen probleem hebben. Velen zullen de disco-achtige geluiden best kunnen waarderen. Het beeld zal even wennen zijn, maar het spel zal voor vele PC-ers wel iets te lastig zijn. Je zult je hersens (en je joystick) in de vreemdste mogelijke bochten moeten manoeuvreren om maar iets van vorderingen te kunnen maken. Verder bergen tijd, geduld, zelfdiscipline en hulp van meedenkers. Trek er maar een paar maanden voor uit.. dag en nacht... met hulp... (liefst van een Japanner).

ONDANKS HET BEDRAG EEN ABSOLUTE TOPPER!

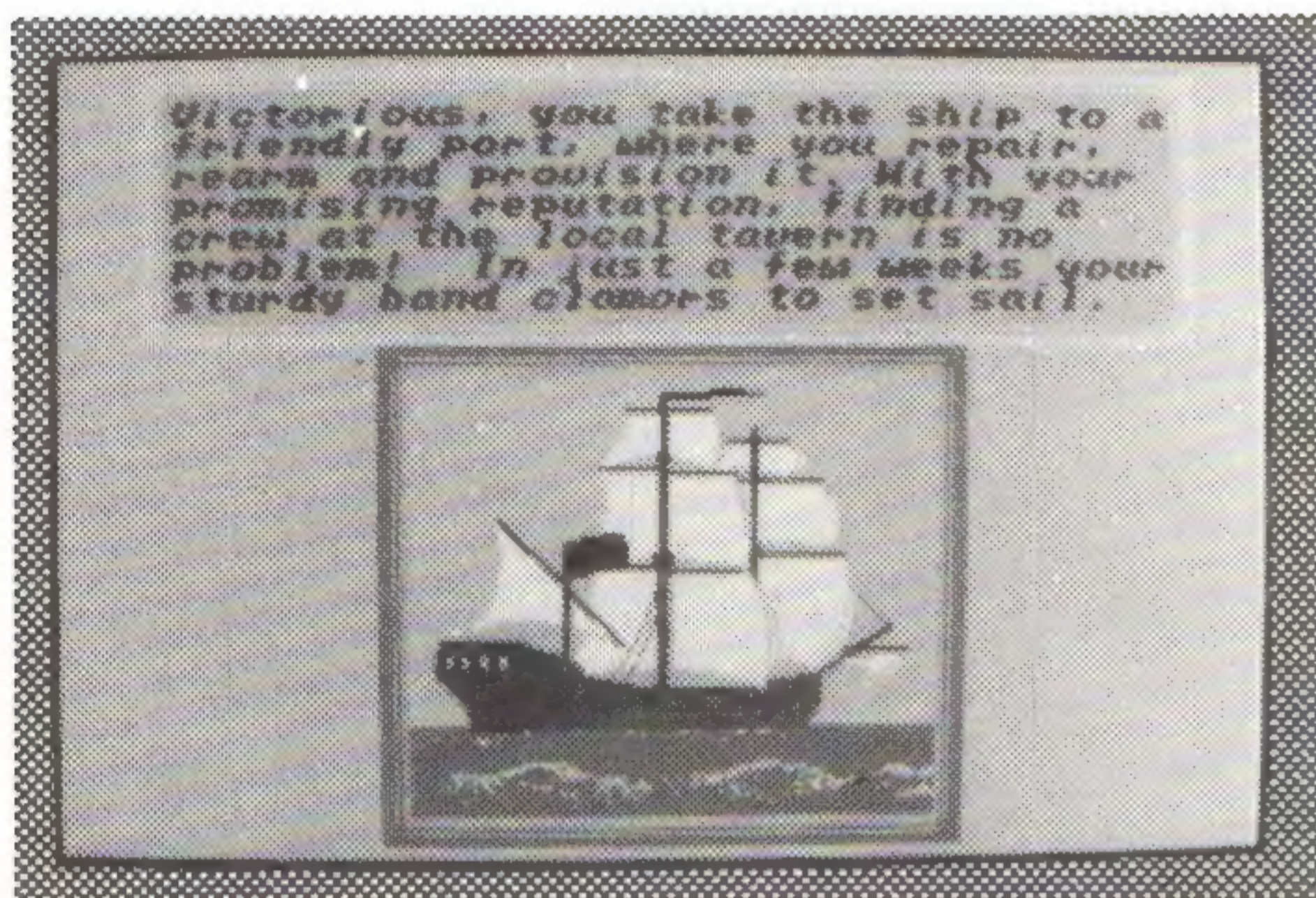
BEELD: ***
GELUID: *****
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: *****
PRIJS: *****

Alfred Debels

PC SOFTWARE

PIRATES!

Microprose
PC & compatibles.
DOS versie: 2.1 of hoger.
RAM: 256k
CGA: JA
EGA: JA
Tandy: JA
Harddisk: NEE
Joystick: JA
Aantal spelers: 1
Diskettes: 5.25"
Richtprijs: FL. 89.50



De poster van deze "swashbuckling simulation" hangt al 3 jaar aan de muur van ons kantoor. PIRATES! werd destijds uitgebracht voor de Commodore 64 en nu pas is er een versie voor IBM PC's en compatibles, maar te laat.....

Ik heb het vage vermoeden, dat we de PC-versie van dit spel te danken hebben aan het succes van RAILROAD TYCOON, dat van dezelfde maker - Sid Meier - is. Alleen wordt PIRATES! nu op de markt gebracht na RAILROAD TYCOON en naar mijn mening had men dat net zo goed kunnen laten, want die twee zijn niet met elkaar te vergelijken, wat kwaliteit betreft. Wel is in de opbouw van de programma's enige gelijkenis te constateren.

PIRATES! wordt geleverd met de oorspronkelijke Commodore handleiding met daarbij een extra "Captain's Broadsheet", waarop de instructies voor de PC-gebruiker staan. Zoals uit bovenstaande gegevens al blijkt, is het niet mogelijk het spel op harddisk te installeren en moet je zelf een SAVE disk aanmaken om tussendoor je spel-

situatie op weg te kunnen schrijven. Verder is het tijdens het spelen ook duidelijk te merken, dat dit eigenlijk geen PC-programma is: zelfs op een AT is de bediening "stroef", ondanks het feit dat er met pull-down menu's gewerkt wordt.

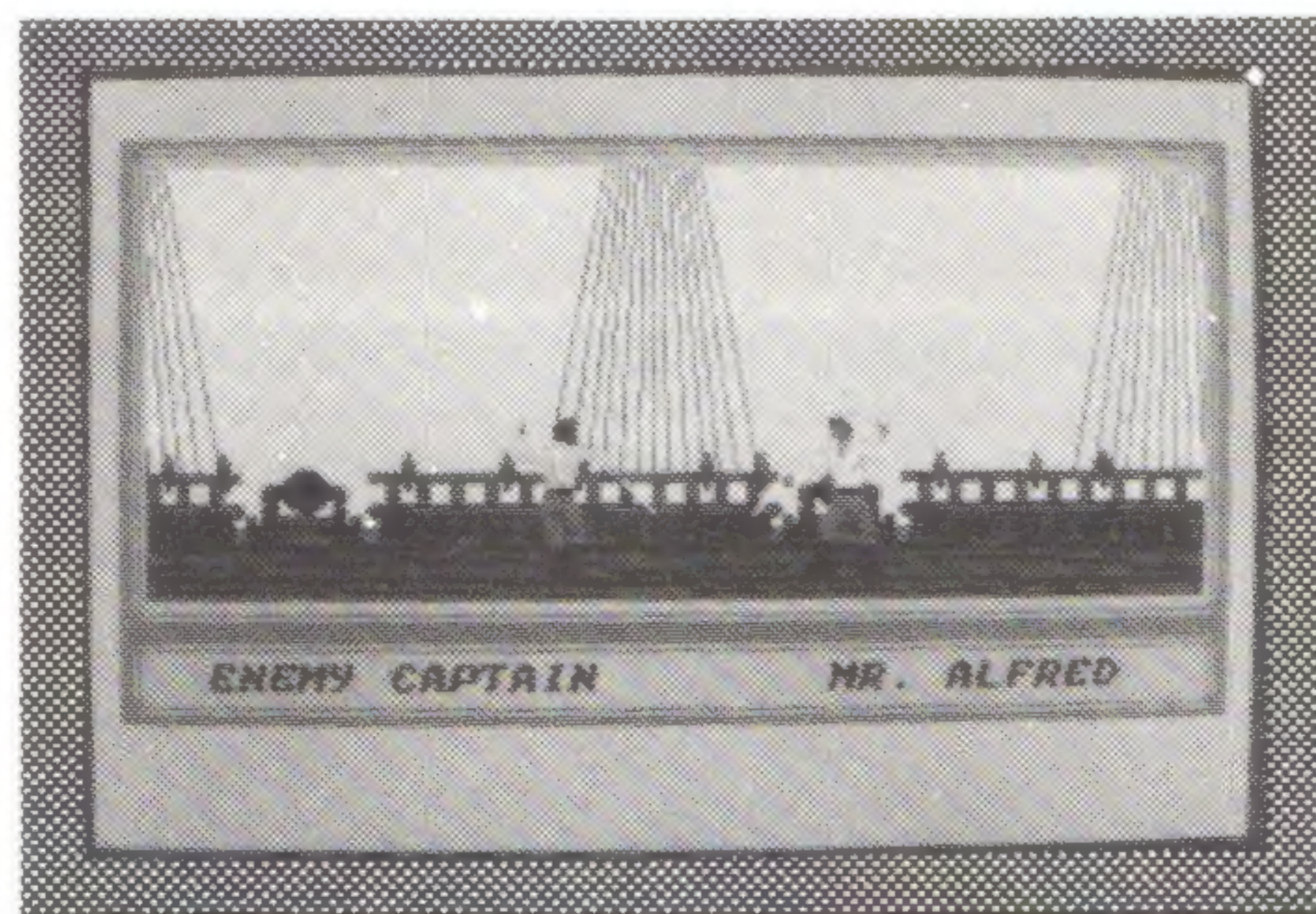
HET SPEL

PIRATES! speelt zich af in het Caraïbisch gebied ten tijde van de boekaniërs tussen de jaren 1560 en 1700. Jij bent de kapitein van een piratenschip en moet je zo hoog mogelijk opwerken in deze rol door het enteren en plunderen van andere schepen, schatten zoeken, goeverneurs te vriend houden, mooie dames het hof maken etc. etc.

Je hebt hierbij de keuze uit 4 nationaliteiten: Spaans, Frans, Engels of Nederlands.

Zoals we van Microprose gewend zijn, is aan dit spel een hoop research voorafgegaan en in de handleiding is dan ook veel historische informatie te vinden.

Het is mogelijk een historische expeditie na te spelen, waarbij je bijvoorbeeld Piet Heijn of Sir Francis Drake bent. Je kunt echter ook een eigen carrière opbouwen en dan is er weer een keuzemogelijkheid uit verschillende tijdperken, waarbij de moeilijkheidsgraad varieert.



Bij het spel wordt een landkaart geleverd, waarop de steden en eilanden aangegeven worden, die je met je schip aan kunt doen. Deze kaart komt goed overeen met het beeld, dat je op je scherm ziet. Hoe snel je je over de zee voortbeweegt, hangt onder meer af van de windrichting, c.q. -snelheid, die op het beeldscherm afgebeeld wordt door wolken. Ook is het van belang wat voor schip je hebt: een sloep



of een bark zijn sneller dan een groot galjoen, dus het is af en toe raadzaam niet alle veroverde schepen in je vloot op te nemen, want het zwaarste schip wordt automatisch de aanvoerder.

Of je een haven binnen kunt varen, is afhankelijk van de relatie die je op dat moment met een bepaalde natie hebt. Als Engeland en Frankrijk oorlog voeren met elkaar en jij net een aantal Franse schepen hebt aangevallen, kun je de Franse havens beter mijden. Een Engelse goeverneur daarentegen zal je onmiddellijk een onderscheiding geven.

HET VECHTEN

Een vijandelijk schip kan op twee manieren veroverd worden: door er op zee met je kanonnen op te schieten of -als de schepen elkaar raken- middels een man tot man gevecht met de kapitein, waarbij de zwaarden getrokken moeten worden.

De vijandelijke forten in de havens kunnen eveneens per schip bereikt worden, (lastig vanwege de beschieting met kanonnen) waarna er eveneens een zwaardgevecht volgt met de kommandant. Ook kun je over land met je manschappen gaan, waarna de manschappen van het fort je tegemoet komen, maar dat gaat zo traag en zit zo primitief in elkaar, dat ik dat maar gelaten heb.

Tijdens het zwaardvechten is de bediening via het toetsenbord vrij redelijk, wat ook gezegd kan worden van het vechten op zee.

KONKLUSIE

PIRATES! zou een vrij goed spel geweest zijn, als men de moeite had genomen het opnieuw te schrijven voor

PC SOFTWARE

MS-DOS computers. Persoonlijk had ik er dan best wat meer geld voor over gehad. Zoals het nu in elkaar zit, is het nog het meest geschikt voor AT-bezitters zonder harddisk (of met, maar je kunt hem niet gebruiken) met kleurenmonitor + EGA/VGA kaart en een redelijke ingebouwde PC-speaker. Op een computer met een "Piezo pieper" zoals de Philips NMS9100 is de muziek niet om aan te horen.

De graphics zijn aardig, mits in EGA mode. Het programma start op in CGA, waarna gekozen kan worden uit CGA, EGA of Tandy graphics. In CGA overheersen de blauwe kleuren, waardoor het op de landkaart moeilijk is steden te onderscheiden en je tijdens het zwaardvechten de wapens niet kunt zien. In EGA ziet de landkaart er uit of hij zo van de Commodore is overgenomen, terwijl de afbeeldingen van de schepen, die getoond worden bij een ontmoeting op zee, wel weer vrij gedetailleerd zijn.

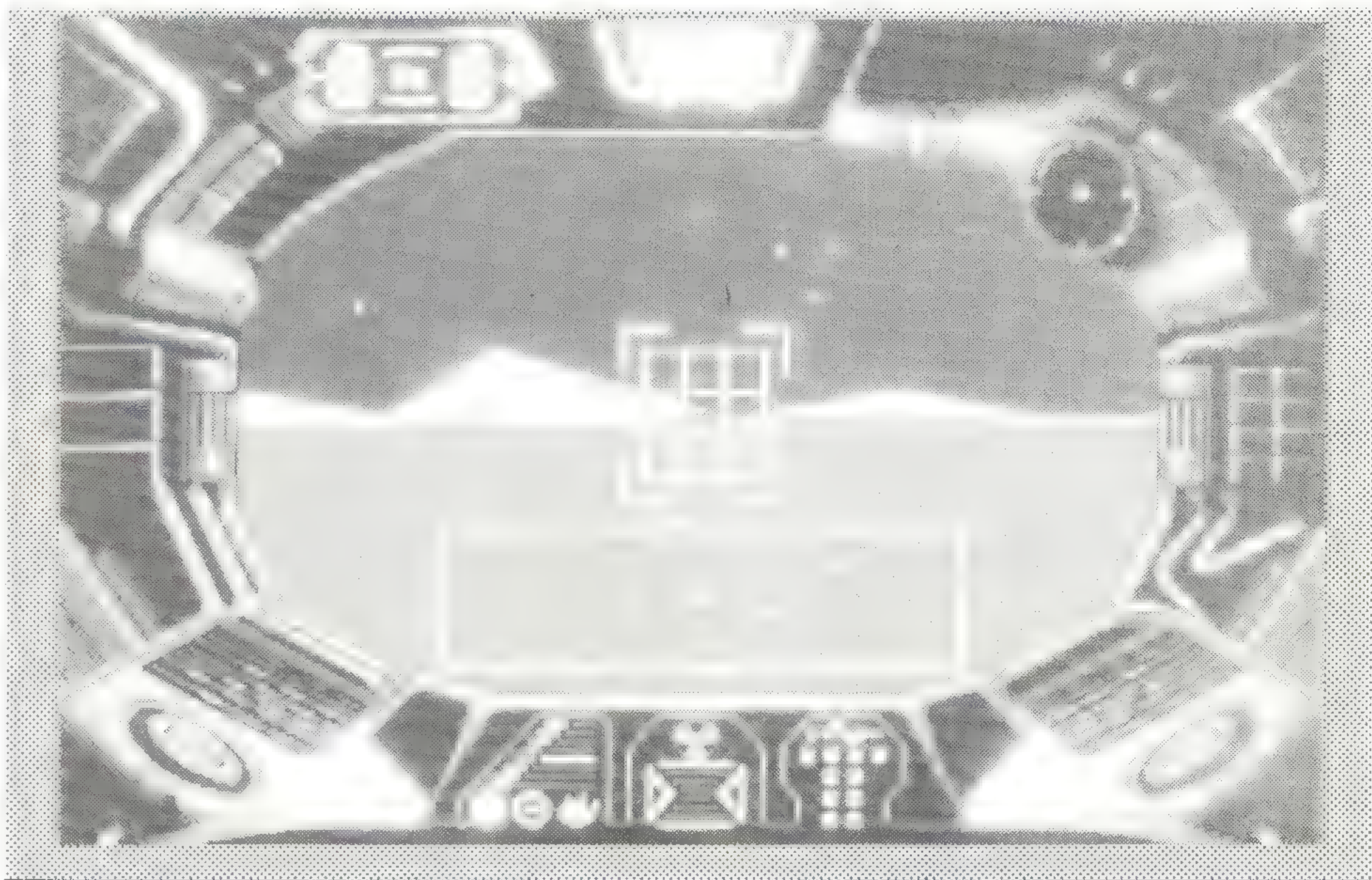
Het spel is best leuk, maar had wat meer variatie kunnen hebben. Na een paar uur spelen en de zoveelste ontmoeting met een -al dan niet vijandelijk- schip of het -tigste zwaardgevecht krijg je de neiging om na het verdelen van de buit de optie "Give up privateering" te kiezen, waarna je (net als bij RAILROAD TYCOON) een waardering krijgt. Een slechte piraat eindigt als "beggar" en een heel goede als "Adviser of the Crown" met een score van 0-100. PIRATES! krijgt van mij: 40/100. Als 'low-budget' titel zou dit spel best aardig scoren; nu valt de waardering wat tegen door de toch wel hoge prijs voor een Commodore afdankertje.

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft

INFESTATION



Psygnosis Ltd.
PC & compatibles.
RAM: 512K.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" + 3.5".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

Een fraaie doos, beide formaten diskettes, een schitterende poster en een mooie handleiding zorgen voor een mooi en compleet pakket. De handleiding is in het Engels, maar voor de beeldschermteksten kan gekozen worden uit Engels, Frans of Duits. Om alles nog completer te maken staat op de diskette een tekstfile die, eenmaal uitgedraaid op de printer, 2 pagina's tips geeft.

Infestation is een science fiction-achtig arcade adventure met alle ingrediënten: schieten op vreemde wezens, manoeuvreren met een space shuttle, items zoeken en gebruiken, puzzels oplossen etc.

Muziek en geluidseffekten gaan (in-

dien aanwezig) via de muziekaart en het beeld is redelijk tot goed. De plaatjes bij het begin van het spel zijn zeer fraai.

Ondanks de pagina's tips van de tekstfile ben ik nog geen stap verder gekomen. Ik heb dan wel de computerterminal gevonden (meer geluk dan wijsheid) maar het inloggen is me nog niet gelukt en dat is dan het eerste wat je moet doen volgens de hints. Uiteraard kan ik me niet veroorloven om vele uren te besteden aan het puzzelen met dit soort lastige spellen, dus dat laat ik aan de liefhebbers met een zee van tijd en een enorme dosis geduld over.

In ieder geval is dit een spel waar je zeker niet in een avondje op uitgekeken bent en de software heeft veel spelkwaliteiten en verrassingen. De besturing loopt soepel en het beeld scrollt goed. Verder is het zoeken en puzzelen geblazen met af en toe wat schietwerk.

Good luck, you'll need it!

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

Alfred Debels

DUIKBOOT SIMULATIES (sub sim's).

Naar aanleiding van het in deze editie gereценseerde pakket Silent Service II, besteden we aandacht aan enkele duikboot simulatie pakketten die op dit moment op de markt zijn. De duikboot is al lang een geliefd onderwerp van simulatie, evenals het vliegtuig en meer recent de tank. Het zou te ver gaan om alle bestaande pakketten in een vergelijk op te nemen, zoals daar bijvoorbeeld zijn: GATO, Hunt for Red October, Up Periscope!, Sub Battle Simulator, Red Storm Rising, Silent Service (II), 688 Attack Sub, Wolfpack en meer.

Niet alleen de tijd om al deze pakketten te testen ontbreekt. Het zou domweg niet relevant zijn om een pakket als GATO (max CGA) te vergelijken met grafisch zeer geavanceerde pakketten als Silent Service II, 688 Attack Sub en Wolfpack. Voornamelijk hierom wil ik me beperken tot de laatstgenoemde drie. Pakketten die een verschillende spelopbouw hebben of met een andere invalshoek geschreven zijn, zijn niet op alle punten te vergelijken. Ook al gaat het steeds over hetzelfde onderwerp, de duikboot. Hiernaast vindt iedere speler weer een ander aspect van het spel of van de simulatie aantrekkelijk. Het is dus niet aan mij om te zeggen welk pakket het beste is, maar om aan de lezer aan te geven wat het beste aansluit bij zijn of haar interesses. Om een keuze te ondersteunen, heb ik in een overzichtstabel aangegeven wat de belangrijkste verschillen en overeenkomsten zijn tussen de behandelde pakketten (SSII, 688 en WP).

Allereerst de overeenkomsten. De pakketten ondersteunen alle drie hoogste VGA standaard (in 256 kleuren) en maken gebruik van gedigitaliseerde weergave van interieurs en schepen. De handleidingen die bij de pakketten worden geleverd zijn goed tot zeer goed en bevatten alle drie een samenvatting voor een Quick-start. De verzorging van de verpakking en de display (doos en foto's) is bij alle drie goed.

Geïnstalleerd op de harde schijf kost 688 het meest aan ruimte. Deze installatie procedure kost ongeveer 25 minuten wegens decompressie van files op de originele schijven. Noch 688, noch SSII is vanaf de originele schijf te spelen. Het optiemenu is bij alle drie eenvoudig. De verschillende opties zijn weergegeven in de tabel. Alleen Wolfpack opent het spel met een bijzonder spanningsvolle melodie. De andere blijven stil. Wolfpack heeft geen beveiliging. Bij SSII moet een vaartuig geïdentificeerd worden en bij 688 moeten drie letters in-



SCREENSHOTS: WOLFPACK (VGA)



SCREENSHOT: SILENT SERVICE II (VGA)

PC SOFTWARE

gevoerd worden, die in de handleiding moeten worden opgezocht. Vooral dit laatste is vervelend, omdat de pagina aanduiding onduidelijk is. Als we dit obstakel hebben gehad, komen we bij een heel belangrijk aspect van de simulatie:

Welke keuzen hebben we?

Bij SSII kunnen we kiezen tussen een 'single battle', een 'war patrol' en een 'war career'. De enkele gevechten (8 keuzen) zijn voorgeprogrammeerd, zodat deze altijd hetzelfde zijn. Bij de andere opties worden de situaties waarin we terecht komen bepaald middels een random generator (toeval). We kunnen in dit spel geen situaties wijzigen, zoals het weghalen of toevoegen van vijandelijke schepen of het verhogen van het aantal torpedo's aan boord. Dit kan wel bij WP, in de game construction set. Hierin kunnen situaties gewijzigd en/of gecreëerd worden om te worden opgeslagen in een eigen spel file. Maar hierover straks meer.

688 biedt ons de keuze uit een tiental voorgeprogrammeerde situaties, waarbij we kunnen kiezen of we een Amerikaanse 688 sub gaan bemannen of een Sovjet Alfa klasse onderzeeër. Ook deze situaties staan vast en het spel biedt ons dus verder geen opties om hiernaast situaties te maken. Het is hierbij niet gezegd dat de situaties een onvoldoende uitdaging zouden zijn. Zijn we hier echter doorheen na veel noeste arbeid, ontstaat het adventure gevoel: "Wat moet ik met dit pakket, nu ik de oplossing heb?". Dit is een bekend probleem bij meerdere simulaties. Iets anders, dat moet worden genoemd, is de variabiliteit van de moeilijkheidsgraad. Bij SSII heb ik daar in de recensie (zie pag. 13) al een kompliment over gemaakt. In 688 is de moeilijkheidsgraad te variëren van beginner tot standaard. Hierdoor wordt de tegenstander agressiever en zijn acties doeltreffender. Erg veel verschil maakt het echter niet en het spel is daarom in de beginner mode al behoorlijk moeilijk. Hetzelfde geldt voor WP, waarbij de moeilijkheidsgraad niet variabel is.

Een nadeel van een te hoog afgestelde moeilijkheidsgraad vind ik het afnemende leereffect. Om dit te onderkennen zijn in veel simulaties speciale oefensituaties opgenomen. Deze situaties speel je echter maar een keer of twee, alvorens naar de volgende opdrachten te gaan. Microprose heeft dit naar mijn smaak het beste begrepen (ook in andere sims). Terwijl in SSII alleen het commando gevoerd kan worden over een onderzeeër die een gevecht voert tegen de Japanse oppervlakte vloot, in 688 kan gekozen worden om het bevel te voeren over



SCREENSHOTS: 688 ATTACK SUB (VGA)

een onderzeeër van de tegenpartij (welke dan dus geen tegenpartij meer is). Tevens kan dit spel via modem gespeeld worden, waarbij twee spelers ieder een onderzeeër bemannen (zie Software Gids nr. 1). Omdat 688 een simulatie is van een moderne atoom onderzeeër, is de technologie die hier aan boord wordt gebruikt meer geavanceerd dan in

PC SOFTWARE

de andere twee sims. Dit geeft de mogelijkheid om op meerdere manieren sonar en radar beelden te voorschijn te toveren en elektronische oorlogvoering te bedrijven. Daar dit in WO II nog in de kinderschoenen stond, is daaraan in SSII en WP geen aandacht besteed.

WP biedt ons de mogelijkheid om het bevel te voeren over een 'wolfpack': een groep U-boten. We zijn dan in staat om het gevecht vanuit meerdere onderzeeërs te voeren of om het gevecht centraal te leiden via standaard commando's waaraan de verschillende U-boten onder ons commando gehoor geven. Daarnaast kunnen we het bevel op ons nemen van het konvooi of de troep topedobootjagers, waar de U-boten op jagen. Ook hier hebben we de mogelijkheid om ieder schip afzonderlijk te besturen. Deze spelopzet maakt WP vanuit tactisch oogpunt de meest interessante simulatie. De simulatie kan ook door twee spelers gespeeld worden via modem, waarbij een speler het wolfpack beveelt en de andere de "prooi". Een gevolg van deze opzet is dat in WP de gezichtspunten beperkt blijven tot een commando scherm per schip. Hierop wordt alle nodige informatie weergegeven en alle boordfuncties verenigd. De weergave van de oppervlakte schepen in de periscope kijker, de meest spannende aanblik bij een subsim, is hier niet minder om.

In 688 wordt voor iedere functie (radiokamer, roerganger, radarkamer, torpedokamer) een nieuw scherm opgebouwd, waarop de funktionaris en de aktiekeuzes te zien zijn. Deze spelen zijn beide met de muis spelen, hetgeen vloeiend werkt. SSII ondersteunt geen muis, wel joystick. In SSII wordt de coördinatie tussen bevelvoerder en bemanning geïllustreerd met digitale spraak. Het echte onderzeeër gevoel komt daardoor beter boven in 688 en SSII. Vooral de kwaliteit van het begeleidende geluid van 688, waaronder een bijzonder realistische echo 'ping', draagt hieraan bij.

Door de bank genomen kan er, op basis van het bovenstaande, niet gezegd worden dat één der pakketten beter is dan een ander. Wel is duidelijk dat ieder pakket iets anders levert. In het bijzonder WP levert een aardige tactische dimensie, naast een grafisch voortreffelijke weergave. Als aardigheid is het spel daarnaast uitgevoerd met een construction set, waarmee de echte tactiek fanaat de diepte (letterlijk en figuurlijk) in kan gaan. Deze toevoeging heeft bij mij veel punten gescoord. Voor de speler die graag torpedo's ziet ontploffen en de gelegenheid wil hebben om te winnen met weinig kennis, of het leren varen met een onderzeeër als een proces wil zien, biedt SSII veel. Leeft u liever in het atoomtijdperk om een technologisch hoogwaardige atoomonderzeeër te besturen in het Oost-West conflict en gaat het u om de meest pakkende impressie van het gevoel van het onder water zijn, dan biedt 688 u veel.

Eén ding is zeker. De drie pakketten zijn elk hun geld zeker waard, zijn per stuk een behoorlijke kluit en bezorgen u allen een grafisch hoogstaand onderwater avontuur. Voor ieder wat wils. Take her up to periscope depth.

Douwe.

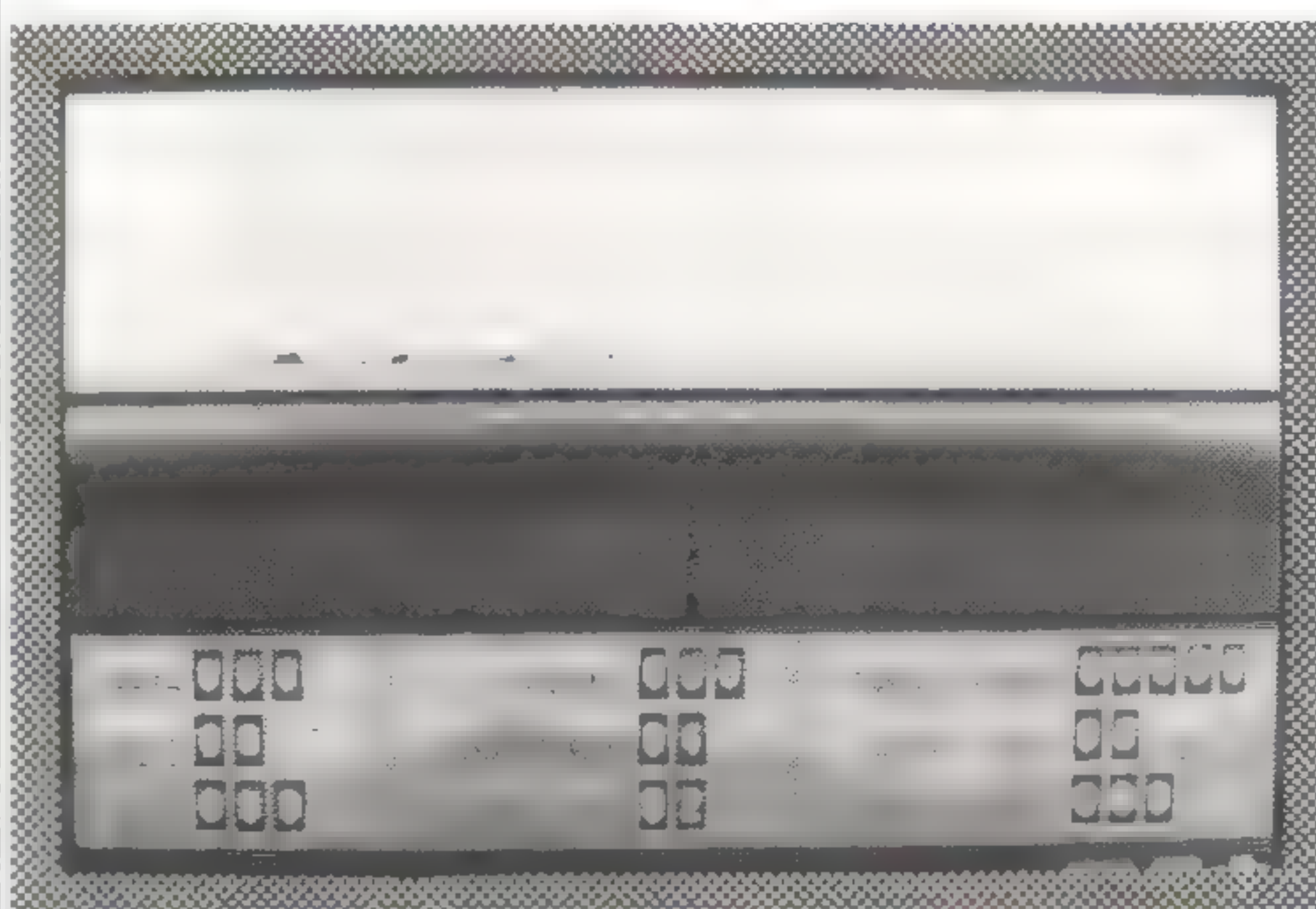
Titel	SILENT SERVICE II	688 ATTACK SUB	WOLFPACK
Producent	Microprose	Electronic Arts	Broderbund
VGA	ja	ja	ja
HERCULES	nee	alleen 100% hercules	ja
MUIS	nee	ja	ja
MODEM	nee	ja	ja
SPRAAK	Ja	Nee	Nee
Adlib	Ja	Ja	Ja
CMS	Nee	Nee	Ja
KB OP SCHIJF	688k	925k	765k
SCENARIO	WO II, 1941 - 1945 Pacific Theatre	WO III, Mondiaal	WO II, 1939 - 1945 Koopvaardij routes
MOEILIJKHEID	Variatie eenvoudig tot zeer moeilijk	Keuze beginner of standaard	Geen variatie
COMMANDO	1 duikboot	1 duikboot	Meerdere duikboten of oppervlakte schepen
MISSIE(S)	Single battle: geen War patrol: random	Voorgeprogrammeerde missies (10)	Voorgeprogrammeerd en zelf te maken via construction set
GEMIDDELDE MISSIE DUUR (minuten)	Single battle: 30 War patrol: 120	60	30 - 60
WISSELEN VAN PARTIJ	Nee	Ja, keuze Sovjet/VS	Ja, jager of prooi.
AFGEBEELDE TECHNIEK	Realistisch, eenvoudig	Geavanceerde electronic	Realistisch, eenvoudig

SILENT SERVICE II

Microprose.
PC & compatibles.
RAM: 512k.
CGA: JA.
EGA: JA
VGA/MCGA: JA (640k vrij).
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 129,=

De vorige bijzonder succesvolle simulaties F-19 Stealth Fighter en M1 Tank Platoon waren al niet van mijn harde schijf te branden. Vanaf nu neemt Microprose met Silent Service II weer een krappe 700K permanent in beslag. De hooggespannen verwachting die is gewekt in de Engelse en Amerikaanse literatuur bij de introductie is terecht gebleken. We hebben hier te maken met een volwassen, grafisch zeer pakkende en bijzonder veelzijdige simulatie.

Het onderwerp van de simulatie is de rol van de duikboot in de oorlog tegen de Japanners, in de Stille Oceaan tussen 1941 en 1945. Voor de eerste indrukken van een nieuwe simulatie, neem ik vaak slechts het noodzakelijke deel van de handleiding door en de installatie instructies, om te zien hoe toegankelijk het spel is. De simulatie kan niet vanaf de originele diskettes worden gespeeld, maar moet worden geïnstalleerd op de harde schijf of op andere diskettes. Na een duidelijke installatieprocedure, waarbij het spel moet worden afgestemd op de configuratie, kan het spel worden geladen. Hierbij moeten we de vraag nog beantwoorden of we in het spel gedigitaliseerde spraak willen horen. Als goed geaard Hollander wil ik alles waarvoor ik betaald heb en zeg ik ja. Bij de introductie krijgen we echter geen muziek te horen en blijft alles



stil. Per slot van rekening betreden we de "Silent Service" en moeten we ons aan de geluiddiscipline voor onder water houden. Het eerste keuzeschermdat we te zien krijgen, heeft een gedigitaliseerde foto van het interieur van een duikboot en haar bemanning als achtergrond. De simulatie ademt hierdoor gelijk al de juiste sfeer uit. Aan sfeerbepaling is in het spel veel aandacht besteed.

Het spel kan op vier niveaus gespeeld worden: introductory, normal, advanced en ultimate. De moeilijkheidsgraden zijn goed verdeeld. Het introductory niveau is goed te doen als we de toetsen onder de knie krijgen en torpedo's kunnen afvuren. Voor de hoger liggende niveaus dienen we toch echt even naar het hoofdstuk 'tactics' te kijken in de handleiding. Hoe hoger we komen, des te langer we moeten kijken in dit hoofdstuk. De handleiding is zoals verwacht, bijzonder uitgebreid en behandelt het onderwerp alsof we op het punt staan om af te varen. Behalve in het technisch supplement, krijg ik in de documentatie nergens het idee dat ik straks toch achter mijn beeldscherm blijf zitten. Naast de benodigde commando's, een speluitleg en het hoofdstuk over tactiek, bevat de handleiding een kort historisch overzicht van de oorlog in de Pacific Ocean, ons strijdtoneel. De simulatie is daarmee voorzien van een serieus stuk achtergrond.

Nu moeten we beslissen hoe uitgebreid we het spel gaan spelen. Gaan we de zee op voor een enkel gevecht, gaan we op oceaanpatrouille voor en-

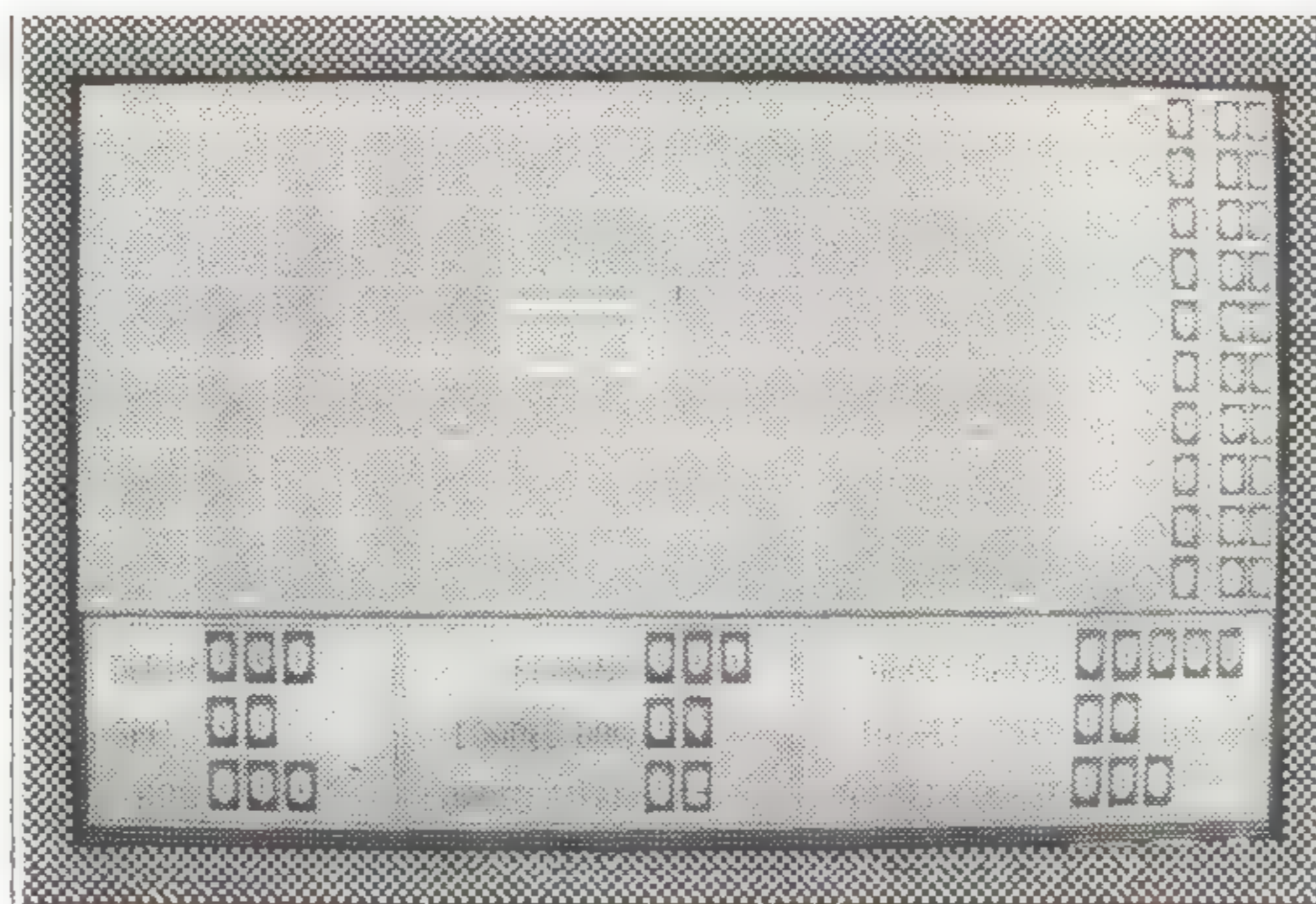
kele weken of beginnen we aan een persoonlijke carrière die begint in de eerste oorlogsjaren? Bij een enkel gevecht kunnen we kiezen uit enkele historische situaties, die voorgeprogrammeerd zijn. Op patrouille komen we terecht in "random" situaties, die worden bepaald door het jaar waarin we varen en het gebied waarin we op patrouille zijn. Het patrouille gebied wordt bepaald door de aktieradius vanaf de gekozen uitvalsbasis. De Amerikaanse marine heeft meerdere bases op eilandengroepen in de Stille Oceaan. De Keizerlijke marine heeft er volgens de simulatie (en de werkelijkheid) veel meer. De kunst is om de bevoorrading van de bases onderling te onderscheppen en het in- en uitgaande verkeer bij de Japanse bases aan te vallen. Op deze manier speelt de Silent Service haar rol in de herovering van eiland na eiland in de Stille Oceaan, tegenover de grootste vloot die ooit heeft gevaren. Dit gegeven leidt soms tot bijzonder spannende situaties, wanneer we de kijker richten op een radar contact. Met ingehouden adem zien we vliegdekschepen, zware kruisers en tankers, omzwermd door torpedobootjagers en patrouilleboten ons bereik invaren.

Het gevecht begint. De weergave van alle oppervlakteschepen is extreem mooi, door de gedigitaliseerde opnames en het uitbundig gebruik van de VGA standaard. We mogen echter niet te lang blijven kijken. Er moet iets ondernomen worden. Wanneer we het bevel geven om te duiken tot periscoopdiepte, wordt het bevel bevestigd (aye aye sir) door een digitale stem. Het gebruik van digitale spraak geeft een geheel nieuwe dimensie aan het spel. Ieder afzonderlijk bevel wordt bevestigd, waardoor het indrukken van een toets heel direkt wordt gekoppeld aan het geven van een bevel aan een persoon. Raakt de commandant in paniek en geeft hij tien keer het commando 'roer links', dan zal de roerganger tien keer van zich laten horen. Deze zal dan echter wel

PC SOFTWARE

weten uit welk hout de commandant gesneden is, maar plichtsgetrouw zijn "aye aye sir" blijven herhalen. Spraak is een toevoeging die ik als bijzonder aardig heb ervaren. Het geluid is goed, ook al komt het uit een interne speaker. Dat belooft wat als we het over een Adlib kaart kunnen laten lopen. Dit dienen we aan te geven bij de configuratie. De geluidseffekten kunnen in verschillende gradaties uitgezet worden tijdens het spel, zodat we alleen signalen of ontploffingen horen. De kwaliteit van het geluid van de signalen vind ik tegenvallen. Bij andere duikbootsimulaties heb ik weleens een èchtere "Ping" gehoord.

Wanneer we met de periscoop een doel gemarkeerd hebben, vuren we onze eerste torpedo af. De simulatie stopt nu en een animatie wordt afgespeeld, waarin de lancering van de torpedo te zien is van buiten de duikboot. Dit is voor één of twee keer een aardig (grafisch goed) gezicht, maar stoort eigenlijk het spel enigzins. Het wisselen van schermen duurt op mijn XT (op 10 mhz) te lang. Het kan zijn dat de onderbreking op een bijzonder snelle machine niet storend is. Ook wanneer de duikboot wordt aangevallen met dieptebommen, zien we een animatie. Nu echter met tergend langzaam zakkende bommen, die altijd op hetzelfde niveau exploderen. Gelukkig zijn de animaties uit te zetten. Als we het goed gedaan hebben, is de torpedo nu op koers naar het doel. We trekken de periscoop in om ontdekking te voorkomen en volgen de torpedo op de overzichtskaart in de commandoruimte. Hierop zien we alle aan de radar en sonar bekende vaartuigen met vaarrichting en vaarsnelheid. Tevens worden onze torpedo's aangegeven. Wanneer een torpedo zijn doel bijna heeft bereikt, steken we de periscoop omhoog, om de explosie niet te missen. Op het doel ingezoomd, krijgen we een smakelijke explosie te zien van metaal, vuur en water, als de torpedo zich op de waterlijn in het schip boort. Even later zien we van het schip niet meer dan enkele antennes. We gaan halve kracht varen en zoeken de horizon af naar een nieuw slachtoffer. En zo vullen we onze dagen.



De feitelijke simulatie, zijnde het weergeven van het gedrag van de door ons bestuurde en de niet door ons bestuurde objecten, is goed. Het schip is goed te besturen en kan geen dingen die een duikboot in werkelijkheid ook niet kan. De vaartuigen van de Keizerlijke marine laten een initiatiefvol en tactisch gedrag zien, waardoor we een behoorlijke tegenstander hebben. Vooral het kenmerk tijd is in deze simulatie leuk uitgebuit. In het begin van de oorlogsjaren hebben we geen beschikking over radar en kunnen we alleen in bepaalde typen duikboten varen. Als de oorlogsindustrie in de loop van de oorlog (vanaf 1943) ons voorziet van betere torpedo's, radar en snellere boten, krijgen we hierover de beschikking. Hiermee kan de moeilijkheidsgraad nog eens aangepast worden.

Technisch gezien is er op de simulatie weinig aan te merken. Zoals bij meerdere nieuwe programma's opvalt, gaan de programmeurs echter steeds meer uit van een ruim intern geheugen, een snelle processor en een hoge video-resolutie. Vooral de door de fabrikant aangegeven geheugenruimte luistert zeer nauw. Bij één van de operaties heeft het spel het bij mij twee keer opgegeven, omdat er te veel objecten (schepen, torpedo's, afbeeldingen) tegelijk berekend moesten worden en enkele programma's resident in het geheugen geladen waren gebleven. Conflicten in het geheugengebruik kunnen ook resulteren in het niet reageren van het programma op de via het toetsenbord gegeven commando's. Deze commando's worden dan in een soort wachtrij geplaatst, waarop de simulatie tijdelijk weigert. Deze dingen zijn niet meer gebeurd nadat ik 'schoon' heb opgestart. Het is de prijs die we moeten betalen voor kleur en scherpte. Desalniettemin

speelt het spel bijzonder goed op CGA (zowel kleur als monochroom) en EGA. Ik heb het spel geprobeerd te spelen vanaf geïnstalleerde diskettes. Dit is echter niet te volgen en het vereist bijna bij iedere handeling het wisselen van diskette. Een harde schijf - liefst een snelle- is dus aan te raden. De joystick optie is alleen interessant voor wie aan het ding is vastgegroeid. Het voegt beslist geen bedieningsgemak toe. Silent Service II is een simulatie die door het spectrum aan moeilijkheidsgraden en het feit dat een uur-tje gespeeld kan worden of een hele dag, geschikt is voor een breed spelerspubliek. Vergeleken met andere simulaties is deze zeer gebruiksvriendelijk en zeer spectaculair. Zoals reeds gezegd, deze blijft op mijn harde schijf tot de entree van SSIII.

Douwe.

BEELD:	*****
GELUID (spraak):	*****
(signalen):	***
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	***

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

(NvdR: Ook op een AT blijft het wisselen van de beelden voor de animaties enigzins storend, daar de snelheid hiervan afhankelijk is van de snelheid van de harddisk en in mindere mate van die van de processor. De animatie van de dieptebommen verloopt op een AT wel vlotter. Als je de animaties enkele malen gezien hebt kun je deze het beste uitschakelen. Wie problemen krijgt met het geheugen en dit niet wil 'schoonvegen' kan het spel installeren zonder muziekkart en opstarten zonder gedigitaliseerd geluid. Het spel heeft dan minder geheugenruimte nodig. XT bezitters dienen veelvuldig de F9-toets te gebruiken om de snelheid op te voeren. Doe je dit niet en laat je het spel op de standaard snelheid (1) lopen, dan kun je uitgebreid dineren voordat je aan een confrontatie toekomt.)

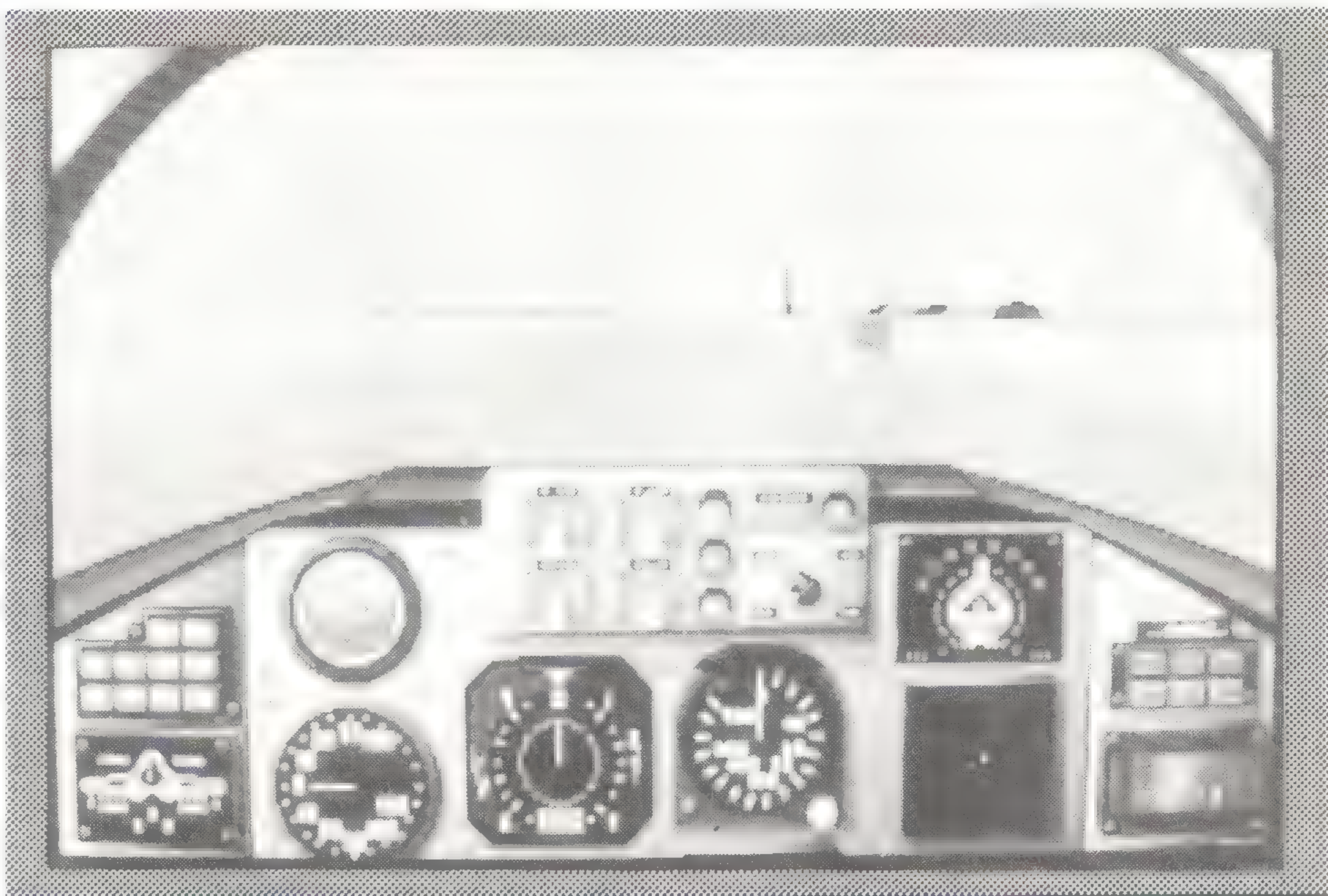
STORMOVIK

Electronic Arts.
PC & compatibles.
RAM: 512k vrij.
640k aanbevolen.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5"
AdLib: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 99,=



Dit nieuwe spel van Electronic Arts, dat ten tijde van de ontspanning tussen Oost en West is geschreven, opent met een Russisch muziekje en een introductie-animatie waarin de Sovjet hamer en sikkel elkaar omarmen. Electronic Arts heeft met deze simulatie van een typisch ondersteuningsvliegtuig, de Sukhoi 25 Stormovik, gekozen voor een nieuw gezichtspunt. U wordt als piloot ingelijfd in de Sovjet-Russische luchtmacht en ingezet tegen internationale terroristen, provocerende NAVO eenheden en deserterende Russische wapensystemen. Dat dit wennen is, bleek bij mijn eerste vluchten waarin ik gewoontegetrouw mijn raketten afvuurde op MIG's en mijn bommen liet vallen op Sovjet grondtroepen. In Stormovik is niet altijd bekend wie nu precies bij de vijand hoort en kunt u vaak pas het vuur openen wanneer er op u geschoten wordt.

Kwade tongen beweren dat zich onder



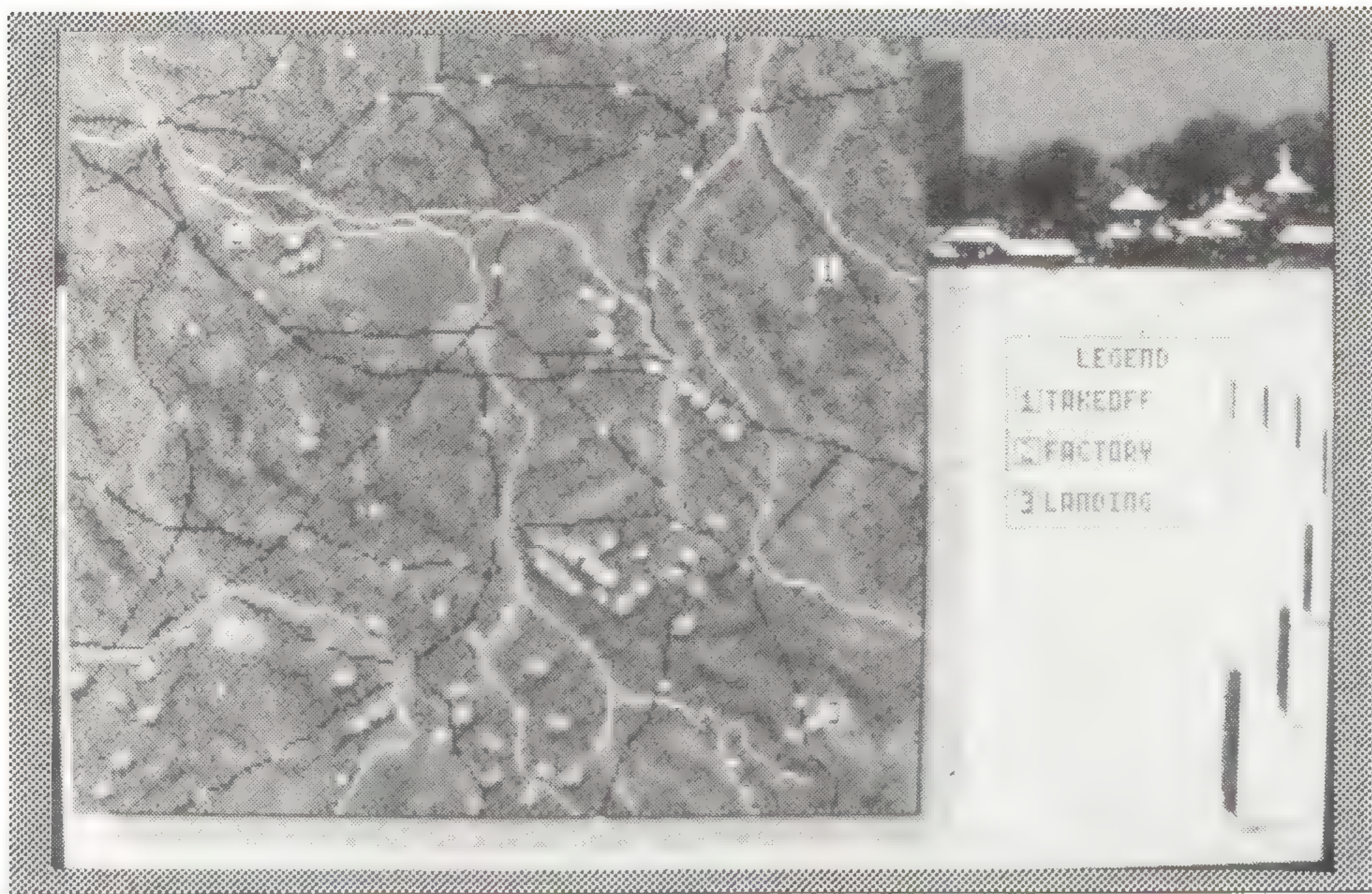
de gelederen van de terroristen zelfs hogere KGB officieren en hooggeplaatste militairen bevinden. Zij trachten conflicten uit te lokken tussen Oost en West, om een oorlog op gang te brengen. Al uw opdrachten in het grensgebied tussen Oost- en West Duitsland zijn gericht op het verhinderen van deze provocaties en het voorkomen van een escalatie tot oorlog. Nu maar hopen dat de bevelen komen van een "goede".

Het spel wordt geleverd in een eenvoudige verpakking (Sovjet standaard rood), op naar keuze 5.25 of 3.5 inch schijfjes. Een harde schijf is aan te bevelen gegeven de frequentie waarmee tijdens het spel gewisseld moet worden wanneer vanaf flop wordt gespeeld. De handleiding van Stormovik is eveneens eenvoudig uitgevoerd. Zij bevat de meest elementaire informatie over de verschillende cockpit functies, bewapening, benodigde toetsen en identificatie van vijandelijke en vriendelijke voertuigen en vliegtuigen. Hiernaast is een Engelse vertaling opgenomen van een aantal voor de Russische piloot onontbeerlijke woorden, die geraadpleegd moet worden voor de beveiliging in het begin van het spel. Waar de handleiding mijns inziens enigzins in is achtergebleven, is het uiteenzetten van de specifieke rol en de kenmerken van de SU-25 en het aanreiken van beproefde tactieken en vliegpatronen om de missies mee uit te voeren. De meer seri-

euze simulant stelt hier zeker prijs op, al is het maar om na tien vluchten enigzins resultaat te kunnen boeken. Al met al ontstaat het idee dat de handleiding door het project team is gezien als een noodzakelijk kwaad. De diepgang ontbreekt.

Het programma zelf blinkt voornamelijk uit in het visuele aspect. De weergave van de cockpit, het landschap en alle objecten buiten het vliegtuig is bijzonder goed. Er is zoveel te zien (mits VGA, 256 kleuren en 640 Kb vrij), dat de speler in de eerste vluchten de neiging heeft het vliegen te vergeten en de aandacht besteedt aan alle zwenkende, aanvallende en neerstortende vliegtuigen, helicopters en op de grond krioelende voertuigen. Het vliegen van de verschillende te vervullen opdrachten wordt in de simulatie omlijst met bijzonder scherpe en kleurrijke stillevens. Een gedenksteen in de steppe (bij een crash), een wachtpost in Siberië (bij een eject) en een vreugdevol weerzien op de basis (bij succes).

Een nadeel van de nadruk die is gelegd op scherpheid en kleur is dat het spel minder of nauwelijks te spelen is op een monochroom monitor (Hercules wordt dan ook niet ondersteund) of op een kleurenscherm met een lage resolutie. Uitgaande van de hoge resolutie en het gebruik van 256 kleuren, zijn bijvoorbeeld in de cockpit kleine overzichtsschermen (ong. 2cm²) opgenomen, waarin de wapenstatus en



eventuele schade middels kleurcodes is waar te nemen. Bij VGA resolutie is dit al moeilijk te onderscheiden, laat staan bij een lagere resolutie en minder of geen kleuren.

De bij de simulatie behorende geluidsondersteuning is flink (IBM internal speaker) en kan lopen via de Adlib kaart en een CMS kaart. De meerdere waarschuwingssignalen die attenderen op radar of inkomende raketten zijn zo beangstigend, dat in sommige gevallen het opzettelijk crashen van het toestel de enige uitweg is, om van het gek makende lawaai af te zijn. Het geluid kan uitgezet worden als startoptie of tijdens het spel via het Flight menu. Een piloot die er een gewoonte van maakt om te lang in vijandelijk gebied te dralen, zal in werkelijkheid rijp zijn voor een gehoorapparaat (zo die in Rusland al te verkrijgen zijn).

Een bijzonder belangrijk element van een vliegtuig simulatie is het vliegen zelf. Hierbij is het prettig wanneer het vliegtuig soepel en beheerst gestuurd kan worden, hetzij vanaf het toetsenbord, hetzij met muis of joystick (optioneel). Bij iedere door mij geteste besturing valt hetzelfde op: het toestel reageert schokkerig en overmatig op de besturing. Dit is al hinderlijk wanneer we onderweg zijn van de basis naar het doel. Het toestel is heel moeilijk vlak te krijgen. Bijzonder vervelend wordt het echter wanneer we, om het doel te kunnen vinden en vernietigen, langzaam en laag moeten vliegen. "Alle boordlichten springen aan,

waarschuwingssignalen gaan oorverdovend af en gaten vallen in de cockpit koepel. Onderwijl heb ik nog geen spat gezien van mijn doel en heb ik de handen vol aan het op koers houden van een op hol geslagen en paniekerig reagerend toestel. Kompleet ontmoedigd duw ik de stuurknuppel van me af en duik de vergetelheid in, om rust te vinden onder een grote steen op de steppe".

Eenzijds wordt de moeilijkheidsgraad hier dus bepaald door het onderwerp van de simulatie, waarbij de taak is om de vijand te raken, terwijl we maar heel kort boven het doelgebied zijn en de doelen daarom pas laat en kort zichtbaar zijn. Anderzijds wordt de moeilijkheidsgraad onnodig verhoogd door een springerige besturing. Op het punt "flyability" zijn er betere simulaties op de markt. Daarnaast kan worden opgemerkt dat niet alle wapens die ter beschikking staan van de piloot, variërend van geleide Anti-tank raketten tot bommen, even nauwkeurig te gebruiken zijn. In de handleiding wordt bij de uitleg van een "bomb run" gezegd: voordat u ongeveer boven het doel bent, laat u de bom los, rekening houdend met het glijpad van de bom. Bedankt! Een richtvizier voor deze wapens ontbreekt ten enen male en de uitleg in de handleiding helpt mij niet verder. Dit kan beter.

Desalniettemin kunnen we bij Stormovik spreken van een grafisch aantrekkelijke, pittige simulatie. In meerdere aspecten doet het spel denken aan haar voorganger van Electronic Arts: LHX Attack Chopper. De grafische vormgeving van de landschappen, het genoemde Flight menu en de gebruikte geluidsroutines zijn terugkerende zaken. De speler raakt door standaardisatie van spel en besturing wellicht sneller vertrouwd met de simulatie, maar het vermoeden rijst dat we te maken hebben met een economisch principe van de producent. Dit mag echter de pret niet drukken, zolang het de prijs voor de consument ook drukt! De programmeur Rick Tiberi van Electronic Arts is er met Stormovik in geslaagd om een simulatie te bouwen die beantwoordt aan de hedendaagse complexiteit van gevechtsvliegtuigen en wapensystemen en heeft dit verpakt in een grafisch mooi en snel draaiend programma met een aardige nieuwe invalshoek. Programmeurs van deze simulaties dienen zich echter te realiseren dat:

A. De gemiddelde speler geen vierjarige opleiding tot piloot achter de rug heeft ter waarde van een miljoen dollar.

B. De speler niet altijd de beschikking heeft over een beeldscherm en grafische kaart van een slordige vijftienhonderd gulden.

Een speler wil graag in de simulatie kunnen groeien en zo nu en dan de gedane moeite beloond zien met een overwinning. Realistische graden van moeilijkheid en een betere besturing van het vliegtuig zijn daartoe geëigende middelen.

STORMOVIK is daarom nog het meest geschikt voor de serieuze vlieger met tijd voor extra trainingssuren.

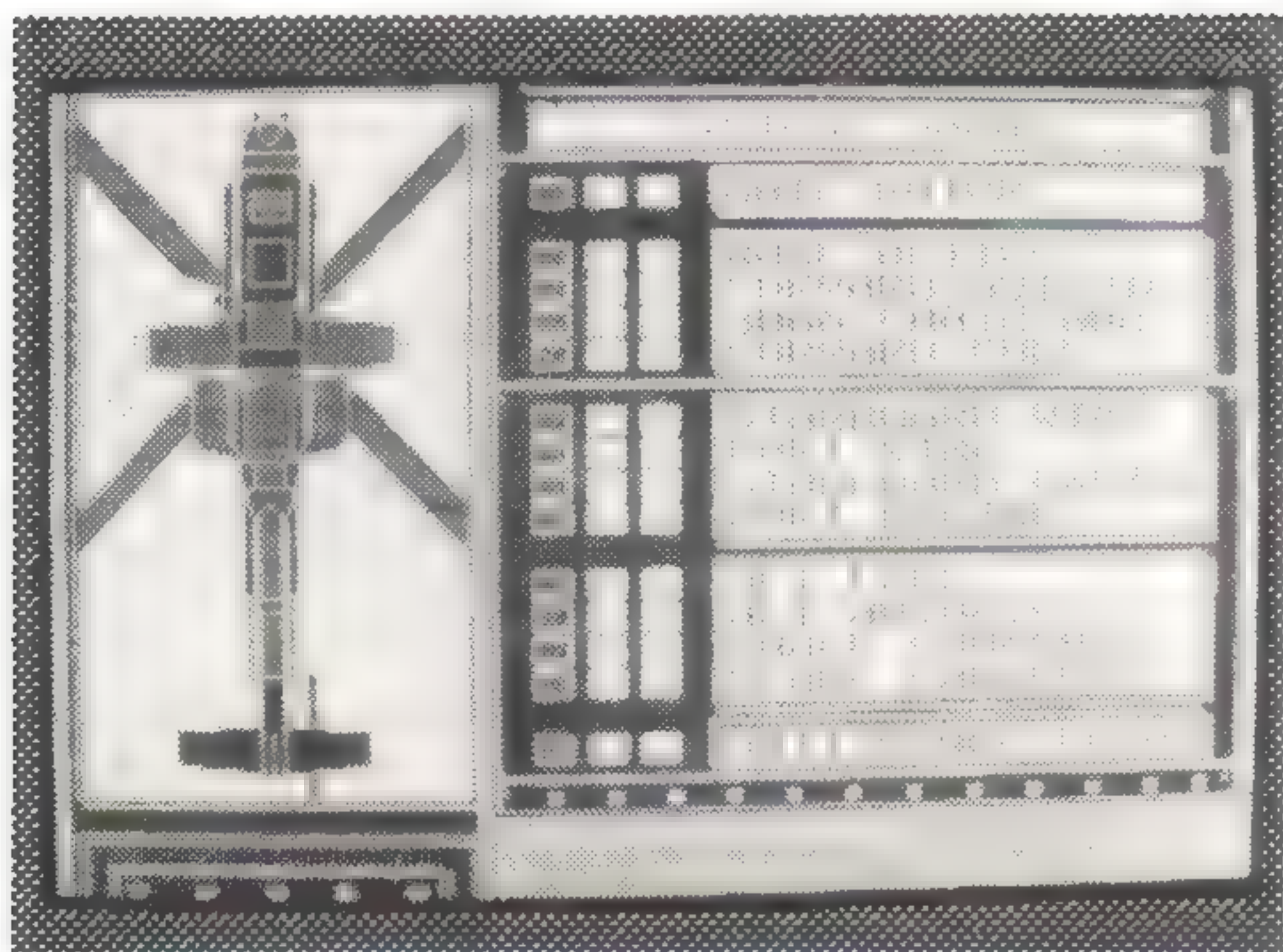
Douwe.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

GUNSHIP

Microprose
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
Richtprijs: FL. 119,=



Gunship, een oudgediende met een uitstekende reputatie, die nog steeds stand houdt in het VGA geweld van nu. Deze simulatie van de Apache AH-64A gevechtshelicopter is opnieuw uitgebracht, waarbij de on-disk beveiliging is vervangen door een off-disk beveiliging via de handleiding. Al zag Gunship in 1986 al haar eerste licht, dit spel is één der beste, zo niet de beste onder de helicoptersimulaties. De simulatie geeft bijzonder goed weer wat de facetten zijn van het begrip aanvals- of gevechtshelicopter en biedt de speler voldoende mogelijkheid en uitdaging om deze facetten uit te buiten in het gevecht. Maar hierover later meer.

Het pakket wordt geleverd met een uitgebreide handleiding, een technisch supplement, een toetsenbord overlay en een registratiekaart van de producent. In de handleiding (vermomd als een pilot manual van de Apache AH-64A) wordt veel aandacht besteed aan

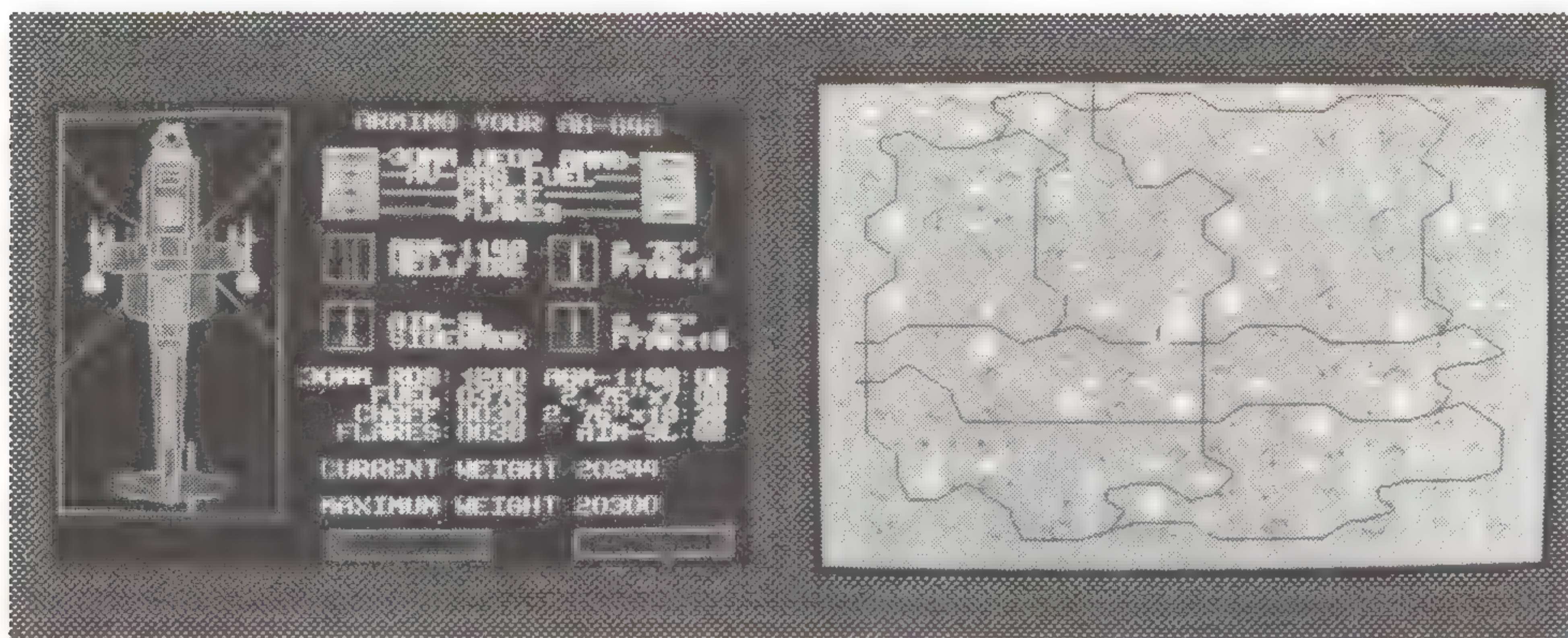


het vliegen van een helicopter. Dat dit geheel verschillend is van het rechttoe rechtaan vliegen in een vliegtuig, wordt in de handleiding al snel duidelijk. In detail wordt uiteengezet wat het verschil is tussen "cyclic" control en "collective" control, respectievelijk de besturing langs de horizontale as en de verticale as. Deze besturing is in andere heli simulaties vaak niet gescheiden om de besturing eenvoudig te houden, hetgeen de werkelijkheid geweld aandoet.

Naast het vliegen an sich worden ook de gevechts tactieken en ontwijkingsmanoeuvres ruim besproken. Ook al is de Apache gepantserd, het is niet verstandig om de vijand uit te nodigen dit te testen. In het spel begint de speler als warrant-officer (laagste officiersrang in het Amerikaanse leger) met een trainingsvlucht op een oefenbaan, waar de tegenstander wel schiet, maar geen schade aangericht kan worden aan het toestel. Op deze baan is het daarom verleidelijk en spectaculair, om in het open zicht de vijand op 500 meter afstand heroïsch met anti-tank raketten en het boordkanon te bestoken.

Het is echter niet aan te bevelen deze tactiek vol te houden. De eerste serieuze missies in Zuid-Oost Azië leren ons dat snel af. Op volle vaart naar het doel vliegen, zonder voorzichtig over ieder heuveltje te kijken of er niet toevallig een zware mitrailleur of luchtdoel kanon staat, is zo goed als zelfmoord. De vijand is hier slecht bewapend maar des te slimmer en bijzonder talrijk. Een missie kan niet tot een bevredigend einde worden gebracht, als we ons de tactieken van het pop up vliegen niet eigen maken. Zeker als we bevorderd worden en opdrachten krijgen in Centraal Amerika, het Midden Oosten en als hoogste uitdaging West Europa, hebben we de tactiek hard nodig. De pop up tactiek bestaat uit het laag, onder de zoekradar door van dekking naar dekking vliegen. Ondertussen bij iedere dekking (heuvel of bos) even stijgen en draaien op de plaats om de omgeving in kaart te brengen, dalen en de volgende stap van de route of het volgende aanvaldoel bepalen. Op deze manier komen we geen onverwachte luchtdoelraketten of ander gespuis tegen en behouden we het initiatief.

PC SOFTWARE



Dit realisme en het feit dat de besturing van de heli (wanneer we die eenmaal onder de knie hebben) feilloos en gelijkmatig werkt, maakt Gunship tot dé Helicopter simulatie. In de EGA standaard (16 kleuren) is dit spel voortreffelijk te spelen en door het zuinige geheugengebruik (256K) lossen de beelden elkaar snel af. Dit geldt ook nog voor een wat trage XT (4,7 Mhz). De snelheid van de simulatie is af te regelen, zodat we geen problemen krijgen wanneer het spel wordt gedraaid op de echte snelheidsmonsters. De weergave van heuvels, wegen, rivieren is echter niet zo goed als we die kennen uit latere Mi-

croprose producties en er is minder omgevingsdetail. Er worden (nog) geen VGA of MCGA drivers bijgeleverd of drivers voor de bekende geluidskaarten. Ik vond dit laatste geen gemis, alhoewel het geluid van dit spel uit mijn IBM internal speaker best beter zou mogen. De lay-out van de cockpit is bijzonder overzichtelijk, met niet te veel wijzertjes, klokjes en lampjes (waar je in het heetst van de strijd toch niet naar kan kijken). Jammer is wel dat het blikveld vanuit de heli wat nauw is terwijl de cockpit van de Apache aan alle zijden open is. Misschien voor Microprose tijd voor

Gunship II, waarin die dingen meege-nomen kunnen worden.

Voorlopig kan ik een ieder, mits geïnteresseerd in deze materie, dit pakket ten zeerste aanbevelen.

Douwe.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

NvdR: Andere verbeteringen, die door Microprose aan deze nieuwe versie zijn toegevoegd, zijn o.a. dat GUNSHIP nu sneller loopt op AT's en 386's en dat het flikkeren van het beeld op sommige computers is verholpen. Ook is de Install/Destall verwijderd i.v.m. het gebruik op hard disk. Voor diskettegebruikers betekent dit, dat er nu ook back-up kopiën gemaakt kunnen worden.

ABONNEMENTEN

Een abonnement kan ingaan per 1 januari van een bepaald jaar. Tussentijds een abonnement nemen is 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.

Zie voor gegevens betreffende abonnementen en prijzen de informatie in de colofon (pagina 1)

BATTLE CHESS II

CHINESE CHESS

Interplay.
PC & compatibles.
DOS versie: 2.1 en hoger.
RAM: 512k.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA(640k).
Kleurenmonitor vereist.
Tandy: JA.
Harddisk: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Innovation: JA.
Richtprijs: FL. 99,=

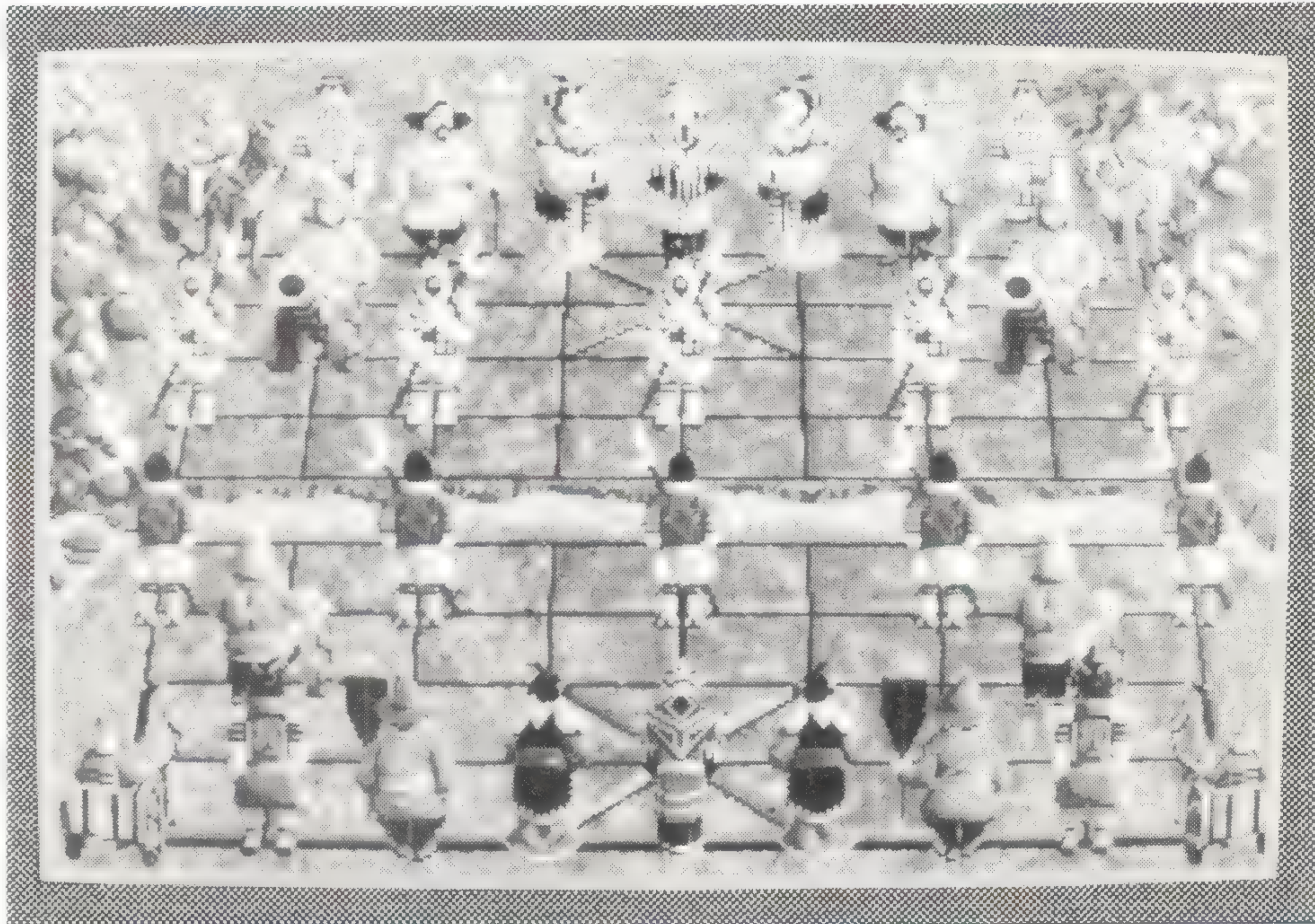
Er gaan geruchten, dat BATTLE CHESS II de vervanger zou zijn van BATTLE CHESS I, het schaakspel dat wij in Software Gids nr.2 beschreven. Een "gewoon" schaakspel dus, maar dan met Chinese figuren. NIETS IS ECHTER MINDER WAAR!

De Chinese variant van het schaakspel vertoont weliswaar overeenkomsten met het conventionele schaken, maar is toch heel anders van opzet en zeer interessant om te spelen.

GESCHIEDENIS

Bij alle vormen van het schaken gaat het er om oorlog te voeren met een tegenstander zonder dat daarbij bloed vloeit. De twee spelers beginnen met een gelijk aantal stukken, waarbij degene die de eerste zet mag doen een klein voordeel heeft.

Het schaakspel vindt zijn oorsprong in India: in de 7e Eeuw heette het spel hier "Chaturanga", dat zich al ras verspreidde naar Perzië en China. Spaan-



se en Italiaanse handelaren brachten het schaken in de 11e Eeuw naar Europa. Gedurende die tijd onderging het vele veranderingen, totdat de internationale versie zoals wij die kennen daaruit voortvloeide.

(Zo staat het in de handleiding: mijn encyclopedie geeft andere jaartallen, maar in grote lijnen klopt het wel)

Terwijl dit alles in Europa plaatsvond, kende ook de Chinese versie veranderingen. Het Chinees schaken verschilt in zoverre van de Westerse tegenhanger, dat het meer de Chinese cultuur en filosofie weerspiegelt. Zo werd er bijvoorbeeld een kanon toegevoegd aan de stukken, omdat in China het buskruit werd uitgevonden. Ook de andere stukken zijn op de een of andere manier representatief voor een aspect van de Chinese cultuur.

In het midden van het schaakbord, dat groter en opener is, bevindt zich een rivier: de Hemelse of Gele Rivier, die een scheiding vormt tussen het Noordelijk en Zuidelijk gebied.

DE REGELS

Het doel van Chinees schaken is het verslaan van de tegenstander door zijn of haar koning schaakmat of "pat" te

zetten. Twee tegenstanders spelen tegen elkaar waarbij de een meestal rood is en de andere blauw.

Elke speler heeft 1 Koning, 2 Torens, 2 Kanonnen, 2 Ridders, 2 Ministers (blauwe ministers worden soms vervangen door olifanten), 2 Raadslieden en 5 Pionnen.

De rode speler is het eerst aan zet, waarna de zetten afgewisseld worden. Je moet zetten, als je aan de beurt bent.

Er mag slechts één stuk per beurt gezet worden, waarbij voor alle stukken afzonderlijke regels gelden. Geen enkel stuk (behalve het Kanon) mag over een ander stuk heenspringen en er kan maar één stuk op een vakje staan.

Alle stukken kunnen een stuk van de tegenpartij slaan door op hetzelfde vak te belanden. Het geslagen stuk wordt dan van het veld verwijderd. Er mag één stuk per beurt geslagen worden.

Als een stuk van de tegenstander de Koning bedreigt en dat stuk de Koning in de volgende beurt zou slaan, staat de Koning "schaak". Als dit gebeurt, moet de Koning uit schaak gezet worden of geblokkeerd worden met een ander stuk of het bedreigende



stuk slaan. Als deze mogelijkheden niet gerealiseerd kunnen worden, staat de Koning "schaakmat" en is het spel voorbij.

Als de Koning geen legale zet kan doen en niet schaak staat, dan wint de tegenpartij door "pat". Bij Chinees schaken is dit net zo gewenst als het winnen door middel van schaakmat.

Net als bij conventioneel schaken is de laatste mogelijkheid "remise", d.w.z. dat geen van beide spelers een overwinning kan behalen.

HET SCHAAKBORD

Het Chinese schaakbord bestaat uit 9 verticale en 10 horizontale lijnen. Elke kant heeft een Keizerlijk Paleis in het midden, dat uit 3 x 3 lijnen bestaat en door diagonale lijnen is aangegeven op het bord. De stukken staan niet in de vlakken, maar op de intersekties van de lijnen. De Koning mag het Paleis niet verlaten en mag alleen 1 punt vooruit, achteruit, naar links of naar rechts. Diagonaal mag niet; dat mogen alleen de Raadslieden, die eveneens binnen het Paleis moeten blijven. Ministers mogen 2 punten in diagonale richting langs dezelfde lijn. Zij mogen wel buiten het Paleis komen, maar niet de Rivier oversteken. De Ridder (Paard) mag 1 punt vooruit, achteruit, naar links of rechts, gevolgd door 1 punt diagonaal links of rechts. Anders dan bij conventioneel schaken mag dit stuk niet over andere stukken springen. De Toren mag een onbeperkt aantal punten in diagonale of horizontale richting, wat ook voor het Kanon geldt, alleen moet het Kanon altijd eerst over een ander stuk heen springen (de "Brug" of het "Scherm"). Dit andere stuk mag een eigen stuk of een stuk van de tegenpartij zijn. De pionnen tenslotte mo-

gen 1 punt voorwaarts, totdat ze de Rivier over zijn; dan mogen ze ook 1 punt naar links of naar rechts. Ze mogen nooit achteruit en ook worden ze niet gepromoveerd als ze de andere kant van het bord bereiken. In tegenstelling tot conventioneel schaken, slaan zij door zich rechtuit voort te bewegen.

DE UITVOERING

Net als bij BATTLE CHESS I is de uitvoering van deze computerversie van het Chinees schaken subliem. Een kleurenmonitor is niet voor niets een vereiste: het schaakbord is in groen uitgevoerd met in het midden de Rivier in blauw. De stukken zijn zeer gedetailleerd getekend en als er een stuk geslagen wordt, zie je dat op je beeldscherm als een gevecht afgebeeld, begeleid door krijgshaftige Chinese muziek. Je moet er wel even aan wennen, dat het Paard ("Knight") op het scherm een ridder is, terwijl de Toren voorgesteld wordt door een paard met wagen. Als deze Toren een stuk slaat, verandert hij eerst in een grote Draak, waarna het stuk van de tegenpartij met de staart verbrijzeld wordt of opgegeten of iets anders gruwelijks, afhankelijk van de waarde van het stuk. Als deze Draak echter door de Koning geslagen wordt, verandert hij in een klein hagedisje waarna de Koning hem met de voet verplettert en er een plasje bloed overblijft. De andere stukken vechten gewoon en doorboren elkaar met zwaarden of slaan er eens een hoofd af etc. Als je na verloop van tijd genoeg hebt van de 3-D animatie, heb je nog twee mogelijkheden om twee-dimensionaal te schaken, waarbij de stukken meer op damschijven lijken. Je kunt dan kiezen tussen schijven met de beginletters in normale lettertekens of Chinese tekens.

OOK VOOR BEGINNERS

Om BATTLE CHESS II te kunnen spelen, hoeft je geen aankomende grootmeester te zijn, want als je wilt wordt alles je netjes voorgedrukt. Voordat je een zet doet, kun je de optie "Suggest Move" kiezen, waarna

het programma de meest gunstige zet voorstelt. Als je een figuur aanwijst, kun je vantevoren alle toegestane zetten van dat stuk op het speelveld te zien krijgen. Er zijn diverse moeilijkheidsgraden, variërend van beginner tot Chinese Karpov en je kunt een tijdslimiet instellen om te voorkomen dat je (computer-)tegenstander te lang nadenkt over een zet.

Volgens de handleiding zou een partij Chinees schaken korter duren dan Westers schaken, maar eer je uitgepeeld bent, verstriken er toch heel wat uurtjes. Op een AT gaat het zetten behoorlijk snel, maar ook op een XT is de snelheid niet meer dan redelijk.

Om het spelverloop te kunnen bestuderen, kun je twee computertegenstanders tegen elkaar laten spelen, maar ook kun je een partij met een menselijke tegenstander spelen, als je in het bezit bent van een (nul)modem.

KONKLUSIE

BATTLE CHESS II is een aanrader voor iedereen, die van bordspellen houdt en volgens mij hoeft je dan niet eens een fervent schaker te zijn. Ik ben zelf helemaal niet zo'n schaakfanaat, maar ik heb toch gefascineerd zitten spelen. Of de liefhebbers van het conventioneel schaken gecharmeerd zullen zijn van deze Chinese variant, kan ik uiteraard niet beoordelen. Voor hen is BATTLE CHESS I er dan altijd nog, die qua animatie net zo fraai is.

José

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

SIERRA-HELP-LINE

In deze rubriek proberen Daan den Hollander en Dirk Willem van Dam vragen van onze lezers over Sierra adventures te beantwoorden. Tevens zullen zij tips en oplossingen geven van Sierra-On-Line adventures. Vragen voor deze rubriek sturen naar:

Oplossingen en tips van andere lezers (ook van andere adventures) blijven uiteraard nog steeds welkom en kunnen ook naar deze postbus gestuurd worden.

Sierra-Help-Line
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM Lelystad.

LEISURE SUIT LARRY I De komplette oplossing

Voor de Bar: taxi, get in.
In Taxi: shop, pay, get out.
In de Winkel: get magazine, get wine, buy rubber, pay.
Voor de Winkel: (wacht tot een dronken man op je af komt), give wine, look at phone, use phone (555-6969), taxi, get in.
In Taxi: bar, pay, get out.
Voor de Bar: open door.
In de Bar: (loop naar de bar), sit, order whiskey.
In Achterkamer: talk to man, give whiskey, get rose, (loop naar deur), open door.
In W.C.: sit, get up, read wall (4x. Het password is KEN SENT ME), (loop naar wasbak), look sink, get ring, (loop nu terug naar de bar).
Bij bar: (loop naar de deur rechts), knock, ken sent me.
In de kamer: use remote control, switch channel (6x).
In de kamer boven bar, bij bed: undress, use rubber, fuck, remove rubber, (loop naar het tafeltje), get candy, (loop naar het raam), open window, climb through window, (loop naar links tot je naar beneden valt).
In container: get hammer, get out, (loop naar de voorkant van de bar).
Voor de bar: taxi, get in.
In taxi: casino, pay, get out, (loop nu het casino in).
In casino: Speel nu blackjack of speel bij een gokkast. Ga door tot je \$250 hebt. (SAVE STEEDS ALS JE WEER MEER GELD HEBT!!!) Als je \$250 hebt, ga dan omhoog.
In Hal: (loop naar de asbak), look ashtray, get card, (ga nu naar het cabaret).
Bij cabaret: sit, (loop nu weer naar buiten).
Buiten casino: taxi, get in, disco, pay, get out.
Voor de Disco: (loop naar de man toe), show card, (loop naar binnen).
In disco: (loop naar het tafeltje waar de dame zit), sit, look at girl, talk to girl, dance with girl, stand, (loop naar de dansvloer en na het dansen weer naar de tafel), sit, look at girl, talk to girl, give candy, give rose, give ring, give money, (loop weer naar buiten).
Voor de disco: taxi, get in, chapel, pay, get out, (loop naar de deur)
Voor Kapel: open door.
In Kapel: marry girl, (Verlaat nu weer de kapel en loop een veld naar links. Je staat nu weer voor het casino).
Voor Casino: (wacht tot er een man op je af komt), buy apple, (ga het casino in en loop naar de hal).
In de hal: (ga in de lift staan), four.
Op de 4e ETAGE: (loop naar de deur met het hartje

erop), knock.

In kamer: turn on radio, talk to girl, (verlaat de kamer).

Op de 4e ETAGE: (ga de lift in), one.

In casino: (kijk even in je wallet hoeveel geld je nog hebt. Als je denkt dat je te weinig hebt, ga dan gokken of blackjack spelen).

Voor casino: taxi, get in, shop, pay, get out.

Voor de winkel: (loop naar de telefooncel), answer phone, use phone (555-8039), order wine, honeymoon suite, taxi, get in, casino, pay, get out.

Voor casino: (loop naar de hal, ga in de lift staan), four.

Op de 4e ETAGE: knock.

In kamer: open wine, talk to girl, lie down on bed, cut rope with knife, get rope, (ga nu weer naar buiten).

In Casino: (je MOET nu gokken omdat ze je geld heeft gestolen), play blackjack, use slot machine.

Voor casino: taxi, get in, bar, pay, get out.

Voor bar: open door.

In bar: (loop naar de deur rechts), knock, ken sent me, (loop de trap op en ga bij het raam staan).

In kamer boven bar: climb through window.

Op balkon: (loop naar de rechterkant van het balkon), tie rope around waist, tie rope to railing, climb over railing, smash window with hammer, get pills, climb back, untie rope, (loop nu weer naar de linkerkant van het balkon).

In container: get out, (loop naar de voorkant van de bar).

Voor bar: taxi, get in, casino, pay, get out.

Voor casino: (loop naar de hal).

In hal: eight.

Op de 7e etage: (loop naar de balie), look at girl, talk to girl (5x), give pill to girl, push button, (loop door de deur rechts en ga nog een veld naar rechts en de kast in).

In kast: open closet, get doll, blow up doll, use doll (2x).

Op dakterras: undress, look at girl, talk to girl, give apple.

LEISURE SUIT LARRY III De komplette oplossing

Uitzichtspunt: use binoculars, read plaque.

Bij eigen huis: AM.

Oerwoud 2: AM.

Nativis Incorporated: AM.

Oerwoud 1: get wood.

Bij eigen huis: open mailbox, look in mailbox, get envelope.

Strand: look at girl, talk to girl (3x), give credit card.

T.V. a: sit down, get paper, read paper, get up.

Fontein: sharpen knife on stairs, carve wood.

Voor Chip 'n Dales: cut grass with knife, make skirt.

Kleedhokje (linker): wear skirt, loop nu naar strand, AM

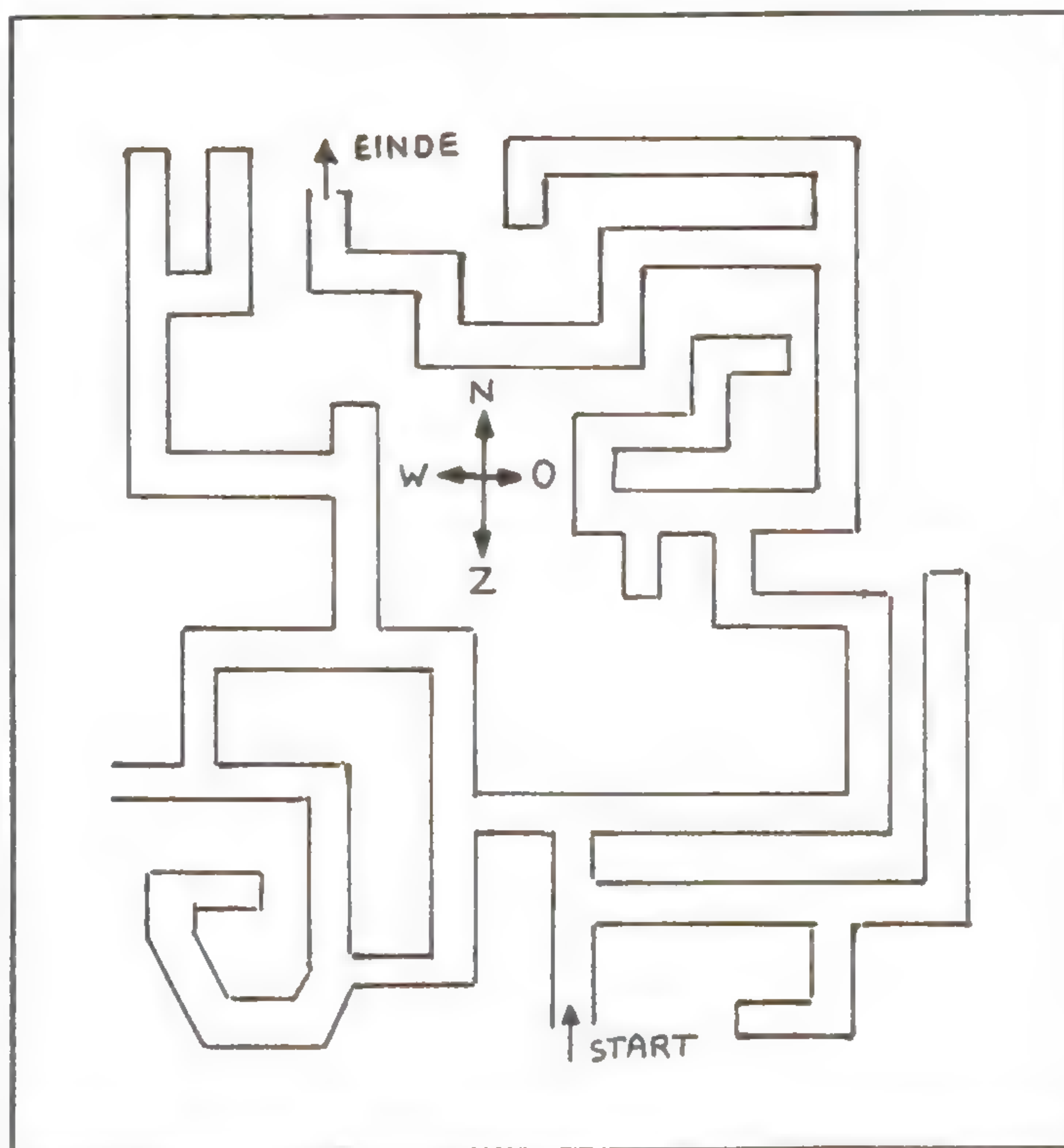
Kleedhokje (linker): wear suit.
Hal van theater (in casino): give ticket, give money, AM.
In hal van theater: wacht tot Cherri komt, look at girl, talk to girl, offer land, leave.
Advocatenkantoor (hal, balie): ask for deed, AM.
Buro van advocaat: sit down, ask for deed.
Comedy hut: sit down, AM, get up.
Advocatenkantoor (hal, balie): ask for deed.
In hal van theater: knock (op de deur links), AM, dance.
Op de gang (in casino): look in mirror.
Advocatenkantoor: talk to Roger, (op de vraag antwoord je) Yes, AM, talk to Roger.
Achter het toneel: wear suit.
Piano bar: sit, look at girl, talk to girl, ask date, get up.
Advocatenkantoor: ask divorce, look decree.
Piano bar: sit, look at girl, talk to girl, show decree, make date, get up.
Kleedhokjes: turn on water, get soap.
Strand: take towel.
Fat City (deur bovenin): use keycard.
In studio: look at girl, talk to girl.
Fat City: use keycard.
In kleedkamer: find locker, turn card, open locker, wear sweats, close locker.
In trainingskamer: use bench press, get up, use bar pull, get up, use leg curl, get up, use pull up, get up, AM.
In kleedkamer: open locker, wear towel, close locker.
Douche: turn on water, use soap, turn off water.
In kleedkamer: open locker, use towel, use deodorant, wear suit, close locker.
Fat City (deur bovenin): look at girl, talk to girl (3x), help girl with video, AM.
Piano bar: sit, look at girl, talk to girl, make date, get up.
Grot: get flowers.
In gang van casino: make lei.
Piano bar: sit down, look at girl, talk to girl, give lei, make date, AM, get up.
Strand: spread towel.
Comedy hut: take bottle.
Receptie casino (voor lift): push button.
In lift: push 9.
Penthouse: put down wine, AM, (nu word je Passionate Patty en moet je Larry zoeken!!), wear bra, wear panties, wear pantyhose, wear dress, get bottle.
In lift: push 1.
Piano bar: get glass, get marker.
Kleedhokjes: drink water, fill bottle.
Voor Chip 'n Dales: talk to man, give tips.
In Chip 'n Dales: sit, AM, talk to Dale, look at Dale, talk to Dale, leave, get up.
Bamboe bos: (onderweg) drink water.
Bamboe bos: zie routekaartje.
Rivier: drink water.
Klif: remove pantyhose, tie pantyhose to rock, AM.
Rots: climb in tree, get nuts, climb down, get grass, make rope, throw rope, tie rope to tree, rip dress, climb on rope, AM.
Oerwoud (bij wild zwijn): remove bra, put nuts in bra, throw bra.
Rivier: move log, sit on log, (nu moet je met de cursor-toetsen jezelf bewegen. Probeer niets te raken. Steeds SA-VE!!), AM, use marker, AM.
Space Quest studio: unplug wire, AM. **4000 punten, einde spel!**

AM = ANIMATIE. Het spel gaat automatisch, je hoeft niets te doen.

Codes theater: de man voor het theater vraagt naar een nummer op een bepaalde bladzijde. Zoek de bladzijde op en toets de code in. Betaal nu de man.

Codes locker: als je de keycard omdraait staan er namen van bedrijven op. Kijk op welke bladzijde deze staan. Schrijf het nummer op en als je alle 3 de bedrijven hebt, heb je de code.

ROUTE OERWOUD:



Ik zou graag willen weten hoe ik wat verder kom met Space Quest II. Ik heb nog maar 13 punten. Adriaan Zwijlaars.

Hier wat antwoorden en tips:

Buiten: Wacht tot je een oproep krijgt, loop tegen de muur op en ga op het rondje staan.

Airlock Chamber: change suit, open locker, get all, close door. Loop nu links het beeld uit.

In control room: ga in de lift staan en loop, als je boven bent naar de ingang van de lift. Loop naar binnen en je wordt nu overvallen.

Oerwoud: als je bent neergestort loop je naar het ruimteschip. Push button. Ga nu een veld omhoog en naar links. Loop naar de bolletjes op de grond (pas op, loop er NIET overheen), Get Spore, ga nu een veld omhoog.

Doolhof: save game, loop door de doolhof en ga door de grote poort (slow speed!), get berries, save game, loop nu weer terug (save game!), loop nu een veld naar beneden, naar rechts en ga de verhoging op. Loop een veld naar links.

Bij brievenbus: mail order form, get whistle, loop naar rechts (rechts onder in beeld) en ga naar rechts.

TIP: Bevrijd het beest, pak het touw, ga naar het moeras en duik in het diepe stuk.

Dirk Willem van Dam en Daan den Hollander.

ADVENTURES... SIMULATIE...

PC SOFTWARE

ARCADE... STRATEGIE...

RECENTE TOPPERS UIT DE SOFTWARE GIDS:

688 ATTACK SUB	109,=(1)
BAD BLOOD	119,=(3)
BATTLE CHESS	89,=(2)
BATTLE CHESS II	99,=(5)
BUDOKAN	89,=(5)
CENTURION	89,=(3)
CODENAME: ICEMAN	139,=(3)
the COLONEL'S BEQUEST	139,=(3)
CRIME WAVE	129,=(5)
DRAGON STRIKE	119,=(4)
DRAKKHEN	99,=(2)*
FACES	99,=(4)
FIGHTER BOMBER	119,=(1)*
FIRE & FORGET II	99,=(5)
FOUNTAIN OF DREAMS	89,=(5)
FUTURE WARS	89,=(4)
GUNSHIP	119,=(5)
INDIANA JONES	89,=(1)
INFESTATION	99,=(5)
LEISURE SUIT LARRY II	119,=(1)
LEGEND OF FAERGHAIL	119,=(5)
LHX ATTACK CHOPPER	129,=(3)
LOOM	119,=(3)
MIDWINTER	119,=(5)
MIGHT & MAGIC 2	99,=(4)
PGA TOUR GOLF	89,=(3)
PIRATES!	89,=(5)
POPULOUS	89,=(1)
PRINCE OF PERSIA	99,=(4)
RAILROAD TYCOON	119,=(3)
SILENT SERVICE II	129,=(5)
SILPHEED	109,=(1)
SIM CITY	109,=(3)
SORCERIAN (Dragonslayer 5)	139,=(5)**
STORMOVIC	99,=(5)
TEST DRIVE III	109,=(5)
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)
WOLFPACK	89,=(5)

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

* Alleen op 5.25" verkrijgbaar.

** De 5.25" diskettes zijn 1,2Mb!

SOUND BLASTER muziekkaart FL. 479,=(4)

C/MS uitbreiding FL. 99,=(4)

SOUND BLASTER INCL. C/MS FL. 549,=(4)

Bel voor informatie: 03200- 47218

Software Gids TOP 10

1 (2) Railroad Tycoon	Micro Prose
2 (1) Their Finest Hour	Lucasfilm
3 (6) Sim City	Infogrames
4 (3) Ultima 6	Origin
5 (-) Prince of Persia	Broderbund
6 (8) Champions of Krynn	S.S.I.
7 (-) Sorcerian	Sierra-on-Line
8 (-) Silent Service II	Micro Prose
9 (4) 688 Attack Sub	Electronic Arts
10 (9) Centurion	Electronic Arts

Bestellingen: Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Prijzen inkl. verzendkosten. Bij levering onder rembours wordt FL. 5,= 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 levertijd van 2 à 3 weken.

JONES in the Fast Lane FL. 119,=

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, KEEP THE THIEF, HEROES OF THE LANCE, GRAVE YARD-AGE, SILPHEED, 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, NYANCLE, 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.

SOFTWARE GIDS NUMMER 4:

PC: FACES, NUCLEAR WAR, WORLD ATLAS, ROTOX, SOUND BLASTER MUZIEKKAART, SECRET OF THE SILVER BLADES, MIGHT & MAGIC II, POLICE QUEST: DE OPLOSSING!, HINTS EN TIPS, PC SOFTWARE TOP 10, WAR OF THE LANCE, DRAGON STRIKE, FLIGHT OF THE INTRUDER, TRACON II, PRINCE OF PERSIA, FUTURE WARS + PC LOW BUDGET SOFTWARE: VEEL GOEDE EN RECENTE SOFTWARE VOOR ENKELE TIENJTJES ZOALS WILLOW, MICROPROSE SOCCER, BOMBUZAL, CARRIER COMMAND, INFILTRATOR II, HARBALL II, THE THIRD COURIER, DON'T GO ALONE, BAR GAMES EN NOG VEEL MEER!!!!!!

SEGA: PENGUIN LAND, ZILLION II, SHOOTING GALLERY, SUPER TENNIS, THUNDER BLADE, GANGSTER TOWN, TIPS + KAART WONDERBOY IN MONSTERLAND.

MSX: KLAX, HELP!, GIRLY BLOCK, T.N.T., ZANAC-EX, SD-SNATCHER + TIPS, RUNE MASTER, MSX-TIPS, TOP 10 JAPANSE MSX SOFTWARE, FAMILY BILLIARDS, FEEDBACK.

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

Aanbieding: OP=OP

Champ. of Krynn Fl.93,-
Th. Finest Hour Fl.98,-

Verder HET adres voor
al Uw PC-software, bijv.

AdLib Music Synth.Card	Fl 299,-
Bad Blood	Fl 115,-
Battle Chess II	Fl 98,-
Bard's Tale III	Fl ???,-
Centurion: Def.of Rome	Fl 85,-
Colonel's Bequest	Fl 135,-
Conflict: Europe	Fl 85,-
Conquest of Camelot	Fl 135,-
Drakkhen	Fl 98,-
Elvira-Mistress of Dark	Fl ???,-
Eureka	Fl 349,-
F-19 Stealth Fighter	Fl 135,-
Flight of the Intruder	Fl 135,-
Hillsfar	Fl 98,-
King's Quest V	Fl ???,-
Knights of Legend	Fl 105,-
Legend of Faerghail	Fl 115,-
Leisure Suit Larry III	Fl 135,-
Lord of the Rings vol.I	Fl ???,-
Manhunter II	Fl 115,-
Might and Magic II	Fl 98,-
MS Flightsimulator 4.0	Fl 135,-
Paradox 3.5	Fl 1420,-
PGA-Tour Golf	Fl 89,-
Pool of Radiance	Fl 98,-
Populous	Fl 89,-
Quatro Pro	Fl 898,-
Secret of Monkey Island	Fl ???,-
Secr. o/t Silver Blades	Fl 98,-
Silent Service II	Fl 119,-
Sim City	Fl 98,-
Space Quest IV	Fl ???,-
Speedstore 6.0	Fl 154,-
Stormovic	Fl 98,-
Sword of Aragon	Fl 109,-
Turbo C++ (Borland)	Fl 349,-
Turbo Debugger & Tools	Fl 349,-
Ultima IV, V, VI va.	Fl 89,-
War of the Lance	Fl 98,-
Xenomorph	Fl 98,-
Xenon II: Megablast	Fl 85,-

Dit is slechts een kleine greep uit de producten die op voorraad zijn. Prijzen zijn onder voorbehoud, incl.BTW en verzendkosten.

D+S Software
Postbus 504
4200AM Gorinchem
tel. 01830-37466

CRIME WAVE

Access software.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: Noodzakelijk.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 139,=

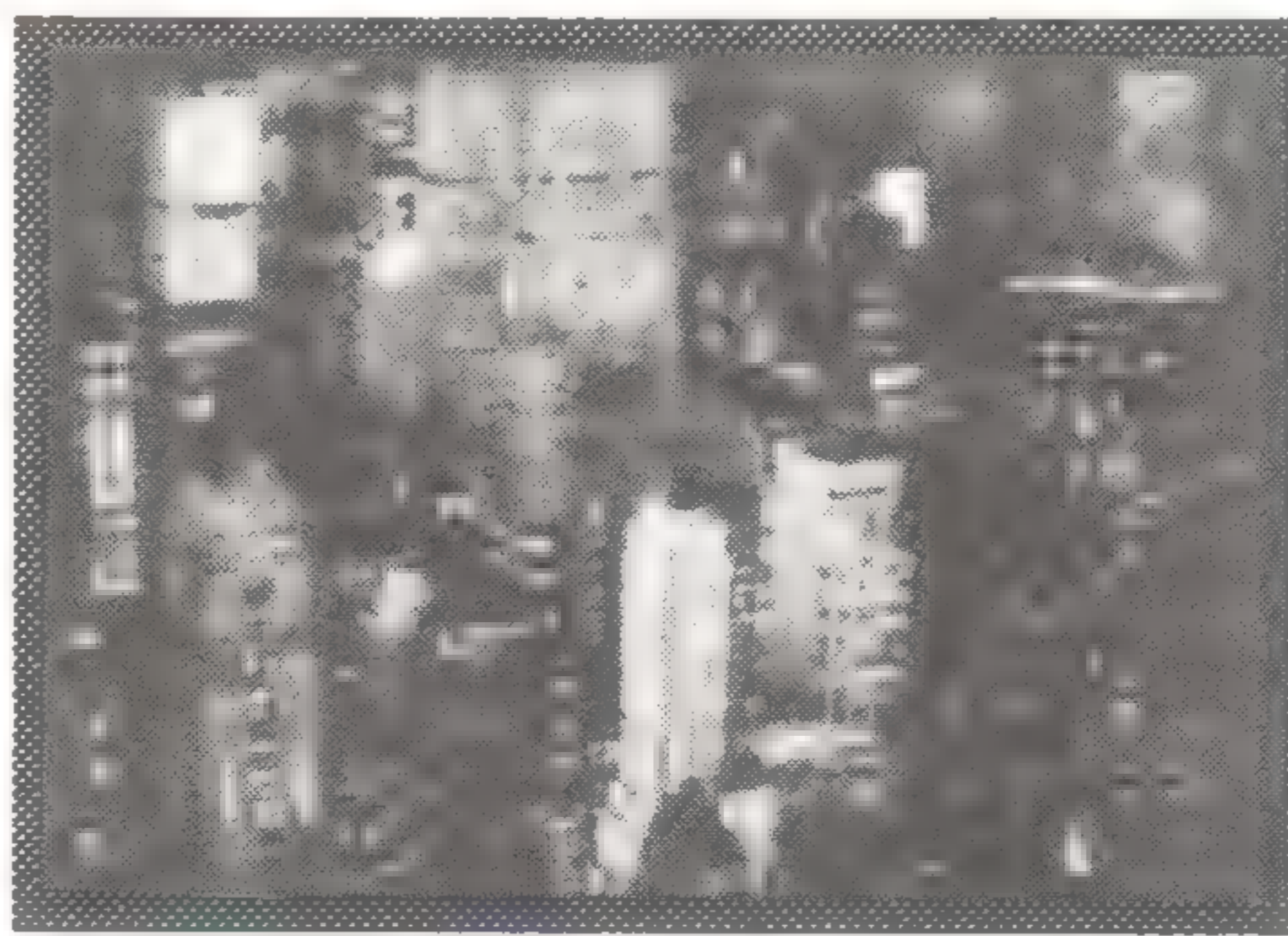


Controleer eerst de harde schijf in je computer. Het spel vereist een harddisk en is ongeveer 3 MB groot!! Zelf heb ik een AT met een 20 MB schijf die vrij vol zit. Het gevolg was dat enkele andere programma's gewist dienden te worden. Na de 8 5.25" floppy's gekopieerd te hebben (de 3.5" versie bevat 4 disks) kon het spel beginnen. CRIME WAVE is het eerste spel dat ik ken, wat gebruik maakt van video-opnamen. De hoofdpersonen van het verhaal worden gespeeld door acteurs. Het verrassende aan dit spel is dat je stukjes film ziet, die het geheel begeleiden. Zeker op VGA is dit een lust voor het oog.

CRIME WAVE is een echt arcade-spel. Veel schieten, veel boeven die overhoop geknald dienen te worden en veel actie. Opvallend bij CRIME WAVE is de hoge aktiesnelheid en de hoeveelheid figuren, items e.d. die (ook met fikse snelheid) over het beeld bewegen. Op een PC zijn we dit soort snelheden eigenlijk niet gewend



en CRIME WAVE is daarmee zeker een uitschieter; vergelijkbaar met wat uit Japan komt op dit gebied. Een minpunt van dit spel is dat er geen gebruik gemaakt kan worden van een joystick. Dit wordt echter gecompenseerd door het feit dat je de



toetsen die je wilt gebruiken grotendeels zelf kunt wijzigen. Het spel bevat verder geen save mogelijkheid, het spel dient dus uitgespeeld te worden. Een pluspuntje is de pauzeknop. Altijd handig als onverwacht de telefoon gaat. Nadat de "bad guy's" zijn overwonnen, krijg je een leuk eindverhaal-tje te zien.

Het geluid bij CRIME WAVE is een verhaal apart: Access maakt gebruik van een bepaald geluidssysteem dat Real Sound heet. Het werkt op iedere computerspeaker en geeft een zeer goed geluid, zeker vergeleken met hetgeen je gebruikelijk te horen krijgt

uit een interne speaker. Het kan zelfs aangesloten worden op een versterker, zodat alle geluiden via boxen of kop-telefoon te beluisteren zijn. Een prettige bijkomstigheid voor diegenen, die geen muziekkartaat hebben. Ben je wel in het bezit van een muziekkartaat, dan zal je daar weinig aan hebben met dit spel, het ondersteunt namelijk geen enkele muziekkartaat.

De documentatie is kort en bondig. De bescherming is off-disk.

BEELD (speelveld):	****
BEELD (intro):	*****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	***
PRIJS:	*

Frans

(Nvdr: Het geluid komt pas goed tot z'n recht via een externe versterker. Over de interne speaker van de PC gaat het wel, mits de PC een behoorlijke speaker heeft, want het gedigitaliseerde geluid klinkt aanmerkelijk zachter dan 'normale' geluiden. Op het piepertje van onze Philips konden we de geluiden nauwelijks waarnemen; bezitters van zo'n PC zullen de lovende woorden van Frans dan ook niet begrijpen.)



MIDWINTER

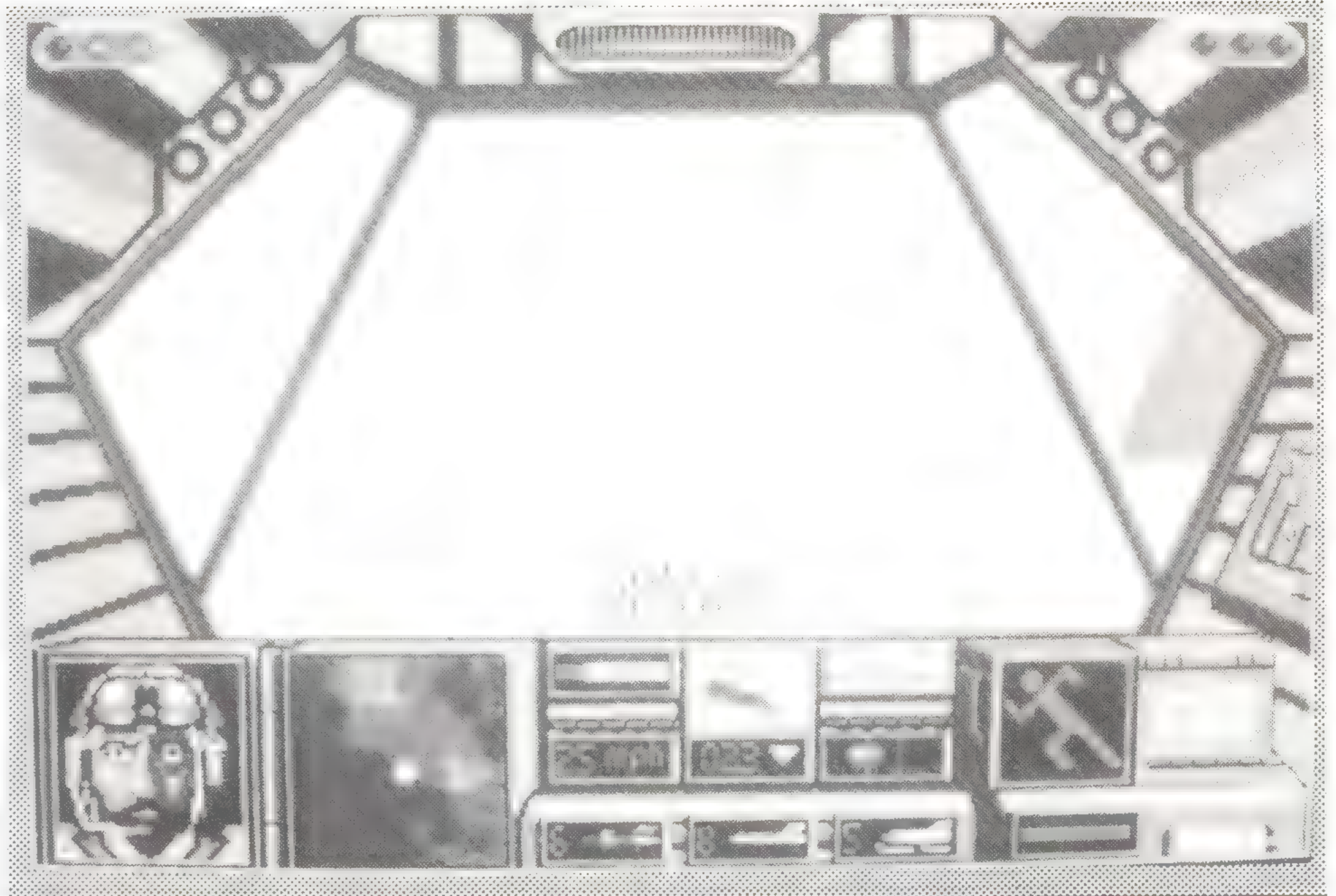
Rainbird.
PC & compatibles.
DOS 2.11 of hoger.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 119,=

Midwinter is een uitgebreid strategie-spel. Dat blijkt al uit de handleiding, die niet echt overzichtelijk is. De ongedurige speler die het spel opstart en gaat kijken waar het schip strandt zal er slecht vanaf komen. Zonder de handleiding door te nemen is het echt onbegonnen werk. De handleiding (bijna 200 bladzijden) begint als een roman van Ludlum: veel feitelijke en meestal juiste achtergrondinformatie over ijstijden en het rijzen en dalen van oceanen (de co-auteur is marinegeoloog en weet waarover hij praat!). Na ongeveer 100 pagina's lezen komt er eindelijk zicht op het doel van het spel en de manier om het te spelen.

Het spel speelt zich af op een eiland, dat na een lange en moeizame kolonisatie eindelijk een periode van welvaart en voorspoed meemaakt. Natuurlijk staat er dan altijd wel iemand te dringen om er een puinhoop van te schoppen en die dient tegengehouden te worden.

De herrieschopper heet hier General Masters die met zijn leger het plan heeft opgevat om het eiland te veroveren. Zijn tegenpartij is het hoofd van de gevestigde orde: Captain John Stark (U dus). Hier begint het spel.

Op een routine inspectietocht in het zuidwesten van het eiland wordt op uw radio-oproepen niet meer gereageerd door de reguliere manschappen.



Een stoorzender verhindert elk contact. In de verte ontdekt John Stark een oprukkende invasiemacht. General Masters is zijn aanval begonnen. Het is nu zaak om de manschappen te mobiliseren en zoveel mogelijk hulp te organiseren. U begint het spel als John Stark, maar elke gewaarschuwde en overgehaalde medestrijder komt tot uw beschikking. Als je snel en nauwkeurig werkt kan je dus veel meer personen "besturen". Je kijkt de wereld in via de ogen van de op dat moment gekozen persoon.

Het 3-D beeld is goed om aan te zien, maar we raden het af om MIDWINTER te spelen in CGA. EGA is in onze visie een minimale vereiste. Er zijn drie mogelijkheden om jezelf te verplaatsen over het eiland: skiën, rijden met een snow-buggy en hanggliden. Wij vonden het transport via een hangglider vrij moeilijk. Er bestaat echter een "practice mode", waar het geheel geoefend kan worden. Tijdens het spel zijn verschillende status- en hulpschermen op te roepen. Het geheel wordt bestuurd door middel van icons. Wij vonden de besturing met de muis het prettigst. Bijzonder vreemd vonden wij het feit dat je in de "demonstratie-mode" niet uit het programma kan stappen. De enige moge-

lijkheid om het programma te verlaten is de machine uit te zetten; waarschijnlijk een "bug".

SAMENVATTING:

Een goed strategiespel dat verslavend kan werken. De handleiding is wel compleet, maar niet overzichtelijk. De beveiliging bestaat uit het herkennen van gezichten van personen, van wie een plaatje in de handleiding staat. Een nadeel is dat sommige plaatjes zoveel op elkaar lijken, dat je snel de verkeerde naam aangeeft en dus niet door de beveiliging heenkomt.

Het geluid stelt wat teleur, zowel op een interne speaker als op een Adlibkaart en kan zelfs vrij irritant worden. Met name als er vijandelijke voertuigen in de omgeving zijn, word je gek van het aanhoudend gebrom dat uit de speakers komt. De prijs vinden wij - gezien de kwaliteit van het spel - te hoog:

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

Frans

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

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 December 1990

HIERONDER EEN OVERZICHT VAN ZEER RECENT BINNENGEKOMEN BOEKEN

WordPerfect 5.1 Gebruikersboek (Veen) 65
Basishandleiding WordPerfect 5.1 15
*Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) .. 69
Starten met MS-DOS/PC-DOS (Boeke) . 32,50
Basishandleiding WordPerfect 5.0 15
Inleiding tot WordPerfect 5.1 NL 49
Basiscursus MS-DOS 29,50
Werken met PC Tools Deluxe 6.0 69
Het Grote LARRY Boek 29,50
Programming Windows 3 (Petzold) 79
Hintbook Leisure Suit Larry III 25
Basishandleiding DOS & Hard Disk 15
Leidraad DrawPerfect 12,95
Vraagbaak WordPerfect 5.1 NL 69
Het Complete DOS 4.0 Boek 69
*MS-Windows 3.0 Gebruikersgids 49,50
Werken met Cipper (Tiley) 68
Werken met WordPerfect 5 (Boeke) 69
AutoCAD Handboek, Release 10 64,95
PC Magazine DOS Power Tools, 2nd Ed. 119
Tom Rettig's FoxPro Handbook 69
Leidraad WordPerfect 5.1 12,95
Grote MS-Windows Boek t/m 3.0 39,90
Werken met Corel DRAW! 1.2 nl 69
Basiscursus WordPerfect 5.0 NL 29,50
Programmeercursus dBASE III Plus 68
Programmeren in C 60,95
*Microsoft Windows Programmer's Refer. 99
Aan de slag met WordPerfect 5.1 35
*Using Microsoft Windows 3 59

<u>DOS, OS/2, Windows, UNIX</u>
Windows 3.0 Definitive Guide .. 49
*MS Windows 3 Gebruikersgids 49,50
*Programming Windows 3 (Petzold) 79
Microsoft Windows Prog Ref. ... 99
*Staying with DOS (Gookin) 59
*X Windows: een handleiding . 69,50
<u>Programmeertalen</u>
*Mastering Turbo Debugger 2.0 . 69
*Microsoft QuickBASIC Bible ... 69
*BASIC PowerTools 99
*Turbo Pascal Programmaboek 79,50
*Graphics Programming Turbo C++ 59
Turbo C++ DiskTutor 99
*Waite Group MASTER C (+4 disks) 99
*Turbo C++ Bible 79
*Microsoft C 6.0 Bible 79
<u>Macintosh, ST, Amiga</u>
*Official QuarkXPress 3.0 Handb. 59
Complete HyperCard 2.0 Handbook 69
*MacBible, 3rd Ed. 69
*Using QuarkXPress 3.0 89
*QuickStart WordPerfect/Amiga . 29
Game Maker's Manual - STOS ... 49
<u>PC</u>
Using your Hard Disk + disk .. 69
Adv Progr Guide to Super VGA .. 99
PC Schaltungstechnik 139
*Grote PC Hardwareboek 69,90

<u>Databases, Spreadsheets</u>
*Werken met Lotus 1-2-3 2.2 . 89,50
Using dBASE IV 1.1 (QUE) 69
Understanding dBASE IV 1.1 .. 65
*Mastering Paradox - version 3.5 65
Using FoxPro 65
*Developing FoxPro Applications 59
*Gids voor dBASE Stats 49,50
<u>CAD</u>
Inside AutoCAD METRIC EDITION 69
<u>WordProcessors, DTP</u>
*Word 1.1 voor Windows 39,90
WordPerfect 5.1 Gebruikersboek 65
WordPerfect 5.1 Macro's 79
*QuickStart Publish It/Timeworks 29
*Werken met WordPerfect 5.1 69
Werken met Word voor Windows . 69
*Gids voor PageMaker 4.0 49,50
<u>Graphics, Utilities, diversen</u>
*Grote King's Quest Boek 29,50
*Starten met PC Tools Deluxe 6.0 35
*WordPerfect Office Complete Ref 79
*QuickStart DeluxePaint II 29
SimCity Planning Commision Bk 45
*Leidraad Dr. Halo 12,95
*Using Norton Utilities 5.0 .. 59
QuickStart PC Paintbrush IV .. 29
*Bit-Mapped Graphics 69
*Using TimeLine 59

NIEUW BINNENGEKOMEN SOFTWARE (inclusief BTW)

<u>Amiga</u>
AMOS 179
CrossDos 4.0 99
*SAS/Lattice C 5.1 699
*MINIX 1.5 Amiga 389
*A-10 TANK Killer 129
Bandit Kings of China 139
*Captive 89
Corporation 89
*F-19 Stealth Fighter . 99
*Indianapolis 500 89
*Kick Off 2 89
*M1 Tank Platoon 99
*Operation Spruance ... 89
*Rick Dangerous II 89
ROTOX 89
Shadow of the Beast II 119
*Supremacy 99
*Ultima V 99
*Wings 99
*Xiphos 89
<u>Atari ST</u>
*MINIX 1.5 389
*Leonardo ST 125
*Captive 89
*Chuck Yeager 2.0 89
*Supremacy 99
*ProFlight 149
*Vaxine 89
<u>Mac</u>
Norton Utilities MAC . 299
SimCity Supreme -color 189

<u>PC SOFTWARE TOP 30</u>
*Cartooners 89
Their Finest Hour 99
PC TOOLS DeLuxe 6.0 .. 259
UPDATE PC TOOLS to 6.0 115
AdLib Music System ... 379
SoundBlaster soundcard 469
AdLib Synthesizer Card 279
*PC Globe 4.0 149
*QEMM-386 5.1 229
Leisure Suit Larry III 149
SimCity 99
Railroad Tycoon 119
Norton Utilities 5.0 . 399
AIE - alles in een ... 135
Ultima IV 119
ChessMaster 2100 89
*Menu Works 2.1 69
C/Database Toolchest . 69
Ad Lib Progr Manual .. 89
PowerBASIC 2.1 299
SpinRite II 1.1 249
LHX Attack Chopper ... 139
Global Dilemma 119
*DR DOS 5.0 395
*Silent Service II 119
Deluxe Paint II Enhanc 359
*EZCosmos 149
Turbo EMS 5.0 259
Colonel's Bequest 149
688 Attack Sub 99

<u>PC toepassingen:</u>
Coherent -UNIX clone . 379
Davilex Thuisreeks
1 t/m 10 per stuk .. 49,50
*EZCosmos 3.0 149
*Generic CADD 5.0 799
*HiJaak PostScript to Fax589
*HyperPAD 2.0 379
*MathCAD 2.5 999
*Norton Guide WP 5.1 .. 129
*PC Globe 4.0 149
*TWIX 498
<u>PC utilities:</u>
*ABC Flowcharter 1.1 .. 649
*Adobe Type Manager ... 219
*Amidiag 3.15 219
BOOTCON 1.51 189
*Central Point BACKUP . 199
*CGA-Emulator 3.0 59
*Check-It 3.0 329
*COPY II PC 6.0 99
DR DOS 5.0 395
First Apps Windows 3.0 229
*InfoSpotter 199
*MINIX 1.5 389
Menu Works 2.1 69
*NOVADOS Advanced 1.0 NL 269
QEMM-386 5.1 229
Service Diagnostics .. 1495
ToolBook for Windows 3 999
hDC Windows Express .. 229
UltraVision 2.0 319
Windows 3.0 SDK 1499

<u>PC programmeertalen:</u>
ACTOR 2195
*PowerBASIC 2.1 299
Turbo Debugger/Tools 2. 399
*Turbo Pascal 6.0 Int . 359
Microsoft C 6.0 1399
Zortech C++ 2.1 Dev.Ed 1199
Zortech C++ VideoCourse1179
*C++/Views 1195
<u>PC muziek:</u>
SoundBlaster starterkit 599
SoundBlaster Card + C/MS
stereo chips + 2 booster
speakers + NL handleiding
-alles van Ad Lib, zoals:
Ad Lib Synthesizer Card 279
Ad Lib Instrument Maker 109
<u>PC games:</u>
*Battle Chess II 99
*Bard's Tale III 99
*Firehawk: thexder 89
*FlightSimulator Aircraft
and Scenery Designer 109
*King's Quest V (1.2Meg) 149
Midwinter 119
Prince of Persia 99
*Quest for Glory II 129
*Secret of Monkey Island 99
*Silent Service II 119
*Test Drive III 99
*Wing Commander (hi-den) 129
*Wonderland 99

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

onze WINTER 90/91 CATALOGUS is nu 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

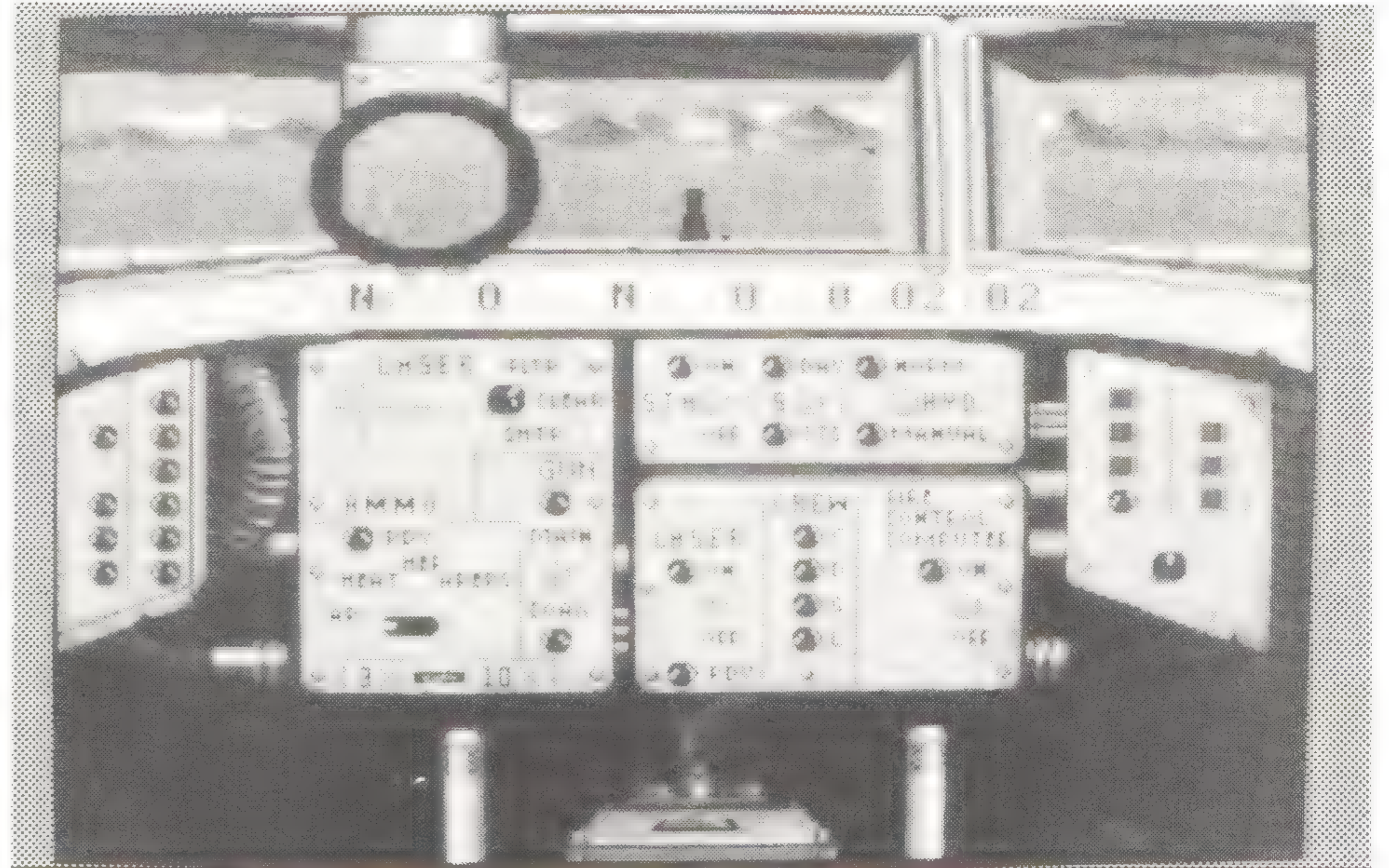
dealer aanvragen welkom



STEEL THUNDER

Accolade.
PC/XT/AT/PS2.
RAM: 384K.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA??.
MGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
Richtprijs: FL. 29.95

Steel Thunder is een tanksimulatie / aktiespel waarin missies moeten worden vervuld in Cuba, Syrië of in West-Duitsland (het pakket dateert uit 1988), waarbij de moeilijkheidsgraad in deze volgorde per land toeneemt. De missies variëren van het uitschakelen van vijandelijke waarnemingsposten tot het vernietigen van nucleaire installaties. Voor iedere missie kan worden gekozen tussen drie tanks: de M48 Patton, de M60A1 en de M1A1 Abrams tank (onderwerp van meerdere simulaties) en een pantservoertuig: de M2 Bradley CFV. Ieder voertuig kan voor een missie worden voorzien van passende munitie, extra bepantsering en zelfgekozen bemanning (met verschillende vaardigheden), afhankelijk van het doel van de missie en de te verwachten tegenstand. Vooropgesteld dat een missie redelijk verloopt, duren de missies gemiddeld een half uur. Vanuit het gekozen voertuig, dat zelfstandig de slag in gaat, kan vanaf verschillende gevechtsstations in de tank het slagveld worden waargenomen, de tank worden bestuurd en doelen worden aangewezen. De speler kan als commandant bevelen geven aan bestuurder en schutter via de intercom (commando's en antwoorden verschijnen op scherm) of kan de rol van schutter en bestuurder zelf ter hand nemen. Om de bevelvoering onder de knie te krijgen moet de speler vertrouwd raken met een twintigtal commando's, hetgeen een relatief bescheiden aantal is voor het soort simulatie.



Een joystick is niet aan te raden, omdat het toetsenbord te vaak moet worden gebruikt en de besturing met joystick vrij schokkerig uitvalt. De grafische weergave van de interieuren van de voertuigen is goed en zo mogelijk authentiek, alhoewel tijdens de missies van enige afwisseling geen sprake is. Ongeacht de keuze van de positie in de tank, de blik naar buiten kan slechts worden geworpen door kijksleuven en periscopen. Naast de ter beschikking staande kaart is er geen andere kijk op het slagveld mogelijk. Dit heeft als gevolg dat de speler een groot deel van de tijd naarstig de omgeving moet afspeiden naar vijand. De weergave van deze vijand laat echter (max. resolutie 320 x 200, ook in VGA) te wensen over. Mijn schutter bleef mij bijvoorbeeld tot in het on-eindige vertellen dat ik naar een boom keek, terwijl ik kon zweren dat het een staande infanterist was. Dat het blokje daarnaast, waar ik geen gevaar in zag, mijn aanvaldoel nl. een bunker was, bemerkte ik bij toeval. Pas op korte afstand worden vijandelijke voertuigen als zodanig herkenbaar (goede weergave van de verschillende voertuigen) en wel als de granaten reeds om de oren vliegen.

Vooraf in de gevorderde missies is het spel een uitdaging. Het spel kent leuke stressverhogende effecten zoals de

weergave van schade die wordt opgelopen tijdens het gevecht, visueel indrukwekkende ontploffingen naast het voertuig en de moeite die het de speler kost om vanuit een rijdende tank (zeeziekte) een periscoop stil te houden. Als nadeel heb ik gevonden dat het terrein in het spel op geen enkele manier kan worden uitgebuit (heuvels of bosjes voor dekking) en dat de kaart van het slagveld bijzonder primitief is. Het spel ondersteunt de VGA standaard niet (volledig), alhoewel op de doos vermeld wordt van wel. De geluidseffecten zijn op de interne speaker behoorlijk, zij het aan de zachte kant. Het spel wordt geleverd met een interessante handleiding, een keyboard overlay voor gangbare typen en een bruin documentatieblad voor de beveiligingsvragen. Op een 8 Mhz XT draait het spel snel genoeg om de handen er aan vol te hebben. Het spel heeft desalniettemin een 'time compress' optie om passages te versnellen. Al met al is het spel voor deze prijs aan te raden voor iedere simulatieliefhebber.

Douwe.

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

LEGEND OF FAERGHAIL

Reline Software GmbH.
PC & compatibles.
RAM: 640 kB
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25" of 3.5".
Richtprijs: FL. 115,=

Dit Duitse(!) adventure is in verschillende varianten op de markt: er bestaat een duitstalige versie, waarbij zowel de handleiding als het adventure zelf in het Duits zijn en er is een engstalige versie, die wij hier bespreken. De handleiding van dit pakket is in het Engels en in het Frans. Ons recensie-exemplaar bestaat uit 5 diskettes (5.25"), die niet zonder meer te gebruiken zijn. De files moeten eerst gedecodeerd worden op 8 lege diskettes of direkt naar harddisk overgezet worden. Dit installeren neemt behoorlijk wat tijd in beslag, maar het programma past zich wel automatisch aan. Als je bijvoorbeeld een EGA-kaart in je computer hebt, wordt daarvoor op de harddisk een SUBDIR aangemaakt en krijg je geen overbodi-



ge files voor CGA of Hercules, wat bij legio programma's het geval is. Goed geprogrammeerd!

THE LEGEND

Het adventure zelf doet sterk denken aan de BARD'S TALE serie en het is zelfs zo, dat men characters uit de BARD'S TALES 1 en 2 door middel van een bijgevoegd converteringsprogramma kan overnemen, mits zij tot de juiste klasse behoren. Deze figuren verliezen dan weliswaar hun vaardigheden, maar ze hebben wel meer hit-points en geld, wat vooral in het begin van dit (zeer moeilijke) adventure gunstig is.

In het dal van Faerghail heerst een chaotische toestand, nadat het Elvenvolk door een onverklaarbare oorzaak agressief geworden is en zich vijandig gedraagt tegenover de mensen, die voorheen hun bondgenoten waren. De boze machten bedreigen de stad Thyn en de speler krijgt allereerst de opdracht in de nabijgelegen stad Cyldane hulp te gaan zoeken om dan vervolgens in de loop van het spel de oorzaak van de chaos te zoeken en het kwaad uit te roeien.

DE PARTY

De groep kan volgens de klassieke methode samengesteld worden uit Humans, Dwarves, Elves, Orcs, Half-Elves en Half-Orcs. Bij de beroepen is er een ruime keuze, variërend van Warrior tot Healer (alleen voor Females). Verder is er ook nog een behoorlijke talenkennis vereist van de leden van de groep, die in het trainingskamp in Thyn te leren is. Met een beetje talenknobbel kun je hier zelfs met dieren leren praten!

De stad Thyn is het uitgangspunt van de expeditie. Als je LEGEND OF FAERGHAIL opstart, kom je hier altijd terecht in de herberg. In deze Inn kan de groep samengesteld worden, je kunt characters wissen, opnieuw aanmaken en SAVEn. Om de spelsituatie te SAVEn moet je echter buiten de stad gaan, waar je dit kunt doen middels de O(ptions) toets. In de stad vinden we tevens een Armoury, het Trainingskamp, de Bank en een Tempel voor het oppeppen of weer tot leven wekken van zieke, c.q. dode groepsleden.

DE UITVOERING

Wat het meest opvalt bij LEGEND OF FAERGHAIL is dat de PC-versie

totaal gespeend is van elk geluid. Zelfs uit de interne speaker is nog geen piepje te horen. De (eerdere) Amiga en Atari-ST versies hebben volgens de doos wel "sound effects of the highest standard". Jammer!

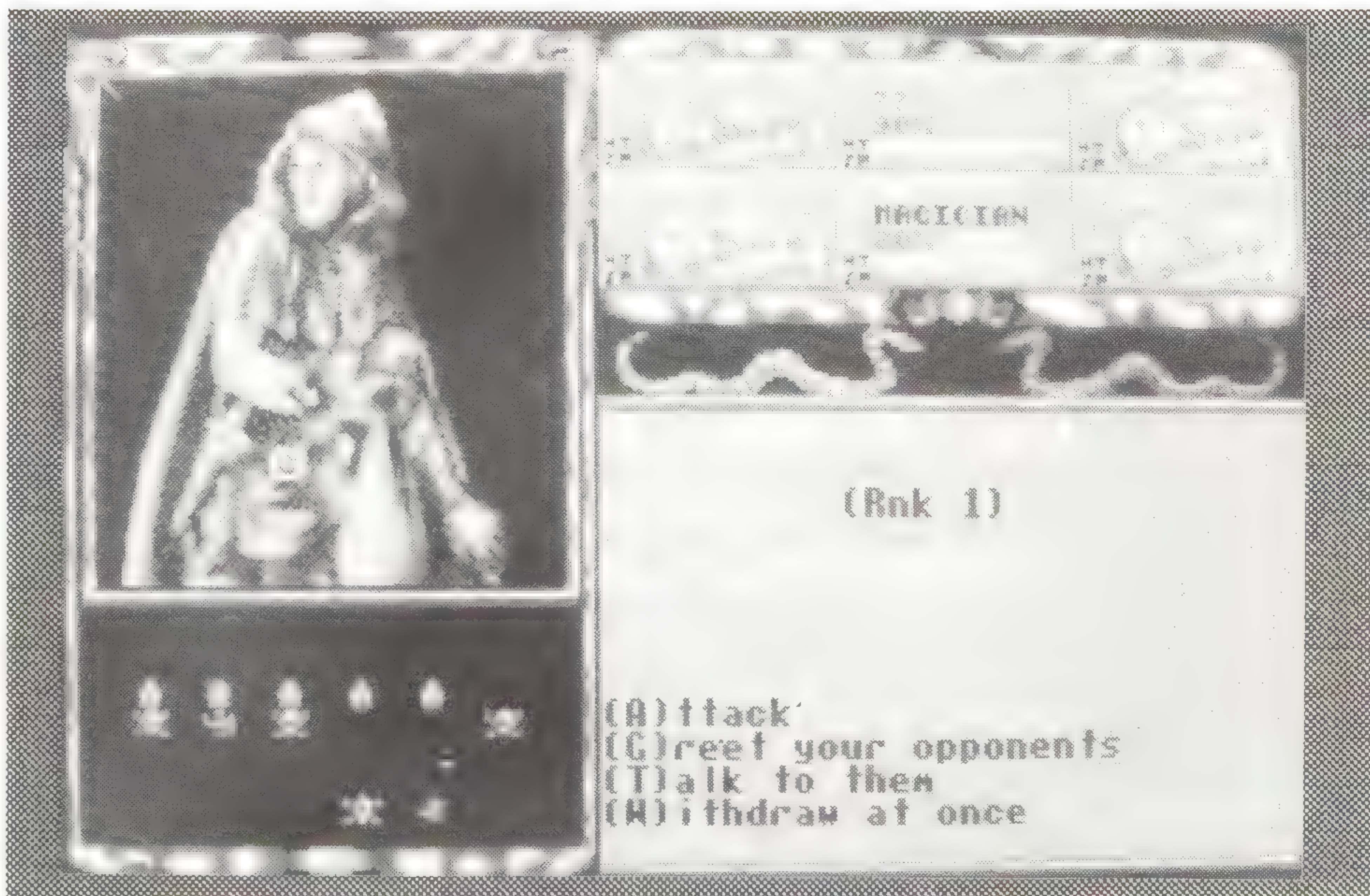
De (EGA) graphics zijn goed verzorgd, maar nemen tijdens het spelen slechts een gedeelte van het beeldscherm in beslag; de rest wordt ingenomen door tekstinformatie over de characters, de lokatie en het spelverloop.

Ogenschijnlijk is LEGEND OF FAERGHAILE niet beschermd: in het begin kun je rustig de stad verkennen en je buiten de stad wagen, waar je in de wildernis met -al dan niet- sterke tegenstanders (erg veel 'at random' naar onze smaak) kunt vechten om hitpoints en geld te verzamelen. Pas veel later kom je erachter, dat sommige figuren raadsels opgeven, waarvan je het antwoord in de handleiding kunt opzoeken. Als je een fout antwoord geeft, lijkt het alsof er nog niets gebeurt, maar als je het raadsel oplost, blijkt er een nieuw gebouw en/of doolhof op te duiken, dat je anders zou missen.

TIJD EN GEDULD

Wie even gauw een adventure wil spelen, kan LEGEND OF FAERGHAILE beter laten liggen, want dit is een taaie rakker. Je hebt er niet alleen veel tijd en geduld voor nodig, maar ook goed getrainde handspieren.

Het vechten met tegenstanders gaat op de bekende manier (o.a. MIGHT & MAGIC): je staat tegenover elkaar (zichtbaar op het beeldscherm door symbooltjes), je kiest uit Attack, Defend etc. en "Bear attacks Warrior and kills him" o.i.d. Gelukkig is er ook een Quick mode, waarbij een gevechtsronde binnen een seconde afgelopen is. Er moet zeer veel gevochten worden om een beetje geld en experience op te bouwen, want de diensten in de stad zijn belachelijk duur (Duitse prijzen?) en om een hoger level te bereiken heb je ook waanzinnig veel experience nodig. Daarom is het in het begin raadzaam met "dummies" te werken: je maakt wat figuren aan, die je laat vechten en wapens e.d. laat verzamelen. Als die totaal uitgeput



zijn, geef je de items en het geld aan je eigenlijke groepsleden, die dan in ieder geval beter uitgerust zijn.

Daarna kun je dan aan de eerste opdracht gaan werken: de stad Cyldane ligt aan de andere kant van de bergen (in westelijke richting) en om daar te komen moet je door de "Dwarven Mine": een "dungeon", die uit 8 verdiepingen bestaat. Hier moet je niet alleen doorheen zien te komen, er moeten ook nog allerlei voorwerpen gevonden worden, die essentieel zijn voor de rest van het spelverloop. Dus haal pen en papier maar tevoorschijn, want het bijhouden van een kaart is hier echt noodzakelijk.

Buiten de Dwarven Mine zijn er nog 7 andere dungeons met elk meer dan 4 verdiepingen en meer dan 1000 ka-

mers. Of hiertoe ook de kastelen gerekend worden weet ik niet precies, maar daar ben ik ook al in terechtgekomen en zonder een goede slotenkraaker of een sterke toverspreuk kom je daar met geen mogelijkheid meer uit.

KONKLUSIE

LEGEND OF FAERGHAILE is een goede aanvulling van het Europese software-aanbod voor de PC en we hopen, dat reLINE Software GmbH ook in de toekomst meer van dit soort titels op de markt zal brengen. Maar dan wel MET geluid, bitte!

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



BUDOKAN

Electronics Arts.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib: JA.
Roland MT-32: JA.
CMS Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 89,=

Budokan is een behendigheidsspel van Electronic Arts. In dit spel ben je een leerling van een sportschool die les krijgt in karate, nunchaku, kendo en bo. Als de lessen leiden tot het gewenste resultaat kan je naar Budokan (soort van wereldkampioenschap) gaan.

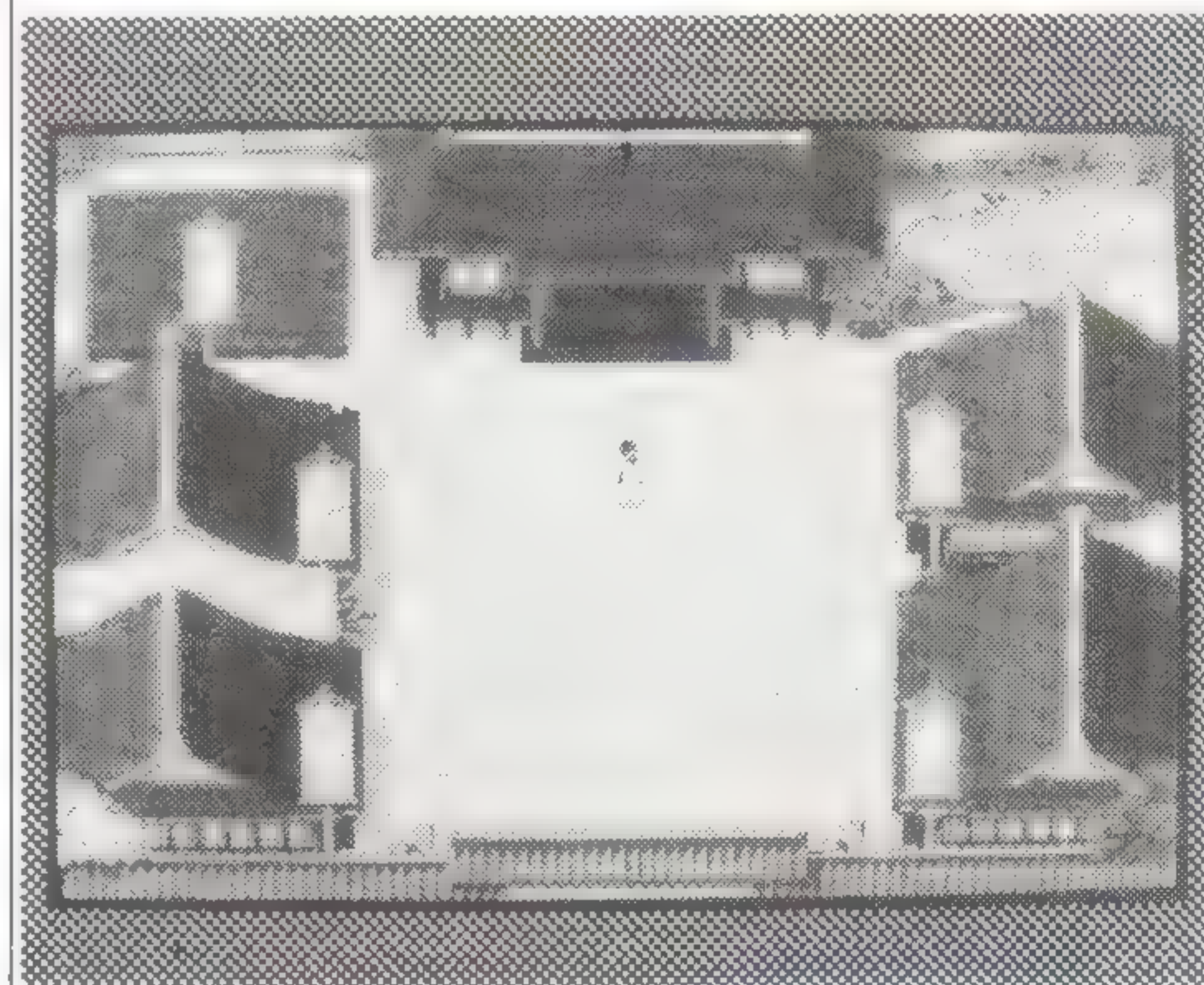
Toen ik dit spel voor het eerst speelde was ik verbaasd over de hoeveelheid van bewegingen die mogelijk waren. Bij iedere discipline kan je ongeveer 32 verschillende bewegingen leren. Bij de meeste andere "vechtspelen" zijn er meestal maar 16 bewegingen tot je beschikking. Het spel is ondanks dit toch redelijk snel te leren dankzij de gemakkelijke bediening. Het is echter wel aan te raden om het spel met een joystick te spelen. Het spel zal lang blijven boeien om twee verschillende redenen. Om tot goede resultaten in de kampioenschappen te komen zal je veel moeten oefenen. Na iedere overwinning krijg je een nog moeilijker tegenstander die uitgerust is met nog betere wapens. Slechts als je alle wapens uitstekend beheerst heb je een goede kans om budokan te winnen. Ten tweede is dit spel grafisch fantastisch mooi. Op VGA is het misschien wel het mooiste spel dat ik tot nu toe gezien heb. Ook op EGA is het zeer goed. Het spel draait ook CGA en Hercules. Het spel kan alleen of met zijn tweeën gespeeld worden. Budokan ondersteund verschillende



soundboards zoals Ad-lib, Roland en CMS maar alleen tijdens het opstartscherm. Tijdens het spel komt het geluid uit de interne speaker. De documentatie bestaat uit een klein boekje van 40 bladzijden maar behandelt zowel het spel als de achtergrond op een goede en duidelijke manier.

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

Frans.



Lezers TOP 10

- 1 Railroad Tycoon
- 2 Prince of Persia
- 3 Don't go Alone
- 4 Their Finest Hour
- 5 Sim City
- 6 Centurion
- 7 688 Attack Sub
- 8 Ski or Die
- 9 Budokan
- 10 Loom

Micro Prose
 Broderbund
 Accolade
 Lucasfilm
 Infogrames
 Electronic Arts
 Electronic Arts
 Electronic Arts
 Electronic Arts
 Lucasfilm

PC SOFTWARE

Hints Bard's Tale 1 & 2

Als je veel verdiend hebt met vechten en je bent op straat, save dan het spel en ga naar de bank. Je zet al je geld op de bank en gaat naar het Guild. Je 'removed' je party en maakt een nieuwe speler (b.v. MONEYMAN) en gaat daarmee zo snel mogelijk naar de bank en haalt het geld weer op. Ga dan terug naar het Guild en 'removed' de hele handel weer. Als je nu de oude groep laadt ga je weer naar het Guild en voeg je 'Moneyman' toe aan de groep. Je hebt nu het geld dubbel. Doe dit net zolang tot je een flink kapitaal bij elkaar hebt en je kunt nu een betere uitrusting kopen. Je kunt dit ook toepassen als een winkel uitverkocht is.

Enkele passwords:

Dark Domain, level 2, Magic Mouth 1: MANGAN

Dark Domain, level 2, Magic Mouth 2: PASS

Dargoth's Tower, level 2: EARTH, COMPASSED, FOUNTAIN

Dargoth's Tower, level 4: WATER, LIE, SLAVE, GOLD, HATE, ROOSTER, LARGE, EARLY, BAND, WOMAN

Dargoth's Tower, level 4, Snare#3: HAVOK

VRAAG: Op de terugweg in Dargoth's Tower, nadat de slechten zijn verslagen en het 3e segment is bemachtigd kom ik terug in level 0 (begane grond) en kom ik niet meer verder. Wie helpt hierbij?

Arthur Geraerts. Tel. 043- 648209

(Red: bovenstaand grapje om extra geld te verkrijgen kan bij veel adventures toegepast worden die met een z.g. party werken zoals Ultima, Wizardry en diverse SSI adventures. Voordat je je laatste lid van de party aanmaakt, maak je eerst een 'dummy'. Deze krijgt als fighter, magician e.d. een basisuitrusting en geld. Door nu dit geld en de items over de andere leden te verdelen en de 'dummy' weer te 'deleten' kun je de vaste leden van de party een flinke uitrusting geven en een behoorlijk kapitaal opbouwen. Je kunt dit zo vaak herhalen als je dit wilt (een vervelend werkje dat echter veel gemak oplevert als je met de party een adventure begint). Tot slot maak je je laatste lid aan en geef je hem (of haar) weer wat items en geld van de inmiddels overvolle andere leden. Vaak kun je ook nog de overvullige materialen die je zo hebt verkregen weer verkopen in een winkel, zodat je dan nog wat extra geld krijgt).

Might & Magic 2

Over de vraag van Jocelyn in Software Gids nr.4 het volgende: Ik denk dat je de barrier weg kunt krijgen door op de knop te drukken in 15,12 (gezicht naar het zuiden). Ikzelf heb gewoon in één van de shops een teleport Orb gekocht waarmee ik mezelf naar 15,10 transporteerde. Een paar stappen naar het zuiden ligt ook de Emerald Ring (AC + 15).

Hier een manier om snel een hoger level te halen en rijk te worden: Ga (met b.v. de Witch Broom) naar D1 (coördinaten 12,14) en ga in de cave. Op de punten 15,8 en 15,15

bevinden zich Ancient Dragons. Als je deze verslaat (dat duurt erg lang) krijg je -in totaal- 1000 Gems, 10.000.000 Gold en 20.000.000 experience points. De draak geeft harde klappen dus laat iedereen voldoende Magic Herbs meenemen om elkaar tijdens het gevecht weer op te peppen. In diezelfde cave bevinden zich ook twee spiegels. Als je die in (geloof ik) 0,0 breekt krijgt iedereen er na een tijdje 10 Hitpoints bij en bij die in 7,15 1000 Hitpoints. Zorg dus dat je met 8 personen op stap gaat voor het maximale profijt. Er bevinden zich op de punten 13,10 en 13,6 nog een paar handige wapens en items.

Rikkert Zoun

HELP!

Hoe kan ik mijn spel Manchester United beëindigen? Het lukt me niet met CTRL-ALT-DEL of CTRL-END. *Marcel van Bokhoven, Zwaluwplein 26, 1742 GB Schagen. Tel. 02240- 14662.*

Wie is degene die een kaart maakt van de kelders in BARD'S TALE 1? Ik, en vele andere Bardstalers wachten erop. Probeer de kaart in de Software Gids te krijgen zodat iedereen mee kan genieten. *(Red. Nette kaarten, goed zwart getekend op een witte ondergrond worden in principe altijd geplaatst).*

Nog iets: wie weet hoe je de stem van de Bard terug kan krijgen als hij hees is? *Maurice de Bijl, Citadelstraat 4, 5397 GJ Lith. Tel. 04128- 1466.*

PC PROGRAMMA'S

ADRESSENBESTAND + KLADBLOK

Het adressenbestand kan 1000 records (5.25" disk 400 records) verwerken. Elk record heeft 12 velden en kan worden gesorteerd en geselecteerd op de eerste 7 posities van elk veld. Uitprinten kan gesorteerd en ongesorteerd, als lijst of op etiketten (standaard 23,5 mm hoog). Het programma is menugestuurd en heeft geen handleiding nodig.

Het kladblok heeft 25 pagina's, is menu gestuurd en kan ook worden uitgeprint.

PC 3.5/5.25 FL. 19,95 * ABONNEES FL. 17,95

COMPACT BASE

Administratie van CD's, platen, muziekcassettes, videobanden etc. NEDERLANDS PROGRAMMA EN NEDERLANDSE HANDLEIDING. Invoeren gegevens met herhalen van titel en artiest. Overzicht via scherm of printer. Menu gestuurd. SORTEREN OP: CD nummer, CD titel, Track titel, Artiest, Speelduur of Datum.

Compact Base werkt met IBM en MS-DOS compatible machines met min. 512K en 3.5" of 5.25" diskdrive. Het programma kan overgezet worden naar harddisk of RAMdisk.

Opslagcapaciteit: 5.25" diskette: 1700 records. Bij een gemiddelde van 8,5 nummers per CD komt dit overeen met ca. 200 CD's.

3.5" diskette: 3700 records. Bij een gemiddelde van 8,5 nummers per CD komt dit overeen met ca. 450 CD's.

Heeft u een harddisk, zet dan de 3.5" diskversie (ook op 5.25" te bestellen, DUIDELIJK vermelden) over op de harddisk, want deze versie heeft de meeste opslagcapaciteit.

PC 3.5"/5.25" FL. 29,95.

Alle prijzen zijn inkl. BTW en verzendkosten.

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.

TEST DRIVE III

Accolade.
PC & compatibles.
Min. 8MHz.
RAM: 640K.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: aanbevolen.
Joystick: JA.
Muis: NEE.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
Richtprijs: FL. 109,=

Dit pakket is weer geheel in PC-stijl: 3-D animatie, veel details, mooi en traag op langzame machines. De snelheid is echter wel aan te passen en wordt geregeld door de detaillering van de achtergrond in 3-stappen (low, medium en high) te wijzigen. Verder kan het beeld nog iets worden versneld door de achteruitkijkspiegels van de auto's uit te schakelen. Daar in deze spiegels ook weer 3-D animatie wordt toegepast moet de computer hiervoor weer extra veel rekenwerk verrichten. In de doos vinden we buiten de handleiding, de diskettes en een keyboard control kaart ook nog een schijfje, waarmee de off-disk bescherming wordt geregeld. Dit schijfje lijkt in eerste instantie lastig af te lezen, maar na een paar keer gebruikt te heb-



ben valt het best mee.

Wij konden het spel soepel laten draaien met alle achtergronden en de achteruitkijkspiegel op een 12 MHz. AT. Met de achtergrond op LOW en zonder achteruitkijkspiegel ging alles nog prima op een 10 MHz. XT. Muziek, motorgeluid en geluidseffekten lopen allemaal via de muziekkaarten en kunnen allen apart worden in- of uitgeschakeld. Op de interne speaker krijg je alleen motorgeluiden en geluidseffekten (ook weer uitschakelbaar) doch geen muziek.

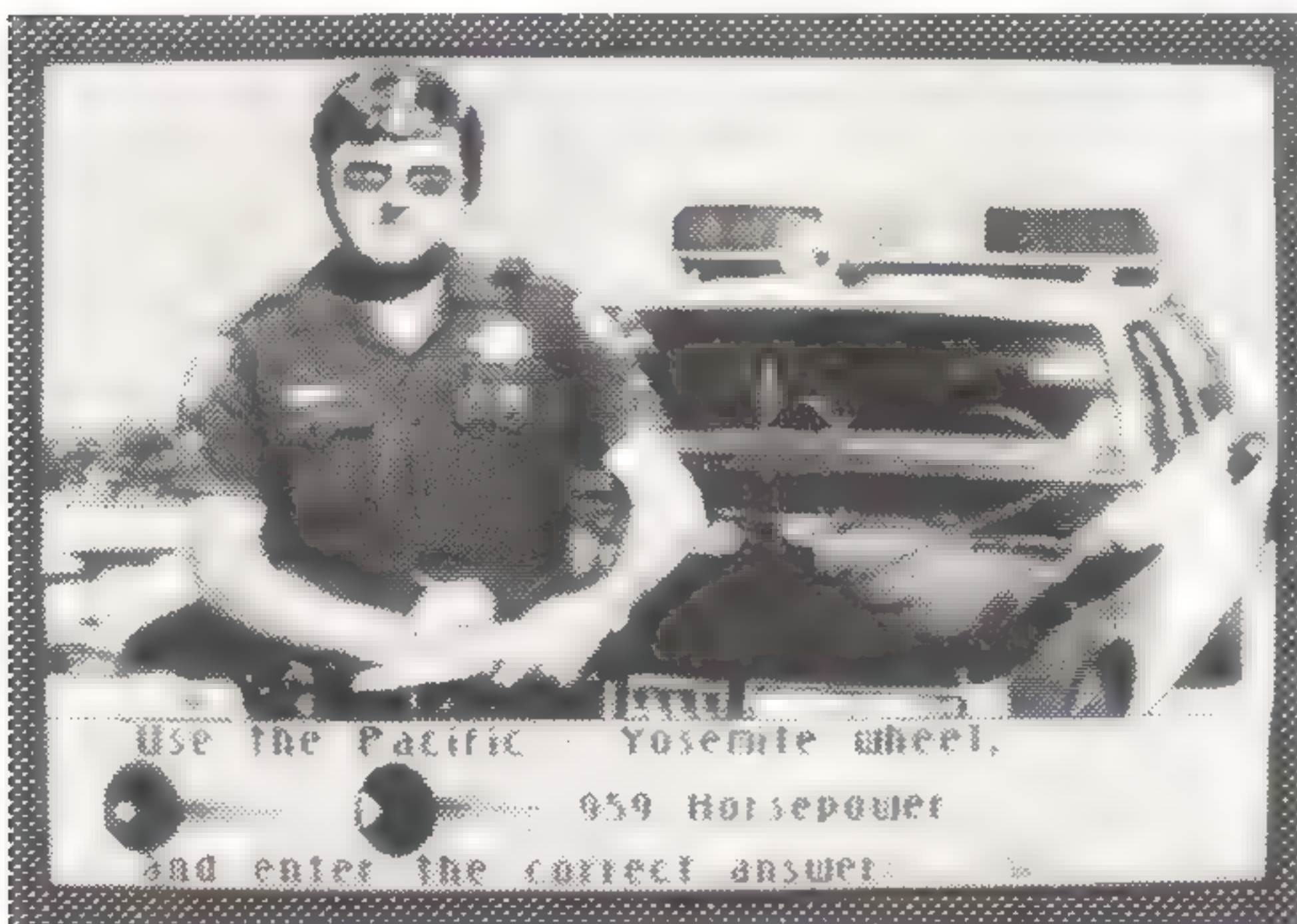
DE AUTO'S

Je kunt kiezen uit 3 auto's: Lamborghini Diablo met handgeschakelde 5-versnellingsbak, Pininfarina Mythos eveneens met handgeschakelde 5-bak en een Chevrolet Cerv III met een 3-versnellings automaat. Alle auto's hebben koplampen en ruitenwissers die in- en uitschakelbaar zijn. De versnellingen kun je door de computer laten schakelen of zelf bedienen; dit is afhankelijk van de instelling die je hebt gekozen. Zo kun je ook de besturing gedeeltelijk aan de computer overlaten (automatisch terug naar de middenstand) of geheel zelf bedienen.

De besturing is heel realistisch, want hoe hoger de snelheid, hoe meer gevolgen een lichte draai aan het stuur heeft. Sportwagens hebben stugge vering en ook dit wordt heel natuurgelukkig weergegeven. Bobbels in de weg of een brug hebben enorme invloed op de wagens wanneer met hoge snelheid wordt gereden. Wanneer je van de weg raakt, bonkt en hobbelt de auto over de onregelmatige ondergrond van de berm of het weiland waarin je terecht komt.

HET SPEL

Je kunt met maximaal 4 spelers rijden, maar dan wel om beurten. Alleen kun je tegen een wagen racen die door de computer wordt bediend of tegen de klok; een tijdtrace dus. Het traject dat je moet rijden heet "Pacific to Yosemite" en wordt in de handleiding getoond op 5 routekaarten. Het leuke van dit spel is dat je nu niet eens op een circuit rijdt, maar over landwegen met bruggen, tunnels, spoorwegovergangen en kruisingen. Bij deze kruisingen kun je links- of rechts afslaan en een andere route kiezen!!!! Bij een volgende kruising kun je je tegenstander, die een andere route heeft gekozen, dan weer ontmoeten. De achtergronden zijn goed en geven



PC SOFTWARE

zeer veel details. Zo kom je regelmatig andere auto's tegen en zeer veel politie! Langs de wegen zie je bomen, huizen, verkeersborden, tankstations etc. Omdat je niet over een snelweg of een circuit rijdt kom je ook geparkeerde voertuigen tegen, voetgangers en langs de kustwegen vuurtorens, die 's nachts een hinderlijke lichtbundel over de weg en de omgeving laten zwaaien. Te hard rijden, slingeren, 's nachts zonder licht rijden en andere ongeoorloofde manoeuvres kunnen je een bekeuring kosten wanneer je door de politie wordt opgemerkt.

Verder heeft het spel nog kruisingen met spoorwegen, stoplichten, overstekend wild, regen, sneeuw, onweer etc. Als je hard rijdt krijg je last van insecten op de voorruit en een leuk detail is dat als het regent of sneeuwt de andere weggebruikers hun ruitenwissers en hun verlichting aan hebben.

De crashes worden ook heel fraai weergegeven. Een botsing tegen een obstakel geeft een gebarsten voorruit en je bent een wagen kwijt, terwijl een duik in het water wordt weergegeven door massa's water over de voorruit te laten lopen. Minder ernstige aanrijdingen geven (in hogere levels) beschadigingen aan de wagen en verkeerd schakelen of te hoge toerentallen kunnen motor of versnellingsbak de vernieling indraaien.

DE OPTIES

Buiten wat hierboven al is genoemd heeft het spel nog enkele andere op-



ties: Voorruit: half of heel scherm. Uitzicht: vanuit de cabine of 'chase car view'.

Veranderen van radiostation (andere muziek. Alleen via muziekkarten).

Positieverandering: hoger of lager uitzicht vanuit de auto.

Replay: Je kunt wat je gedaan hebt nogmaals bekijken vanuit verschillende gezichtspunten.

Konklusie

Dit is één van de beste auto simulators. Er zijn veel opties die het besturen van de auto's erg realistisch maken. De bediening is goed en soepel. De route is flink uitgebreid en leuk door de mogelijkheid om zijwegen te nemen. De handleiding is duidelijk en daar worden reeds nieuwe routekaar-

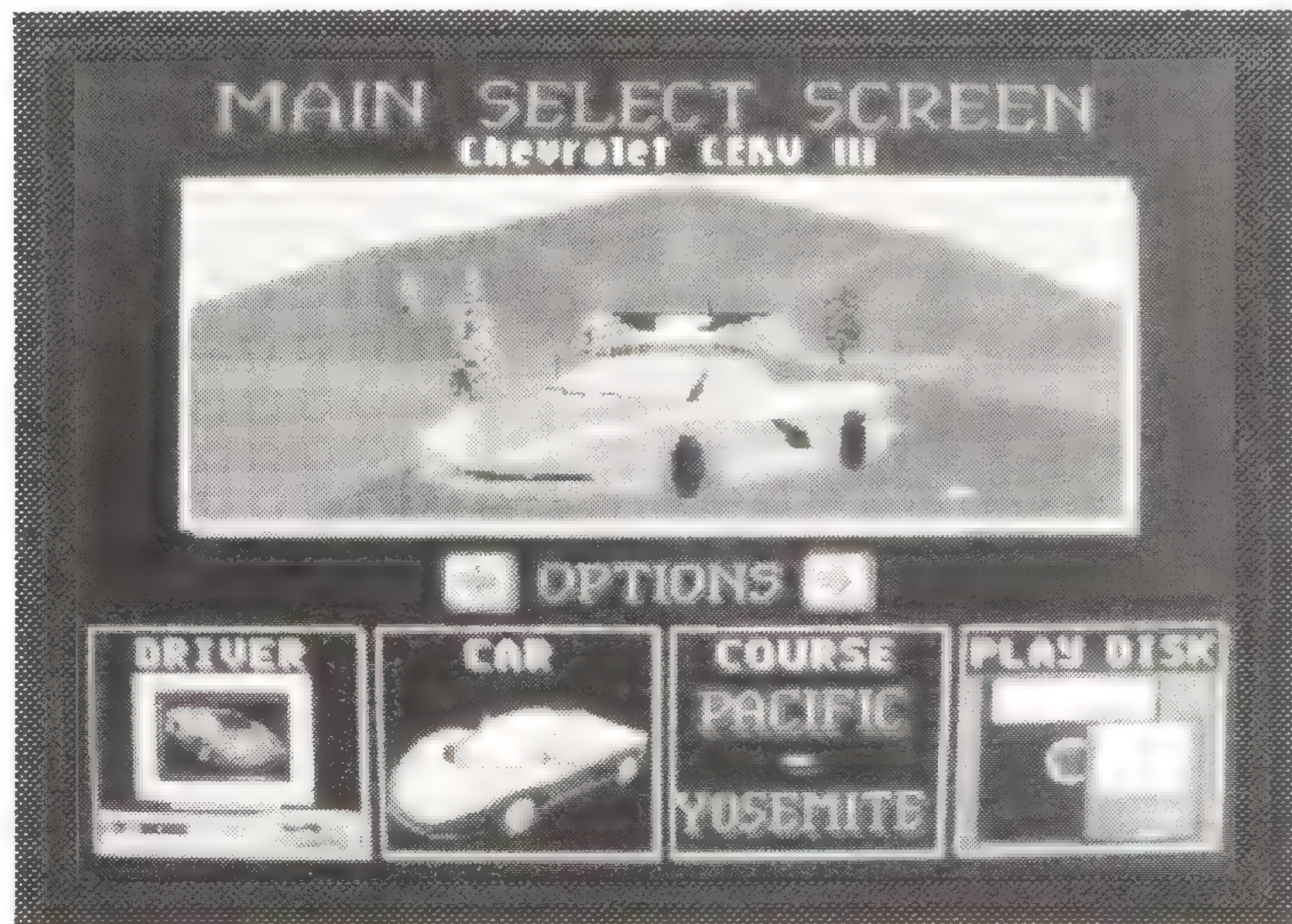
ten in aangekondigd. In de menu's wordt ook al rekening gehouden met extra wagens dus waarschijnlijk zal dit spel (net als versie II) nog flink uitgebreid kunnen worden. Het beeld is goed, het geluid is redelijk en het spel is flink lastig. Wie het uiterste uit dit spel wil halen zal echter wel een 10 of 12 MHz. AT met VGA kaart en muziekkart moeten hebben. Op een XT gaat het allemaal wel, maar je mist toch wel wat met de mindere details en het ontbreken van de achteruitkijkspiegel.

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

Alfred Debels

Beschikbaar gesteld door Homesoft

Wie helemaal uit z'n bol wil gaan in een bolide kan altijd nog STUNT DRIVE van Spectrum Holobyte proberen. Dit spel doet het pas leuk op een 20MHz. AT en echt goed op 33MHz. De handleiding van dit spel geeft als minimum configuratie een 8 MHz. 286 AT op, maar wij konden op 12 MHz. nog niets met het spel beginnen (misschien een bug?) zodat je in dit blad ook geen recensie van het spel vindt. Wat we echter gezien, gehoord en 'gevoeld' hebben was waanzinnig goed.



WINDWALKER

Origin.
PC & compatibles.
RAM: 364k.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 5.25".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Covox: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
IBM music cards: JA.
Richtprijs: FL. 29.95

WINDWALKER is een combinatie van een adventure en een vechtspel, dat zich afspeelt in een ver verleden in een Oosters land. Je begint als eenvoudig visser, die wordt gerecruteerd door de mysticus Moebius ("The Windwalker") om zich te bekwamen in de Oosterse vechtkunst. Door het verslaan van steeds sterker wordende tegenstanders -eerst met blote handen, later met behulp van een vechtsokmoet het je uiteindelijk lukken de orde te herstellen.

Het spel start op met een mooie intro en mysterieuze muziek via de soundcard. De bescherming bestaat uit het opgeven van een hexagram uit het bijgeleverde boekje "I Ching, the Book of Changes", waarin tevens een korte handleiding is opgenomen betreffende de interpretatie van de I Ching en het gebruik van de munten.

Vervolgens kun je trainen om het vechten onder de knie te krijgen, dat bij WINDWALKER met diverse lettertoetsen gedaan moet worden; er zijn zoveel verschillende mogelijkheden, dat het numerieke keypad niet toereikend is.

Tijdens het gevecht of erna kun je via een optie een "replay" laten geven om je verrichtingen nog eens te bestuderen.



Na het beëindigen van de training kun je beginnen met het adventure (de training kan desgewenst ook overgeslagen worden). Je komt in een dorp terecht met Oosterse huisjes en een winkeltje, waar allerlei attributen gekocht kunnen worden en waar je om adviezen kunt vragen. Er lopen brave dorpelingen rond met wie je kunt praten, maar ook kom je af en toe dieven tegen en dan heb je de keus je geld af te staan of je vechtkunst in praktijk te brengen tegen deze tegenstander.

Aan de rechterkant van het scherm bevinden zich 4 abacussen: Chinese telramen waarmee bovenaan je Strength wordt aangeduid. Elke keer als er een rode kraal op je telraam verschijnt, word je zwakker. Dit kan worden aangevuld door te eten, te slapen of door het innemen van een drankje. De andere 3 telramen zijn voor Spirit, Honor en Karma. Spirit is zoiets als Magic Points: als je magic gebruikt, kost dat kralen. Honor raak je kwijt als je je asociaal gedraagt door bijvoorbeeld voedsel uit huizen van dorpelingen weg te nemen; als je dit gedaan hebt, wil niemand meer met je praten. Je Karma tenslotte vertegenwoordigt het aantal "levens", dat je van Moebius krijgt. Elke keer als je dood bent, word je door hem weer tot leven gewekt totdat alle Karma-kralen op zijn. Dan is het "Game Over".

WINDWALKER is volgens de huidige maatstaven alweer enigzins verouderd, ondanks het feit dat dit spel uit 1989 dateert en diverse muziekkarten ondersteunt. Tijdens het adventure worden de -gedigitaliseerde- geluiden overigens alleen via de interne speaker weergegeven. Ook de mooie graphics uit het introverhaal zijn in het adventure niet meer terug te vinden.

Dit alles neemt echter niet weg, dat we hier toch te maken hebben met een Origin produkt, dat de kwaliteiten heeft van andere Origin titels, zoals de wat oudere Ultima's.

In een recente Duitse softwarecatalogus kwam ik WINDWALKER tegen voor de normale prijs van DM 99,=, terwijl dit bedrijf legio andere titels tegen budgetprijzen aanbood.

Voor degenen, die voor nog geen dertientjes een interessant adventure willen spelen, waar je zeker niet gauw op uitgekeken bent, is WINDWALKER beslist een aanrader!

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Timesoft.

FIRE & FORGET II

TITUS.

PC & compatibles.

RAM: Min. 512K.

Hercules: JA.

CGA: JA.

EGA: JA.

VGA/MCGA: JA.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5" of 5.25".

Roland MT-32: ??

AdLib: JA.

Sound Blaster: JA.

Covox: ??

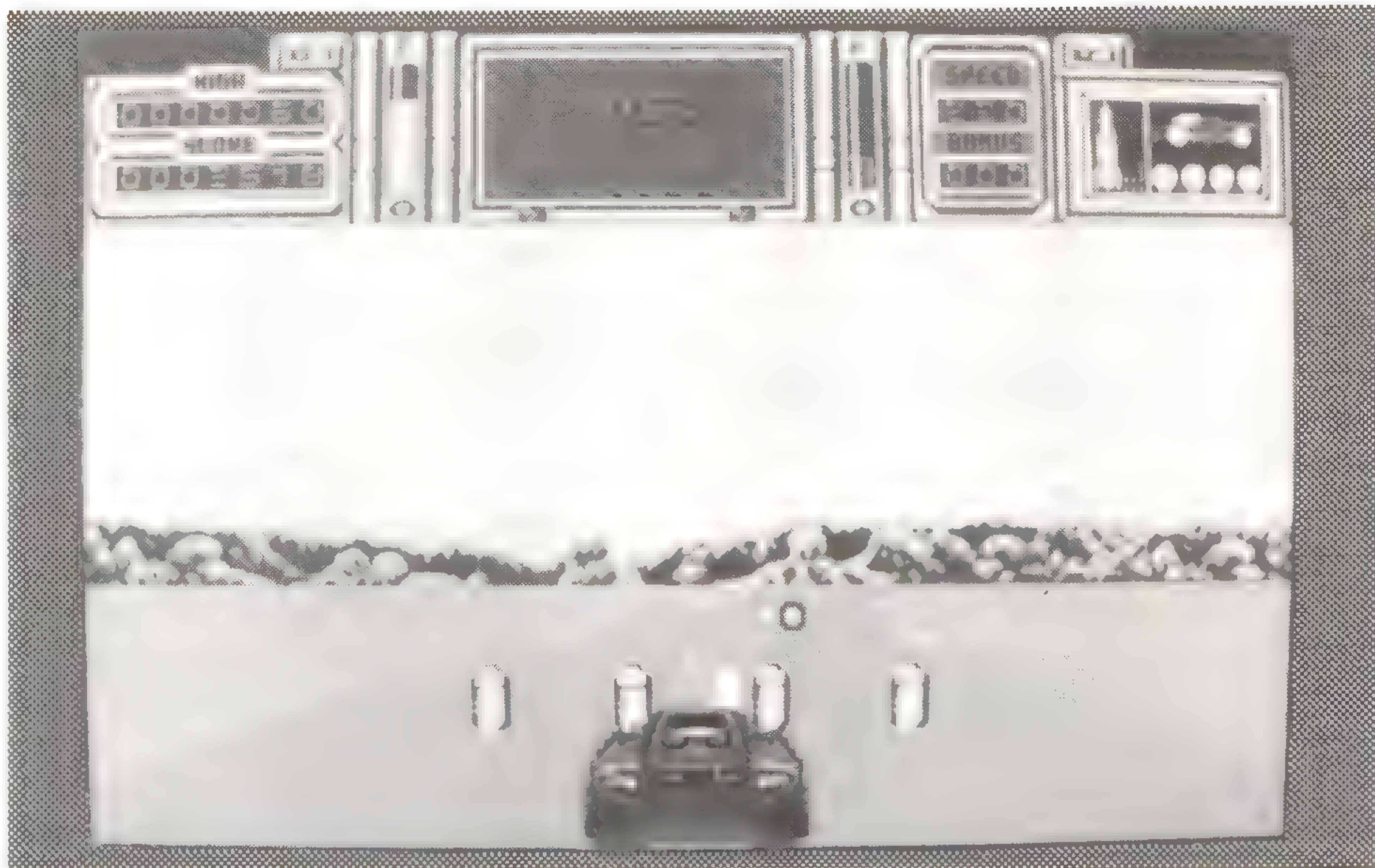
CMS/Gameblaster: JA.

IBM music cards: ??

Richtprijs: FL. 99,=

Dit spel heeft een handleiding met volop informatie over het spel, maar nauwelijks over de configuratie. Tot onze verrassing kregen we geluid (en hoe!) over de SOUND BLASTER- en de AdLib kaart en we kunnen dan ook alleen dit geluid beoordelen, want omdat het programma dit zelf selekteert hebben we de interne speaker niet kunnen horen. Het spel kan zowel van harddisk als van floppy gespeeld worden, waarbij de ORIGINELE diskette als 'keydisk' fungeert en dus altijd even in drive A gestopt moet worden om het programma te laten controleren of buiten de kopie ook een origineel aanwezig is. Op de kopie (of de harddisk) krijg je 2 aparte directories voor CGA en EGA zodat heel eenvoudig overtollige files gewist kunnen worden (dit zou vaker gedaan moeten worden!).

FIRE & FORGET II is een Frans spel afkomstig van de arcade machines uit



de automatenhallen en op de PC krijgen we nu eens dezelfde aktiesnelheid als op deze machines (of zoals we die gewend zijn op een spelconsole). Zelfs op een trage XT loopt alles nog soepel en op onze AT merken we dat het programma zich ook automatisch aan de processor aanpast, zodat we niet met extreem hoge snelheden verast werden.

Het spel is simpel: met een auto die kan rijden op benzine of kan vliegen op kerosine moeten tegenstanders vernietigd worden. Benzine en kerosine kunnen aangevuld worden door de vaten op de weg op te pakken en geschoten kan worden met kogels of raketten (ook weer aan te vullen). De besturing is direkt en gedeeltelijk automatisch wat het rijden en sturen erg gemakkelijk en soepel maakt. Je kunt je dus geheel concentreren op het vernietigen van de robots, auto's en andere tegenstanders, die veelvuldig op het scherm verschijnen.

Het recept is Japans: 15 muziekstukken, diverse geluidseffecten, 50 verschillende tegenstanders en 5 'eindmonsters'. Uiteraard zijn er bonuslevels!

Konklusie

Dit spel kan zonder meer wedijveren met soortgelijke spellen op de SEGA, MSX e.d. Volop aktie, snelle schermen en zeer soepel. Het geluid via C/MS en AdLib is voortreffelijk en het beeld is goed. De prijs is jammer genoeg iets aan de hoge kant. Een absolute aanrader voor de arcade fanaten!

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

Alfred Debels

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

EEN FLOPJE VOORUIT.....

Op de valreep nog even enkele veelbelovende titels die, op het moment dat we dit blad afronden, nog niet leverbaar zijn, maar elk moment kunnen verschijnen.

JONES in the Fast Lane:

Een bordspel voor 1-4 personen van Sierra on Line. Bouw een carrière op van hamburgerbakker tot manager van een groot bedrijf. Zeer uitgekiend programma dat steeds weer iets anders verloopt. Door de diverse opties geschikt voor alle leeftijden. Een aanrader! Meer in de volgende Gids. FL. 119,=.

SPACE QUEST 4:

Dit programma hoeft geen nadere uitleg. Nu in 3 versies: CD-ROM FL. 159,=. EGA versie (3.5" + 5.25") FL. 139,=. VGA ver-

sie!! (3.5" of 5.25") FL. 159,=.

KING'S QUEST 5:

Nog een Sierra on Line pakket en ook weer in 3 versies. De versie en prijzen zijn gelijk aan die van Space Quest 4.

WING COMMANDER:

Groots aktiespel voor 'grote' computers. Draait vanaf 286AT met 12 MHZ. en geeft extra grafische opties bij gebruik van expanded memory. Wil je alles erop en eraan dan heb je 16 Mhz. nodig plus 500K expanded (EMS) geheugen. Wordt geleverd op HD-floppies. FL. 129,=.

ATOMIX:

Sokoban variant, maar dan weer iets moeilijker. Zéér goed en zéér lastig. FL. 59,=.

QUEST FOR GLORY 2:

De nieuwe naam voor HERO'S QUEST 2. Met een beetje geluk krijgen we dit spel nog op de volgende pagina. FL. 139,=.

QUEST FOR GLORY II oftewel Trial by Fire oftewel HERO'S QUEST II

Sierra.
PC & compatibles.
Hercules: JA.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25"
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Tandy sound: JA.
CMS/Gameblaster: JA.
IBM music cards: JA.(PS/1)
Richtprijs: FL. 139.50

Eindelijk is hij dan ook in Nederland verkrijgbaar: de opvolger van HERO'S QUEST 1, die tegenwoordig QUEST FOR GLORY 1 heet. Op het moment, dat ik dit schrijf (begin december 1990) was het officiële pakket nog niet op de markt, maar één van onze lezers is zo vriendelijk geweest ons kopiën van zijn zelf geïmporteerde pakket te sturen, zodat we deze preview kunnen schrijven in afwachting van de handleiding.

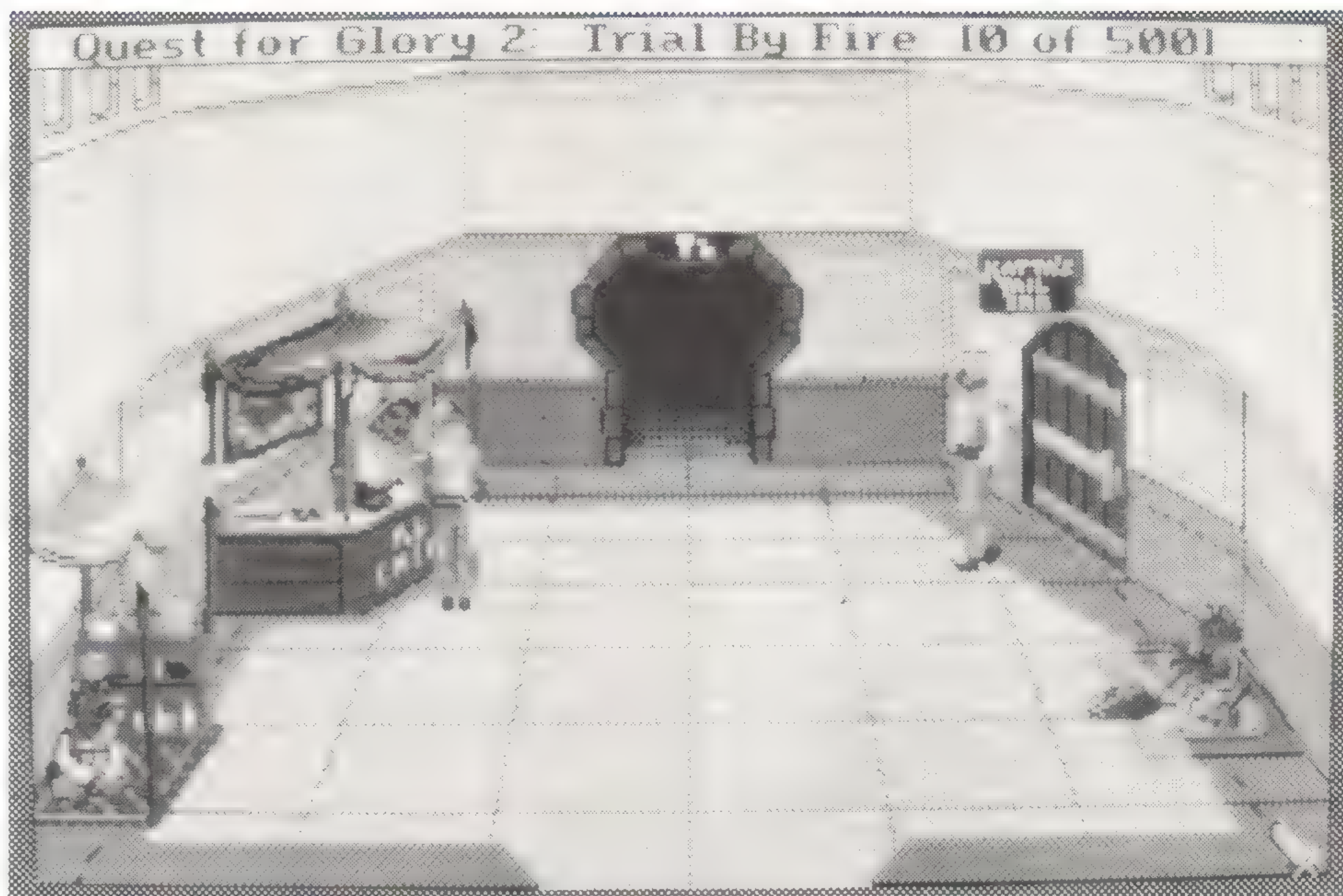
Zonder de documentatie is het volgens het opstartmenu niet mogelijk het spel tot een goed einde te brengen, maar om vast een indruk te krijgen, waren de schijven ruim voldoende.

Wie zijn held uit het eerste deel heeft bewaard, kan deze overnemen om in QUEST FOR GLORY II het avontuur voort te zetten. Wie het spel op harddisk installeert, moet de HQ1 data file eerst in de Sierra\Trial SUBDIR opnemen, anders werkt het overnemen niet.

Je kunt nu op weg met alle eigenschappen, die je in deel 1 had opgebouwd plus wapens, items en magische spreuken.

OP NAAR SHAPEIR

Van de negen 3.5" diskettes wordt waarschijnlijk een groot aantal in beslag genomen door het introfilmje, waarin we onze held met twee oude bekenden uit Spielburg op een vliegend tapijt zien zitten, dat uiteindelijk landt bij een Oosters uitzijnde stad. Deze stad -Raseir- is het



uitgangspunt van het adventure, net zoals Spielburg dat was in deel 1. De oude bekenden zijn Shameen (de eigenaar van de herberg in Spielburg) die hier in Raseir de Katta's Tail Inn beheert, waar je terecht kunt om te rusten en te eten. Verder Abdullah de koopman, voor wie je in het eerste avontuur zijn schat hebt teruggevonden en die daar zo dankbaar voor is, dat hij alle rekeningen in de Inn voor je betaalt.

Een echte held is echter nooit ergens zomaar op vakantie en nadat je voorzien bent van Oosterse kleding ("Shapeir Style Hero") komt de aap uit de mouw: de Emir van Raseir wordt vermist en omdat er in het hele land geen behoorlijke held te vinden is, mag jij hem gaan zoeken in het buitengebied, dat in dit geval een woestijn is.

Op het marktplein kun je bij Ali een magische kaart en een kompas kopen, maar je hebt één probleem: je hebt Spielburgse goudstukken bij je en de kooplui in Raseir accepteren alleen maar dinars. Je moet dus eerst de Moneychanger zien te vinden met behulp van een cryptische routebeschrijving van Ali. Je komt dan in een wirwar van straatjes en stegen terecht en pas als je het systeem een beetje door begint te krijgen, lukt het om de dame te vinden, die je goudstukken omruilt voor dinars.

Als je de kaart eenmaal gekocht hebt, wordt het al wat makkelijker, want je kunt nu door op de kaart te klikken van de ene lokatie naar de andere. Bij de krijger Uhura kun je je oefenen in het vechten (wat iets soepeler gaat dan in HQ1), bij de Weapon Shop kun je armworstelen en op een gegeven moment kom je bij een koorddanser terecht, die je uitdaagt om over een koord te lopen. Bij een goed re-

sultaat zijn hiermee punten en experience te verdienen.

Voor je tocht door de woestijn, waar je o.a. een vrouw moet opsporen, die in een boom is veranderd, kun je een saurus kopen als rijdier. Bij de eerste confrontatie met een Oosters neefje van de Brigands laat het beest je echter meteen in de steek en dan moet je te voet terug naar de stad zien te komen, wat met je beperkte voorraad water niet eenvoudig is. Zeker niet als je onderweg nog een "Terror Saurus" tegenkomt.

Je ziet het: onze held heeft weer genoeg te doen. Met alles wat ik hierboven beschreven heb, staan er pas 36 punten van de 500 op het scorebord.

KONKLUSIE

De tweede aflevering van de QUEST FOR GLORY serie is precies wat we ervan konden verwachten: betere graphics (alhoewel deze ietwat "stippelig" overkomen), een beter gebruik van de muziekkaart(en) met verschillende Oosterse muziekjes tijdens het rondlopen in de stad en de gebouwen plus geluidseffekten tijdens het vechten en het dolen door de woestijn. En zoals gezegd: het vechten is een stuk verbeterd.

Wie het spel op een trage PC speelt, moet zoals gebruikelijk het nodige geduld opbrengen, want ook dit Sierra produkt is meer AT-gericht, wat bij de nieuwere software steeds vaker voorkomt.

Jocelyn

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

Tips voor muisbezitters

De meeste Compile spellen kun je met een muis spelen. Dit gaat als volgt:

Sluit de muis aan op poort 1 van je computer. Houd tijdens het opstarten en het laden van het spel de eerste vuurknop van de muis ingedrukt (meestal is dat de linkse knop). Nu zul je merken dat het spel met de muis gespeeld kan worden. Deze tip werkt op de Philips NMS 8250/55/80 maar niet altijd op de 8245. De werking op Sony is niet bekend.

Zoals je weet kun je d.m.v. de rest-setpage manier beelden van spellen terughalen, maar in veel gevallen treedt het probleem op dat de kleuren veranderd zijn. Dit kun je soms voorkomen door de eerste vuurknop van de muis ingedrukt te houden na de reset. Voorbeeld:

Je vindt een mooi beeld en je geeft een reset. Nu houd je de eerste vuurknop van de muis ingedrukt. Vervolgens tik je het onderstaande BASIC programmaatje in om de kleuren terug te krijgen:

```
10 SCREEN x
20 SET PAGE y,y
30 COLOR = RESTORE
40 BSAVE "naam",0,&HCFFF,S 50 END
```

Met x=5 of x=7. De y hangt af van de x. Als x=5 kun je voor y de waarden 1,2 of 3 nemen. Als x=7 kun je voor y alleen de 1 nemen.

Tip voor Solid Snake

Bij dit spel wordt een data-disk gebruikt. Met deze data-disk is het mogelijk een trainer te maken voor dit spel. De data wordt in 3 sectoren van de disk weggeschreven, namelijk sector 14,16 en 18 (Snake 1 in sector 14, Snake 2 in sector 16 en Snake 3 in sector 18). Nu ga je als volgt te werk:

Je schrijft eerst de data weg als b.v. Snake 1 als je nog geen geweer hebt en weer als Snake 2 als je wel een geweer hebt. Dan kijk je wat veranderd is in die sectoren en dat verander je in FF met een diskmonitor. Dit kun je verder met andere items ook doen.

The Final Squatters & Diskbreakers

YS-III

Als je de laatste optie op de kaart kiest kom je als je een stuk gevaren hebt in ondergrondse mijngangen. Als het goed is heb je ondertussen een item gekregen van iemand uit het dorp, dit item dient om een schijnwerper te laten schijnen zodat je voor een stuk kunt zien waar je loopt. De gangen vormen een doolhof met op en neer bewegende plateau's. Je moet je met het eerste plateau helemaal naar beneden laten zakken, naar rechts lopen en ondertussen de skeletten weg meppen. Je komt nu weer bij een tunnel die naar beneden loopt, laat je naar beneden vallen en druk de cursor ondertussen naar links. Je komt nu weer in een gang met skeletten, laat je aan het einde naar beneden vallen en loop naar rechts. Je komt nu bij een gang met pilaren (zie demo). Versla het eindmonster (alweer!) en loop de trap op tot je bij je vijand komt, die je je meisje laat zien, dat vastgebonden op een toren staat. Je wordt nu door op het plateau te gaan staan dat voor je voeten neerkomt naar het laatste eindmonster geteleporteerd. Als je hem verslagen hebt verdwijnt het eiland en word je terug naar het dorp geteleporteerd. Loop in het dorp voor alle zekerheid alle huisje in en spreek alle mensen aan, bij de poort laat de man je een demo zien. Loop nu de kant van de kaart op en je vriend zal met je meegaan. Er wordt nu om disk 3 gevraagd en je krijgt de einddemo te zien.

RUNEWORTH & LAYDOCK 2

Als je op ESC en RETURN drukt gaan alle teksten sneller bij Runeworth. Bij LAYDOCK 2 kun je door ESC en daarna RETURN in te drukken het beeld beeldje voor beeldje laten afspeelen.

DEXTER (1989 FALCON)

Je kunt met dit spel uit drie verschillende samurai's kiezen die op het oog niks van elkaar verschillen. Maar als je met één van de samurai's bukt en daarna op SHIFT drukt kun je een bepaalde eigenschap van hem laten opkomen, dit lukt maar 3 keer.

Hier de eigenschappen per samurai:

De Ninja Samurai: Je kunt jezelf een veld verder teleportereren.

De Fighter Samurai: Alle monsters in het veld worden door één of andere kracht geraakt en gaan meestal dood (ligt eraan hoe sterk ze zijn).

De Wizard Samurai: Kan zichzelf voor een bepaalde tijd onzichtbaar maken. De ninja staat bij het uitkiezen met wie je speelt helemaal links. De fighter staat in het midden. De wizard staat helemaal rechts. Als je sommige monsters verslaat krijg je soms een Japans teken, dat je een kaarsje, magic of leven erbij geeft. Je kunt bij dit spel ook een muziek demo krijgen door tijdens het laden het toetsenbord ingedrukt te houden. De geluidseffekten kun je horen door bij het uitkiezen van de samurai's op RETURN te drukken.

RUNEWORTH (1990 T&E SOFT)

Het draait niet allen maar om dialogen tussen de spelers zoals in GIDS 1 staat beschreven. Je moet namelijk nog genoeg vechten zoals in andere adventures. Ik zal een begin maken hoe je een stuk met dit spel kunt komen. Het menu dat je met ESC kunt opvragen heb ik onderaan in het Nederlands afgebeeld. Je start in je eigen dorp waar je maar in twee huisjes kunt komen, loop heen en weer tussen deze twee huisje tot de plaatjes veranderen. Jammer genoeg gaat alles in het Japans en staan er geen plaatjes die aanduiden wat voor items of wapens je hebt.

Druk op ESC en kies de tweede optie. Je ziet nu dat er een woord onder gekomen is; kies dit uit en loop naar het hekje. Dit gaat nu 'open' en je komt op een kaart terecht, waarop je kunt zien waar je naar toe reist. Als je in het tweede dorp terechtgekomen bent ga je naar het huisje rechts naast de kerk (met de kale man). Koop hier 5 items waar je je leven mee aan kunt vullen (het eerste item op de lijst) en 1 item waar je het donker mee kunt laten worden (het laatste item op de lijst). Druk nu op ESC en kies de derde optie waarmee je de items in werking kunt stellen, laat het donker worden met het laatste item uit de winkel en ga nu de kerk in. Je kunt nu in het donker de kerk wel in, wat anders niet kon. Je komt nu in een veld met monsters die niet al te moeilijk zijn, maak alle schatkisten open en vul als het nodig is je leven bij met het eerste item uit de winkel. Je komt ondertussen ook een zwaard tegen waar je tegenaan moet lopen, je krijgt nu wat tekst en je hebt het te pakken. Druk nu weer op ESC en kies de tweede optie. Er is nu weer een woord ondergekomen wat waarschijnlijk 'GROOT ZWAARD' zal betekenen, aktiveer dit en je hebt het in je handen. Als je alle kistjes geopend hebt ga je terug naar de uitgang en je staat weer in het dorp (je kunt de kerk nu niet weer in, dus het is belangrijk dat je alle kistjes opengemaakt hebt). Je hoeft ze niet allemaal open te maken, maar dat scheelt weer items en dus geld.

Ga nu terug naar je dorp en je wordt overvallen door heksen. Je zult dit niet overleven, maar ze maken je toch weer OK!. Als je in je dorp komt zul je zien dat dit helemaal uitgemoord is. Ga nu naar het middelste huisje en je zult daar de hoofdman op de grond zien liggen. Hij zegt van alles tegen je en gaat dan ook

MSX TIPS

dood. Als je nu op ESC drukt zie je dat er een plaatje staat met een afbeelding van een meisje. Wat je hiermee kunt doen weet ik niet, maar dat zul je later in het spel wel merken (denk ik).

Ga nu naar het huisje met de trap en laat de man uitspreken. Verlaat het dorp weer en ga naar het kleine plaatsje bij het meer, waar je een steiger zult vinden die over een vijver heenloopt. Loop deze helemaal af en je zult in een woestijn terechtkomen, waar je moet vechten tegen donzige beesten, die -als je ze raakt- terugslaan of op hun hoofd gaan krabben. Zoek het eindmonster en..... verder zoek je het zelf maar uit, wat niet makkelijk zal zijn.

Nog een tip: ga bijv. eens naar de plaats rechtsboven bij de bergen. Daar wordt om disk B gevraagd en je komt -als je hier rechtdoor loopt- in een grot waar je bijv. ook een 'slapend' eindmonster en een heleboel kistjes zult vinden. Zorg dat je altijd genoeg spreuken hebt om je leven bij te vullen want anders kan het wel eens moeilijk worden.

Als het dag is kun je ook in een soort arena's vechten, waar je voor elk verslagen mannetje een 100 Cz krijgt. Saven en eventueel slapen kun je doen bij mannetjes met een witte doek voor; dit kost wel 10 Cz. Soms word je -als je een bepaalde weg inslaat- overvallen door struikrovers. Je moet de hoofdman dan verslaan door hem op je af te laten komen en de spatiebalk ingedrukt te houden; je slaat hem dan zonder dat hij jou kan raken (dit wil ook bij zijn helpers).

Als het avond of nacht is kun je sommige huisjes wel in, die overdag gesloten waren. Je kunt hier ook slapen (wat je wel zult moeten doen anders val je op een gegeven moment uitgeput op de grond neer). Je kunt deze huisjes herkennen aan het plaatje met drinkende mensen dat je ziet. Er zijn veel items; van veel weet ik de betekenis niet. Er is ook een item waarmee je uit je zwaard een vuurbal kunt laten schieten, maar dat moet je zelf maar uitzoeken, omdat ik niet meer weet wat dat was (ik ken namelijk geen Japans). De belangrijkste items zijn: Leven of magic bijvullen. Het donker of licht laten worden. Live of magic vermeerderen.

Het menu dat je met ESC kunt opvragen :

- 1: kiezen van magic.
- 2: kiezen van wapens en nog iets.
- 3: aktiveren van een item.
- 4: status.
- 5: muziek regelen.

ESC en RETURN, SPATIE EN SHIFT geeft het versnellen van teksten wat erg handig is.

Kontakt gezocht met MSX2/2+ en FM-pac gebruikers.

DAAN VAN VLIET, THOLENSTRAAT 1, 8266 CG KAMPEN, TEL 05202-25724

HELP!

Hoe kun je een diskdrive op een SV-328 die in SVI BASIC wel werkt ook laten werken in MSX BASIC (MSX emulator).

Is het mogelijk om twee computers te verbinden met een RS232 kabel en hoe moet je die in BASIC besturen?

Wie weet of Paste Man Pat werkt op een 32K MSX-1 machine?

Hoe kun je van een joystick ingang een interface maken (of van de printer uitgang)?

Wie heeft tips voor Zakil Wood? Ik kom niet verder dan 50%.

Maurice de Bijl, Citadelstraat 4, 5397 GJ Lith. Tel. 04128-1466.

Tips gevraagd voor Metal Gear 2 (ik weet dat hij net uit is, maar elke tip is welkom). Waar aan de voet van Metal Gear 1 moet ik de explosieven plaatsen? Tips gevraagd voor Deep Forest! Tips per post krijgen postzegel of diskette vergoed. R.G. Sinkgraven, Klootsemastraat 49, 7009 CE Doetinchem. Tel. 08340-42652.

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 instructies.

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 monsters, 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)

ZOEK

ZOEK is een gespecialiseerde database waarmee het mogelijk 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 opslagcapaciteit zeer groot en kan er snel en gericht gezocht worden.

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

ABONNEES:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

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.

A.M.C. (Astro Marine Corps)

Dinamic.

MSX.

Aantal spelers: 1 of 2.

3.5" SS diskette.

Richtprijs: FL. 29,95

A.M.C. is geen nieuw spel, maar is nog niet aan recensie toegekomen omdat de cassette indertijd niet op onze computers aan de praat te krijgen was. Nu het spel op diskette uit is gaat alles probleemloos, al wil het wel eens gebeuren dat je, na het opstarten, tegen een zwart scherm aan zit te kijken. Niets aan de hand, gewoon het cijfer 1 intoetsen en het spel begint. Na het afwerken van het eerste level krijg je een password om level 2 te beginnen en dan moet je dus bij een evt. zwart scherm een 2 intoetsen.

Op onze MSX-2+ loopt het spel trou-

wens aanmerkelijk sneller dan op onze Sony MSX-2; iets dat we eigenlijk zelden meemaken. Door deze hogere snelheid op de 2+ is de spelkwaliteit op deze machines beter dan op een MSX 1 of 2.

A.M.C. is een arcade spel waarbij je al rennend, springend, schietend en granaten gooiend de vijanden moet vernietigen. Buiten deze vijanden is het spel nog vergeven van -gedeeltelijk onzichtbare- valkuilen. Doordat dit spel nu eens niet in zwart/wit, doch in kleur is uitgevoerd en de muziek opmerkelijk goed is, hebben we voor de verandering een prima Europees spel in handen, dat -zeker gezien de prijs- weer de moeite waard is.

Het spel kan niet met joystick gespeeld worden, maar de toetsen kun-

nen wel gedefinieerd worden, zodat het mogelijk is met de cursortoetsen te werken en je niet met lettertoetsen hoeft te knoeien. A.M.C. zit in een fraaie doos met een nette handleiding in 5 talen; uiteraard hierbij geen Nederlands, maar alles is beter dan Japans. Jammer dat dit soort software nog maar zo weinig uitkomt voor de MSX.

Alfred Debels

Beschikbaar gesteld door Timesoft.

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

STAMPS CONVERTER

Lovelysoft.

MSX-2.

3.5" SS diskette.

Muis noodzakelijk.

Richtprijs FL. 32,50

Stamps converter wordt geleverd door de MSX-club Gouda en is voorzien van een nette handleiding op A5 formaat met een blauwe omslag. Het programma is gemaakt door een redakteur van deze club die schoon genoeg had van het plak- en knipwerk dat noodzakelijk was om teksten en tekeningen te combineren voor de inhoud van het clubblad van de MSX-club Gouda.

Verder is het programma ontwikkeld

omdat het niet mogelijk was om tekst in NLQ met Dynamic Publisher uit te printen.

Dit programma kan dus stempels van Dynamic Publisher overzetten naar Ease om zodoende tekst vanuit Ease met plaatjes en kopregels uit Dynamic Publisher te combineren. Hoe dit in z'n werk gaat staat beschreven in de handleiding en tevens vind je daarin enkele voorbeelden van plaatjes -uitgeprint met Ease- in verschillende formaten.

Buiten de programma's staan op de diskette diverse voorbeelden, zodat meteen met de software aan de slag kan worden gegaan.

De handleiding is redelijk met -voor de beginner- iets te weinig uitleg over de werking van het pakket. Het programma is wel menugestuurd zodat echt grote problemen tijdens het gebruik zelden zullen plaatsvinden.

Het is natuurlijk leuk voor de MSX-ers dat dit soort programma's, die in eerste instantie ontworpen zijn om voor eigen gebruik te dienen, uitgebracht worden zodat ook anderen hiervan gebruik kunnen maken maar het is jammer dat aan dit 'pakket' - met toch wel beperkte mogelijkheden- een tamelijk fors prijskaartje hangt.

Alfred Debels

Beschikbaar gesteld MSX club Gouda.

PRODUKTEN VAN MSX CLUB GOUDA

Middelblok 159, 2831 BM Gouderak. Tel: 01827-2272 (Arjan) Telex: 20547

Weer leverbaar: 7MHz. inbouwset. Wij leveren een compleet nieuwe versie met o.a.: een nieuwe print-layout, betrouwbare Z80 H, inbouw instructies en een veel lagere prijs.

De prijs is FL. 50,= incl. verzendkosten.

Hardware:

- Ombouw MSX2 naar MSX2+ (helemaal compleet) FL. 315,00
- MSX2+ Yamaha videochip V9958 FL. 140,00
- 720Kb diskdrive (slimline) FL. 160,00
- 512Kb externe memory mapper FL. 275,00
- Pseudo stereo kastje FL. 75,00

Software:

Wordt geleverd met nette handleiding en op merkdiskettes. Alle diskettes zijn 3.5 inch enkelzijdig, dus ook voor VG8235. Echter alleen voor MSX-2.

- Plotterdisk 1 (versie 2) FL. 32,50
- Stampconverter (DP stempels in EASE) FL. 32,50
- Cobol compiler FL. 15,00
- Small C compiler FL. 15,00
- Algol compiler FL. 15,00
- Gamestempels FL. 20,00

Diversen:

- V9958 MSX-2+ technical databook FL. 15,00
- MSX DOS 2.20 reference handboek FL. 25,00
- Plotterpennen Sony en Toshiba plotter 4 kleuren FL. 17,50
- Plotterpennen Sony en Toshiba plotter 4 zwarte FL. 17,50

PAL Sony HBI-V1 digitizer.

Iedere MSX-2/2+ kan nu digitaliseren. Wij passen deze cartridge aan voor het Europese videosysteem PAL. Ook de software wordt zoveel mogelijk veranderd van Japans naar Nederlands. IEDERE MSX-2 kan digitaliseren in screen 8. IEDERE MSX-2 die omgebouwd is naar MSX-2+ met BASIC 3.0 (o.a. door ons gedaan) kan digitaliseren in screen 8, 10, 11 en 12. Natuurlijk kan ook de echte MSX-2+/MSX Turbo R dit.

De prijs van dit unieke apparaat is: FL. 740,00

Mocht u al een NTSC digitizer bezitten dan kunnen wij deze voor u ombouwen naar PAL voor slechts FL. 140,00.

Alle vermelde prijzen zijn inclusief verzendkosten. Levering onder rembours kan ook, maar dan dient u wel FL. 5,00 bij de prijzen op te tellen.

OP = OP en wijzigingen i.v.m. schommeling Japanse YEN voorbehouden.

** Wir liefern in ganz Europa ** We supply all over Europe **

MEER OVER.....DISKMAGAZINES

Het verschijnsel 'diskmagazine' bestaat al enige tijd. Het heeft dan ook wel zijn voordelen om een tijdschrift op disk te zetten: als we naar de tekst kijken gaat er veel meer op een diskette, verder is het minder duur om er een uit te brengen en indien public domain kan het heel snel verspreid worden. Hier enkele diskmagazines verder uitgediept:

DISCSTATIONS zijn een uitgave van het Japanse COMPILE in samenwerking met het MSX-FAN maandblad. De Stations komen maandelijks uit en Compile is alweer aan de zoveelste reeks bezig (jaarlijks begint de nummering opnieuw). Hoofddoel: aan de gebruikers laten weten wat ze voor moois kunnen verwachten van de makers (dus alle makers en niet alleen COMPILE). Dit gaat dus voornamelijk via demo's. Verder zijn er ook nog wat andere vaste 'rubrieken', zoals: een nieuwsrubriek (onleesbaar), één of meerdere BASIC programma's uit de FAN, wat kleinere spelletjes en de Art Gallery met allerlei kleine plaatjes. De geluiden en graphics zijn meestal prima en ook leuk is dat veel programma's gebruik maken van MSX-AUDIO (muziekmodule) naast de FM-PAC. Aan de andere kant blijven het dan ook grotendeels demo's en spelletjes waar je al gauw op uitgekeken raakt.

Vreemd genoeg is dit magazine geen public domain in Japan, maar wordt tegen aardige prijzen verkocht in de winkels (2000-4000 yen, loopt sterk uiteen). Je krijgt ze dan wel in een mooie doos met vaak ook nog een extraatje erbij (zoals een CD met spelmuziek). Voor de Nederlandse gebruiker heb ik maar één raad: gewoon zorgen dat je een kopietje kunt bemachtigen.....

PEACH UP schijnt het de laatste tijd ook lekker te doen in Japan. Het bedrijf dat dit magazine uitgeeft vertikt het z'n naam ergens in leesbare karakters te schrijven (gokje na vertalen: Momo no kihaus of zoiets??). Hiervoor geldt grotendeels hetzelfde als

voor de stations, alleen is hier alles nogal erotisch getint (en daar schijnen die Japannertjes wel van te houden als we sommige Japanse bladen bekijken.....). Het accent ligt hier meer op kleine (seks) spelletjes. Toch kom je hier soms best wat aardige programma's bij tegen, op een van de P.U.'s kwam ik een soort Eggerland-variant tegen en die was best goed. Peach Up is in Japan zelfs nog prijziger dan de diskstations.

PICTUREDISK is een Nederlandse uitgave van GENIC en verschijnt om de 2 maanden. Op dit 'Nederlandse diskstation' mogen we in ons kleine landje best trots zijn, vind ik zelf. Op de P.D.'s staan voornamelijk demo's van bv. de FAC, STARCRACKS, PARALAX, CHECKMARK en wie één keer zo'n disk heeft gezien zal het met me eens zijn dat de Japanners op sommige gebieden nog veel van ons kunnen leren. Met de Amiga als voorbeeld gaan de programmeurs hier aan het werk en toveren zomaar vectorballs, 3D-graphics, spectrum-sinus-3D-realttime-megawave (en noem maar op) scrolls op de MSX. Op de P.D. staan ook wat nieuwtjes (in Nederlands en Engels). Onderhand is GENIC alweer aan de zesde P.D. toe. In tegenstelling tot de Japanse diskmagazines is de P.D. wél Public domain. GENIC doet haar best om de P.D. zoveel mogelijk te verspreiden in Nederland, België, Duitsland, Frankrijk, Japan en verder. Hopelijk zullen er nog vele Picturedisks volgen.

CLUBGUIDE (SPECIAL) komt ook van Genic en richt zich helemaal op informatie: software-recensies, programmeercursussen, nieuwtjes, informatie over computerdagen, speltips, enz. Een volledig tijdschrift op disk dus. Ook vind je op de C.G. wat handige kleinere programmaatjes zoals een Muziek-module sampler of voorbeeldprogramma's bij een programmeercursus. De C.G. verschijnt 6 keer per jaar en is géén public domain. Als je een abonnement neemt ben je een heel jaar op de hoogte van het laatste nieuws op MSX-gebied en kun je te-

vens bij Genic de nieuwste software, kleine hardware en andere artikelen tegen redelijke prijzen bestellen. Genic kwam onlangs met een prima initiatief. 3x per jaar gaat nu ook een Clubguide special uitkomen die zich helemaal richt op de MSX 2+...

EN VERDER..zijn er natuurlijk ook wat kleinere, minder bekende, maar daarom niet minder leuke diskmagazines. Om maar eens een voorbeeld te noemen de BCF-discstation (public domain) met melige demo's en prima muziek. Ook MSX ENGINE (voorheen de LOVAKO SOFTWARE CLUB + de MSX FUTURIST) willen met hun eigen diskmagazine beginnen. Ik wacht met spanning af.....

Dennis Lardenoye

HELP!

Hoe kun je een diskdrive op een SV-328 die in SVI BASIC wel werkt ook laten werken in MSX BASIC (MSX emulator).

Is het mogelijk om twee computers te verbinden met een RS232 kabel en hoe moet je die in BASIC besturen?

Wie weet of Paste Man Pat werkt op een 32K MSX-1 machine?

Hoe kun je van een joystick ingang een interface maken (of van de printer uitgang)?

Wie heeft tips voor Zakil Wood? Ik kom niet verder dan 50%.

Maurice de Bijl, Citadelstraat 4, 5397 GJ Lith. Tel. 04128- 1466.

Tips gevraagd voor Metal Gear 2 (ik weet dat hij net uit is, maar elke tip is welkom). Waar aan de voet van Metal Gear 1 moet ik de explosieven plaatsen? Tips gevraagd voor Deep Forest! Tips per post krijgen postzegel of diskette vergoed. *R.G. Sinkgraven, Klootsemastraat 49, 7009 CE Doetinchem. Tel. 08340- 42652.*

RUNE MASTER 2



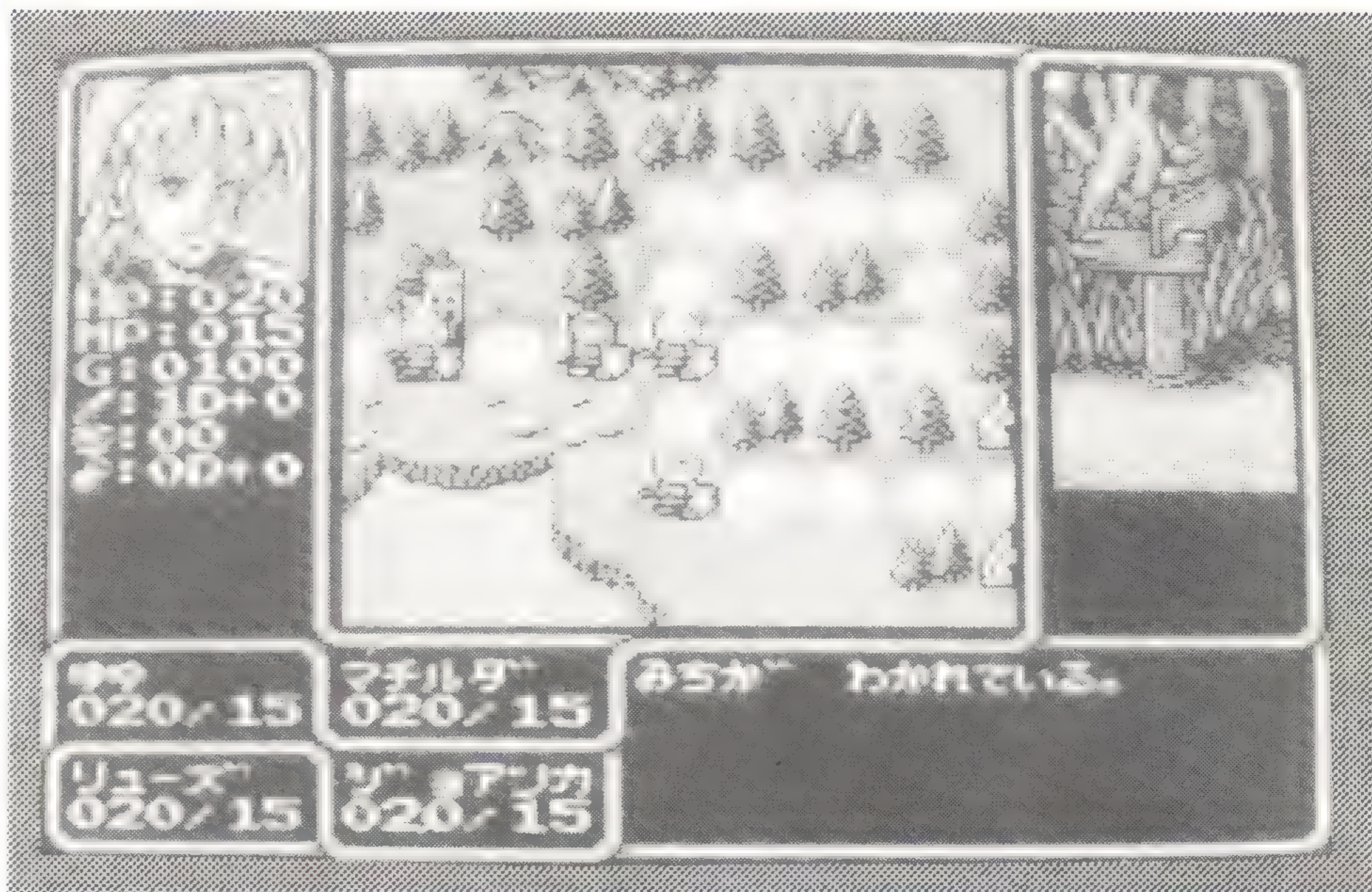
MAKER: COMPILE
GENRE: BORDSPEL
RICHTPRIJS: FL. 125,-
1 DS diskette

Rune Master schijnt wel te zijn aangeslagen in Japan, COMPILE was in elk geval snel met een vervolg te maken. Rune Master 2 heeft alles wat deel 1 ook had, plus wat leuke extra's. Zo is het nu mogelijk om uit portretten te kiezen voor je eigen figuurtje, in plaats van alleen de naam. Het beeld is een stuk overzichtelijker geworden en alles is heel wat duidelijker als in deel één. De dobbelsteen stuitert nu het hele scherm door als hij wordt geworpen, wat een leuk effect geeft. Het spel zelf is natuurlijk weer heel wat uitgebreider dan R.M. 1; meer wegen, dorpjes, monsters, wapens enz. En ditmaal ook de mogelijkheid om speciale opdrachten (quests) uit te voeren, evenals gokken in de herbergen. Beeld en geluid zijn beide weer even prima als we van COMPILE gewend zijn.

Heb je R.M. 1 al en vind je het leuk, dan kan ik dit spel zeker aanbevelen, ken je nog geen van beide en spreekt het verhaal van deel 1 je wel aan, dan kies je natuurlijk voor Rune Master 2, want deze is een heel stuk beter.

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

Dennis Lardenoye



SATAN

Dinamic.
MSX cassette.
Joystick: JA.
Richtprijs FL. 19,95

Zo'n enkele keer komt er dan toch nog wat uit Europa voor de MSX. Deze cassette doet het ook prima op een MSX-2 of een MSX-2+ (computer opstarten met de CTRL + SHIFT toetsen ingedrukt) maar op deze computers krijg je uiteraard alleen MSX-1 kwaliteit.

Tijdens het inladen krijg je een aardig plaatje, gevolgd door een menu, waar je evt. de toetsen kunt definiëren waarmee je wilt spelen. Dan komt het eerste veld van het spel en tevens een teleurstelling. Buiten een gekleurde rand onder het speelveld is alles grijs/zwart. Ook de figuren zijn grijs zodat deze op de grijze ondergrond nauwelijks zichtbaar zijn. In andere speelvelden wel andere kleuren (b.v. paars/zwart met paarse figuren op een paarse achtergrond) maar nog steeds lastig te onder-

scheiden figuren. De teksten op de onderste balk zijn -ondanks het gebruik van kleur- ook lastig leesbaar.

Bij dit spel moet je springen, klimmen en op vijanden schieten in een schokkerig bewegend speelveld met zeer magere geluiden. Zo mooi als de doos en de handleiding zijn, zo slecht is het beeld. Verder is het spel tamelijk eenvoudig, maar de bediening is lastig.

Voor de beginners misschien wel aardig, maar wie eenmaal een Japanse cartridge heeft gezien zal van dit spel niet onder de indruk raken. Diverse oude cassettes van enkele jaren geleden zien er trouwens aanmerkelijk beter uit!

Waarschijnlijk betaal je met de FL. 19,95 meer voor de luxe verpakking dan voor de software.

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

Alfred Debels



JAPANS - IEDEREEN KAN HET LEREN

LES 1: Introductie

Japan is op computergebied één van de toonaangevende landen en dit geldt helemaal voor ons MSX-ers. Een tijd geleden maakte dit nog niet zoveel uit, want de belangrijkste Japanse leverancier (Konami) stemde de meeste spellen af op de Europese markt en maakte ze volledig in het Engels. Ook adventures van andere merken uit deze tijd (zoals Xanadu en Hydlide) zijn volledig in het Engels.

Helaas schijnen de Japanse softwarehuizen hun belangstelling in de Europese MSX markt te verliezen met als onvermijdelijk gevolg meer Japanse teksten in spellen en handleidingen. Dit kan vooral bij (arcade) adventures wat problemen geven. En zeg nou zelf, onze MSX mag toch zeker niet degraderen tot een computer waarop alleen schiet- en behendigheidsspelletjes gespeeld kunnen worden.

Voor deze problemen is maar één oplossing mogelijk: Japans leren! Om al van te voren teleurstellingen te voorkomen: zelfs als je het geschreven Japans helemaal onder de knie hebt zal een spel als bv. Rune Worth onspeelbaar blijven. Een Japanner zou over een adventure van dat formaat al weken, zo niet maanden doen. Als je dan ook nog eens bij elk lapje tekst een half uur moet gaan zitten te vertalen.... Het gaat hier dan ook eerder om spellen die veel van Japanse menu's gebruik maken (bijv. Randar 2) en om tekstjes bij bijv. gevonden voorwerpen. Nu eerst iets over Japans in het algemeen....

DE TAAL

Japans is al een erg oude taal en heeft al vele ontwikkelingen doorgemaakt. Een bijnaam voor het Japans is ook wel de 'duivelstaal'. Dit slaat zeker niet op het gesproken Japans, dat redelijk simpel in elkaar zit en zelfs minder klanken kent dan het onze. Bij het lezen en schrijven van Japans wordt het echter moeilijker. Dit om de volgende 2 voornaamste redenen:

1. de Japanners hebben hun eigen lettertekens (in totaal meer dan 2000!). Je kunt dus niet gewoon een Japans woordenboek kopen en eventjes wat woordjes gaan vertalen, zoals dat bij Engels of Frans zou kunnen.
2. De Japanners kennen 3 alfabetten; 2 fonetische en 1 logografisch. Hoewel ze voor verschillende dingen gebruikt worden, kom je ze toch gewoon door elkaar tegen in een tekst.

DE ALFABETTEN

1. HET KANJI

Dit alfabet bestaat uit logogrammen, d.w.z. samengestelde schrifttekens die elk een bepaald woord voorstellen. Dit is het oudste schrift, dat ook Chinese invloeden kent. In vroegere tijden bestond dit schrift uit duizenden tekens. Gelukkig is dit aantal teruggebracht tot rond de 1900, dus toch nog steeds het leeuwendeel van alle Japanse tekens. Naast het voordeel van zo'n schrift dat alles veel korter geschreven kan worden dan bij een fonetisch ('klank') alfabet heb je wel het nadeel dat taal dynamisch is. Er komen steeds woorden bij en er raken er natuurlijk ook in onbruik. Het alfabet zou dan voortdurend moeten veranderen! Om dit probleem op te lossen hebben de Japanners nog een tweede alfabet: het Hiragana.

2. HET HIRAGANA

Dit alfabet gaat uit van de uitspraakklanken om woorden te vormen, net als bij ons ABC dus. Er is echter een verschil. Wij bouwen een woord op uit losse letters. Een Japanner gaat echter uit van letterGREPEN. Elk teken stelt een bepaalde lettergreep voor. Het Hiragana wordt zo dus gebruikt voor alle woorden waarvoor geen Kanji-teken bestaat.

3. HET KATAKANA

Ook dit is een lettergreepschrift. In het Japans en zeker op computergebied, komen er vaak veel Engelse woorden voor, waar eigenlijk geen goede vertaling voor is (bijv. woorden als POWER, LEVEL, STAGE en kreten als ON SALE, SUPER GAME e.d.). Vaak worden deze woorden (gelukkig voor ons!) gewoon in het Engels in een spel opgenomen. Wat echter veel vaker gebeurt is

dat dit soort woorden in Katakana (of kortweg Kana) worden opgeschreven. Het Hiragana leent zich hier nl. niet zo goed voor. Met dit alfabet gaan we ons als eerste bezighouden. Het voordeel is dat je na het omzetten van een woord in 'normale' letters meteen een begrijpelijk Engels woord krijgt (meestal dan) in tegenstelling tot het Hiragana. Tot slot nog even de plekken waar Kana het meest voorkomt:

1. Speltitels. Op de doos en het introscherm vind je naast de Engelse naam van een spel meestal ook nog de naam in Kana.
2. Kreten en technische termen. Eveneens op de speldozen en in de handleidingen staat in Kana het formaat van het spel (bijv. megarom) en wat je van het spel verwachten kunt.
3. Menu's. In keuzemenu's kom je ook vaak kana tegen (bv. Randar 2).

Verder kom je Kana in mindere mate tegen in grote stukken tekst in adventures. Meestal zijn het dan persoons- of plaatsnamen. Ook bij voorwerpen die je vindt staat vaak een Kana-aanduiding. Een goed voorbeeld met deze 2 laatste twee is XAK.

LES 2 - HET KATAKANA

Nu gaan we echt vertalen, dus is het handig als je genoeg oefenmateriaal bij de hand hebt. Speldozen of handleidingen zijn prima, maar een MSX-FAN/MAGAZINE is natuurlijk helemaal ideaal.

We hebben het al gehad over het katakana-alfabet. In de tabel (1a) zie je de tekens uit dit alfabet. Bestudeer de tabel goed en kijk ook even naar het vertaal-voorbeeldje (1b).

	A	E	I	O	U	N
ALS ENKELE LETTER DUS OOK "V"	ア	エ	イ	オ	ウ	ン
BY	バ	ベ	ビ	ボ	ブ	
CH	カ		キ	ク		
D	ダ	デ		ド		
F					フ	
G	ガ	ゲ	ギ	ゴ	グ	
GY	ギヤ			ギョ	ギユ	
H	ハ	ヘ	ヒ	ホ		
Hy	ヒヤ			ヒョ	ヒユ	
J	ジャ		ジ	ジュ	ジユ	
J	ツヤ		ツ	ツョ	ツユ	
K	カ	ケ	キ	コ	ク	
Ky	キヤ			キョ	キユ	
M	マ	メ	ミ	モ	ム	
My	ミヤ			ミョ	ミユ	
N	ナ	ネ	ニ	ノ	ヌ	
Ny	ニヤ			ニョ	ニユ	
P	パ	ペ	ピ	ポ	プ	
Py	ピヤ			ピョ	ピユ	
R	ラ	レ	リ	ロ	ル	
Ry	リヤ			リョ	リユ	
S	サ	セ		ソ	ス	
SH	シャ		シ	ショ	シユ	
T	タ	テ		ト		
Ts					ツ	
W	ワ			ヲ		
Y	ヤ			ヨ	ユ	
Z	ザ	ゼ		ゾ	ズ	

MEESTAL ALS 'CE' UITGESPROKEN

— ACHTER KLANKER = KLANKVERLENGING
 ↳ ACHTER KLANKER = KLANKVERKORTING
 ↳ (ALTIJD KLEINER AFGEDRUKT DAN DE "TSV")

LET OP VERSCHIL TUSSEN: ↳ EN ↳
 ↳ EN ↳

WERKING:

A	E	I	O
BA	BE	BI	BO
BYA			BYO
CHA		CHI	CHO

ENZ.

FIG. 1A

VOORBEELD: FIG. 1B

セトユーザードディスク

NA OPZOEKEN IN TABEL:(CONTROLEER HET!):

SE-TO-YUU-ZAA-DE-I-SU-KU

↓
KL &
VERL

ACHTER ELKAAR:

SETOYUZZAADEISUKU

(ZIE JE AL IETS BEKENDS?)

NA WAT V'S EN O'S WEGHOFFELEN:

SETYUZZAADEISK

SPREEK DIT SNEL UIT EN JE KRIJGT:

SET USER DISK !

Voordat je gaat vertalen is het heel belangrijk dat je de katakana-tekens leert onderscheiden van de andere alfabetten. Gelukkig is dit erg simpel. Na het bestuderen van de tabel zie je dat de katakana-tekens heel eenvoudig in elkaar zitten, in tegenstelling tot de vaak heel gecompliceerde kanji-tekens. Ook komen er geen GESLOTEN tekens in voor (zoals lussen, krullen en vierkanten) met uitzondering van de 'RO'. Het is dus vooral een kwestie van de katakana en de hiragana tekens uit elkaar houden.

Als je dit een beetje door hebt gaan we meteen verder met wat regeltjes:

1. Een medeklinker in z'n eentje (die dus niet bij een lettergreep hoort), zoals meestal de laatste letter van een woord, krijgt automatisch een 'u' erbij (die in de uitspraak bijna niet hoorbaar is). Bij de 'd' geeft dat een probleempje, want de klank 'du' bestaat niet. Dit wordt dus 'do'. Vandaar DO-RA-GO-N (dragon) en niet DU-RA GO-N. Dit alles omdat het katakana geen losse medeklinkers kent (behalve de 'n').

2. Moet de lettergreep langer of korter worden uitgesproken, dan komt er resp. een streepje of een kleine 'TSU' achter om dit aan te geven. (zie tabel)

3. Letters die niet in de tabel voorkomen, moeten worden gesimuleerd. Een 'l' wordt vervangen door een 'r', een 'v' wordt een 'b' en de 'w' wordt gesimuleerd door de 'u'. Volgens regel 1 wordt een 'l' in z'n eentje dan ook 'ru', enz.

4. Een lang stuk tekst zul je in katakana nooit tegenkomen, maar tussen woorden komen zelden spaties, alles komt achter elkaar. (in de praktijk kom je toch vaak wel woordbegrenzings tegen, zoals een puntje tussen twee woorden.

De klank van een woord wordt ook vaak 'verjapanst'. Soms kost het heel wat moeite om te achterhalen wat wordt bedoeld, want je kunt de Engelse schrijfwijze wel vergeten, let volledig op de uitspraak. Enige kennis van Engels is dus wel nodig.

Voorbeeld: videocomputer wordt 'BIDEIOCONPYUTAA'.

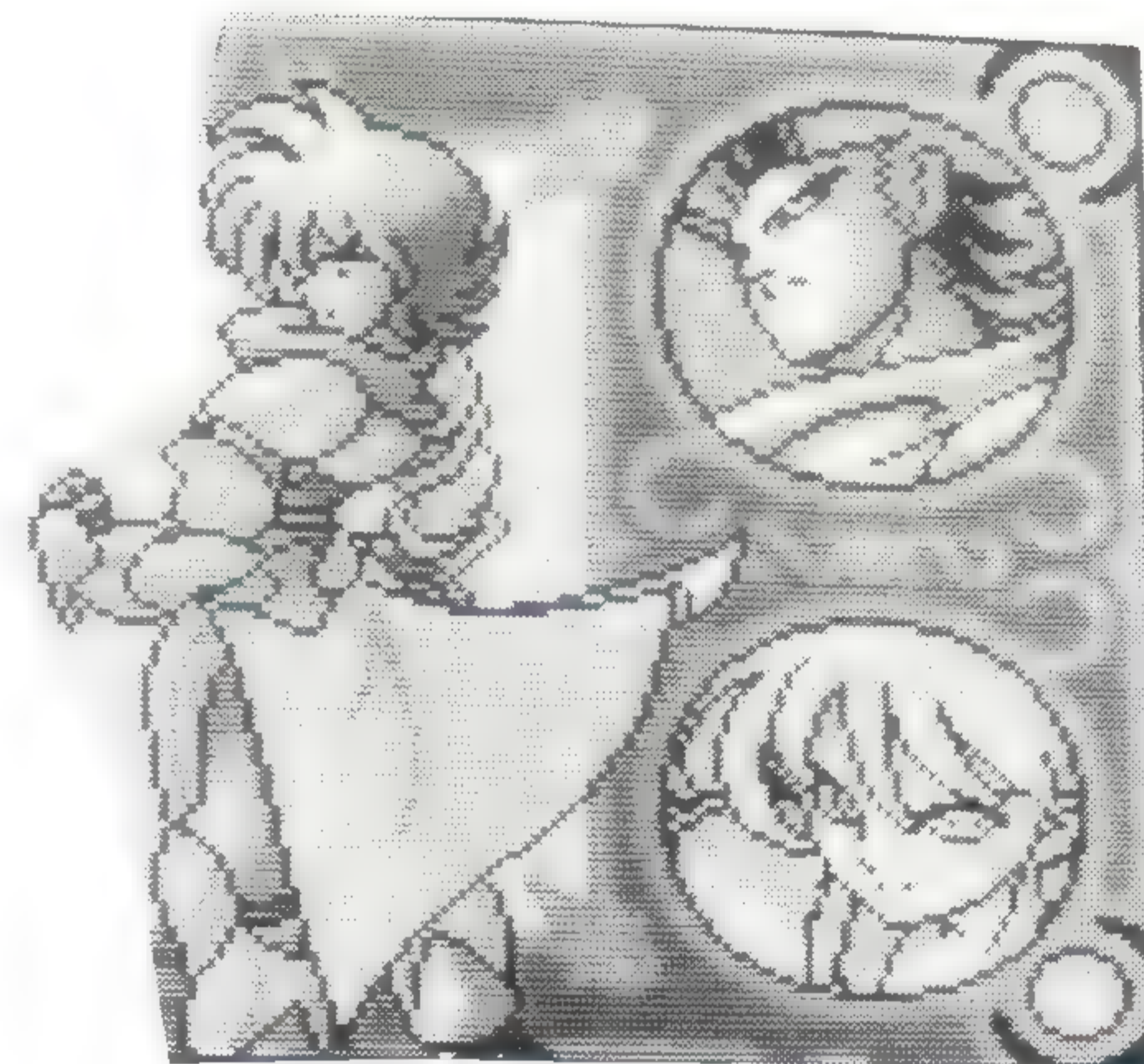
In fig. 2 staan 15 oefenwoorden. Als je ze allemaal kunt vertalen ben je al een heel eind.

Tot slot één goede tip: oefenen, oefenen en nog eens oefenen. Het heeft geen enkele zin om de hele lijst in je hoofd te gaan stampen. Na verloop van tijd (als je tenminste regelmatig iets vertaalt) ga je de tekens vanzelf herkennen. Veel succes en tot de volgende keer!

Dennis Lardenoye

FIG. 2

1. コナミ
2. ロード/セーブメニュー
3. ソフトウェア
4. メタルギア
5. コンピューター
6. リスト
7. シナリオディスク
8. スペースバ
9. ゲームステック
10. モンスター
11. ディスクステーション
12. ドラゴンスレイヤ
13. カーソルキー
14. カラープリンター
15. MSXマガジン



15. MSX MAGAZINE (MSX MAGAZIN)
14. COLOUR PRINTER (KALA PRINTA)
13. CURSOR KEY (KAASOR KIE)
12. DRAGONSLAYER (DRAGON SLEIYA)
11. DISCSTATION (DEISK STEESHION)
10. MONSTER (MONSTA)
9. GAME SYSTEM (GEEM SHISTEM)
8. SPACE BAR (SPEES BA)
7. SCENARIO DISK (SHINARIO DEISK)
6. LIST (LIST)
5. COMPUTER (CONPYUTA)
4. SOFTWARE (SOFTWEA)
3. METAL GEAR (METAR KIA)
2. LOAD/SAVE MENU (ROOD/SEEF MENU)
- OPLOSSING VOORBEELD 2: 1. KONAMI (idem)

5 JAAR DRAGONSLAYER

Slechts weinigen staan er echt bij stil, maar het is een feit dat de DRAGONSLAYER-serie van FALCOM onderhand al de langste adventurecyclus is op de MSX, vergelijkbaar met ULTIMA op de PC. De belangrijkste reden hiervoor is natuurlijk dat de meeste Dragonslayers hier nooit geïmporteerd zijn geweest.

Het begon allemaal in 1985, toen FALCOM met DRAGONSLAYER 1 uit de bus kwam. Als we dit spel nu nog terug zouden zien, zou je pas goed merken hoe lang geleden 1985 wel is

XANADU, oftewel Dragonslayer 2, was aanmerkelijk beter en dit spel is hier door Homesoft uitgebracht. Vooral de manier van vechten was toen tamelijk revolutionair. Later is voor Xanadu trouwens nog een extra scenario-diskette uitgekomen.

En Falcom ging dóór. ROMANCIA heette het volgende deel van de serie, dat ik hier nog nooit ben tegen gekomen. Romancia was overigens nog steeds MSX-1.



In 1987 probeerde Falcom het ook eens op de MSX-2, met als resultaat het prachtige DRAGONSLAYER 4, DRASLE FAMILY. Dit spel is hier geloof ik op beperkte schaal verkrijgbaar geweest op beurzen.

Alweer wat recenter is SORCERIAN, deeltje vijf alweer van het Drasle-verhaal. Van dit spel heb ik ook nog nooit een glimp kunnen opvangen, maar het schijnt het in Japan nogal goed te hebben gedaan. (Red. lees dan maar de recensie van dit spel in de PC afdeling van dit blad).

Maar goed, nu terug naar het heden of liever gezegd naar enkele maanden geleden. Toen kwam er in Japan het nieuwste deel uit van Dragonslayer: THE LEGEND OF HEROES. Dit spel was op beperkte schaal verkrijgbaar in Zandvoort en daarvoor mogen alle adventuureliefhebbers de importeurs wel dankbaar zijn; een prachtig softwarepakket, fantastisch FM-PAC geluid, sublieme graphics en lekker uitgebreid, wat wil je nog meer? Maar nu het woord aan Ton Schurink, die dit spel eventjes testte.....

Dennis Lardenoye

DRAGONSLAYER VI: The Legend Of Heroes



Dit is dan nummer 6 uit de Dragon-slayer serie en zoals meestal met dit soort series zijn de nieuwere versies grafisch steeds weer een stapje beter. Ook het geluid is bijgeschaafd en werkt nu met de FM-PAC.

Helaas is het spel niet alleen mooier, maar ook vergeven van de Japanse menu's en soms rollen ellenlange Japanse teksten over het scherm. Je kunt deze teksten versneld doordraaien met behulp van de ESC-toets.

Ondanks het vele Japans is het spel (net als XZR II) uitstekend speelbaar al is wel wat doorzettingsvermogen

vereist. Je begint als Jan Flut in je uppie en het is zaak het spel, zodra je het hebt gestart, te SAVEn, zodat je niet steeds naar de demo hoeft te kijken als je opnieuw moet beginnen. Als je in het begin een beetje in het dorp rondgehangen hebt, kom je vanzelf in het eerste -zeer mooie- speelveld, al kloppen de verhoudingen in dit landschap voor geen meter (letterlijk). Je moet nu zo snel mogelijk je level opvoeren, want je bent nog steeds maar alleen en naarmate je vordert krijg je meerdere personen in je groep. Elke nieuweling is een level hoger dan die-

gene die daarvoor in de groep is gekomen!

Opvallend zijn de vloeiende scrolling en de soepele bewegingen van de figuren. Het speelveld lijkt op dat van Ancient Ys II, maar als je aangevallen wordt komt je tegenstander -al dan niet met z'n handlangers- in beeld en kun je kiezen: vechten, weglopen, power bijvullen etc. Tevens is er een mogelijkheid dit allemaal door de computer te laten doen, maar dan moet je wel oppassen dat je niet vermoord wordt (Esc. geeft redding tijdens een aanval).

De beelden zijn werkelijk schitterend en het geluid is fenomenaal, al is het naar mijn smaak iets te peaceful. Het vele Japans is een minpunt, maar de vloeiende bewegingen maken veel goed.

Ton Schurink

BEELD: *****
GELUID: *****
SPELKWALITEIT: ****

DRAGONSLAYER 6 - HOW TO PLAY

Dit spel is, vanwege de vele Japanse menu's zeer moeilijk speelbaar. Daarom volgt hier een uitleg van de belangrijkste functies.

1. HOOFDMENU (opvragen door SHIFT/vuurknop B)

De belangrijkste opties hieruit:

Bovenste optie: **MAGIC GEBRUIKEN**. Eerst een karakter kiezen dat de magic moet gaan gebruiken. Nu krijg je een lijstje met spreuken + het aantal MP dat de spreuk kost. De spreuken waarvoor je niet genoeg MP hebt of die alleen tijdens een gevecht nuttig zijn, zijn nu rood of geel gekleurd. Het effect van zo'n spreuk is meestal maar gokken. De spreuk die Selios (blond ventje) al van begin af aan heeft (10 MP) is te gebruiken om de power van een figuur helemaal aan te vullen.

Tweede optie: **ITEM GEBRUIKEN**. Nu volgt er een lijst van de inventory, inclusief de wapens die op dat moment niet worden gebruikt. Nu kun je een item aktiveren, dat niet rood gekleurd is.

Derde optie: **WAPEN AKTIVEREN**. Lastig. Eerst een karakter kiezen. Nu krijg je eerst een lijst van de huidige eigenschappen. Alleen op de onderste 2 (lichtblauw) hebben de wapens/wapenrusting invloed. Het eerste getal geeft je trefkracht aan, het tweede je bescherming. Nu kom je in een submenu, waarin je moet kiezen wat je wilt aktiveren. De eerste keus is het wapen, de tweede is je wapenrusting en het derde is (geloof ik) je helm (maar die kun je voorlopig toch nog nergens kopen). Door het kiezen van bv. wapens (eerste keus) krijg je weer je inventory te zien, met alle wapens wit gekleurd. Door dit wapen aan te klikken, wordt het verwisseld met het aktieve wapen. Natuurlijk zijn de wapens die je koopt lastig te herkennen, maar probeer gewoon even uit en zorg voor zo hoog mogelijke getallen in het lichtblauw.

Voorlaatste keuze: hiermee kun je data laden en save op SRAM of disk. De andere keuzes uit het submenu zorgen voor allerlei systeeminstellingen



gen waar je maar beter vanaf kunt blijven. Ook zit hier ergens een optie tussen om de speeltijd op te vragen.

Laatste keuze: **KARAKTER VERWISSELEN**. Is belangrijk, want sommige karakters kunnen ergens binnen, waar anderen dit niet kunnen. Als je Selios wordt nadat je uit de gevangenis wordt bevrijd, wordt je in het dorp steeds aangevallen door de bewakers.

2. Het vechten.

De getallen onder de tegenstanders geven hun levensenergie aan.

Het vechtmenu:

Optie linksboven: klap geven, rechts ernaast: magic gebruiken, tweede rij, linkse optie: voorwerp gebruiken (bv. energie bijtanken), onderste rij, rechts: vluchten (lukt altijd)



3. De winkels.

Wapenwinkels (bordje met zwaard): natuurlijk zijn geen van de wapens echt te herkennen. Koop ze gewoon allemaal voor elk karakter van goedkoop naar duur en probeer ze allemaal uit (effekten op scores). Als je een aktief wapen omruilt voor een beter gekocht wapen, verkoop dit eerste wa-

pen dan meteen, anders wordt het een chaos in je inventory.

Itemwinkel (bord met kannetje): Je krijgt altijd twee opties; de eerste is kopen, de tweede is verkopen. Kopen: koop in het begin alleen de items van 50 GOLD. Hiermee kun je op elk moment je energie bijtanken. Zorg wel dat je deze op den duur herkent. Verkopen: verkoop alleen overbodige items (bv. een wapen dat je dubbel hebt of toch niet meer gebruikt). Je krijgt natuurlijk altijd maar een deel van de nieuwprijs terug. In het dorpje achter het kasteel is bij de winkel zonder bordje een heel handige item te koop: bij het aktiveren krijg je een kaart te zien van de ruimte waarin je bent of dit nu een kamer, een dorpje of in de buitenlucht is.

3. Continue.

Als alle karakters overlijden in een gevecht kun je op twee manieren continueren. De eerste keuze in het menuutje: je begint bij het laatste dorp waar je was voordat je game over ging. De karakters krijgen de Magic, Gold van voor het gevecht en elk maar 1 HP! Doe dit dus alleen als je weet dat er in het dorpje mogelijkheid is tot overnachten.

Tweede mogelijkheid: doorgaan van voor het laatste gevecht, met wel nog alle eigenschappen. Bij beide manieren kun je natuurlijk met LOAD verder spelen vanaf de plek waar je het spel gesaved hebt.

Met deze kleine 'gebruiksaanwijzing' moet het mogelijk zijn het spel te spelen. In ieder geval is het mij al gelukt de eerste 'mission' tot een goed einde te brengen.

UITSPELEN VAN MISSION 1

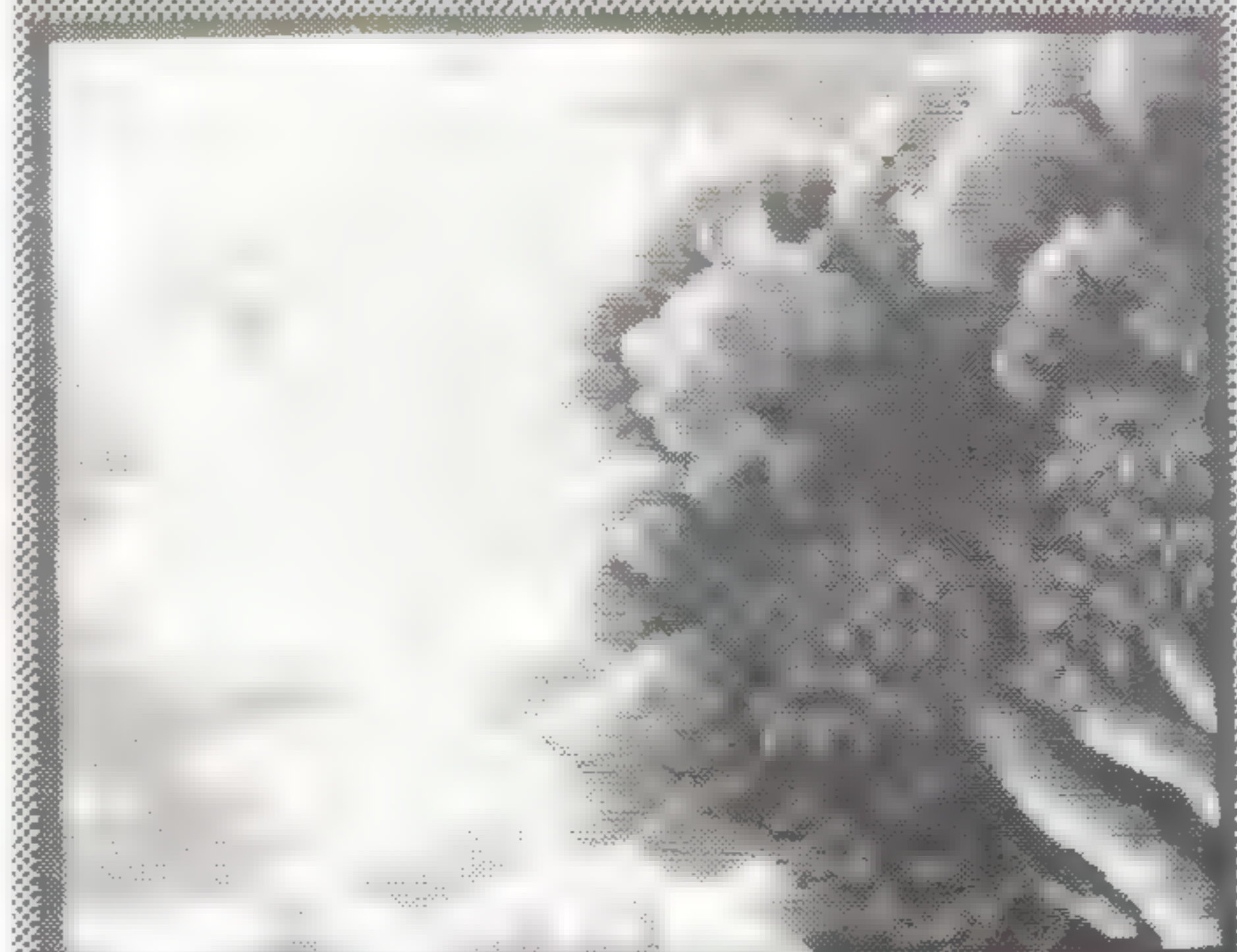
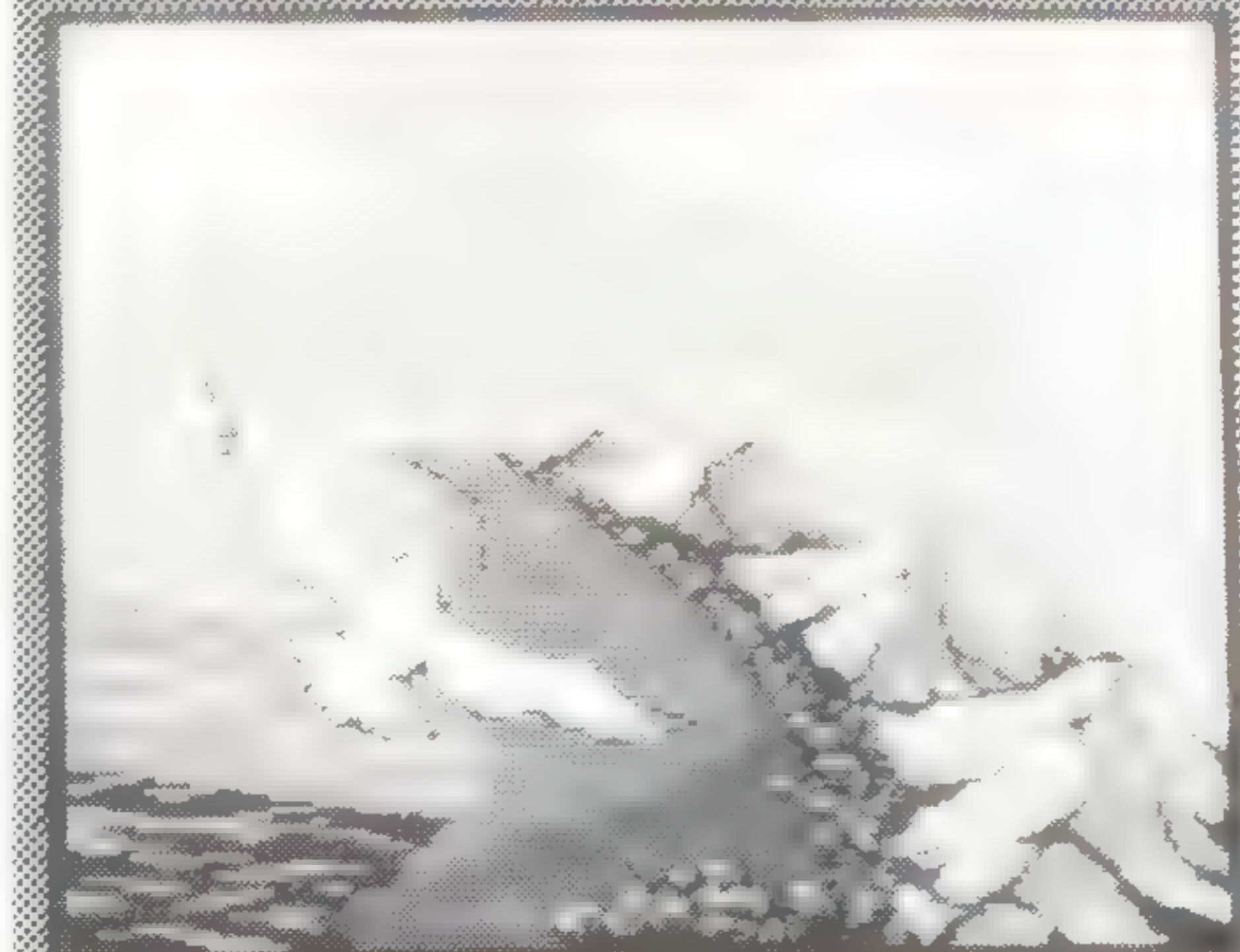
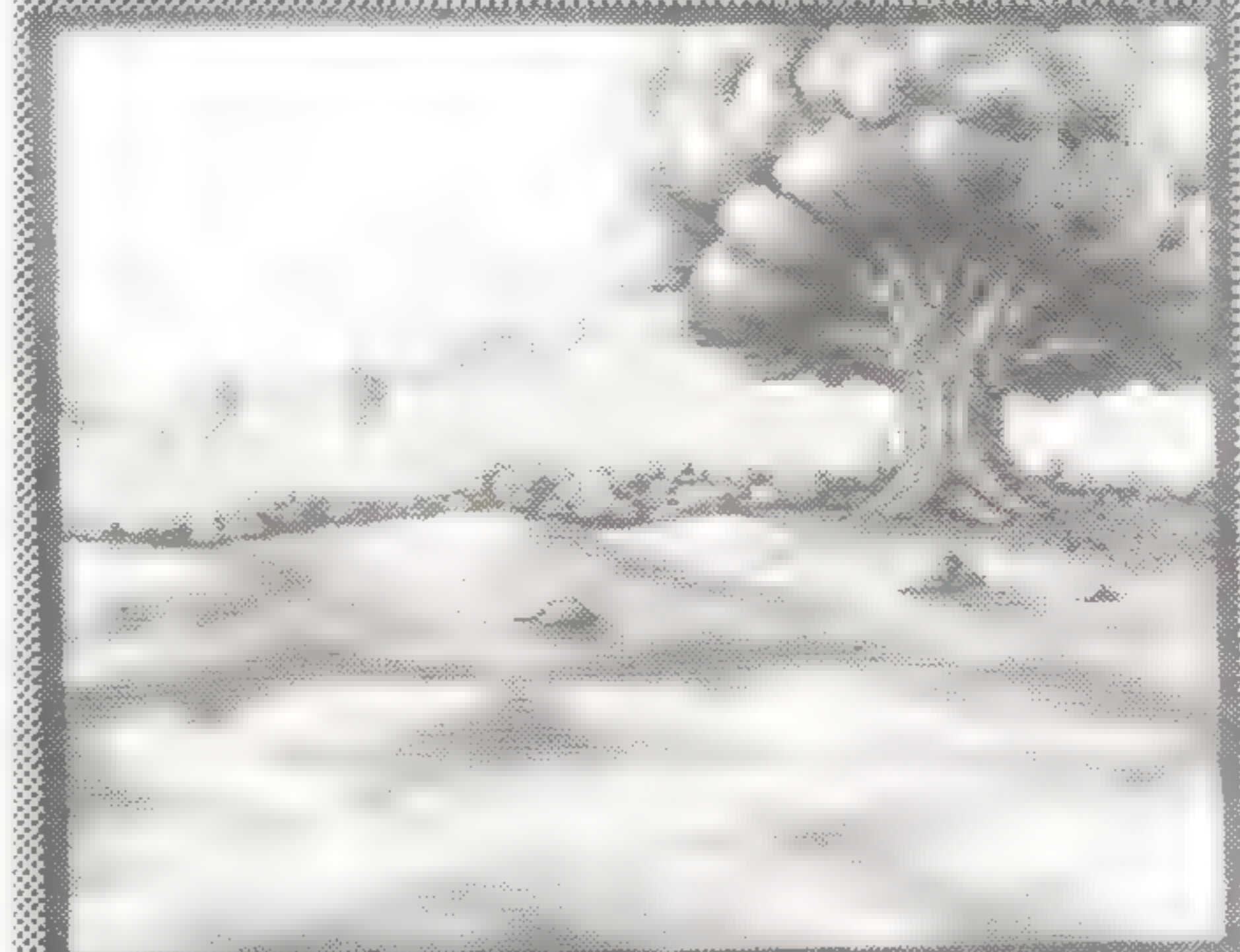
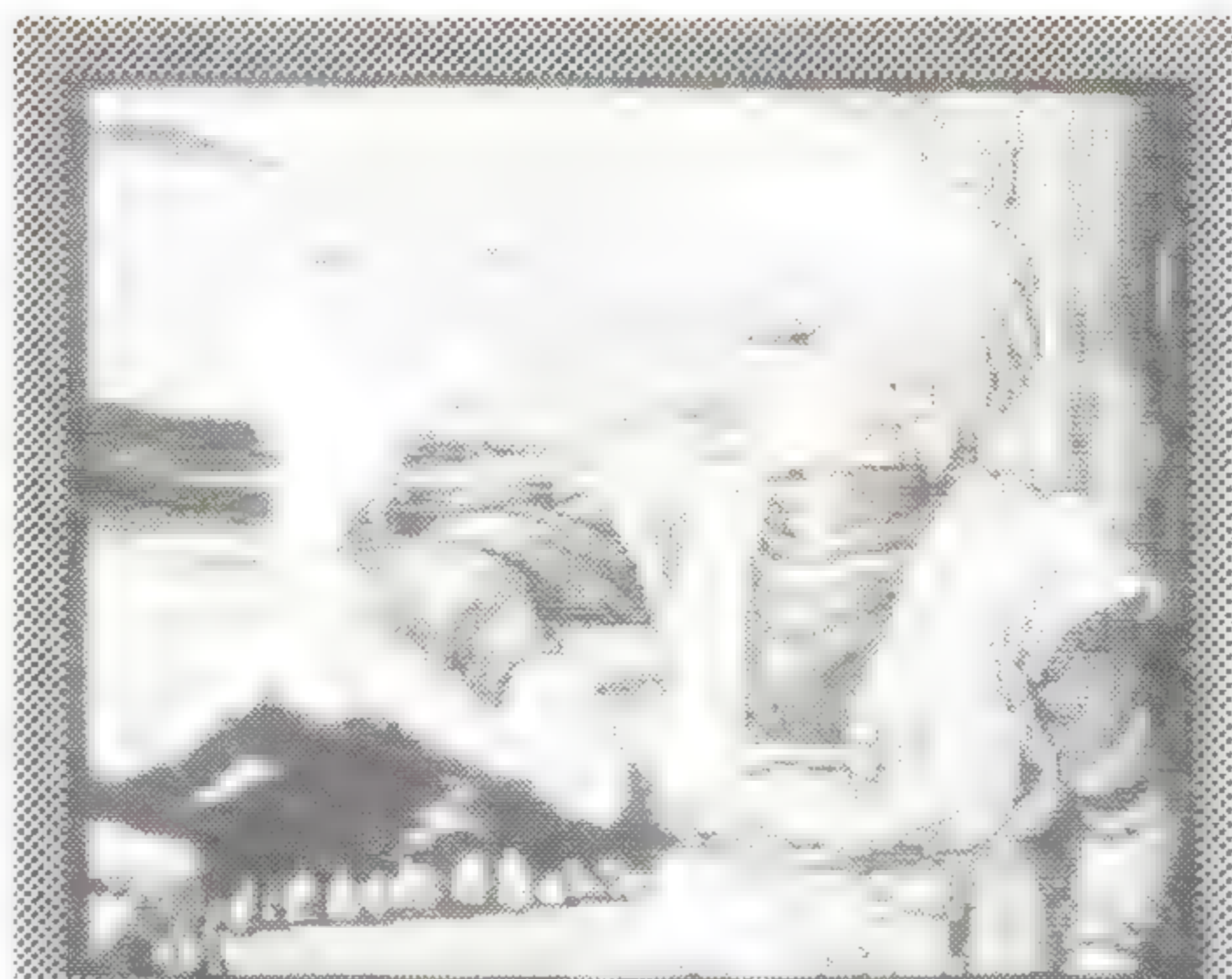
Probeer eerst het dorp uit te lopen. De bewakers zullen je niet doorlaten. Je gaat nu naar een persoon die je de achteruitgang van het dorp laat zien, waardoor je dus ongemerkt weg kunt. Eenmaal buiten het dorp loop je de grotten binnen. De vogels die hier de boel onveilig maken zijn veel te sterk voor je en je zult dus al snel het loodje leggen.

Kies nu voor de eerste continue-optie. Je staat nu weer in het dorp, waar Aron (ouwe met baard, hij is de verzetsleider) je weer mee naar binnen neemt. Na een speech van hem en een nachtje slapen kun je weer verder. Bij een inval van soldaten kun je nog net via een geheime gang het dorp verlaten.

In de grotten zul je nu wel alle monsters aankunnen. Hier is ook ergens een kistje te vinden met 400 Gold. De uitgang is gemakkelijk te vinden. Je kunt nu naar het kasteel, waar je een warme ontvangst wacht. Je wordt gevangen genomen en in een kerker opgesloten.

Eventjes wachten en de redding is alweer nabij: een figuurtje komt opdagen, dat de bewaker neersteekt en jou bevrijdt. Dit ventje is meteen het tweede figuur dat je controleert. Via een geheime gang kun je weg uit de kerkers, waarna je in een dorpje terecht komt. Verlaat het dorp en loop naar rechts, waar je een tweede dorpje ziet. In dit dorpje is een kerk, die ook weer een geheime ruimte herbergt. Onder de kerk is een ruimte waar de verzetsleiders zitten. Hier is ook een bed, dus je kunt hier telkens terugkomen om energie bij te tanken.

Het beste kun je nu terug gaan naar het dorpje achter het kasteel en daar wat items kopen om je levenskracht bij te vullen. Ga nu op monsterjacht om flink wat geld te verdienen, waarmee je sterkere wapens kunt kopen. Hebben beide figuren de duurste wapens, dan vecht je zolang door tot beide figuren ongeveer in Level 7 zijn. Haast je dan weer naar het dorpje met de kerk, waar je het figuur met de rode cape opzoekt. Als het goed is



sluit hij zich ook bij je aan. Ook voor hem moet je wat betere wapens kopen. Eerst weer wat vechten en dan weer de verzetsleiders onder de kerk opzoeken. Als het goed is krijg je nu weer een heel verhaal.

Je kunt je nu wat verder weg wagen van de dorpjes. Via een bruggetje kun je naar beneden lopen. Hier kom je weer wat gevaarlijkere monsters tegen. Helemaal beneden is een dorpje waar je nog niet in mag. Ga nu via de kust helemaal naar boven, waar een havenplaats is. Hier vind je: een herberg, waar je voor 10 Gold kunt uitrusten, een winkeltje met de bekende items, een wapenwinkel met duurdere wapens en een soort monnik op het strand die heel dure dingen verkoopt. Verder ligt er ook een schip voor anker, maar dit wordt bewaakt. Eventjes iedereen in dit dorp aanspreken en weer wegwezen.

Spaar nu door voor de wapens in dit laatste dorp en zorg dat de figuren de 9de of 10de graad zijn. Je kunt je nu aan het onderste dorp wagen, waar je na een praatje met de bewakers nu wel in mag. Ga hier naar het middelste huis, waar een soort ridder zit, die je moet verslaan. Met enige moeite zou dit moeten lukken. Hierna kun je de bewakers in het dorp gewoon op de vlucht jagen. De grotingang boven in het dorp blijkt een soort slavenmijn te zijn, waar nu een hele stroom mensen uitkomt die het dorp verlaat. De laatste van deze rij sluit zich weer bij je aan, je bent nu dus met z'n vieren.

Ga weer terug naar het kerkdorpje en meld je bij de verzetsleiders. Een nachtje slapen en je kunt weer verder. Nu wordt het pas echt leuk: we gaan een staatsgreep plegen!! Met een klein leger verzetsmensen kun je naar het kasteel opmarcheren, waar ze meteen beginnen te vechten met de soldaten. Ondertussen moet je de middelste trap nemen, waardoor je in de troonzaal terecht komt. Je moet nu door een heel leger soldaten heen breken en ook nog even een ridder verslaan. De tiran weet echter met wat bewakers te ontsnappen via hun schip.

Missie 1 is nu vervuld: de oude koningin kan weer gaan regeren en jij krijgt lekker veel geld en experience erbij.....

Dennis Lardenoye

S.C.F. TIPS & TRICKS

YS 3, DE KOMPLETE OPLOSSING (DEEL 2).

2. JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH

Als het goed is waren we gebleven bij de overzichtskaart. We gaan hier dan ook verder, naar lokatie nummer twee dus. Op deze plek (een landschap met vulkanen op de achtergrond) loop je helemaal naar rechts. Onderzoek alles, want hier is een kistje te vinden met een SMALL SHIELD. Op een gegeven moment stop je om een gesprek te kunnen afluisteren tussen een eenogig persoon (doet me aan de GOONIES terugdenken..) en de reeds bekende bandiet. Na een tijdje merken ze je op en word je gevangen genomen.

Je wordt nu in een ravijn met kokende lava gegooid.... Geen paniek, je brengt het er levend vanaf (al vraag ik me af hoe je een val van zo'n 30 meter kan overleven...). Beneden aangekomen loop je helemaal naar links totdat je niet meer verder kunt. Beklim de helling aldaar en je vindt wat kruiden (nut onduidelijk). Nu daal je nog dieper af via de gang rechts-onder en loopt helemaal door. Treuzel niet, want anders word je zo door een lavastroom geraakt! Je komt nu bij demon nummer 3, een enorme worm. Wacht tot hij komt, raak hem op zijn kop en maak dat je wegkomt! Let op, want hij probeert steeds onder je op te duiken. Voor het verslaan van deze demon krijg je een beeldje (geen STATUE!). Je kunt nu terug naar de plaats waar je neerkwam en loopt helemaal naar rechts. Het lavameer dat je tegenkomt zal, mits je het beeldje hebt, opdrogen. Tenslotte bereik je een trap naar boven, die naar koelere oorden leidt.

Boven aangekomen kom je de vrouw van daarstraks weer tegen. Ze laat je een geheime gang zien, maar de booswicht luistert alles af! Nu ga je door de geheime deur en komt via een gang bij het vierde monster: een grote vleermuis. Neem er even de tijd voor, het beestje gaat niet graag dood! Je kunt hem alleen raken als je op de rotspunt in het midden van de grot gaat staan en springt als hij het dichtst bij je is. Een tweede STATUE is de beloning voor het mollen van dit monster. Als je nu terug gaat naar de geheime deur staat daar de booswicht op je te wachten. Eerst wil hij met je vechten (en garde!) maar het verschijnen van onze

vriendin doet hem van gedachten veranderen. Hij vlucht. Na een gesprek met de vrouw sta je weer voor het dorpje.

3. NOGMAALS: DE GROTTEN

Als je het dorpje binnenloopt merk je dat Dogi ertussenuit knijpt. Nog geen tijd om hem te gaan zoeken: je gaat eerst naar het huisje dat voorheen leeg stond en waar nu een figuur op je staat te wachten. Na een gesprekje (kies voor de bovenste optie) krijg je een TIMER RING. Ga nu terug naar de grotten, naar de deur die eerst op slot was (waar je het eerste kistje vond). Daar staat nu een mannetje voor dat je al eens eerder hebt ontmoet. Je kunt nu wel door de deur, en deze geeft toegang tot nieuwe grotten. Hier is een kist met een juweel te vinden.

Ga nu via een kruiproute onder een brug verder. Eventjes verder zie je een kist met drie mensjes erbij. Ga naar de kist, open deze en je vindt weer een item (wie weet wat het is, mag het zeggen). Er volgt nu een gesprek met de mannetjes en er komt na een eng melodietje een aardbeving. 2 van de drie mannetjes slaan op de vlucht (even Apeldoorn bellen...). Je hebt nu de toegang tot weer nieuwe grotten. Wat hier voor leuks is te beleven bewaar ik voor de volgende keer.....

wordt vervolgd

SD-SNATCHER (vervolg)

Met de SMART BOMBS en het andere oorlogstuig ga je terug naar de binnenplaats. Nu spreek je de twee figuurtjes aan, die daar rondlopen en er vallen een paar palen om, waardoor er een doorgang vrijkomt. Ga erdoor. Je komt nu in een gebouw met allerlei kamers en wat moeilijkere robots. Na een tijdje rondlopen hoor je iemand schreeuwen (aan de tekst op het scherm te zien). Als je nu wat verder loopt kom je in een doodlopende gang, waar je wordt aangevallen door een grote robot, die dwars door de muur breekt. Hier komen je SMART BOMBS goed van pas. Als hij verslagen is ga je door het gat in de muur heen en zie je Gibson onthoofd op de grond liggen. De dader vlucht weg door een zijdeur. Als je hem achterna gaat is hij echter spoorloos verdwenen, terwijl er geen vluchtwegen te bekennen zijn.....

Als je nu de onderste deur neemt kom je uit bij de hoofdingang van het gebouw,

waardoor je naar buiten kunt. Ga nu terug naar het hoofdkwartier, waar iedereen in rouwstemming is. Spreek Cunningham aan en loop naar buiten. Als je nu naar rechts loopt kom je bij een gebouw waar het krioelt van de robots. Hier moet je naar binnen. Baan je een weg door de gang en ga de deur binnen. Hier ontmoet je John's vrouw, die meteen hartverscheurend begint te snikken. Je doorzoekt de woonkamer, waar je drie aanwijzingen vindt: John's homecomputer, het memo-blaadje (op tafel) en het gele boekje.

Spring in je wagen en je merkt dat je naar een nieuwe lokatie kunt: Centre Place, het amusementsgedeelte van de stad. Het beste kun je hier naar ZONE 1 gaan, een automatenhal. Hier speel je het 'hamertjetik' spel. Als je de hi-score verbetert, krijg je een soort diskette als prijs. Nu ga je naar de winkel (met het KONAMI-logo boven deur), je koopt een 3D-brilletje en een bioscoopkaartje en je gaat hiermee naar de bios. Hier kun je de film 'Godzilla 2' bekijken. Heb je die gezien, ga dan weer naar ZONE 1, waar je nogmaals de hi-score moet verbeteren, deze keer met een vreemd apparaatje als beloning. Met het apparaatje en de diskette ga je naar de CIELO-winkel, waar je een VIP-card krijgt. Met deze kaart kun je de 'Outher Heaven' club binnen, waar je Napoleon, de barkeeper kunt aanspreken. Veel heeft hij niet te vertellen. Koop nu weer een bioscoopkaartje en ga weer filmpje kijken (inmiddels is het in de bioscoop zo druk geworden dat je alleen nog via het toilet iets kunt zien). De film is hetzelfde, maar deze keer komt er een reclamespotje na van 'Outher Heaven', waar Napoleon in te zien is. Als je deze laatste weer opzoekt, vertelt hij je een heel verhaal.

Ga nu terug naar Junker en spreek Cunningham aan. Het beste kun je meteen flink wat oorlogsmaterieel kopen en DRUGS. Een paar DESTRUCTION BALLS zijn zeker niet overbodig. Je kunt nu naar de zuidelijke achterbuurt (south downtown) van de stad, waar een casino is. Hierbinnen spreek je wat mensen aan (vergeet de vrouw achter de roulettetafel niet). Op straat spreek je ook nog wat mensen aan, waarna je het 'CD' gebouw binnen kunt. Na wat zoeken zie je op de bovenste verdieping een vrouw, die omsingeld is door 6 robots. Met wat DBALLS zou je ze moeten kunnen verslaan. Als je ze allemaal hebt verslagen

MSX TIPS

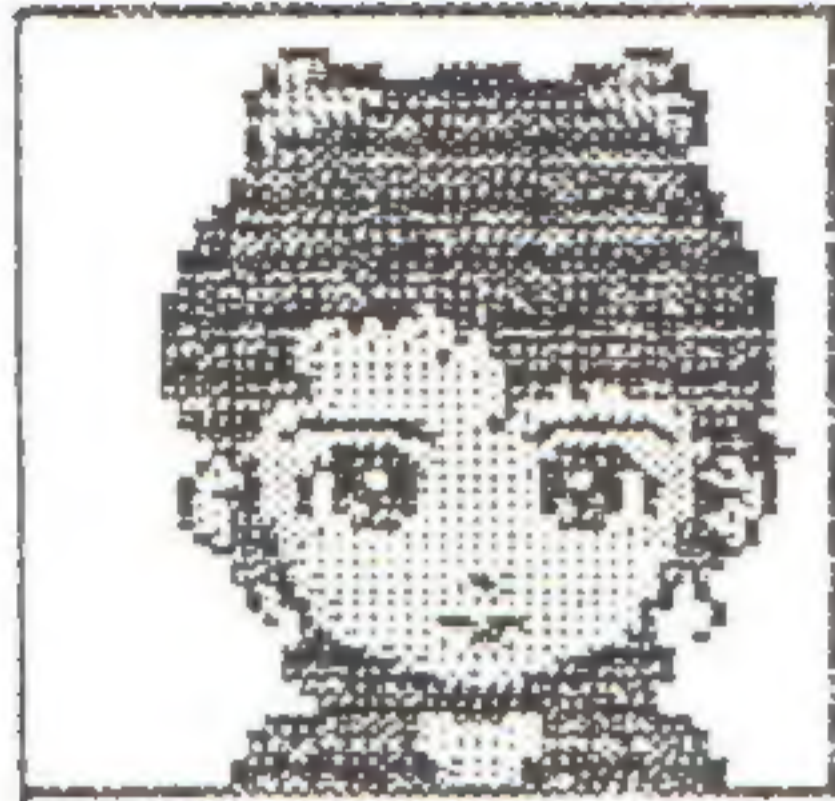
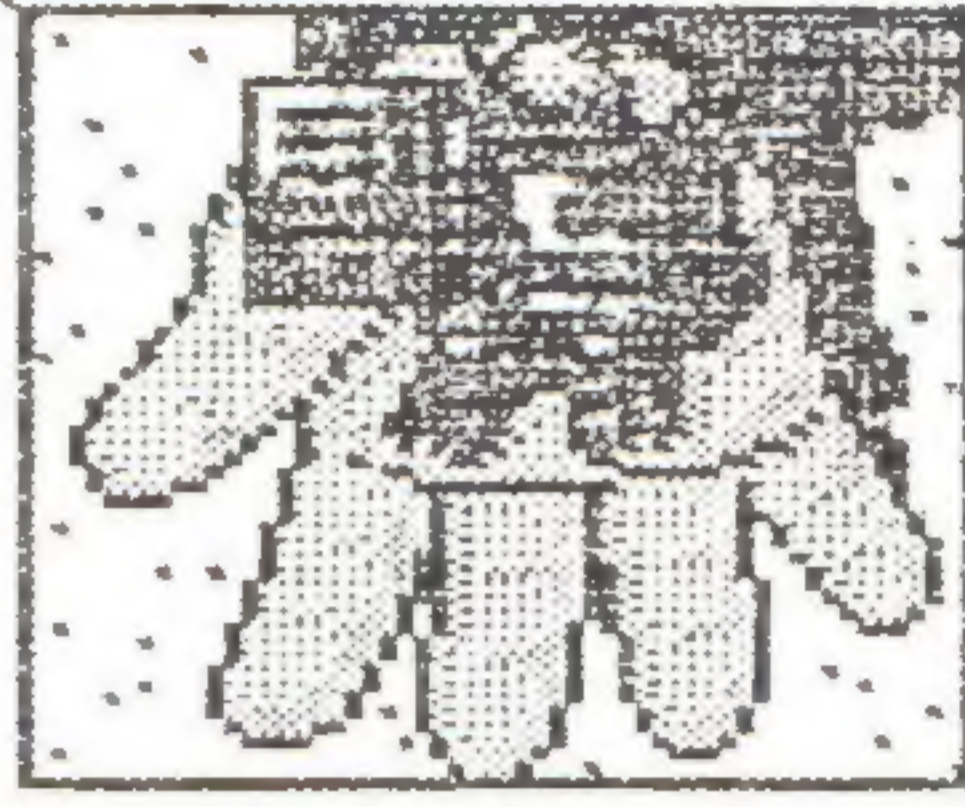
GEOFFREY
(ASSISTANT MECHANIC)



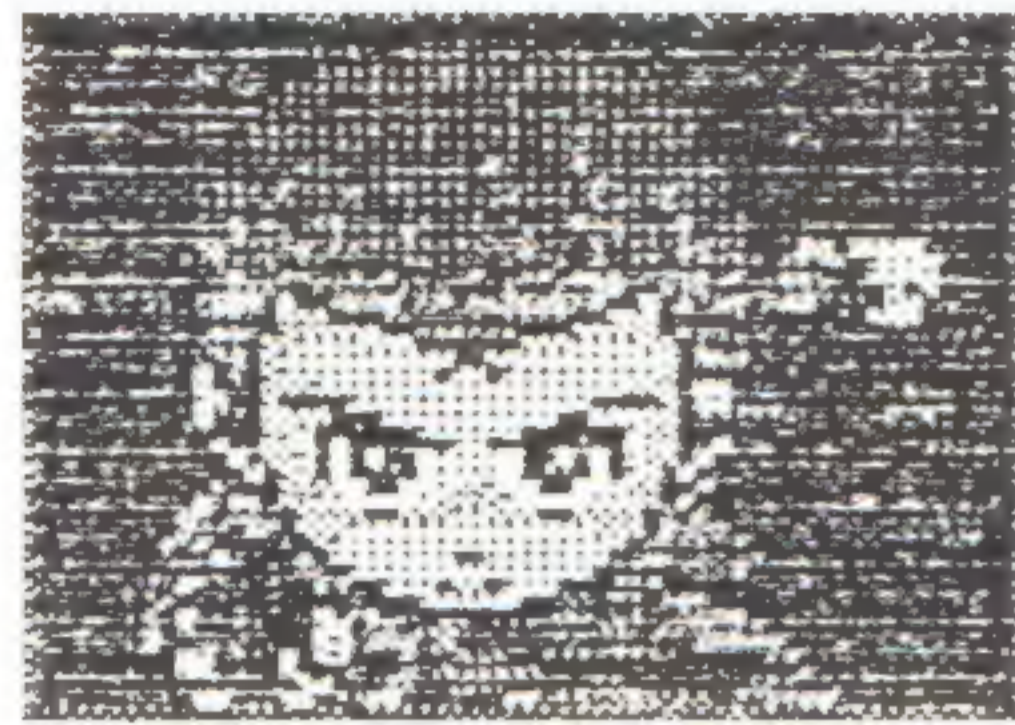
HARRY
(MECHANIC)



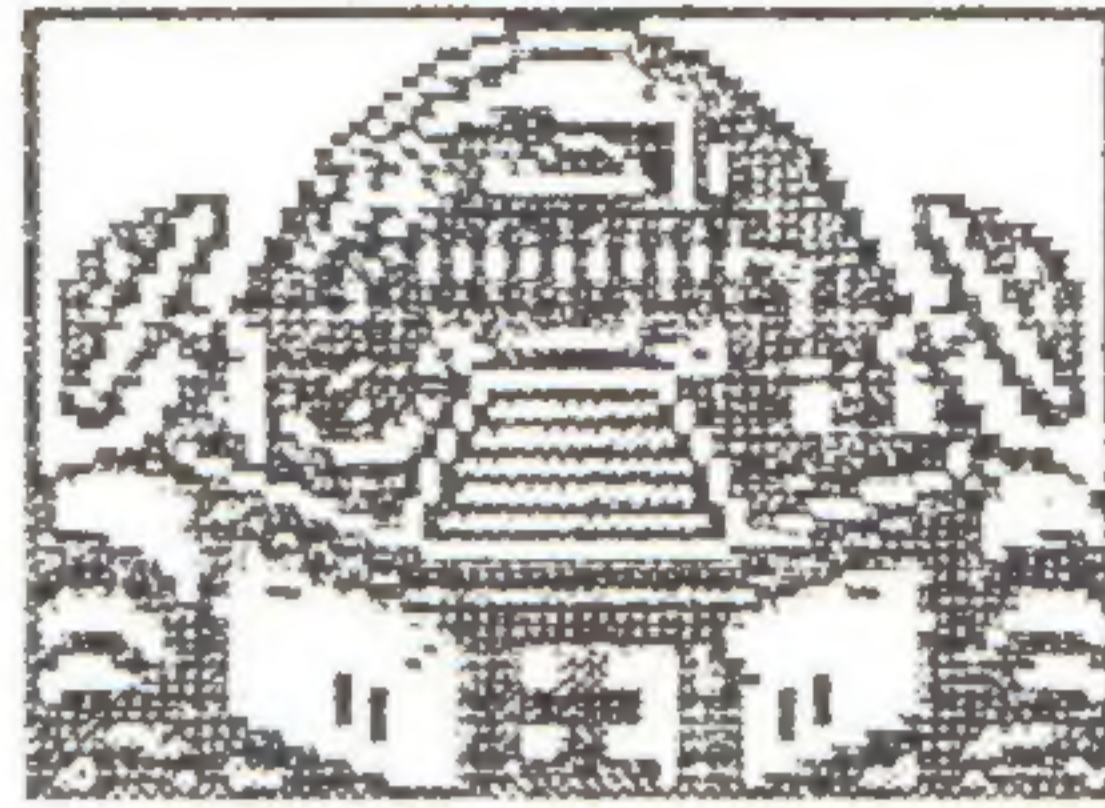
"NAVI" METAL GEAR
(NAVIGATION & COMBAT COMPUTER)



MIKA SLYTON
(SECRETARY)



GILLIAN SHEAD
(SPECIAL AGENT)



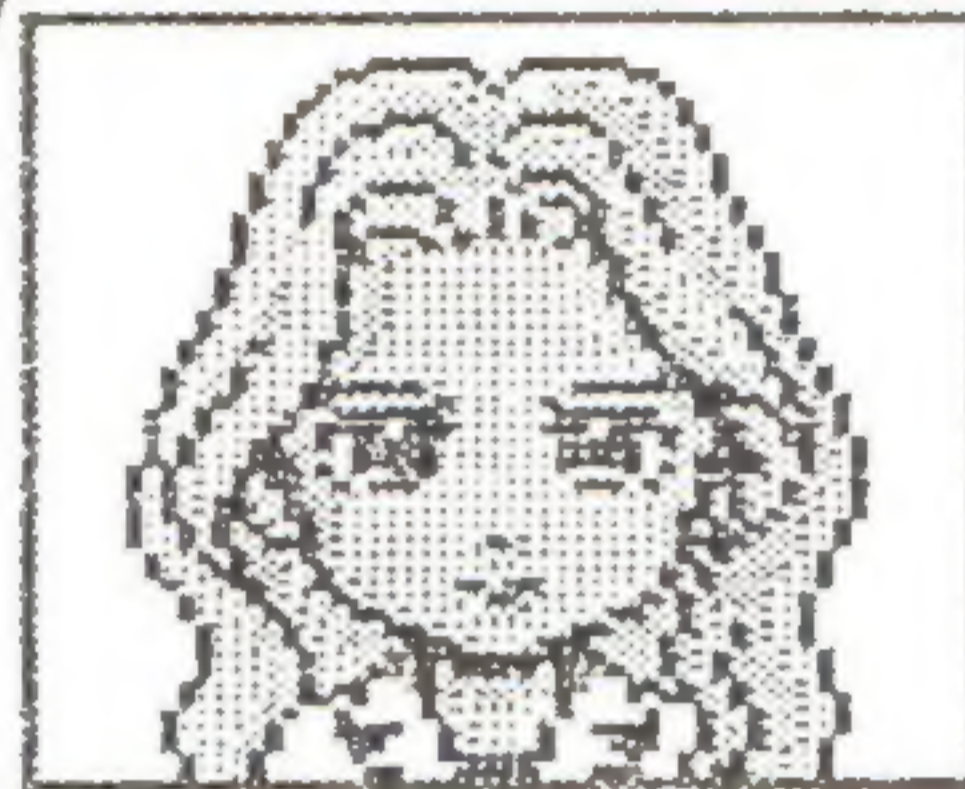
CLINIC ROBOT "ROBIN"



CATLITA GIBSON



JOHN JACK ("J") GIBSON
(SPECIAL AGENT)



JAMIE SHEAD
(MEDICAL ASSISTANCE)



BENSON CUNNINGHAM
(COMMANDING OFFICER)

rent de vrouw weg. Ga haar achterna. Even later vind je haar terug; ze wordt door een slinkse robot als schild gebruikt. Mik eerst op zijn linkerwiel en zijn kanon en probeer hem helemaal naar rechts te drijven. Als het wiel kapot is kun je zijn linkerarm gaan beschieten. Is die kapot, dan kan de vrouw uit de weg gaan en kun je de robot rustig afmaken. Via een deur kun je nu naar een kelder, waar een hele hoop uitgeschakelde robots staan. Hier krijg je een tweede ontmoeting met Jack's moordenaar. Na eventjes met hem gevochten te hebben vlucht hij. Als je hem achterna loopt, blijkt dat hij 2 robots heeft aangezet, die je meteen aanvallen. Gelukkig hoef je het niet lang vol te houden tegen deze kolossen. Een laser doorboort de robots van opzij. Je redder blijkt een vreemd blond ventje te zijn. Zijn naam is Randam Hajile, een premiejager.

Je kunt het gebouw nu verlaten (onderweg zie je dat de muur is doorgebroken, hier is de moordenaar waarschijnlijk doorheen gekomen). Je moet nu weer naar het casino, waar je de rechtse fruitautomaat moet gebruiken. Na een tijdje krijg je 3 SD-Snatcherkoppen naast elkaar, waarna de rechter deur open gaat. Via deze deur kom je bij een 'VIP-ROOM', waar de moordenaar en een Japanner zitten te praten. Na een tijdje komt Randam binnen en gaat samen met je de VIP-ROOM binnen. Je moet nu tegen de twee personen vechten. De Japanner vlucht al snel, maar de moordenaar vecht door. Tijdens het vechten wordt duidelijk

dat het eigenlijk een vermoede SD-Snatcher is. Nadat je hem hebt verslagen vind je een 'skull-spider ring'. Ga nu weer naar Junker en koop flink wat wapens voordat je teruggaat naar de achterbuurt. Je hebt vooral JYRO-drugs nodig.

Als je nu weer in de kelder van het CD-gebouw afdaalt, is op de plek waar je de moordenaar ontmoette de kluisdeur open. Via deze deur kom je in een ondergronds gangenstelsel. Sommige robots die hier rondrijden schieten een soort gas af, waardoor het onmogelijk wordt nog JUNKERS in te nemen. Een JYRO drug maakt dit effect weer ongedaan. Er zijn twee uitgangen: één komt uit bij een winkeltje waar je goedkope drugs kunt krijgen (25 \$), de andere komt uit op een nieuw stadsdeel: de noordelijke achterbuurt van Neo Kobe City (north downtown). Hier staat ook weer een terminal, dus je kunt er voortaan met de auto naar toe als je er een keer bent geweest. Hier moet je alle mannetjes in de huisjes en op straat aanspreken. Als het goed is verschijnt er nu een groenharige vrouw op straat die je moet aanspreken. Ze opent dan rechts van de ingang van het 'Skull-Spider' gebouw een geheime deur. Ga hierdoor en je ontmoet de vrouw en nog een man, die een hoop tegen je zeggen. Via een gang kom je nu bij een altaar met een Skull-Spider beeld. Hier staat ook een priester. Loop tegen hem aan en hij begint meteen te vechten. Het lijkt er dus op dat deze vent een vermoede Snatcher is. Bij

de eerste treffer legt hij echter meteen het loodje. Geen SD-Snatcher dus... Foutje!!

Je wordt nu meteen bij Cunningham op het matje geroepen. Omdat je een onschuldige priester hebt neergeknald heb je het belangrijkste reglement van JUNKER overtreden. Je wordt dus op staande voet ontslagen.... Al je wapentuig wordt afgenomen en je kunt helemaal niks meer kopen. Als je dan verslagen het gebouw uitwandelt kom je Jamie tegen. Je echtgenote heeft waarschijnlijk nog wel vertrouwen in je, want ze geeft je een vermoeding en je naam verandert eveneens. Je rijdt samen met haar naar het Skull-Spider gebouw terug. In je vermoeding kun je gewoon via de hoofdingang naar binnen. Je komt nu in een soort klooster. Neem eerst de bovenste deur, waardoor je in de ruimte met het altaar komt. Hier kun je een mis bijwonen. Ga nu terug naar het klooster en neem de trap naar boven. Misschien zul je al merken dat je de kaarsen op de gangen kunt uitblazen door er tegenaan te lopen, maar dat doet nu nog niet terzake. Op de eerste verdieping zie je een deur met een vent ervoor, die je echter niet doorlaat. Ga naar de kamer met de kruisbeelden erin. Eén van deze beelden kun je opzij schuiven, waardoor er een doorgang vrij komt. Via deze doorgang kun je bij een doodlopende gang komen, waar je een gesprek kunt afluisteren, dat waarschijnlijk door 2 SD-Snatchers wordt gevoerd. In ieder geval bewijst het dat het klooster helemaal niet zo onschuldig is als het lijkt. Met dit bewijs kun je

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.

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.

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.

Vermeld bij uw bestelling 'Sokoban'. *De prijs is inclusief 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.