

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-,
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

GIDS

NR. 10

VERSCIJNT 6X PER JAAR
NOVEMBER/DECEMBER 1991
FL. 7,95 / Bfr. 155



IN DIT NUMMER O.A.:

ADVENTURES van WIZARDRY t/m CORPORATION, PROFLIGHT Tornado Flightsimulator, 3-D CONSTRUCTION KIT, COMMAND H.Q., WILLY BEAMISH, MIGHT & MAGIC 3, LARRY 5, NOVA-9, A-10 TANKKILLER V 1.5, F-117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0.

Verder: opstarten met BASIC- of BAT-files, MDO interface zelf bouwen en zeer veel oplossingen en tips!

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 October 1991

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

*Leidraad DOS 5 Geheugenbeheer	12,95
Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) ..	69
*Straley's Programming Clipper 5.0 ...	99
Grote DOS 5.0 Boek	89,90
*Leidraad DOS 5 Introductie	12,95
*Corel Draw 2.0 Handboek	59,50
Basishandleiding WordPerfect 5.1 ..	15
Undocumented DOS - reserved DOS func	99
*Leidraad PC Tools 7	12,95
*Basishandleiding Harvard Graphics NL	15
Programming Windows 3 (Petzold)	79
Leidraad DrawPerfect 1.1	12,95
Leidraad DOS 4.0	12,95
Kleine WordPerfect 5.1 Gids	19,50
Praktisch MS-DOS 5	59,50
*WordPerfect 5.1 Stap voor Stap 2 ..	19,50
*Snelcursus DOS 5.0	29,90
Werken met Windows 3.0 NL	69
Grote Larry Boek	29,90
*DOS Power Tools, 2nd Ed. DOS 5.0	119
*Grote MS-Flight Simulator 4.0 Boek	39,90
King's Quest V Hintbook	25
Leidraad Windows 3.0	12,95
Werken met DrawPerfect voor versie 1.1	78
*Microsoft MS-DOS Progr Ref incl DOS 5	69
*Eye of the Beholder Clue Book	29
*Clipper 5: A Developer's Guide	119
Basiscursus WordPerfect 5.1	29
WordPerfect 5.1 Gebruikersboek (Veen)	65
ResEdit Complete - incl ResEdit 2.1	79

<u>DOS 5, Windows, DESQview, GEOS</u>	
*DOS 5.0/SYBEX Professioneel ..	69
*Starten met DOS 5 (Boeke)	35
*Het Complete DOS 5.0 Boek	69
*DOS 5: Developer's Guide	99
*DOS 5.0 Complete	89
Maximizing MS-DOS 5	89
*PC Magazine DOS 5 Techniques .	99
DOS 5 User's Handbook	59
*Windows Intern	99,90
*Grote Windows 3 Boek	89,90
*Windows 3.0 Compact Cursus .	17,50
*Windows System Programming ...	99
*First Book of GeoWorks	49
*Understanding DESQview	65

Programmeertalen

*Werken met Turbo Assembler ...	98
*Werken met Turbo Debugger	85
*Visual Basic Programming	99
*Visual Basic (Norton Group) ..	99
*Borland C++ Programmer's Ref .	79
*Borland C++ Progr Gde Graphics	79
*Graphics Programming MS-C 6.0	99
*Snelcursus Turbo Pascal 6 ..	29,90
*Turbo Pascal 6 Prog v Gevord.	68

Macintosh

*Canvas 3.0: The Book	59
*Adobe Illustrator 3.0 Off. HB.	69
*Using Excel 3 for the Macintosh	69
*Mac Bible Guide to FileMakerPRO	49

Databases, Spreadsheets

*Clipper in de praktijk	89
*Clipper Programmer's Reference	79
*Mastering FoxPro 2	75
*Developing FoxPro 2 Applic. .	79
*Lotus 1-2-3 2.2/3.1 Compact	17,50
*Lotus Guide 1-2-3 for Windows	69
*Superbase 4 Windows Workbook .	99
*Kijk op MS-Excel 3.0 + demo ..	39
*PC Computing Guide to Excel 3.	69
*Werken met Quattro Pro t/m 3.0	85

CAD

*Inleiding tot AutoCAD 11	69
*AutoCAD Release 11 Handboek ..	65
*Inside Generic CADD 5	79

WordProcessors, DTP

WordPerfect 5.1 CompactCursus	17,50
*Ventura 3 GEM Gebruikersboek NL	76
*Kijk op MS-Word for Windows ..	49

Graphics, Utilities, diversen

*Mastering Harvard Graphics 3 .	68
*Kijk op MS-PowerPoint 3 + demo	39
*Kijk op MS-Project + demodisk	49
Mastering CorelDRAW 2	69
*Sybex Games Boek 2: Lucasfil .	49
*Complete SimCity Boek	34,90
*Spellcasting 101 clue book ...	29
*Networking with Banyan VINES .	59
*LapLink III Quick Reference ..	29

NIEUW BINNENGEKOMEN (*) EN ACTUELE SOFTWARE (inclusief BTW)

Amiga

*DiskMaster II	159
*AMOS 3D	119
*Death Knights of Krynyn	99
*Flight of the Intruder	119
*Hunter	99
*Lord of the Rings	99
*Midwinter II	119
*MIG-29M Super Fulcrum	119
*Rise of the Dragon ...	119
*Silent Service II	119
*Thunderhawk	99

CDTV

CD Remix - D.J. in box	119
Lemmings	99
SimCity	99
Fun School	89

Mac

*Zortech C++ Mac 2.1 ..	999
*THINK Reference 1.0 ..	249
*Kid Pix	129
*MS Flight Simulator 4.0	149
*Oregon Trail	119
*Now Utilities 3.0	299
*TRACON II	169

ST

Flight of the Intruder	119
*Hunter	99
Midwinter II	119
*Thunderhawk	99
*Railroad Tycoon	119

MS-DOS 5.0 Nederlands	
UPGRADE, 5.25" of 3.5" 219	

PC SOFTWARE TOP 20

MS-DOS 5 Upgrade	199
*MS-DOS 5.0 NL Upgrade	219
*BIBLION	34,50
Upgrade PC Tools 7 ...	153
*Leisure Suit Larry 5 .	149
Jetfighter II	139
*SecretWeapons Luftwaffel	139
SimEarth	139
Space Quest IV	129
*Norton Utilities 6.0	299
Cuisine	39,95
AdLib Synthesizer Card	229
Red Baron VGA (HD) ...	129
*Visual Basic.....	399
Scenery West Europe ..	59
Barbara verkent Wereld	189
Lemmings	119
SimCity + Populous ...	99
Norton AntiVirus 1.5 .	249
PC Globe 4.0	169

PC software voor Kinderen

Designasaurus II	99
*New Math Blaster Plus!	139
*Kid Pix tekenprogramma	129
Taalomnibus	149
Mickey's Colors&Shapes	99

PC toepassingen (incl BTW):

AskSam 5	679
DrawPerfect 1.1 NL ...	899
*FoxPro 2.0	1599
*GeoWorks Ensemble NL .	449
Harvard Graphics 3.0	1299
*Info Select 2.0	349
*Lotus 1-2-3 2.3 NL ...	1349
*Lotus 1-2-3 Windows ..	1449
*Publish It! 2.0	549
Quattro Pro 3.0	309
*Typist Scanner+OCR ..	1999
*Typing Tutor 5 Windows	129
*WordPerfect 5.1 USA ..	749

PC utilities (incl BTW):

After Dark for Windows	139
Central Point BACKUP 7	269
*Central Point AntiVirus	259
*DR DOS 6.0	279
FastLynx 1.1	359
HiJaak 2.0	449
*MOREWindows 3.0	249
*NETROOM 2.0	199
*Norton Backup f Windows	189
*Norton Desktop Windows	299
Norton Utilities 6.0 .	299
*PC-cillin virus prot.	349
PC-Kwik PowerPak 2.1 .	299
PrintQ 5.0	379
Publisher's Paintbrush	1099
*QEMM-386 6.0	219
*GRAM 2.0	179
*XTreeGold 2.5 USA	339

PC talen (incl BTW):

Microsoft VisualBasic .	399
GFA BASIC fuer MS-DOS .	369
*Zortech C++ 3.0	999
Microsoft MASM 6.0 ...	399
Tubro C++ 1.0, 2nd Ed.	169
TurboPascal for Windows	429
Microsoft C 6.0	999
*Microsoft SourceProfiler	139

PC muziek, geluid (inc BTW):

*AdLib MIDI Kit	399
*SoundBlaster Pro .. ca.	749
*SoundBlaster 2.0 .. ca.	399

PC games (incl BTW):

*BattleChess for Windows	119
Chuck Yeager Air Combat	119
*F-117A Night Hawk	139
*F-14 Tomcat	119
*Gateway Savage Frontier	99
*Gunship 2000	139
*KaleidoKubes	69
*LARRY BADHANDDOEK	39
*Leisure Suit Larry 5 ..	149
*Links Courses: Bountiful	69
*MegaTraveller 2	119
*MIG-29M Super Fulcrum	139
*Might and Magic III ..	139
*New Facilities Locator	99
Secret Monkey Island VGA	99
*Secret Weapons Luftwaffel	139
*Speedball 2	119
*Wing Commander II	139

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

Vraag onze GRATIS CATALOGUS aan! *
 * 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

prijswijzigingen voorbehouden - LET OP: ons faxnummer is nu 622 6668

dealer aanvragen welkom

SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA/MSX

Software Gids nr. 10 november/december 1991
Nummer 11 verschijnt begin januari 1992

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-maandelijks. Een
abonnement kan op elk moment ingaan en
loopt tot het einde van de jaargang.

Prijzen:

Abonnement 1992
(nrs. 11 t/m 16) FL. 35,=

Voor de verlenging van het abonnement ont-
vangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij
J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredactie:

Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:

Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Dennis Lardenoye.
Arthur Geraerts. Martijn van Gessel.
Stijn v.d. Hoogen.
Martijn van Glabbeek.

Commerciële advertenties, incl. abonnementen e.d.:

José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland: BETAPRESS, Gilze.

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

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

WORLDS AT WAR	7
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE (update)	8
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE	9
DEMONIAK	13
TEST DRIVE 2: The Collection	13
GOLDEN AXE	16
BATTLE CHESS VOOR WINDOWS	16
RULES OF ENGAGEMENT	17
WRATH OF THE DEMON	18
COMMAND H.Q.	23
CASTLE VANIA	24
STORMLORDS	24
GODS	25
LINKS	26
MIGHT & MAGIC 3	27
POLICE QUEST 3	28
WILLY BEAMISH	29
LARRY 5	30
BATTLE MASTER	31
NOVA-9	32
POOLS OF DARKNESS	33
VENGEANCE OF EXCALIBUR	34
A-10 TANKKILLER V 1.5	35
3-D CONSTRUCTION KIT	36
F-117-A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	37

ADVENTURES

Heden, verleden en toekomst:

WIZARDRY 4 & 5, PHANTASY BONUS EDITION, KNIGHTS
OF LEGEND, POOL OF RADIANCE, GATEWAY TO THE
SAVAGE FRONTIER, CORPORATION (pag. 19 t/m 22)

AMIGA

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	3
RAILROAD TYCOON	4
THEIR FINEST HOUR	4
WHEELS OF FIRE	5
PROFLIGHT Tornado Flightsimulator	11
DEMONIAK	13
GOLDEN AXE	16
CORPORATION	22
GODS	25
POLICE QUEST 3	28
WILLY BEAMISH	29
LARRY 5	30
3-D CONSTRUCTION KIT	36
INTACT en TWINTRIS, zeer goede P.D. software	45

ATARI-ST

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	3
RAILROAD TYCOON	4
THEIR FINEST HOUR	4
WHEELS OF FIRE	5
PROFLIGHT Tornado Flightsimulator	11
DEMONIAK	13
GODS	25
3-D CONSTRUCTION KIT	36

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

TIPS	41/45
OPLOSSING CONQUEST OF CAMELOT SIX GODDESSES	40
OPLOSSING ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK	40
OPLOSSING QUEST FOR GLORY 2	41
OPLOSSING THE BLACK CAULDRON	43
HELP!	44

MSX

PLAYBOY STRIPPOKER	47
MOUS MASTER	47
RUNEMASTER 3	47
GORBY'S PIPELINE	48
ISHIDO	48
POKES EN TIPS	50
CURSUS JAPANS (deel 5)	54

DIVERSEN

PC/AMIGA/ATARI-ST UPDATE	4
OPSTARTEN IN BASIC OF MET BAT-PROGRAMMA	38
WARRIOR-5 JOYSTICK VOOR DE PC	39
MDO-interface zelf bouwen	44
MINI GIDS	55

Door de vleugels het vliegtuig niet meer zien.

Hier dan de introductie van een nieuw spreekwoord dat gebruikt kan worden recensenten die door de grote hoeveelheid flight-simulators het verkeerde toestel bij het verkeerde artikel plaatsen. In het vorige nummer heb ik bij de A-10 Tank Killer geschreven dat dit een helicosimulator was... Hardstikke fout! De A-10 Tank Killer is een 'gewoon' toestel met vleugels. Wie in een helicopter wil stappen heeft de keuze uit: LHX Attack Chopper, 3-D Helicopter Simulator, Gunship 2000 en Thunderhawk.

Lucasfilm Games in het Nederlands!

HomeSoft gaat alle games van deze firma in het Nederlands uitbrengen. Voor Secret Weapons of the Luftwaffe betekent dit alleen een (beknopte) Nederlandse handleiding, maar voor de adventures worden ook de beeldschermteksten vertaald. Voorlopig komen er Nederlandse versies van: Secret of Monkey Island (deel 1 en 2), Loom en Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis). Deze ontwikkeling zal de adventures in Nederland zeker in populariteit doen stijgen, vooral gezien de omzetten van vertaalde adventures in het buitenland (in Duitsland zijn Engelse versies tegenwoordig nog maar moeilijk verkrijgbaar). Voor flight-simulators zal een Nederlandse handleiding weinig interessant zijn daar de gehele vliegerij een Engelse aangelegenheid is.

Prent je geheugen in je geheugen!

Met de tegenwoordige mogelijkheden om meer geheugen vrij te maken (HIMEM.SYS, DOS 5.0 etc.) en de 386 computers die zowel EXTENDED als EXPANDED geheugen kunnen gebruiken ondervinden steeds meer gebruikers problemen met het opstarten van programma's, doordat ze de gegevens van de softwarehuizen verkeerd interpreteren.

Wanneer in de handleiding van een programma staat dat de software geschikt is voor MS-DOS computers met minimaal 640Kb. geheugen dan moet dit geheugen -als hardware- aanwezig zijn (op een computer met 512Kb. geheugen kan dit programma NOOIT werken zonder dit geheugen eerst uit te breiden naar 640Kb!). Daarbuiten wordt een hoeveelheid VRIJ geheugen gevraagd. Dit is het geheugen dat overblijft als de computer is opgestart en MS-DOS, muis-driver, EMS-driver etc., etc., hun eigen stukje geheugen hebben 'ingepikt'. Wat als VRIJ geheugen overblijft kan opgevraagd worden met de opdracht **CHKDSK**. Wanneer nu op de laatste regel verschijnt '555889 bytes free' dan heeft men bijna 556Kb. vrij geheugen en kan een programma dat 570Kb. vrij geheugen nodig heeft NIET draaien (een goed programma zal een melding geven als 'NOT ENOUGH MEMORY AVAILABLE', een slecht programma zal volstaan met een ERROR melding)! U zult dan drivers moeten weglaten, BUFFERS en FILES moeten verlagen totdat u voldoende VRIJ geheugen over heeft. Lukt dit niet, dan zult u een andere DOS (b.v. versie 5.0 of DR.DOS 5.0) moeten gebruiken om dit te bereiken. Wie EXPANDED-memory heeft zal minder problemen ondervinden al hangt dit wel af van de hoeveelheid geheugen die de EMS-driver gebruikt. Veel programma's die EMS-geheugen gebruiken zullen met minder 'gewoon' geheugen genoeg nemen. Zo hebben de spellen van Ori-

gin bij gebruik van expanded geheugen ca. 50Kb. standaard geheugen minder nodig en bij zulke software is het plaatsen van een EMS-driver in dit gewone geheugen dan ook geen bezwaar.

Ideaal blijft natuurlijk een EMS-driver die in hi-mem geplaatst kan worden of die zelf het geheugen zo gunstig mogelijk indeelt.

Let goed op de informatie die je krijgt bij de INSTALL-programma's. Zo geven de nieuwste Sierra programma's aan dat ze gebruik maken van zowel EXTENDED als EXPANDED geheugen maar dat dat geheugen NIET gebruikt mag worden voor memory-residente programma's of drivers. Vergeet je deze te verwijderen (zie het artikel over opstart-programma's in deze uitgave) dan loop je grote kans dat het programma vastloopt.

Denk er ook aan dat veel software zelf de detaillering instelt aan de hand van de gevonden configuratie. Is je computer niet snel genoeg, maar wil je toch de maximale grafische kwaliteiten bewonderen, dan zul je zelf de grafische kwaliteit moeten aanpassen in de hiervoor aanwezige menu's of een betere kwaliteit bij de installatie moeten forceren. Terugzetten naar minder details -en daarmee een hogere snelheid- kan uiteraard ook altijd via deze methodes.

AT-80286 memory manager

Naar aanleiding van ons vorig artikel hebben we erg veel vragen gehad over de memory-manager die wij gebruiken (en in hi-mem kunnen plaatsen) op onze 286-AT computers. Dit is de EMS-emulator (EXM.SYS) van Video Technology Company Ltd. Er zijn echter nog diverse andere drivers die ook deze mogelijkheid hebben!

Alfred.

EEN ABONNEMENT IS VOORDELIGER EN JE MIST GEEN NUMMERS.

Een abonnement kan ingaan per 1 januari van een 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,= (Bfr. 675,-) en bij een abonnement, dat ingaat in de loop van een jaar wordt FL. 5,85 (Bfr. 113,-) per resterend nummer van een jaar in rekening gebracht.

Een abonnement m.i.v. 1-1-1992 is verkrijgbaar door FL. 35,= over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: BFR. 675,- op rekeningnummer 235-0430464-87 van de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM te Lelystad.

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

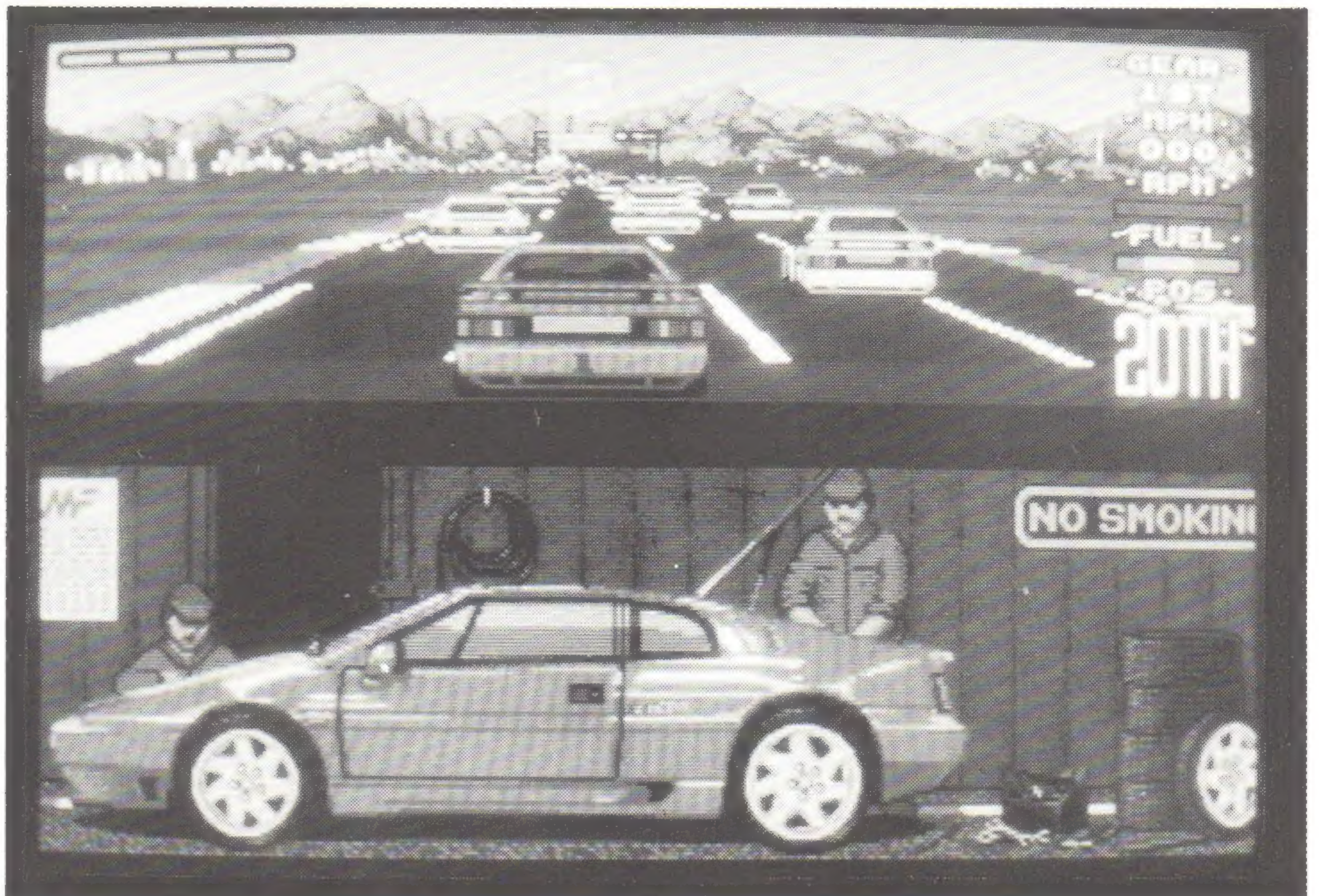
Gremlin.
Amiga 512Kb.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 89,=



De software in dit pakket is zeer krachtig wat tot uitdrukking komt in de hoge snelheid, gekombineerd met een fraaie en soepele scrolling en een uitstekende besturing. Als racespel is dit een absolute topper. Ook als simulator heeft het spel sterke kanten al blijven ze beperkt tot sturen, remmen, accelereren (automaat of 5-versnellingsbak) en pitstops maken. Deze onderdelen worden echter zeer goed weergegeven. Slippen kan slechts beperkt en een spin of crash kent het programma niet. Wel wordt het rijden over de 'curvestones' nagebootst. Wanneer je het spel met twee spelers gebruikt krijg je twee schermen boven elkaar waarbij je de wagen van de medespeler op je eigen scherm tegenkomt. Dit is duidelijk zichtbaar daar de spelers met rode wagens rijden (elk met een eigen nummer) in een veld van witte tegenstanders.

Het spel kent 2 soorten besturing met de joystick, maar besturing met muis (niet aan te raden); keyboard of een combinatie is ook mogelijk. Bij het beginscherm kun je kiezen uit 3 moeilijkheidsgraden en een oefenlevel. Hoe hoger het level, hoe meer races je moet rijden om je op een circuit te kwalificeren. Je kunt doorgaan naar een volgende ronde zolang je maar bij de eerste 10 eindigt. In een volgend menu kun je de achtergrondmuziek kiezen uit 4 muziekstukken of kun je geluidseffecten selecteren. Bij deze laatste optie dus geheel geen muziek maar uitstekende effecten bij het rijden, remmen, slippen e.d. Een aardig detail is het aangaan van de remlichten bij het remmen.

Er zijn 9 circuits. Je begint op een makkelijke baan met flauwe bochten en plaats voor 4 tot 5 wagens naast elkaar. Inhalen is hier een makkie. Na dit circuit wordt het



snel moeilijker: wegversmallingen, heuvels met soms direct een bocht achter zo'n heuvel, haarspeldbochten (sterk remmen), rotsblokken langs de kant etc. In de hogere levels zijn pitstops verplicht en moet je echt er flink tegenaan gaan om je positie in de kopgroep te behouden.

De start van elke wedstrijd wordt zeer natuurgetrouw weergegeven. Je begint in een veld van zo'n 20 wagens en moet je naar voren werken tussen tegenstanders die, links- en rechtssturend, ook naar voren proberen te komen. Een botsing is hier zo gebeurd. Verder moet je tijdens de race de tegenstanders ook zichtbaar inhalen waarbij zij geen rechte lijn volgen en soms 'de deur dichthouden' als je ze wilt voorbijgaan. Je positie in de race wordt niet alleen bijgehouden door de tijd, maar ook zichtbaar: verlies je enkele plaatsen of schuif je een paar plaatsen op, dan zie je deze positieverandering ook op het scherm d.m.v. wagens die jou voorbijgaan of die weer voor je liggen en jij moet inhalen. Buiten eerdergenoemde beperkingen in de simulatie zijn hier alle ingrediënten uit een echte race volop aanwezig.



KONKLUSIE

Beeld, geluid, besturing, scrolling; het is allemaal uitstekend. Zelfs als simulator zit er behoorlijk wat verwerkt in het spel. Je moet wel van het echte autoracen houden -en er enigszins mee op de hoogte zijn- om alle onderdelen van de simulator te kunnen waarderen. Wie rechttoe-rechtaan wil rammen en rauschen zou zich kunnen ergeren aan de verschillende kanten die het spel als simulator in zich heeft. Als autoracespel is dit een topper, als arcade-spel is deze software iets te serieus en als simulator missen we het 'spinnen' bij een te snel genomen bocht. Iets te zwak weergegeven zijn de effecten van een botsing en het slippen in een bocht. Maar ja, wat niet is kan nog komen. De combinatie van alles maakt dit spel erg aantrekkelijk en de prijs is gunstig. De handleiding had iets uitgebreider gekund; zeker waar het de besturing betreft.

ATARI-ST

Op deze machine missen we toch wel de sound van de Amiga. Dit soort spellen moet het van de combinatie beeld en geluid hebben. Verder is alles gelijk; ook de prijs.

Alfred.

	AMIGA:	ATARI-ST:
BEELD:	9	9
GELUID:	9	7
SPELKWALITEIT:	9	9
SIMULATOR:	7	7
DOCUMENTATIE:	6	6
PRIJS:	9	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

UPDATE

AMIGA/ATARI-ST

RAILROAD TYCOON

MICROPROSE.

AMIGA: min. 1Mb.

Harddisk optioneel.

Muis aanbevolen.

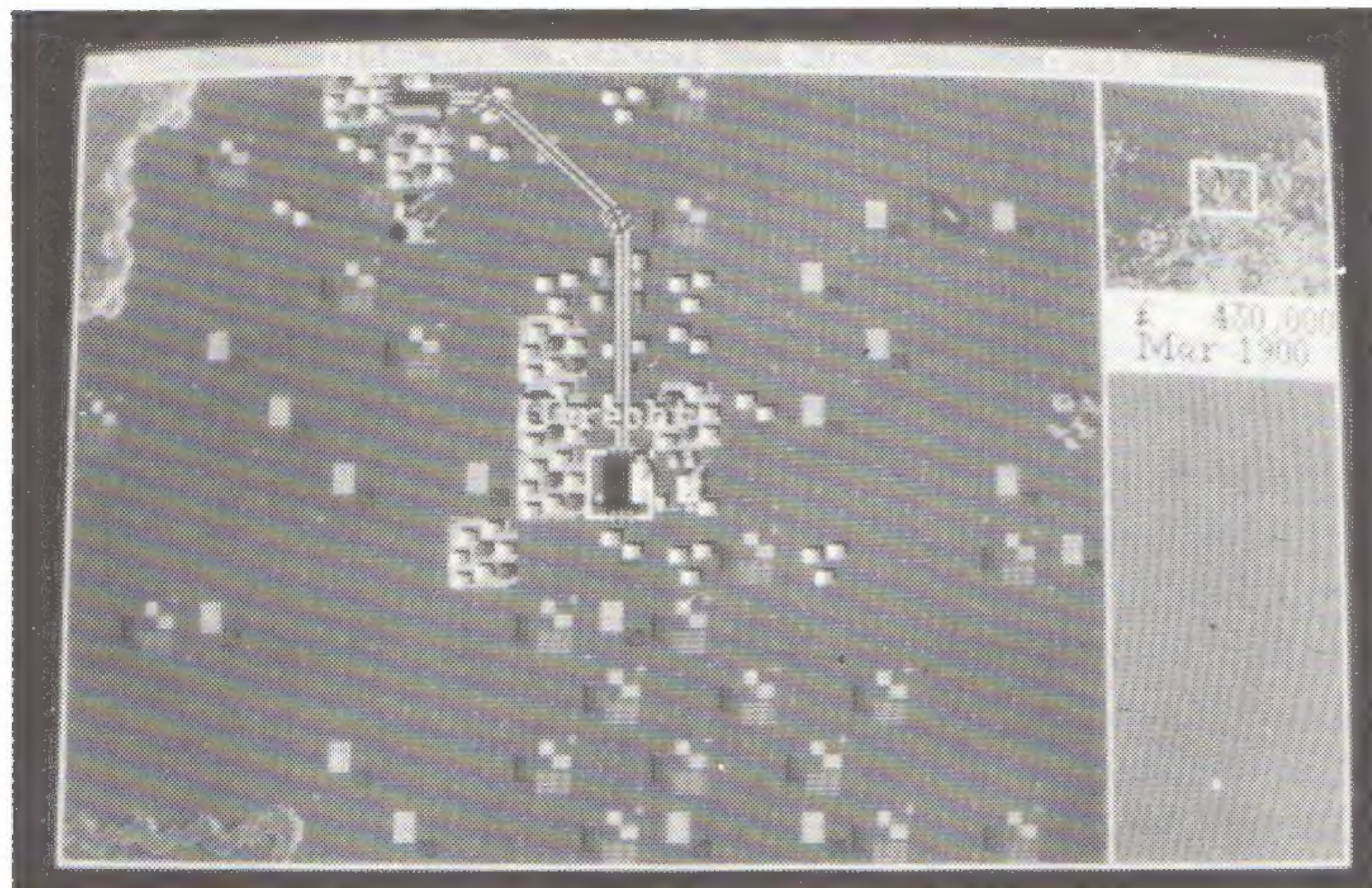
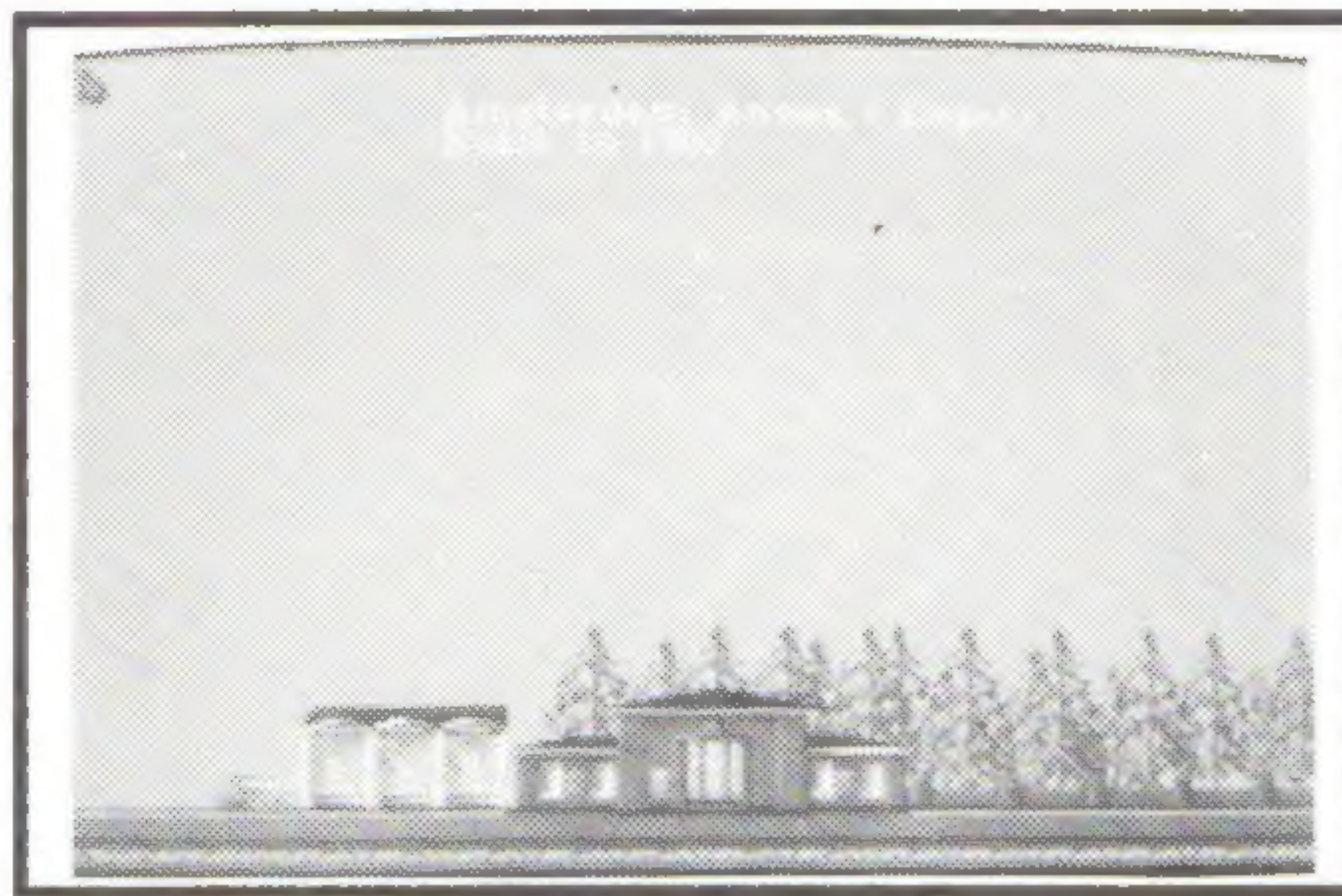
ATARI-ST: min. 512Kb.

Kleuren monitor.

Harddisk optioneel.

Muis aanbevolen.

Richtprijs: FL. 119,=



Dit spel is voor de PC reeds beschreven in Software Gids nr. 3 maar daar deze software vrijwel overal in de top-10 staat en nu voor Amiga en Atari-ST is verschenen hierbij een korte omschrijving.

RAILROAD TYCOON is een zeer uitgekiend programma dat gespeeld kan worden als spel, als spoorwegsimulator of als spoorweg/business simulator. In het eerste geval kun je met je zelf ontworpen spoorbaan geld proberen te verdienen om zodoende de trajekten uit te breiden, betere treinen te kunnen kopen, stations uit te breiden en evt. stations te 'veroveren' op de tegenstanders (wie het meest efficiënt draait op een station kan dit station uiteindelijk toebedeeld krijgen). Als spoorwegsimulator moet je het spel combineren met de begeleiding van de treinenloop. Botsingen kunnen plaatsvinden, bruggen kunnen het begeven, treinen gaan langzamer rijden (of rijden helemaal niet meer) bij gebrek aan onderhoud en vaak moet je seinen omzetten of bijplaatsen. Wil je het helemaal moeilijk maken dan kun je bij alles wat hierboven reeds vermeld is ook nog de boekhouder van je eigen maatschappij worden en gaan handelen in aandelen of proberen andere maatschappijen over te nemen.

Het zal duidelijk zijn dat dit nog niet voldoende is om een programma in vrijwel de hele computerwereld in de top-10 te krijgen vandaar nog een opsomming van enkele sterke punten van dit pakket:

Er kan gespeeld worden in Europa, Engeland, West- en Oost Amerika waarbij de historische feiten en omstandigheden nauwgezet worden nagebootst (jaartallen, treintypes, grondstoffen etc.).

Elk spel wordt 'at random' opgestart zodat de lokaties van grondstoffen altijd verschillen en je vrijwel nooit hetzelfde scenario kunt gebruiken; elk spel moet telkens helemaal opnieuw worden opgebouwd en boeit steeds weer.

In- en uitzoomen op de landkaarten van totaaloverzichten tot gedetailleerde plaatselijke opnames.

Buiten eerdergenoemde mogelijkheden (spel, spoorweg-, of business simulator) kun je ook combineren. Het spel heeft hiervoor een menu met 4 hoofdopties en 4 nevenopties (de nevenopties kunnen tijdens het spel zelfs veranderd worden!).

Voor wie nu in Gids nr. 3 gaat bladeren voor het volledige verhaal moet ik wel vermelden dat enkele animaties van de PC-versie in de Amiga- en Atari-ST versies niet voorkomen. Deze hebben echter geen invloed op de kwaliteit of de mogelijkheden van de software.

Ook voor deze machines is RAILROAD TYCOON een absolute topper. Met een eenvoudig spel (laagste level) ben je enkele dagen bezig, op hogere niveau's kun je een week zoet zijn en door de willekeurige opbouw bij de start van het programma is elk spel weer als nieuw. Uiteraard moet dit programma je aanspreken maar als dat zo is blijft het zeker in huis want dit soort spellen kan altijd opnieuw gespeeld worden. Voor deze recensie hebben we de Amiga-versie gespeeld (wat weer enkele lange nachten heeft geduurd) en geprikkeld door de leuke geluiden heeft Jocelyn de PC-versie weer uit de kast gehaald zodat nu op twee computers blijkt dat RAILROAD TYCOON een blijvertje is. Ook het vermelden waard is de schitterende documentatie: fraaie -geplastificeerde- kaarten en uitgebreide informatie over zowel het spel als de geschiedenis van de spoorwegen in de diverse werelddelen.

BEELD:	9
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

THEIR FINEST HOUR

Lucasfilm.

AMIGA: min. 512Kb.

1 Mb. aanbevolen.

Harddisk optioneel.

Muis en joystick.

ATARI-ST: min. 512Kb.

Kleuren monitor.

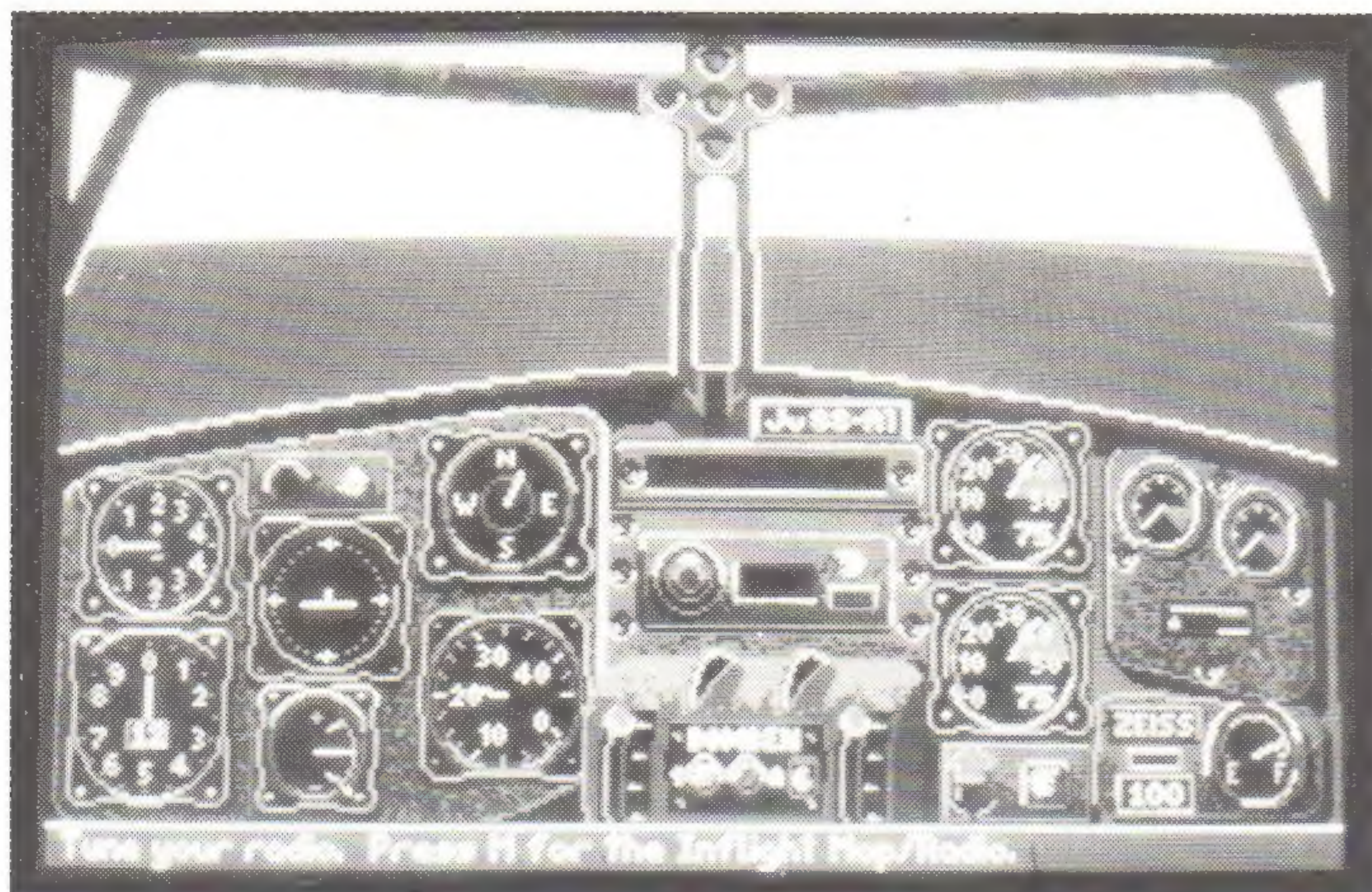
muis en joystick.

Harddisk optioneel.

Richtprijs: FL. 99,=

De Amiga versie heeft bij een geheugen van 512Kb. geen geluid en moet enkele graphics missen zodat het spel op zo'n machine wel wat aan kwaliteit moet inboeten. De PC versie is beschreven in Gids nr. 3

Net als RAILROAD TYCOON wordt bij deze flightsimulator met historische feiten gewerkt al gaat het hier om gebeurtenissen tijdens de Tweede Wereldoorlog. De makers zijn onpartijdig zodat



je met Duitse of Engelse toestellen kunt vliegen. Je kunt kiezen uit jagers, bommenwerpers en jachtbommenwerpers. Er zijn diverse scenario's en oefenrondes en bij de bommenwerpers kun je i.p.v. de piloot ook de taak van schutter in één van de koepels op je nemen.

De beelden zijn goed en de details in de achtergrond kunnen veranderd worden om de snelheid iets op te vijzelen. De besturing is goed, maar enkele keuzes via het toetsenbord zijn wat traag. De scrolling is iets te sloom en het verdient dan ook aanbeveling de details in de achtergronden uit te schakelen. De geluidseffekten zijn uitstekend.

Dit is niet de beste flightsimulator maar het programma is zeker interessant als je belangstelling hebt voor het oorlogsgebeuren in en rond Engeland. Bij het pakket zit een fraai boek met veel informatie over deze periode. Voor de liefhebbers en verzamelaars wel een aanrader.

Zowel voor RAILROAD TYCOON als voor THEIR FINEST HOUR zitten de Amiga en Atari-ST versies in het 'PC-pakket' met een aanvullende handleiding voor deze machines. De beelden op de doos komen dan ook van de PC (VGA schermen).

BEELD:	7
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

PC / AMIGA

POPULOUS & SIM-CITY

Deze twee golden oldies zitten nu samen in een kombipakket (met een gouden doos) van Infogrames. De prijs van dit dubbel-pak is FL. 99,= voor zowel de PC als de Amiga versie en dat komt overeen met de prijs die een jaartje geleden voor elk afzonderlijk spel moest worden neergeteld. De PC versies zijn reeds uitvoerig beschreven (zie Gids nr. 1 en 3) en de Amiga versies wijken nauwelijks af van deze PC uitvoeringen.

Op de Amiga heb je voldoende aan 512Kb. De beelden zijn prima en POPULOUS heeft uitstekende muziek en geluidseffekten die beiden uitschakelbaar zijn. SIM-CITY heeft geen muziek en slechts enkele geluidseffekten. Twee topprogramma's voor een aantrekkelijke prijs!

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

PC

JET FIGHTER 2

In Gids nummer 8 is deze simulator uitvoerig beschreven aan de hand van een pré-productie versie, maar de definitieve versie heeft enkele wijzigingen ondergaan:

Het programma werkt nu ook met QEMM386 en de meest bekende andere memory managers. Slechts enkele onbekende 386 controlers worden niet ondersteund.

Ook onder WINDOWS 3, in enhanced mode, kan nu worden gedraaid.

Het programma kan struikelen over FASTOPEN.

Op een TANDY worden slechts 4 kleuren gebruikt!

De software heeft minimaal 490Kb geheugen nodig.

Wij ondervonden inderdaad geen problemen meer met QEMM386 tijdens het draaien, maar na beëindiging van het programma was soms een reset nodig. FASTOPEN gebruiken we niet maar het programma werkte goed samen met SMARTDRV en RAMDRIVE. Voor JETFIGHTER 2 hoef je je computer dus niet meer met een diskette op te starten als je een memory-manager gebruikt.

AMIGA/ATARI-ST

WHEELS OF FIRE

Domark.

Min. 512Kb.

Richtprijs: FL. 99,=

WHEELS OF FIRE is een compilatie van 4 al wat oudere auto-racespellen voor een prijs die enige tijd geleden voor elk spel apart moest worden betaald. Het pakket bevat TURBO OUTFRONT, CHASE H.Q., HARD DRIVIN', en POWER DRIFT.

TURBO OUTFRONT

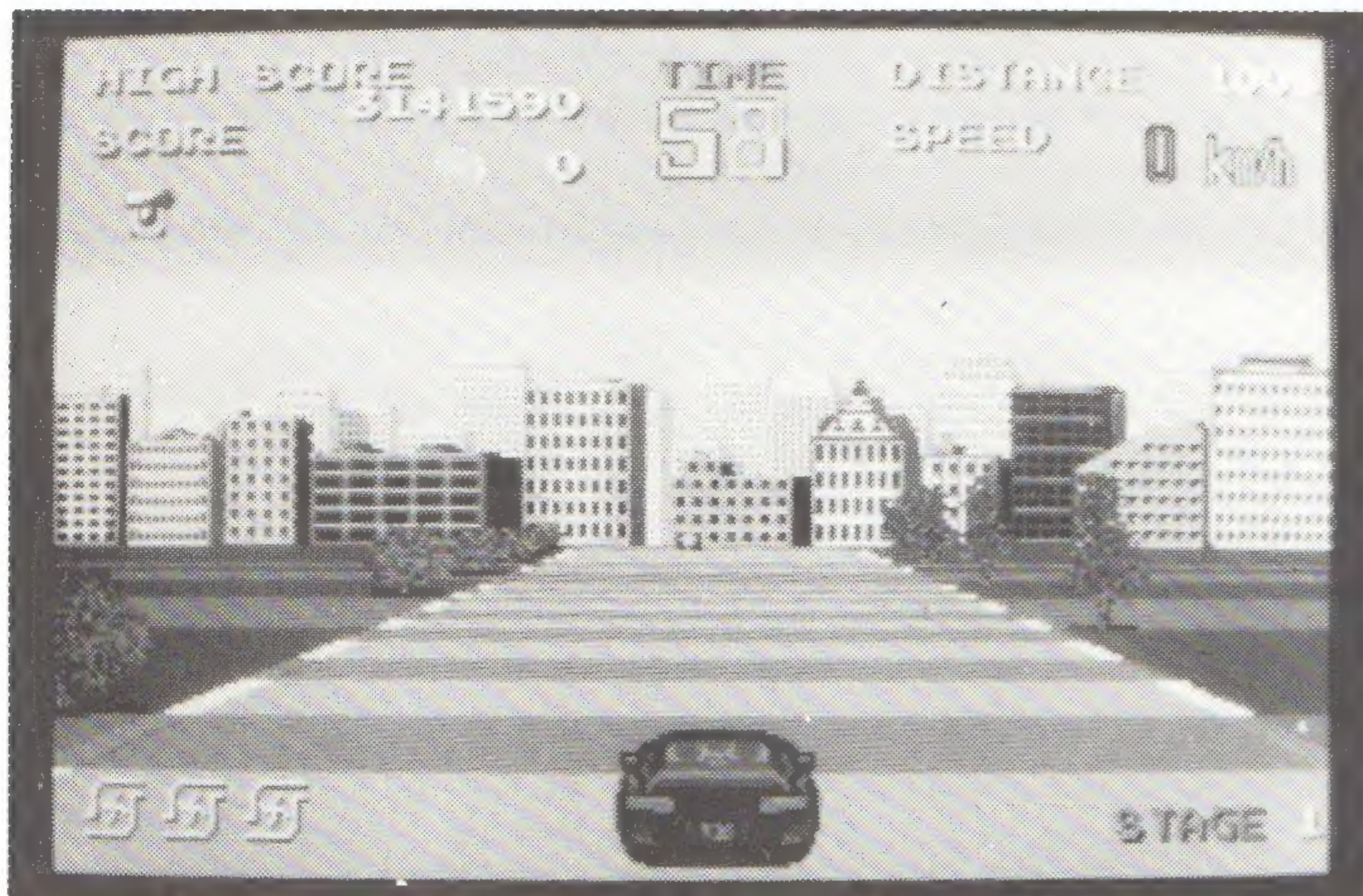


Dit is het overbekende spel uit de automatenhallen. TURBO OUTFRONT is geschikt voor 1 speler en kan bediend worden met joystick, muis of toetsenbord. Het spel kent 4 routes en 12 'stage posts'. TURBO OUTFRONT is een echt arcadespel dat weinig met echt autorijden te maken heeft. De spelkwaliteit is prima maar de scrolling en besturing zijn schokkerig. Na het inschakelen van de TURBO heeft het autootje meer weg van een laagvliegende straaljager. Muziek en geluidseffekten zijn agressief en dat moet je zelf ook zijn om dit -tamelijk lastige- spel te kunnen spelen. De

beelden zijn redelijk en de besturing is verder goed en lekker direct.

BEELD: 7
 GELUID: 6
 SPELKWALITEIT: 7
 DOCUMENTATIE: 7

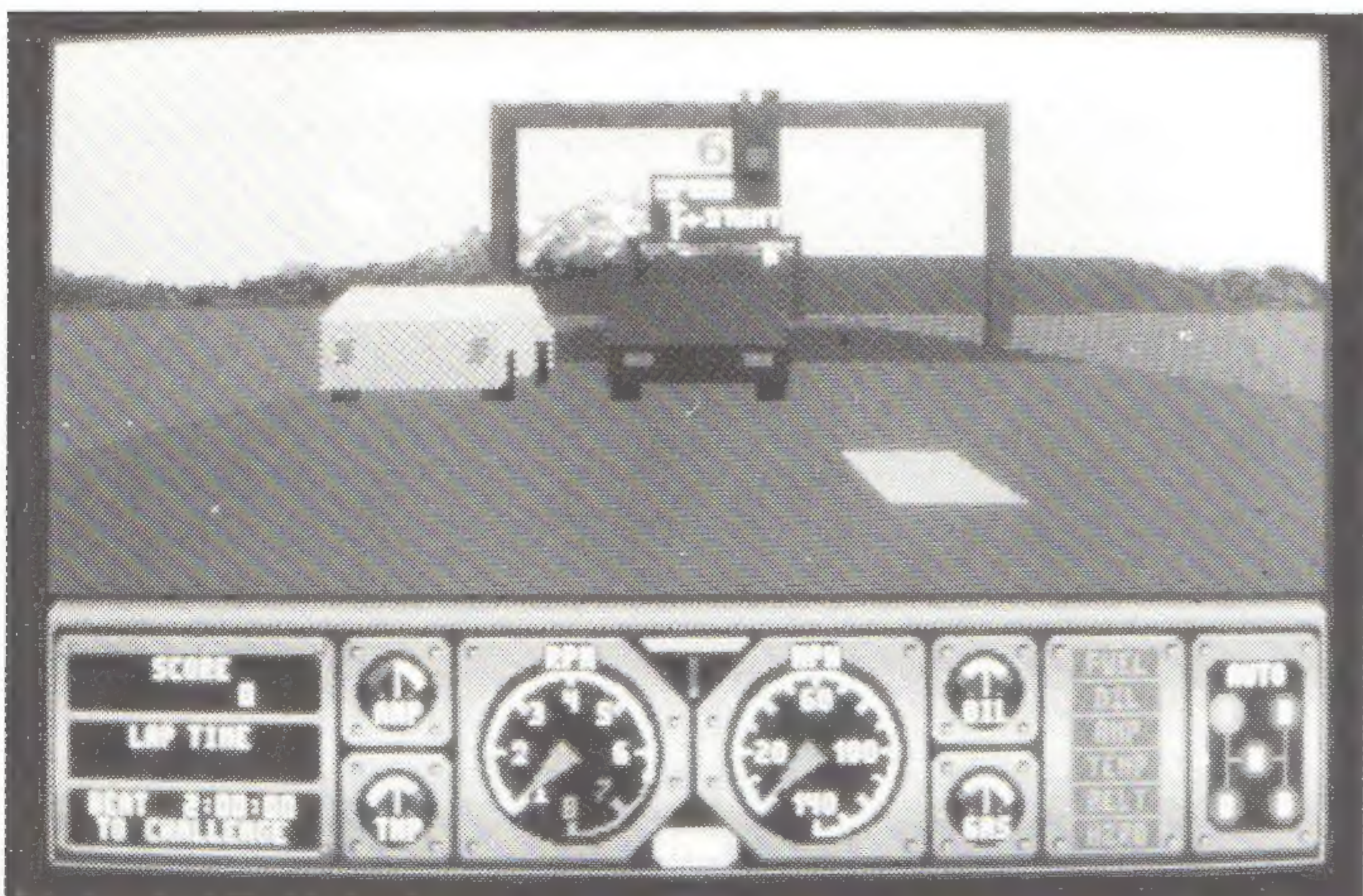
CHASE H.Q.



Dit spel is ook voor 1 speler maar kan alleen met joystick worden bediend. Hier rij je met een politiewagen (Porsche 928) en moet je misdadigers opsporen en vervolgens van de weg rammen. Zowel voor het opsporen als voor het rammen krijg je 60 seconden de tijd. Ook deze wagen heeft een TURBO die heel wat beter werkt. De scrolling is uitstekend en de beelden zijn verder goed. De besturing is ook goed en de muziek is uitschakelbaar zodat je het spel met de prima geluidseffekten (waaronder gedigitaliseerde geluiden) kunt spelen. Door de goede scrolling en besturing is het rijden aanmerkelijk beter dan bij OUTRUN. De spelkwaliteit is goed, maar het spel heeft niet erg veel variatie, zodat daardoor de beoordeling op dit punt toch niet hoger uitvalt.

BEELD: 8
 GELUID: 8
 SPELKWALITEIT: 7
 DOCUMENTATIE: 7

HARD DRIVIN'

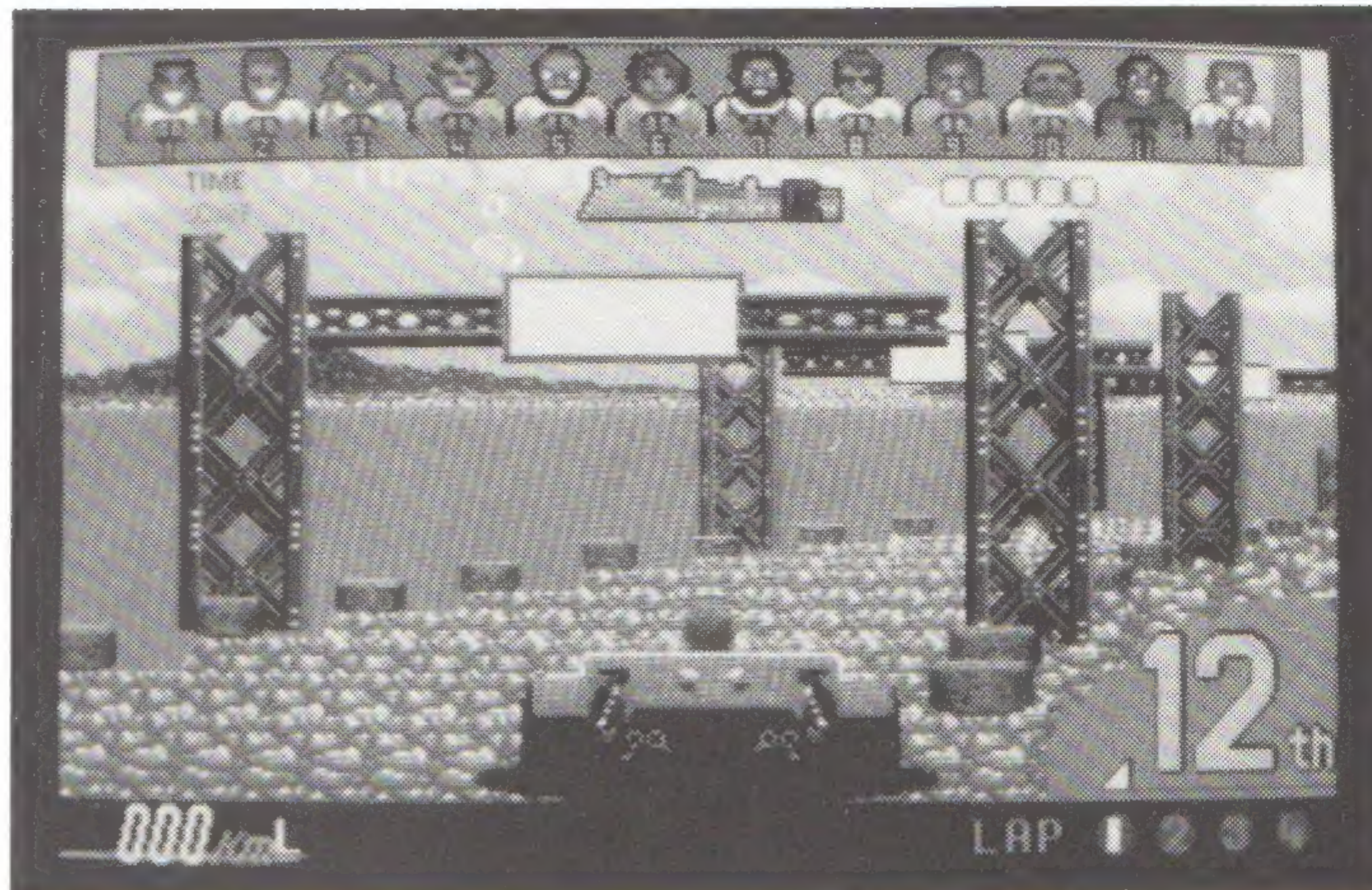


Dit is een echte simulator die erg veel lijkt op STUNTS en STUNT DRIVER op de PC. Je kunt kiezen uit racen of stuntrijden en de besturing gebeurt met een combinatie van muis of joystick met keyboard. Het programma heeft 'instant replay' zodat je je verrichtingen achteraf -van bovenaf gezien- kunt gadeslaan. De beelden en de scrolling zijn redelijk maar het gehele programma gaat de mist in de door de slechte besturing en dat is jammer want er zijn weinig autosimulators voor de Amiga. De besturing van de wagen loopt achter bij de bediening van de joystick, is ook nog eens te traag en het stuur komt niet automatisch terug in

de middenstand. Je kunt het spel alleen spelen als je je helemaal op deze besturing toelegt en daarmee flink oefent maar zelfs dan blijft het lastig. Dit is jammer, maar het proberen waard want je krijgt dit spel er toch bij als je het pakket aanschaft. Deze simulator zorgt wel voor wat variatie in het totaalpakket en verschilt volkomen van de andere 3 programma's.

BEELD: 7
 GELUID: 7
 SPELKWALITEIT: 5
 DOCUMENTATIE: 6

POWER DRIFT



Dit is ook weer een echt arcadespel waarbij je kunt kiezen uit verschillende bestuurders en circuits. De races vinden plaats met een soort stockcars. De scrolling is matig evenals de besturing. Het zwakste onderdeel van dit spel zijn de vreemde graphics die ervoor zorgen dat je vaker naast de baan rijdt dan erop. Best aardig en redelijk snel maar wel even wennen aan de beelden.

BEELD: 5
 GELUID: 7
 SPELKWALITEIT: 6
 DOCUMENTATIE: 6

HET TOTAALPAKKET

Ondanks enkele zwakkere programma's of programma-onderdelen hebben we voor een lage prijs een pakket waar voor vrijwel iedereen die eens wil autoracen iets bij zit. Over het algemeen zijn geluid en spelkwaliteit goed te noemen. De beelden en besturing verschillen sterk. Twee van de vier programma's springen eruit en de andere twee zijn redelijk genoeg om toch nog lol aan te beleven. Het gehele pakket is zeker een aanrader om eens kennis te maken met dit soort spellen.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

AMIGA

Tot slot van deze update nog enkele bekende titels die we eerder beschreven voor de PC en nu voor de Amiga leverbaar zijn.

Buck Rogers (1Mb. noodzakelijk. FL. 99,=), Red Baron (1Mb. noodzakelijk. FL. 129,=), Rise of the Dragon (1Mb. noodzakelijk. FL. 139,=), Space Quest 4 (1Mb. noodzakelijk. FL. 139,=), Stratego (FL. 99,=). Van al deze titels kun je de recensie lezen in Gids nr. 7. Verder War of the Lance (Gids nr. 4. FL. 99,=), King's Quest 5 (1Mb. noodzakelijk. Gids nr. 6. FL. 139,=), Eye of the Beholder (1Mb. noodzakelijk. Gids nr. 8. FL. 109,=).

De prijzen zijn weer richtprijzen.

WORLDS AT WAR

Interneceine.

PC & compatibles.

RAM: 512k.

Hercules: JA.

CGA: JA.

EGA: JA.

VGA/MCGA: JA.

Joystick: NEE.

Muis: NEE.

Aantal spelers: 1 of 2.

Diskettes: 3.5" + 5.25"

Richtprijs: FL. 98,=

Interneceine oftewel Storm Computers Ltd. is een Engels softwarebedrijf, dat gespecialiseerd is in "wargames". In dit nummer worden nog enkele produkten van dit softwarehuis door Douwe gerecenseerd, maar het leek ons wel weer eens aardig om een dergelijk spel door een leek te laten beschrijven en ik (Jocelyn) heb me daarom een week lang vrij intensief met WORLDS AT WAR beziggehouden.

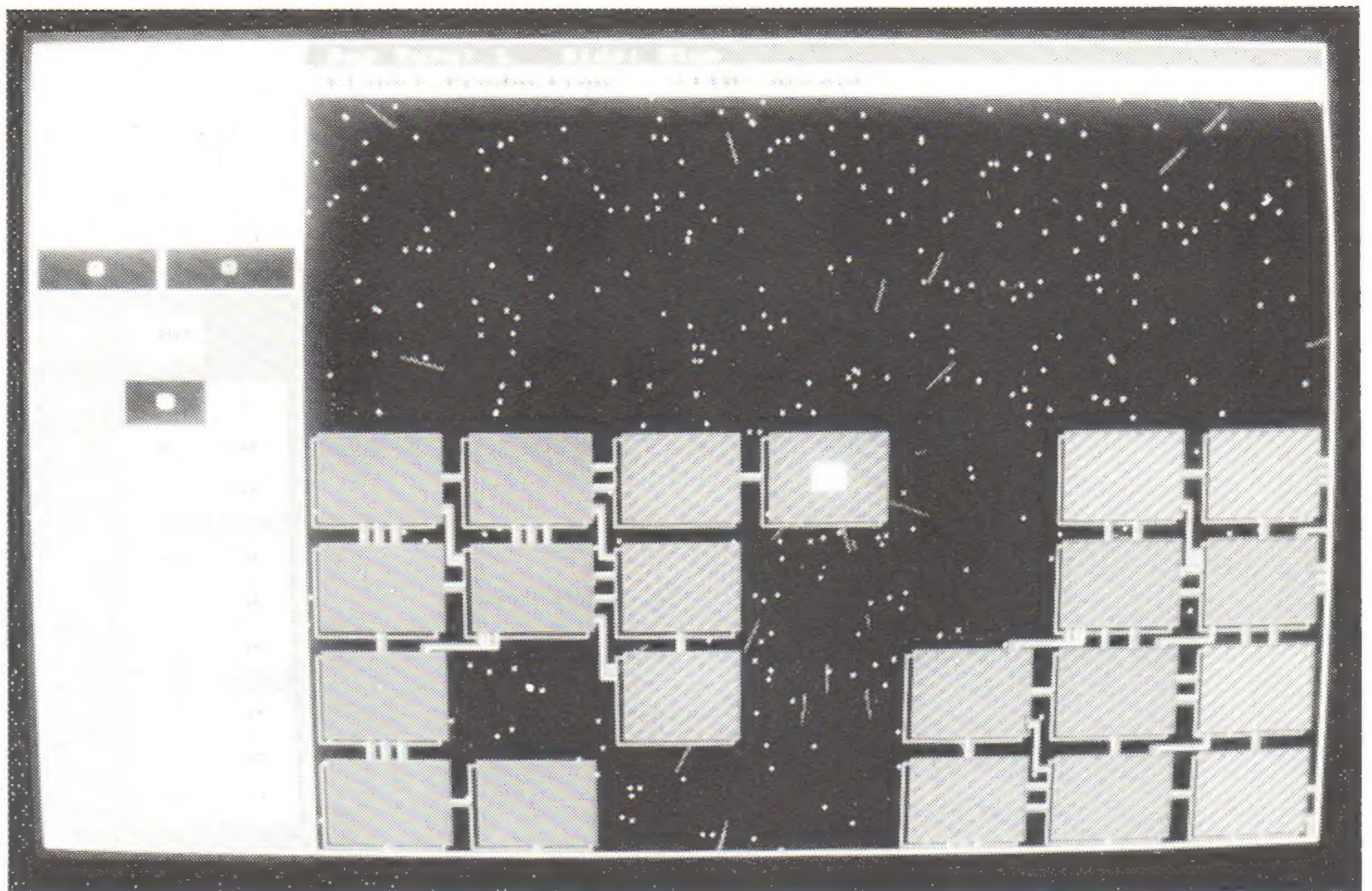
RISK (MAAR DAN MOEILIK)

Mijn ervaringen met soortgelijke spellen beperken zich eigenlijk voornamelijk tot het bekende "RISKen" en dan nog niet eens op de computer. Spellen als WARLORDS en WAR OF THE LANCE horen ook wel in dit genre thuis, maar kunnen toch niet echt hiermee vergeleken worden, omdat bij die titels tenminste nog wat aandacht besteed wordt aan een beetje aardige graphics.

Dit WORLDS AT WAR is in eerste instantie vrij teleurstellend, als je het opstart. Een introdeuntje knerpt uit de PC-speaker, want enige muzikale ondersteuning via een Adlib of Soundblaster kaart o.i.d. ontbreekt geheel. Bij het installeren zoekt het programma zelf de meest geschikte configuratie op wat grafische kaart betreft, waarbij er keus is uit een stuk of 8 mogelijkheden. Eén daarvan is VGA met 256 kleuren analoog, waarvoor waarschijnlijk een analoge monitor nodig is, want bij mij klapte het programma er helemaal uit als ik voor deze mogelijkheid koos.

De 16 kleuren die ik op EGA (hi-res!) overhield zijn overigens ruimschoots voldoende, want zoveel kleur wordt er nu ook weer niet gebruikt.

De handleiding is uitgebreid, maar behoort niet bepaald tot de lekker leesbare lectuur. Na een keer of drie bestuderen, gecombineerd met wat proefspelletjes begon ik de bedoeling van dit spel door te krijgen en op dat moment zijn de graphics en het gebrek aan muziek niet belangrijk meer. Je enige doel is dan nog: EINDELIJK eens een potje te WINNEN!!!!



PLANETEN VEROVEREN

Het speelveld van WORLDS AT WAR bestaat uit een kaart, die onderverdeeld is in blokken. In de standaard configuratie zijn dat er 20 x 30, maar je kunt er zelf bijvoorbeeld 10 x 10 van maken of 50 x 50 (maximum). Elk blok vertegenwoordigt een gebied in de ruimte en op sommigen bevinden zich planeten. Tussen de blokken zijn lege ruimtes en de blokken zelf zijn (soms) verbonden met bruggen.

Bij elk nieuw spel worden de blokken en de tussenruimtes "at random" op de kaart gekwakt.

Er zijn twee partijen in het geding: de Blauwen (jijzelf als je tegen een computertegenstander speelt) en de Rode (kan ook een menselijke tegenstander zijn). Elke partij begint met een thuisplaneet, waarop een basis gevestigd is; Blauw bovenaan de kaart en Rood beneden. Aan deze bases worden productiepunten toegekend (standaard 500), waarmee je je vloot kunt gaan bouwen en kunt zorgen voor de verdediging van je planeet. De vloot kan bestaan uit bommenwerpers, geleide raketten, verkenners, luchtafweergeschut en z.g. "task forces". De verdeling van de punten vindt plaats in "boxes", waarin de toegekende punten per beurt en de totaalstand per categorie wordt bijgehouden. Een "task force", die net als de planeten bommenwerpers, raketten, verkenners en luchtafweergeschut kan herbergen kan als enige ook MLC's vervoeren. Deze Marine Landing Crafts zijn noodzakelijk om neutrale planeten te veroveren. Winnaar is degene, die de thuisplaneet van de tegenstander weet te veroveren of het grootste aantal neutrale planeten veroverd heeft.

Elke beurt speelt zich af in 6 fases: in de Productiefase worden aan de thuisplaneet en aan eventuele veroverde neutrale planeten (die minstens 10 beurten lang in je bezit dienen te blijven) productiepunten toegekend, die je naar eigen keus kunt verdelen. Je kunt alleen bommenwerpers

produceren of een nieuwe task force aanmaken of je verdediging opvoeren, als er veel vijanden in de buurt zijn etc.

Daarna volgt de "Flight Operations Phase", waarbij de vliegtuigen, c.q. raketten eventueel gelanceerd kunnen worden en met de daaropvolgende "Task Force Movement Phase" kun je een "Task Force" op weg sturen, als je vindt dat er voldoende punten aanwezig zijn om bijvoorbeeld een planeet aan te vallen.

Nu is de tegenstander aan de beurt en als je tegen een menselijke rivaal speelt, moet je nu even de kamer uitgaan om het sportief te houden. Wat de computervijand doet kun je niet zien.

Hierna volgt de "Flight Unit Movement Phase", waarin gelanceerde bommenwerpers, raketten en verkenners over de kaart verplaatst kunnen worden. Het aantal vakken, dat opgeschoven kan worden is afhankelijk van de mobiliteit van de stukken en van het aantal "paden" dat de verbinding vormt tussen de blokken. Soms is er helemaal geen verbinding en moet je een stuk noodgedwongen laten staan of terug laten keren naar de basis. Tenslotte is er de "Attack Resolution Phase", waarbij stukken van beide partijen die zich op één vlak bevinden automatisch een gevecht aangaan, waarvan het resultaat op het scherm getoond wordt. Het "Victory Point Display" geeft middels twee grafieken de totaalstand na de beurt van de "Neutral Planet Points" en "Total Victory Points".

NOG MOEILIKER

Zoals hiervoor beschreven speel je WORLDS AT WAR in de meest eenvoudige opzet. Bij het opstarten van elk nieuw spel krijg je een configuratiemenu, waarbij je naar hartelust de moeilijkheidsgraad verder op kunt voeren of kunt verminderen. Valsspelen wordt echter bestraft: ten einde raad probeerde ik de beginproductie van mijn tegenstander op 100 punten minder te zetten dan die van mezelf, hetgeen resulteerde in een productie van nul in

mijn eerste drie beurten.

Ook de grootte van de kaart kan in dit menu gewijzigd worden en tevens kan er een keuze gemaakt worden uit twee verschillende kaarten: de "space map" en de "naval map". Op de Space Map zijn de blokken, de paden en de tussenruimtes te zien, terwijl de Naval Map een aaneengesloten kaart is waarop hiertussen geen onderscheid wordt gemaakt, zodat je alles zelf moet uitzoeken.

Standaard worden de neutrale planeten voorgesteld door een geel cijfer, dat een bepaalde waarde vertegenwoordigt die de planeet per beurt opbrengt (maximaal 30 punten). Met de optie "Show Neutral Planet Off" verdwijnt dit cijfer en moet je verkenners uitzuren om deze planeten te "ontdekken". Ditzelfde geldt voor de vijandelijke stukken: normaal zie je de bases, vliegtuigen, task forces etc. op de kaart (net als je eigen stukken symbolisch voorgesteld) maar met de optie "off" moeten ook deze via verkenners worden opgespoord.

Het aantal beurten kan ingesteld worden met een minimum van 10 en een maximum van 200 en met de optie "Night Movement" kan d.m.v. "Yes" het aantal beurten per dag op 8 ingesteld worden, gevolgd door 6 nachtbeurten waarin de verkenners niet uit kunnen vliegen en de bommenwerpers en raketten niet kunnen aanvallen.

Dan kan nog ingesteld worden hoeveel vakken een stuk verplaatst kan worden tijdens een beurt en hoelang de vliegeenheden het uit kunnen houden zonder bij te tanken. Raketten kunnen altijd maar één keer uitvliegen. Als er geen doel geraakt wordt, gaan ze gewoon verloren.

KONKLUSIE

WORLDS AT WAR biedt aanzienlijk meer dan je op het eerste gezicht zou verwachten, maar is totaal niet interessant voor mensen die veel waarde hechten aan mooie graphics en dito geluid.

Wie echter een uitdagend strategiespel niet te versmaden vindt en bereid is er behoorlijk wat tijd in te steken, heeft hier een goede koop aan. Door de vele "random" factoren is WORLDS AT WAR iedere keer weer anders, maar makkelijk is het nooit. Nou, behalve één keer: bij het genereren van de kaart was mijn tegenstander in de rechterbenedenhoek geplaatst met drie vlakken tussenruimte om zijn thuisplaneet heen, zodat hij geen kant op kon. Het enige partijtje, dat ik had kunnen winnen, als ik ermee doorgedaan was.....

Jocelyn

BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

UPDATE

In Software Gids nr. 7 hadden we reeds een recensie van dit programma waarin de graphics en vliegeigenschappen van deze simulator uitgebreid aan de orde zijn gekomen. Dit pakket is pas in september uitgekomen en er is behoorlijk aan gesleuteld zodat we toch nog even terugkomen op deze software. Als simulator is er weinig veranderd en ook qua besturing en graphics voldoet het verslag in nr. 7 nog uitstekend. Wel zijn er aanmerkelijke veranderingen aangebracht op het technische vlak.

Het geheugen dat dit pakket nodig heeft is nu minimaal 581Kb. geworden. Wel wordt expanded memory gebruikt (als dit aanwezig is) en dan is 543Kb. -van het standaardgeheugen- voldoende. EMS-geheugen wordt verder gebruikt voor het opslaan van diverse graphics: hoe meer EMS-geheugen, hoe minder de (hard)disk aangesproken hoeft te worden. Verder wordt een eigen CACHE-geheugen gebruikt. De hoeveelheid kun je met de INSTALL-optie zelf opgeven en met dit stukje geheugen wordt de lengte van de 'instant-replay' bepaald. De replay wordt tevens op harddisk bewaard. Dit cache-geheugen kan niet gebruikt worden in combinatie met diskettes. Het instellen van de detaillering is van 3- naar 5 opties uitgebreid:

LOWEST: 10 Mhz. 286 computers.
LOW: 16 Mhz. 286 computers.
MEDIUM: 20 Mhz. 286- of 16 Mhz. 386 computers.
HIGH: 20-25 Mhz. 386 computers.
HIGHEST: 33 Mhz. 386 of 486 computers.

Verder werkt het programma nu ook op Tandy computers en wordt -buiten AdLib en Soundblaster- Tandy 3-voice geluid ondersteund. Geheel nieuw is de



'Advanced Flight Control'. Met deze optie kun je zelf de moeilijkheidsgraad van het vliegen instellen. Is de optie uitgeschakeld dan hoef je alleen te sturen, te kijken en te schieten; de computer doet de rest. Met ingeschakelde optie moet je meer vlieghandelingen zelf doen (zoals het bedienen van het roerblad) en wordt de simulator aanmerkelijk moeilijker.

Al deze nieuwe snuffjes doen niets af aan de kwaliteit van de simulator. De bediening is direkt en lastig, de graphics zijn zeer goed en uiteraard het beste op een snelle machine, het geluid is prima. Hoe mooi het allemaal is kun je lezen in het verslag van Douwe in Software Gids nummer 7.

NEDERLANDSE HANDLEIDING

Het pakket is leverbaar met 5.25" 360Kb. diskettes, 5.25" HD diskettes en met 3.5" 720Kb. disks. Of de 360Kb versie hier in Nederland makkelijk leverbaar is betwijfel ik, maar in het pakket zit een kaart om de software om te ruilen voor het gewenste formaat. Dit pakket is nu ook met een Nederlandse handleiding leverbaar en kost dan 2 tientjes meer. De schermteksten zijn gelukkig in het Engels gebleven want het vlieggebeuren is -over de gehele wereld- nu eenmaal een engelstalige aangelegenheid.

Alfred.

Bill & Ted's Excellent Adventure

Intracorp/Capstone.
PC & compatibles.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijs: FL. 119,=

Bill en Ted zijn twee schooljongens die het hele jaar niks hebben uitgevreten bij de geschiedenislessen en dus de kans hebben om te blijven zitten. Ze worden bij de rector geroepen die hun vertelt dat ze zullen zakken tenzij ze een 10 halen. Bill en Ted worden hiermee geholpen door een man zonder naam die met een telefooncel aan komt vliegen waarvan de telefoon een tijdmachine is. Nu is het de bedoeling dat Bill en Ted terug in de tijd gaan en belangrijke figuren uit het verleden meenemen voor hun proefwerk.

Dit alles moet gebeuren binnen een bepaalde tijd (wat dus nergens op slaat want met de tijdmachine heb je mogelijkheid om te gaan en komen wanneer je wilt.) Er zijn 18 figuren (o.a Napoleon, Beethoven, Albert Einstein, Billy de Kid enz.) waarvan je er in het eerste level 6 moet zien te vinden. Dit kan gebeuren op verschillende manieren; sommigen moeten gered worden zoals Marie Antoinette in een simpel soort Pacman spel, terwijl Billy de Kid met anderen neergemept moet worden. Ook kun je voorwerpen uit andere tijdperken meenemen waarmee je sommigen kunt helpen die dan als dank meegaan (zoals bij Beethoven die je een muzieknoot moet geven zodat hij verder kan componeren, maar die muzieknoot moet je gaan halen bij Napoleon.)

Na dit verhaal lijkt het misschien een leuk spel, maar dan vergis je je. Het spel is bijna onspeelbaar gemaakt door de slechte programmering en het gebrek aan voldoende afwisseling. In het speelveld lopen Bill en Ted naast elkaar -waarbij je ze kunt besturen als één figuur- met een snelheid van een XT met 1Mhz (als die bestaat?). Daar komt bij dat je niet de vrije ruimte hebt in het beeld en soms door onzichtbare muren gestopt wordt zonder enige mededeling en voordat je dan weer teruggelopen bent... Verder is de besturing dermate slecht dat als je in een arcade gedeelte komt en ergens overheen moet



springen je de knop meteen weer moet loslaten, want anders spring je nog drie keer door. Als een nieuw beeld wordt geladen zie je eerst de achtergrond waarna een halve seconde later de animatie en de voorwerpen ingezet worden en je dus meteen weet waar je alles ligt. Iemand iets geven lukt vaak niet want als je de knoppen indrukt die daarvoor geschikt zijn, gebeurt er niks of het spel wordt geblokkeerd en zo kan ik nog uren doorgaan want dit was niet alles wat het spel onspeelbaar maakt.

KONKLUSIE

Het beeld is slecht tot matig, want het kleurgebruik is gering en het lijkt net of Bill en Ted "zweven". Verder zijn er digitalisaties die zo slecht zijn dat ze van de Commodore 64 lijken te komen. Er zijn een paar gesampled stemmen met meer ruis dan stem en ditzelfde ook bij de muziekjes. Waarschijnlijk hebben Bill en Ted dit spel meegenomen uit een tijdperk dat ver voor het jaar nul ligt en van mij hadden ze het daar kunnen laten. Bill en Ted's Waardeloos Adventure: KNUDDE!

BEELD:	6
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	5
PRIJS:	2

Arthur Geraerts

MOVIE SOF(T)WARE

Ook deze tegenvaller is weer eens gemaakt naar aanleiding van een gelijknamige film en het begint nu toch echt op te vallen dat van (al dan niet succesvolle) films of series veel slechte software wordt gemaakt. Het lijkt erop dat de softwarehuizen hun leerling-programmeurs aan de slag laten gaan met het gegeven uit zo'n film waarbij dan voor verpakking en reclame gebruik wordt gemaakt van het materiaal dat voor de film ontworpen is.

Zo zagen we reeds een hopeloze computer-variant van THE HUNT FOR THE RED OCTOBER en BACK TO THE FUTURE. HILL STREET BLUES en DUCKTALES waren magertjes en spellen als SPIDERMAN, DICK TRACY of MONTY PYTHON'S waren alleen aardig op een Amiga of Atari en leken voor MS-DOS wel in BASIC te zijn geprogrammeerd.

Al met al draaien er weer een paar kassuccessen in de bioscoop en het is dus oppassen geblazen de komende maanden. Ik zie "ROBIN WOOD" op de PC al voor me: een eikenhouten figuurtje dat zich al krakend en piepend over het scherm beweegt terwijl de door hem afgeschoten pijlen als stukjes waibomenhout over het scherm fladderen. Uiteraard zijn de bomen knalgroen, is het water paarsblauw en loopt Robin regelmatig oranje aan onder het uitstoten van afgrijselijk geknerp; schitterend weergegeven via de interne pieper van de PC.

Ik hoop het allemaal niet, maar vrees het ergste.

Alfred.

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

GIDS

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 1:

PC: ADVENTURES INLEIDING, 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 YARDAGE, SILPHEED, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR, OMEGA, INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE, HARLEY DAVIDSON, NEBULUS, FIGHTER BOMBER, POPULOUS, THE COLONY, 688 ATTACK SUB, TANK
SENDFAX: MODEM MET FAX MOGELIJKHEID.

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 5:

PC: DAYS OF THUNDER, FOUNTAIN OF DREAMS, SORCERIAN, PIRATES, INFESTATION, SILENT SERVICE II, STORMOVIC, GUNSHIP, BATTLE CHESS II, CRIME WAVE, MID WINTER, STEEL THUNDER, LEGEND OF FAERGHAIL, BUDOKAN, TEST DRIVE III, WINDWALKER, FIRE & FORGET, QUEST FOR GLORY.

Verder: 3 duikbootsimulators vergeleken en oplossingen van Larry 1 en 3.

MSX: STAMPS CONVERTER, A.M.C., RUNE MASTER II, SATAN, DRAGONSLAYER VI + tips, FEEDBACK, PENNANT RACE II.

Verder: Meer over diskmagazines, cursus Japans, tips en tricks.

SOFTWARE GIDS NUMMER 6:

PC/ATARI-ST/AMIGA: SNOWSTRIKE, NIGHTBREED, ISHIDO, AMAZING SPIDERMAN, M.U.D.S., CURSE OF RA, DICK TRACY, STAR CONTROL, TEAM YANKEE, OPERATION STEALTH, OPERATION HARRIER, ALTERED DESTINY, ELVIRA MISTRESS OF THE DARK, SECRET OF MONKEY ISLAND, KING'S QUEST 5, ATF-2.

PC: JONES IN THE FAST LANE, ATOMIX, MINDROLL, WHERE IN TIME IS CARMEN ST. DIEGO?, HARPOON, HARD NOVA, ZELIARD, MIXED UP MOTHER GOOSE, AIRBORNE RANGERS, WING COMMANDER, OIL'S WELL, RESOLUTION 101.

M1-Tankplatoon & Team Yankee: 2 tanksimulators vergeleken.

MSX: FAMICLE PARODIC 2, SPOOKY, GUNSHIP, MULTICARTRIDGE, FAC SOUNDTRACKER, BURAI, XENON.

SOFTWARE GIDS NUMMER 7

PC/ATARI-ST/AMIGA: TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, WONDERLAND, MURDER!, NIGHT SHIFT, KLAX, XIPHOS, IMPERIUM, STRATEGO, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, MIG29 FULCRUM.

PC/AMIGA: RICK DANGEROUS II, TIMEWARP (DRAGON'S LAIR II), SPACE ACE.

PC: BARD'S TALE 1,2 EN 3 + KAARTEN EN TIPS, NIGHT SHIFT, QIX, THE LIGHT CORRIDOR, RS-2, COUNTDOWN, FI-

REHAWK (THEXDER 2), A.D.S., LORD OF THE RINGS, BUCK ROGERS: COUNTDOWN TO DOOMSDAY, AIRLINE TRANSPORT PILOT, DAS BOOT, COVERT ACTION, BLUE MAX, THE SAVAGE EMPIRE, RISE OF THE DRAGON, RED BARON, WARLORDS, SPACE QUEST IV, CHALLENGE OF THE ANCIENT EMPIRES.

World War I "Flying Crates" vergeleken: Red Baron, Blue Max & Knights of the Sky.

Komplete oplossingen van King's Quest II en V, The Secret of Monkey Island.

MSX: NIEUWE MSX SOFTWARE & HARDWARE, FM STEREO PAK, POKES EN TIPS, SOLID SNAKE, ARC.

SOFTWARE GIDS NUMMER 8

PC/ATARI-ST/AMIGA: MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS, THE HUNT FOR THE RED OCTOBER, DUCKTALES, UMS-2 NATIONS AT WAR.

PC/AMIGA: POP-UP, STREET ROD 2.

PC: MURDERS IN SPACE, DEATH KNIGHTS OF KRYNN, CALIFORNIA GAMES 2, LIGHTSPEED, TURN 'N BURN, EYE OF THE BEHOLDER, SORCERERS GET ALL THE GIRLS, PREHISTORIK, THE FINAL BATTLE, BANE OF THE COSMIC FORGE, SUPREMACY, PROPHECY 1, STRIP POKER 3, STREET ROD 2, GP 500-2, METAL MUTANT.

WE VERGELEKEN: F-15 STRIKE EAGLE 2, JET FIGHTER 2, F-29 RETALIATOR en F-14 TOMCAT. **TEVENS:** BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, STUNTS, STUNT DRIVER en TEST DRIVE 3.

Komplete oplossingen van Space Quest 2, Space Quest 4, King's Quest 3.

MSX: DISC STATION 22, GAME STAMP, PLOTTERDISK 2, FINAL VIDEO GRAPHICS SPECIAL, XAK 2, DANTE CONSTRUCTION KIT en veel tips.

SOFTWARE GIDS NUMMER 9

PC/ATARI-ST/AMIGA: PUZZNIC, CRYSTALS OF ARBOREA, LOGICAL, SPIRIT OF EXCALIBUR.

PC/AMIGA: KEYS TO MARAMON, MAD TV, RBI BASEBALL, LEMMINGS, MEGATRAVELLER 1.

AMIGA: CENTURION: DEFENDER OF ROME, LOW BUDGET SOFTWARE.

AMIGA SPECIAL: 4 flightsimulator: A-10 TANK KILLER, F-15 STRIKE EAGLE 2, MIG-29 FULCRUM, CHUCK YEAGER'S AFT-2.

PC: WALLSTREET, THE MAGIC CANDLE, MEDIEVAL LORDS, FIRETEAM 2200, THE FINAL CONFLICT, NAM, BUSHBUCK CHARMS VIKING SHIPS & DODO EGGS, WHERE IN AMERICA'S PAST IS CARMEN ST. DIEGO?, CASTLES, MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE, HILL STREET BLUES, HEART OF CHINA, MARTIAN DREAMS, CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT, CHAMPION OF THE RAJ, BACK TO THE FUTURE 3, MEGATRAVELLER 2 preview, TIMEQUEST.

Verder: low budget software, nieuwe VGA versies. Oplossingen van Future Wars, Search for the King, King's Quest 4, Police Quest 1, poke's en tips.

MSX: PREVIEW JAPANESE SOFTWARE, COLUMNS, PLUS-X TERMINATOR LASER, THE AVENGER OF DEATH, PUZZNIC, THE THREE DRAGON STORY, RANDAR 3, SCC-MUSIXX, F-1 RACING RECORD.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.

VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENING-NUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

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

Het Engelse softwarehuis HiSoft is bekend van serieuze programma's zoals DEVPAC, PASCAL, HiSoft BASIC en ga zo nog maar even door. Sinds enige tijd worden deze programma's ook voor de Amiga en Atari-ST gemaakt en daar is - voor deze machines- nu ook een flightimulator aan toegevoegd. Deze simulator is zeer uitgebreid, snel en akelig nauwkeurig. Veel opties en mogelijkheden zijn we nog niet eerder in flightimulators tegengekomen; ook niet op de PC!

PROFLIGHT:

Tornado Flight Simulator.

HiSoft.
Amiga/Atari-ST.
Harddisk: optioneel.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1
Richtprijs: FL. 149,=

Op de startbaan kies ik mijn missie: twee toestellen neerhalen die het op de brug -recht voor mij, enkele tientallen kilometers voorbij het eind van de startbaan- hebben gemunt. Met volle tanks en 4 BAe Sky Flash Air-to-air missiles onder de machine zet ik de vleugels en flappen in de juiste stand. Gas, remmen los en opstijgen. Ik dender naar het eind van de baan waarbij ik veel last ondervind van de sterke zijwind (eigen schuld, dat had ik zelf zo ingesteld).

Eenmaal in de lucht ben ik de herrie van de banden op de baan kwijt en blijft het geluid van de motor, inclusief de vervelende hoge giertoon. Snel het onderstel inklappen, vleugels bijstellen en de radar inschakelen.

De vijand is snel gevonden. Ik lock de radar in op één van de toestellen, aktiveer de eerste Sky Flash en laat nu de automatische piloot netjes aanvliegen op het eerste toestel; dit zelf doen gaat mij nog iets te ver, zeker met deze rotwind. Een-

maal de vijand in zicht schakel ik over op handbediening en probeer mijn raket te 'locken'. Dit lukt na een scherpe bocht (de vijand heeft mij inmiddels gelokaliseerd en probeert voor mij vandaan te komen) en met een druk op de vuurknop verlaat de raket de vleugel. Er gaat een licht schok door het toestel en vervolgens nog een veel grotere waarbij het toestel een flink end naar beneden zakt: turbulentie! Voor mij zie ik de raket corrigeren op diezelfde turbulentie om even later de vijand vol te treffen. Ik heb te lang naar de raket en de voltreffer gekeken zodat vijand nummer 2 inmiddels achter mij zit; wat ik ook doe, ik ben te laat en moet een treffer incasseren. De automatische piloot valt uit en een vleugel is beschadigd door het boordkanon van de tegenstander. Een tweede treffer! Ik kan niets anders meer doen dan de snelheid verlagen, zo goed mogelijk proberen het toestel recht te houden en de schietstoel gebruiken..... Weer mislukt, maar ik heb wel lekker gevlogen!

In bovenstaand verhaal is niets overdreven en het kan allemaal nog veel echter als je geen gebruik maakt van de vele mogelijkheden om de computer taken van jou over te laten nemen. Vrijwel alle onderdelen van het toestel kun je zelf bedienen of door de computer laten bedienen, waarbij alle instellingen tijdens de vlucht ook weer gewijzigd kunnen worden. Daarbij moet je er wel rekening mee houden dat het toestel gewoon blijft vliegen, dus veel tijd voor tussentijdse veranderingen heb je niet. Alles wat het programma verder heeft is ook instelbaar. Zo kun je het terrein op verschillende manieren weergeven evenals de lucht, de vijanden en de horizon. Verder kun je kiezen uit het vliegen bij daglicht, 's nachts of 's avonds in de sche-

mering.

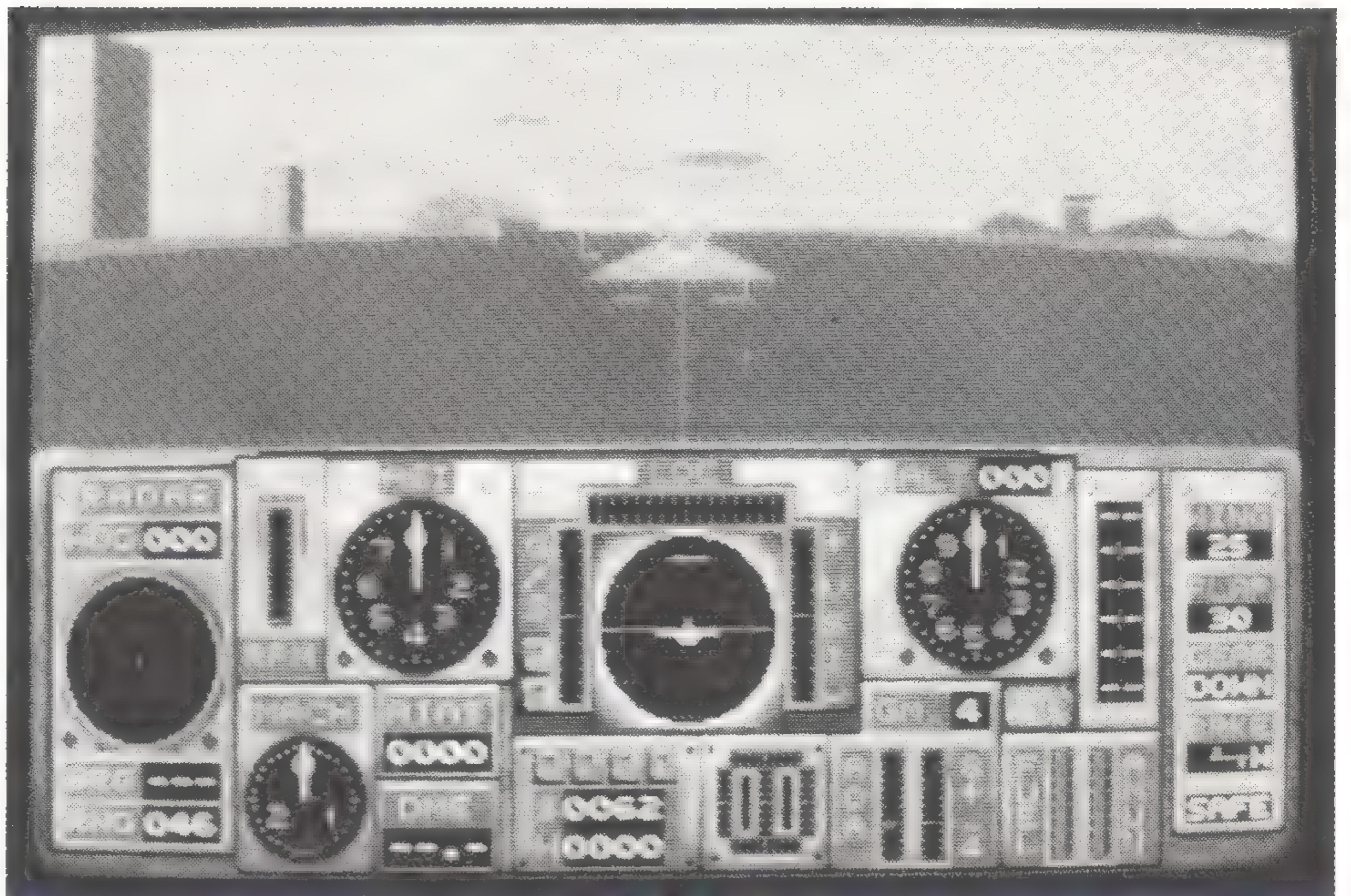
Uniek is de mogelijkheid om de weersgesteldheid (wolken, wind en turbulentie) in te stellen in verschillende sterktes. Bij slecht weer en een wolkendek kun je door de wolken heen vliegen (je zit dan even met een lichtgrijs scherm) om boven de wolken tegen een strakblauwe hemel aan te kijken.

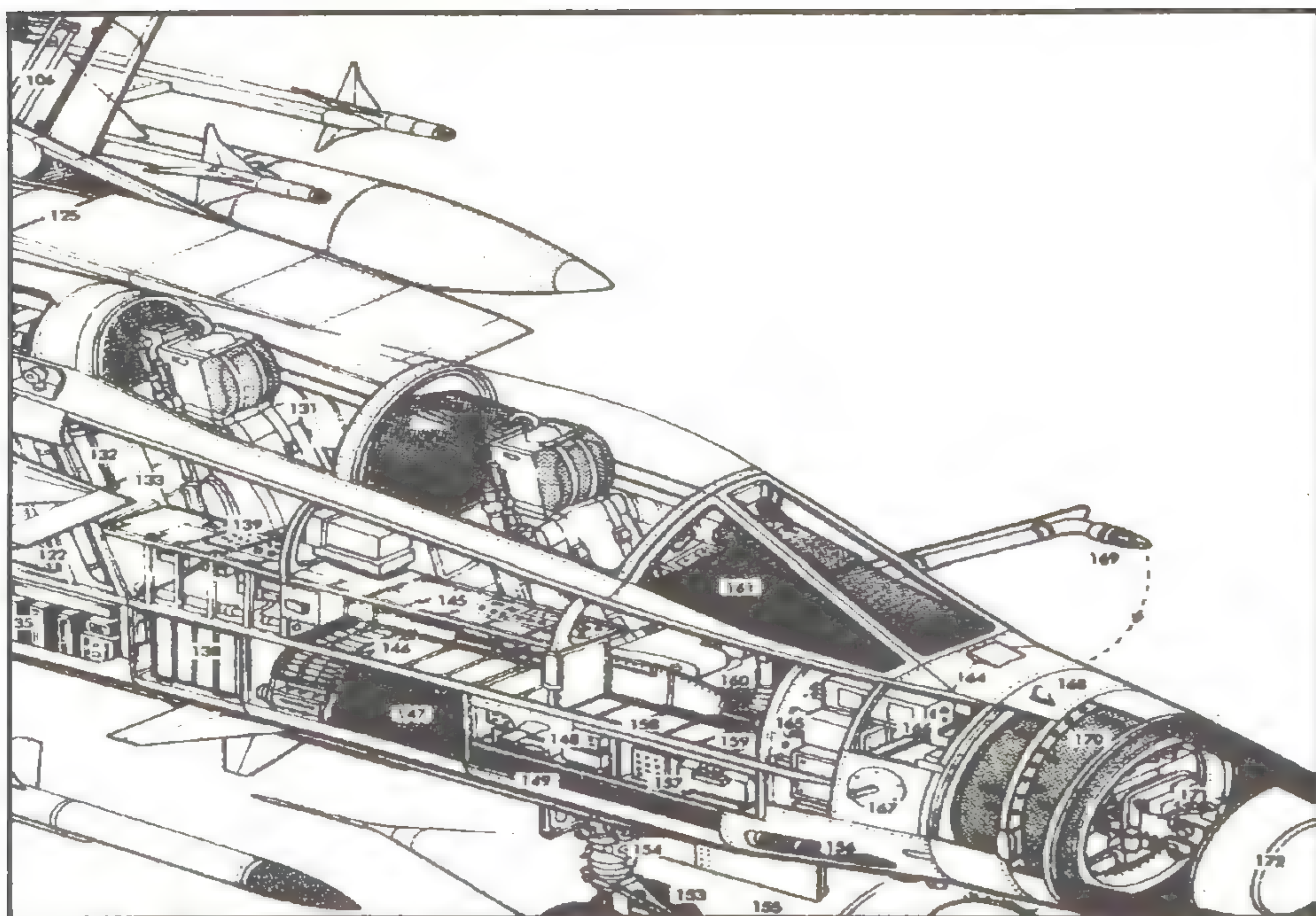
Enkele handelingen moet je echter *altijd* zelf verrichten: opstijgen, remmen in- en uitschakelen, landingsgestel inklappen, wapens kiezen, wapens activeren, schieten en landen. De rest -en dat is bij deze simulator erg veel- kun je (geheel of gedeeltelijk) laten doen door het programma.

Bij dit alles is niets voorgeprogrammeerd; je vliegt! Wil je tijdens dit vliegen onder een brug doorvliegen, dan is dit geen probleem en dwars tussen twee wolkenkrabbers kan ook nog. Midden in de nacht met een salvo een oude schuur opblazen in een dorpje of gewoon je eigen landingsbaan bombarderen... je gaat je gang maar; je bent niet gebonden aan een scenario. Eenmaal in de lucht kun je zelfs nog kiezen om een luchtgevecht aan te gaan of een gronddoel te vernietigen, waarbij het toestel gewoon doorvliegt en het programma zich aanpast aan jouw wensen. Kies je voor een luchtgevecht en heb je geen raketten aan boord en is de brandstof bijna op, dan heb je pech of moet je snel weer omschakelen naar 'gewoon' vliegen en tijdig zien te landen om brandstof bij te tanken. Wanneer dit niet tijdig lukt, is een noodlanding in een grasveld altijd nog mogelijk; wel met flinke schade aan het toestel want een Tornado is nu eenmaal geen grasshopper.

MISSIES

Toch zijn er wel degelijk missies uit te voeren. Hiervoor heb je de beschikking over een enorme landkaart waarop allerlei mogelijke doelen zijn aangegeven. Op deze kaart kun je nu zelf je missies samenstellen waarbij je maximaal 9 op-





drachten per missie kunt invoeren. De keuzes maak je visueel op de kaart (in- en uitzoomen is mogelijk), de computer geeft de X- en Y- coördinaten en zelf mag je de hoogte opgeven van b.v. vijandelijke toestellen. Verder kun je ook de volgorde van de opdrachten bepalen en ben je helemaal klaar, dan kun je deze missie SAVEn op een datadisk. Helaas is het alleen maar mogelijk om één missie per diskette weg te schrijven; zo hebben we toch nog een zwakke plek in dit programma gevonden. Ook met deze zelfgemaakte missies heb je weer alle eerdergenoemde keuzemogelijkheden, zodat je de opdrachten ook kunt uitvoeren met hulp van de computer en de automatische piloot of helemaal zelf bij nacht, met bewolking, storm en turbulentie.

Technische gegevens.

In de handleiding vind je volop informatie over de Tornado zelf en om de kwaliteit van het programma kracht bij te zetten hierbij enkele puur technische specificaties, teneinde de nauwkeurigheid van de simulator weer te geven. Ik neem deze wel over in het Engels omdat de meeste termen in de vliegerij nu eenmaal altijd in het Engels worden gebruikt en zowel handleiding als simulator eveneens volledig Engels zijn, zodat je zonder kennis van deze taal dit programma niet voor 100% kunt benutten:

- Calculation of all up weight of aircraft.
- Correct relationship between indicated and true air speeds.
- Relationship between G and rate of turning and pitching for true airspeed.
- Radar with range from 3nm to 46nm.
- 200nm² of permanently loaded terrain database with capability for up to 819000nm² of terrain.
- Accurate star map for January 1st at latitude 51.5° north.
- World position accuracy better than 0.000001ft.
- Angular position better than 0.01°.

Velocity accuracy better than 0.00006 knots.

Angle of attack accuracy better than 0.0001°.

BEELD, GELUID en BEDIENING.

Daar we hier -ondanks de vele 'vechtmogelijkheden'- met een echte flight simulator te maken hebben moet het programma zeer veel rekenwerk verrichten. HiSoft gebruikt voor dit programma eigen routines (net als de makers van F-29 RETALIATOR) zodat het programma aanzienlijk sneller is dan de meeste simulators, maar grafisch moeten we daardoor toch met iets mindere kwaliteit genoegen nemen.

De achtergronden zijn redelijk tot matig, afhankelijk van de gekozen instelling. Het instrumentenpaneel is erg goed en reageert nauwkeurig op de handelingen.

Nog nauwkeuriger is de besturing. Toetsenbord en joystick (of muis) worden vaak en snel uitgelezen, zodat een enkele druk op een toets voldoende is om een reactie van het toestel teweeg te brengen. Ook een enkele beweging van joystick of muis wordt direct omgezet in een reactie; perfect gedaan! De landkaart voor het programmeren van de missies is slechts redelijk en reageert traag op de aansturing; niet echt belangrijk, maar het valt gewoon op dat dit zo langzaam gaat. De views zijn opmerkelijk goed daar deze in kleine stappen het zicht -linksom, naar boven, naar beneden of rechtsom- weergeven (er kan 360 graden gedraaid worden) waarbij het terugkeren naar 'frontview' met één enkele druk op een toets gerealiseerd kan worden. Er is ook een 'action replay' die je de mogelijkheid geeft je vlucht achteraf te bekijken. Zowel tijdens de vlucht als in 'action replay mode' kun je kiezen tussen 'cockpit-view' en 'chase-view'. Dit laatste is -tijdens de vlucht- niet aan te bevelen. Bij het verlaten van het toestel met de schietstoel zien we -hangend aan de parachute- het toestel tegen de horizon verdwijnen.

Op de Amiga hebben we bij dit alles een uitstekend geluid: het klinkt allemaal akelig echt. Des te jammer is het dat de nadering van een vijandelijke raket met arcadeachtige geluidjes wordt aangekondigd.

Op de Atari-ST is het allemaal ook prima al kan deze computer de combinatie van de geluiden bij de diverse toerentallen van de motor plus het bijbehorende gieren iets minder goed weergeven; de Amiga gebruikt hiervoor 2 aparte kanalen. De Atari-ST versie werkt zowel in 16-kleuren als in monochrome, mits een SM124 monitor (of een hiermee compatible monitor) wordt gebruikt. Let hierop, want het programma installeert zichzelf op de gebruikte monitor. Op de Amiga kan alleen in kleur worden gewerkt.

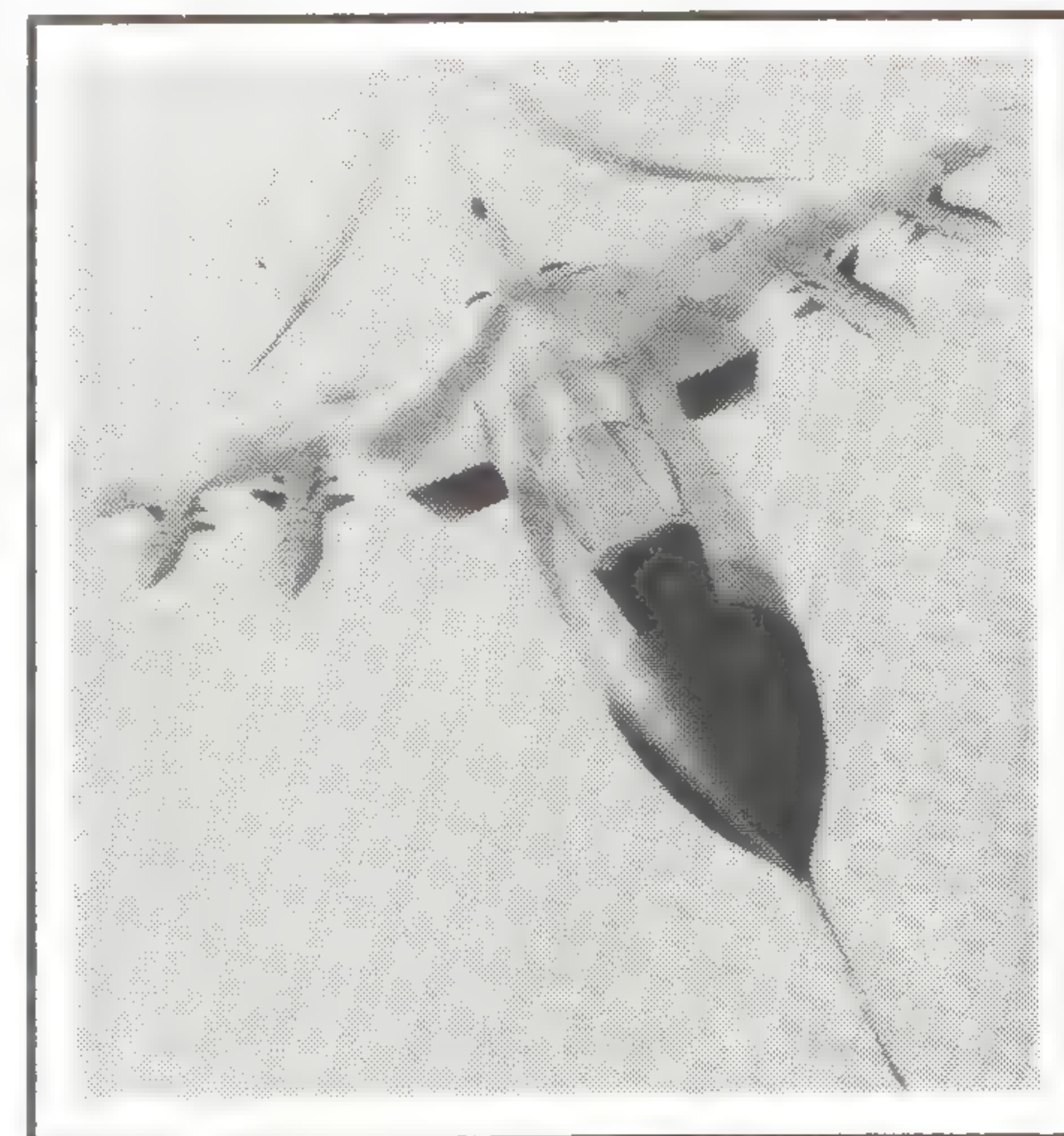
KONKLUSIE

Voor de Amiga en Atari-ST is dit een uniek pakket. De handleiding (losbladig systeem, dus altijd inclusief de laatste update) geeft volop technische informatie over het toestel zelf (met foto's) en heeft aparte hoofdstukken om meteen de lucht in te gaan zonder al teveel vliegervaring. Ben je reeds gevorderd dan kun je de hoofdstukken bestuderen om dit toestel echt onder de knie (lees joystick) te krijgen. Eenmaal in de lucht is deze software alleen te vergelijken met de beste simulators voor de PC en het is dan ook een knappe prestatie dat we op de Amiga of Atari-ST vliegkwaliteiten hebben die op de PC alleen met een snelle 386 processor mogelijk zijn. De bediening is lastig door de vele toetscombinaties die mogelijk zijn en er zal heel wat geoefend moeten worden. Voor de beginners is dit pakket waarschijnlijk veel te ingewikkeld. De gevorderde vliegers kunnen echter volop genieten van deze unieke software.

Alfred.

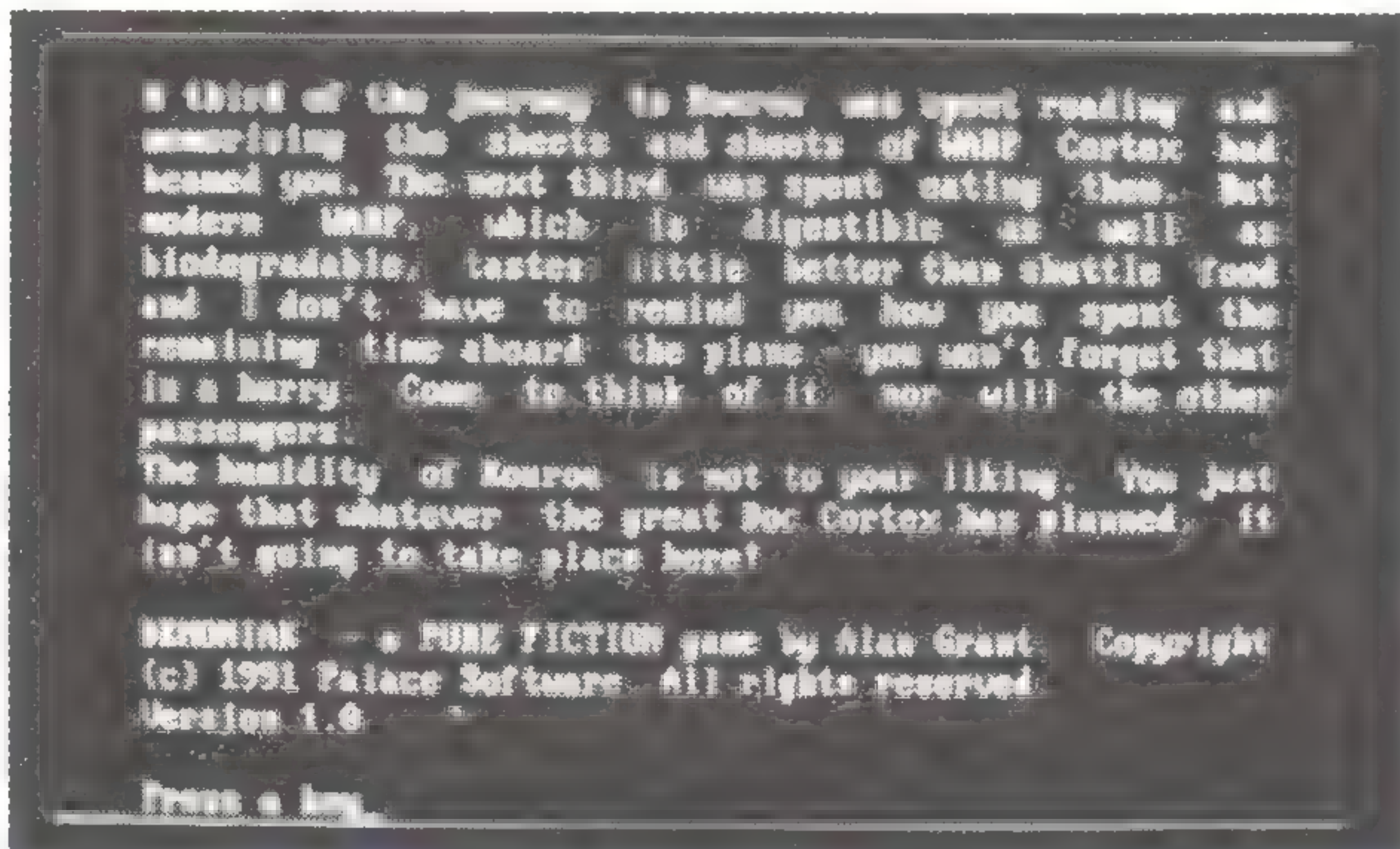
	ATARI - ST :	AMIGA :
BEELD :	8	8
GELUID :	8	9
SPELKWALITEIT :	9	9
SIMULATOR :	10	10
DOCUMENTATIE :	10	10
PRIJS :	9	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



DEMONIAK

Palace.
 PC & compatibles.
 DOS 2.10 of hoger.
 RAM: 640Kb.
 Hercules: JA.
 CGA/EGA: JA.
 VGA/MCGA: JA.
 Tandy: JA.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5" of 5.25".
 Roland MT-32: JA.
 AdLib: JA.
 Richtprijs: FL. 119,=



In de forse doos vinden we, buiten de diskettes, een beknopte handleiding en een stripverhaal (in pocketboek formaat) over Judge Dredd. Zowel boekje als software komen van dezelfde schrijver: Alan Grant; geen onbekende in de SF-wereld.

Het adventure zelf begint met fraaie beelden in VGA en muziek via de AdLib kaart om vervolgens over te gaan in.... een tekstadventure.

Volgens de handleiding en de verpakking zou dit adventure toch nog enkele grafische afbeeldingen moeten bevatten, maar bij het verschijnen van de tekst "press a key for picture" gaven onze beide PC's een zwart beeld. We houden het voorlopig dus maar op een tekstadventure.

Tekstadventures kunnen erg goed zijn en meestal zijn ze veel uitgebreider en moeilijker dan de grafische adventures. Dit verhaal zit echter wel erg vreemd in elkaar. Je kunt -en moet soms- in de huid van de diverse personages stappen om handelingen te verrichten of beslissingen te nemen maar hoe of wanneer staat nergens vermeld. Verder gebruikt het adventure afwijkende woorden, herkent vele zinnen niet of legt jouw opdrachten verkeerd uit. Dit alles maakt het spel vreselijk moeilijk, ondoorzichtig en zelf soms onbegrijpelijk. Je zult je hierin met veel geduld moeten vastbijten en je mag zeker niet gauw gefrustreerd raken.

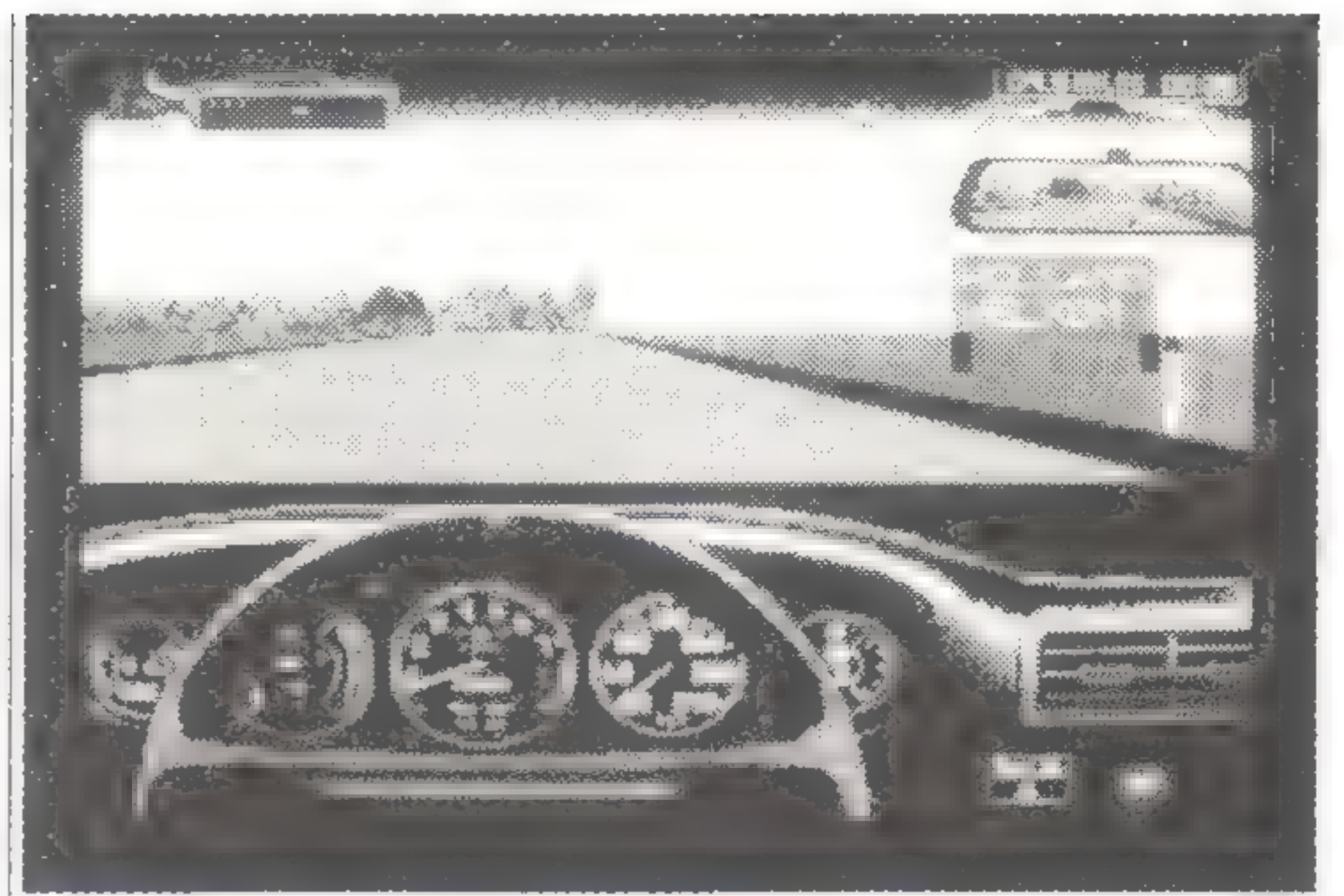
KONKLUSIE

Dit is geen normaal tekstadventure en is dan ook ongeschikt voor normale mensen. Ervaring met gangbare (tekst)adventures is zelfs een nadeel, want veel voorkomende opdrachten uit andere verhalen kent het programma niet. Buiten het introverhaal dus geen geluid en (waarschijnlijk) geen beelden. Wel veel tekst, veel onduidelijkheden en een minimum aan hulp in

de handleiding. Ik kon hier niet mee overweg, maar ik ben wel erg benieuwd naar de ervaringen van diegenen die het aandurven met dit enorm uitgebreide -en moeilijke- adventure aan de slag te gaan.

AMIGA/ATARI-ST

Ook bij deze machines alleen geluid bij de introplaatjes. Nu eens geen prijsverschillen want voor deze beide computers kost deze software ook FL. 119,=.



redelijk: de interieuren van de wagens zijn goed maar de achtergronden zijn matig. Daar staat weer tegenover dat de besturing van de wagens prima is weergegeven. Vreemd genoeg kunnen we niet echt vaart in het spel krijgen. Wanneer we een 386 computer omschakelen van 8 Mhz. naar 16 Mhz. dan merken we hiervan weinig op het scherm. Pas op een XT gaan we een snelheidsvermindering duidelijk waarnemen. Uiteraard kent deze oude versie niet de aardige snuffjes uit het modernere TEST DRIVE 3, THE PASSION. Dus geen ritten bij nacht, in de regen of in de sneeuw en geen ruitenwissers, koplampen of claxon.

Voor wie geen geluidskaart en VGA heeft is dit een aardig pakket met zeer veel keuzemogelijkheden door de extra uitbreidingen. De bezitters van een snelle AT met VGA, AdLib of Soundblaster kunnen kiezen uit aanmerkelijk betere programma's (TEST DRIVE 3 staat beschreven in Gids nr. 5). Ondanks de extra datadiskettes vind ik het pakket veel te duur.

BEELD: 6
GELUID: 5
SPELKWALITEIT: 8
DOCUMENTATIE: 7
PRIJS: 4

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

MUSTANG
 READY TO RACE

Category	Model/Spec	Approximate Price
Engine type	407 cc, 4-cyl	1,100
Displacement	407 cc	1,100
Compression ratio	10.0:1	6.50
HP @ rpm, 0-100	375 @ 5200	0-100mph: 14.5s
Torque @ rpm, 11-11	440 @ 4000	1/4 mile: 14.5s
Transmission	4 sp manual	0-100 mph
0-100 mph from 00 mph	2941 ft.	Top speed: 138 mph
Times	5th gear: 9.45 sec	1/4 mile: 11.3
	6th gear: 15.00 sec	Lateral accel: 0.67g

BUIC
 THE TURBO

Category	Model/Spec	Approximate Price
Engine type	twin turbo 4-cyl	1,177,000
Displacement	3300 cc	
Compression ratio	2.5:1	0-100mph: 9.0s
HP @ rpm, 0-100	468 @ 5250	0-100mph: 9.3s
Torque @ rpm, 11-11	437 @ 3100	1/4 mile: 12.7s
Transmission	5 sp manual	0-100 mph
0-100 mph from 00 mph	2941 ft.	Top speed: 211 mph
Times	5th gear: 9.45 sec	1/4 mile: 11.3
	6th gear: 15.00 sec	Lateral accel: 0.67g

TEST DRIVE 2: The Collection.

Accolade.
 PC & compatibles.
 Hercules: JA.
 CGA/EGA: JA.
 Tandy: JA.
 Joystick: JA.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5" + 5.25".
 Richtprijs: FL. 139,=

Testdrive 2 is een enigszins verouderd en achterhaald autoracespel, dat aantrekkelijk is gemaakt door bij het programma (TEST DRIVE 2, THE DUEL) ook de uitbreidingen te leveren. Dit 'nieuwe' pakket met de nieuwe naam 'TEST DRIVE 2, The Collection' bevat, buiten het hoofdprogramma, 2 datadiskettes met auto's (MUSCLE CARS en THE SUPERCARS) en 2 datadiskettes met routes (CALIFORNIA CHALLENGE en EUROPEAN CHALLENGE). Ondanks deze uitbreidingen is de prijs wel aan de hoge kant, want het pakket blijft oud en heeft veel beperkingen.

Het programma ondersteunt geen VGA of geluidskaarten en de scrolling is matig. Grafisch is het programma niet meer dan

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

GIDS

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

Let bij bestellingen op de disketteformaten DD/HD zoals in de recensies vermeld!

PC (MS-DOS) SOFTWARE

3-D CONSTRUCTION KIT	179,=(10)
A-10 TANKKILLER V 1.5	139,=(10)
AIRLINE TRANSPORT PILOT	129,=(7)
BATTLE CHESS voor WINDOWS	129,=(10)
BATTLE COMMAND	119,=
BATTLE MASTER	119,=(10)
BLUE MAX	119,=(7)
BUCK ROGERS	119,=(7)
BUSHBUCK CHARMS, VIKING SHIPS & DODO	139,=(9)
CASTLES	119,=(9)
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	119,=(9)
COMMAND H.Q.	129,=(10)
CORPORATION	129,=(10)
COUNTDOWN	109,=(7)
COVERT ACTION	129,=(7)
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	99,=(8)
DOS 5 upgrade (min. DOS 2.11 nodig) ..	199,=
DOS 5 met Nederlandse handleiding ...	290,=
ELVIRA 2 The jaws of Cerberus	BEL!
EYE OF THE BEHOLDER	99,=(8)
F-117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	149,=(10)
F-29 RETALIATOR	109,=(8)
FALCON 3.0	BEL!
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	109,=(10)
GODS	99,=(10)
GOLDEN AXE	99,=(10)
GUNSHIP 2000	BEL!
HARD NOVA	99,=(6)
HARPOON	129,=(6)
HEART OF CHINA (VGA/HD)	139,=(9)
IMPERIUM	99,=(7)
ISHIDO	99,=(6)
JET FIGHTER II	129,=(8)
KING'S QUEST 5 (5.25HD+3.5DD)	129,=(6)
KING'S QUEST 5 (VGA HD 3.5 OF 5.25)	139,=(6)
KLAX	89,=(7)
KNIGHTS OF THE SKY	119,=(7)
LARRY 1 (VGA 256 kl. versie)	129,=(9)
LARRY 5 (VGA versie).....	159,=(10)
LARRY 5 (EGA versie)	139,=
LEMMINGS	119,=(9)
LIGHTSPEED	129,=(8)
LINKS GOLF (VGA/AT 3.5 of 5.25 HD) ..	129,=(10)
LINKS BAY HILL COURSE datadisk HD ...	59,=(10)
LINKS BOUNTIFUL COURSE datadisk HD ..	59,=
LINKS FIRESTONE COURSE datadisk HD ..	59,=
LINKS PINE HURST COURSE datadisk HD	59,=
LORD OF THE RINGS	109,=(7)
MARTIAN DREAMS, Worlds of Ultima 2	129,=(9)
MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE ...	99,=(9)
MEGATRAVELLER 2	129,=()
MIG 29 FULCRUM	119,=(7)
MIGHT & MAGIC 3	BEL!
NIGHT SHIFT	99,=(7)
NOVA 9	139,=(10)
POLICE QUEST 3 VGA versie	159,=(10)
POLICE QUEST 3 EGA versie	139,=

POOLS OF DARKNESS	109,=(10)
POPULOUS/SIM-CITY (Dualpack)	99,=
PUZZNIC	109,=(9)
RED BARON (CGA/EGA 3.5+5.25 DD)	129,=(7)
RED BARON (VGA 3.5+5.25 HD)	129,=(7)
RISE OF THE DRAGON (EGA 3.5+5.25)....	129,=(7)
RISE OF THE DRAGON VGA HD 3.5 OF 2.25	129,=(7)
RULES OF ENGAGEMENT	129,=(10)
SAVAGE EMPIRE 5.25" HD.....	119,=(7)
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE Engels	129,=(7)
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE Nederl.	149,=(10)
SORCERERS GET ALL THE GIRLS	99,=(8)
SPACE QUEST 1 (VGA versie)	139,=(9)
SPACE QUEST 4 (CGA/EGA 3.5+5.25 DD)	139,=(7)
SPACE QUEST 4 (VGA 3.5 OF 5.25 HD)	139,=(7)
SPIRIT OF EXCALIBUR	119,=(9)
STAR CONTROL	99,=(6)
STELLAR 7	99,=(7)
STRATEGO	99,=(7)
STUNT DRIVER 5.25"	119,=(8)
SUPREMACY	119,=(8)
THE IMMORTAL	119,=
TIMEQUEST	129,=(9)
UMS 2 Nations at War.....	129,=(8)
WARLORDS	99,=(7)
WILLY BEAMISH VGA versie	149,=(10)
WILLY BEAMISH EGA versie	139,=
WING COMMANDER 2	139,=()
WONDERLAND	109,=(7)
WRATH OF THE DEMON	129,=(10)
XIPHOS	95,=(7)
ZELIARD	89,=(6)

SOUND BLASTER muziekkaart	FL. 479,=(4)
C/MS uitbreiding	FL. 99,=(4)
SOUND BLASTER INCL. C/MS	FL. 559,=(4)
SOUND BLASTER STARTERPACK	FL. 599,=
Starterpack: Sound Blaster + C/MS chips + Speakerset + Nederlandse handleiding.	
C/MS COMPOSER software	FL. 179,=
Soundblaster DEVELOPER KIT	FL. 199,=

Software Gids TOP 10 PC software.

1 (1) Supremacy	Virgin
2 (2) F-29 Retaliator	Ocean
3 (3) Warlords	S.S.G.
4 (4) Their Finest Hour	Lucasfilm
5 (6) Wing Commander	Origin
6 (5) Eye of the Beholder	S.S.I.
7 (9) Red Baron	Sierra
8 (-) Secret Weapons o.t. Luftwaffe	Lucasfilm
9 (7) Railroad Tycoon	Micro Prose
10 (-) Jet Fighter 2	Velocity

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

* 1 Megabyte geheugen noodzakelijk.

AMIGA SOFTWARE

3-D CONSTRUCTION KIT	149,=(10)*
A-10 TANK KILLER	119,=(9)*
ATF II	89,=(6)
BLUE MAX	99,=(7)
BUCK ROGERS	99,=(7)*
BARD'S TALE 3	89,=(7)
DAS BOOT	119,=(7)
CENTURION DEFENDER OF ROME	89,=(3)
CHUCK YEAGER'S AFT-2	89,=(9)
CORPORATION	99,=(10)
CRIME WAVE	89,=(5)
CURSE OF RA	79,=(6)
DUCKTALES	89,=(8)
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	109,=(6)*
EYE OF THE BEHOLDER	99,=(8)*
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,=(9)*
F-29 RETALIATOR	99,=(8)
FLIGHT OF THE INTRUDER	129,=(-)
GODS	89,=(10)
IMPERIUM	99,=(6)
ISHIDO	99,=(6)
KING'S QUEST 5	135,=(6)*
KLAX	79,=(7)
LARRY 5	139,=(10)*
LEMMINGS	89,=(9)
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	99,=(10)
M 1 TANK PLATOON	99,=(6)
MEGATRAVELLER 1	99,=(9)
MIG 29 FULCRUM	119,=(9)
NIGHT SHIFT	89,=(7)
OPERATION STEALTH	89,=(6)
POLICE QUEST 3	149,=(10)*
POPULOUS/SIM-CITY (dualpack)	99,=(10)
PROFLIGHT Tornado Flightsim.	149,=(10)
PUZZNIC	89,=(9)
R.B.I. BASEBALL 2	99,=(9)
RED BARON	125,=(7)*
RAILROAD TYCOON	119,=(10)*
RISE OF THE DRAGON	125,=(7)*
SECRET OF MONKEY ISLAND	89,=(6)
SILENT SERVICE 2	BEL! (5)
SPACE QUEST 4	135,=(7)*
SPIRIT OF EXCALIBUR	109,=(9)
STAR CONTROL	89,=(6)*
STELLAR 7	89,=(7)
STRATEGO	99,=(7)
SUPREMACY	99,=(8)
TEAM YANKEE	99,=(6)
THEIR FINEST HOUR	119,=(10)
UMS-2	99,=(8)*
WARLORDS	99,=(7)
WILLY BEAMISH	139,=(10)*
WONDERLAND	99,=(7)
WOLFPACK	99,=(5)*
XIPHOS	95,=(7)

ATARI-ST SOFTWARE

3-D CONSTRUCTION KIT	149,=(10)
ATF II	89,=(6)
CHUCK YEAGER'S AFT-2	89,=(9)
CORPORATION	99,=(10)
DAS BOOT	119,=(7)
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	109,=(6)
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,=(9)
F-29 RETALIATOR	99,=(8)
GODS	89,=(10)
IMPERIUM	99,=(7)
KLAX	79,=(7)
LEMMINGS	89,=(9)
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	99,=(10)
MIG 29 FULCRUM	119,=(9)
OPERATION STEALTH	89,=(6)
PROFLIGHT Tornado Flightsim.	149,=(10)
PUZZNIC	89,=(9)
QUEST FOR GLORY II	149,=(5)
RAILROAD TYCOON	119,=(10)
SECRET OF MONKEY ISLAND	89,=(6)
SPIRIT OF EXCALIBUR	109,=(9)
STRATEGO	99,=(7)
TEAM YANKEE	119,=(6)
THEIR FINEST HOUR	119,=(10)
UMS-2	99,=(8)*
WONDERLAND	99,=(7)
XIPHOS	95,=(7)

BOEKEN

Official F-15 Strike Eagle Handbook	35,=
Official F-19 Stealth Fighter Handbook	39,=
Turn & Burn guide to FALCON	35,=
F-19 Stealth Air Combat	45,=
Het grote SPACE QUEST boek 1 t/m 3	30,=
ELVIRA clue book	35,=
Official Book of Ultima 1 t/m 6	35,=
688 Attack Sub Survival Guide	20,=
Cluebook Lord of the Rings	29,=
Cluebook Bard's Tale 1-3	per boek 20,=
Hintbook Indiana Jones Last Crusade	20,=
Hintbook LOOM	35,=
Hintbook Maniac Mansion	35,=
ULTIMA 6 cluebook	35,=
Eye of the beholder cluebook	29,=
Pool of Radiance cluebook	29,=
Curse of Azure Bond cluebook	29,=
Railroad Tycoon Master Strategies	45,=
Path of Destiny ULTIMA 5 guide	30,=
Secrets of Sosaria ULTIMA 3 guide	35,=
Master Ultima 1 t/m 5	59,=
Hintbooks SIERRA:	prijs per boek 25,=
Space Quest 1-4. Police Quest 1,2. Larry 1-3	
King's Quest 1-5. Codename Iceman, Colonel's	
Bequest, Hero's Quest, Quest for Glory 2,	
Manhunter N.Y., Manhunter San Francisco.	
Official Guide to Railroad Tycoon	39,=
Complete SimCity book	35,=
SimCity Planning Commission Handbook	45,=
Master SimCity/SimEarth design strategy	59,=

Bestellingen:

Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Prijzen software inkl. verzendkosten, boeken FL. 5,= per bestelling. Prijswijzigingen voorbehouden. Bij levering onder rembours wordt FL. 7,50 kosten in rekening gebracht. (Remboursen alléén binnen Nederland) Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een levertijd van 2 à 3 weken.

PC SOFTWARE: Vermeld bij uw bestelling het disk-formaat (3.5" of 5.25", zie de recensies). Heeft u meerdere formaten, vermeld deze dan; soms is één van de formaten uitverkocht.

Bel voor informatie (of andere software): 03200- 47218

GOLDEN AXE



Virgin Games

PC & compatibles

Hercules: JA.

CGA: JA.

EGA: JA.

VGA/MCGA: JA.

Aantal spelers: 1 of 2.

Diskettes: 3.5" + 5.25".

AdLib: JA.

Soundblaster: JA.

Richtprijs: FL. 99,=

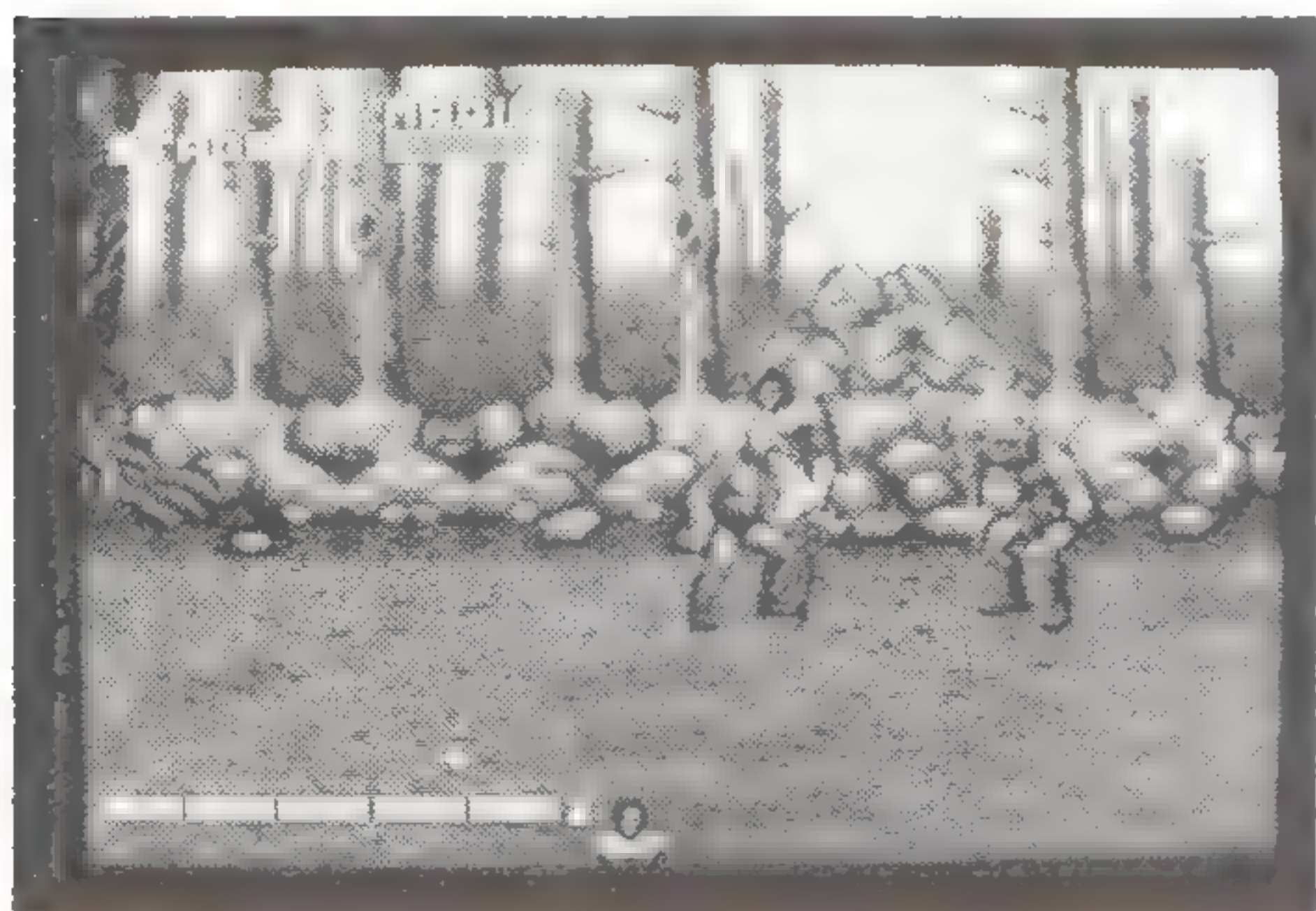
Het Verhaal

De in en in gemene, wrede, angstaanjagende en brute Death Adder heeft de koning en zijn dochter op brute wijze ontvoerd, en verschuilt zich in zijn kasteel met de waardevolle Golden Axe. Alleen jij (wie anders?) kunt de koning en zijn dochter redden en het land bevrijden van zijn overheerser. Cliché verhaaltje, maar wat geeft dat voor zo'n spel.

Het Spel

Bezitters van andere computers hebben al veelvuldig kennis kunnen maken met spellen in het hak- en spring-genre. Voor de PC zijn er echter nog niet zo veel. Bij aanvang van het spel zijn er drie speelmogelijkheden: The Duel, Arcade of Beginner. Je kunt kiezen voor besturing met muis, keyboard of joystick. Alle geluiden en muziekjes zijn apart te beluisteren.

The Duel: in de 1 speler-modus neem je het op tegen steeds moeilijkere tegenstanders, die bovendien in aantal toenemen.



Over wat het doel is in The Duel wordt niets verteld in de handleiding (die wat magertjes is). In de 2 speler-modus kun je het tegen elkaar opnemen.

Arcade: met 1 of 2 spelers (waarbij het de bedoeling is elkaar zoveel mogelijk te helpen en niet de ander dood te slaan) doorloop je 6 levels, tot de nok toe gevuld met reuzen, dieven (schop of sla deze, zodat ze hun voor jou waardevolle buit laten vallen), draken, skeletten en ander ongedierte. Na ieder level zie je op een kaart waar je zojuist hebt gelopen. Aangekomen bij het kasteel bevrijd je de koning en zijn dochter. Dan storm je het kasteel binnen en dood je Death Adder (dit alles natuurlijk met de nodige moeite).

Beginner: dit zou een oefenversie moeten zijn van Arcade, waarbij je slechts tot ongeveer de helft van het spel kunt spelen. Wij hebben echter niet gemerkt dat Beginner gemakkelijker was dan Arcade.

De uitvoering

In het doosje vind je een handleidinkje, een poster(tje) en 2 formaten diskettes. Wat het spel betreft: fraaie monsters en mooie achtergronden (vooral in het kasteel), zoals we dat mogen verwachten van een spel anno 1990. Verder wordt er van uitgegaan dat je EGA of VGA hebt. Hercules en CGA zijn aanwezig, maar dat houdt niet veel in. Ook een AT is aan te raden. De animatie is niet al te soepel, wanneer er veel figuren tegelijk op het scherm zijn, vertraagt de boel een stuk. De muziek is aardig, maar weinig afwisselend.

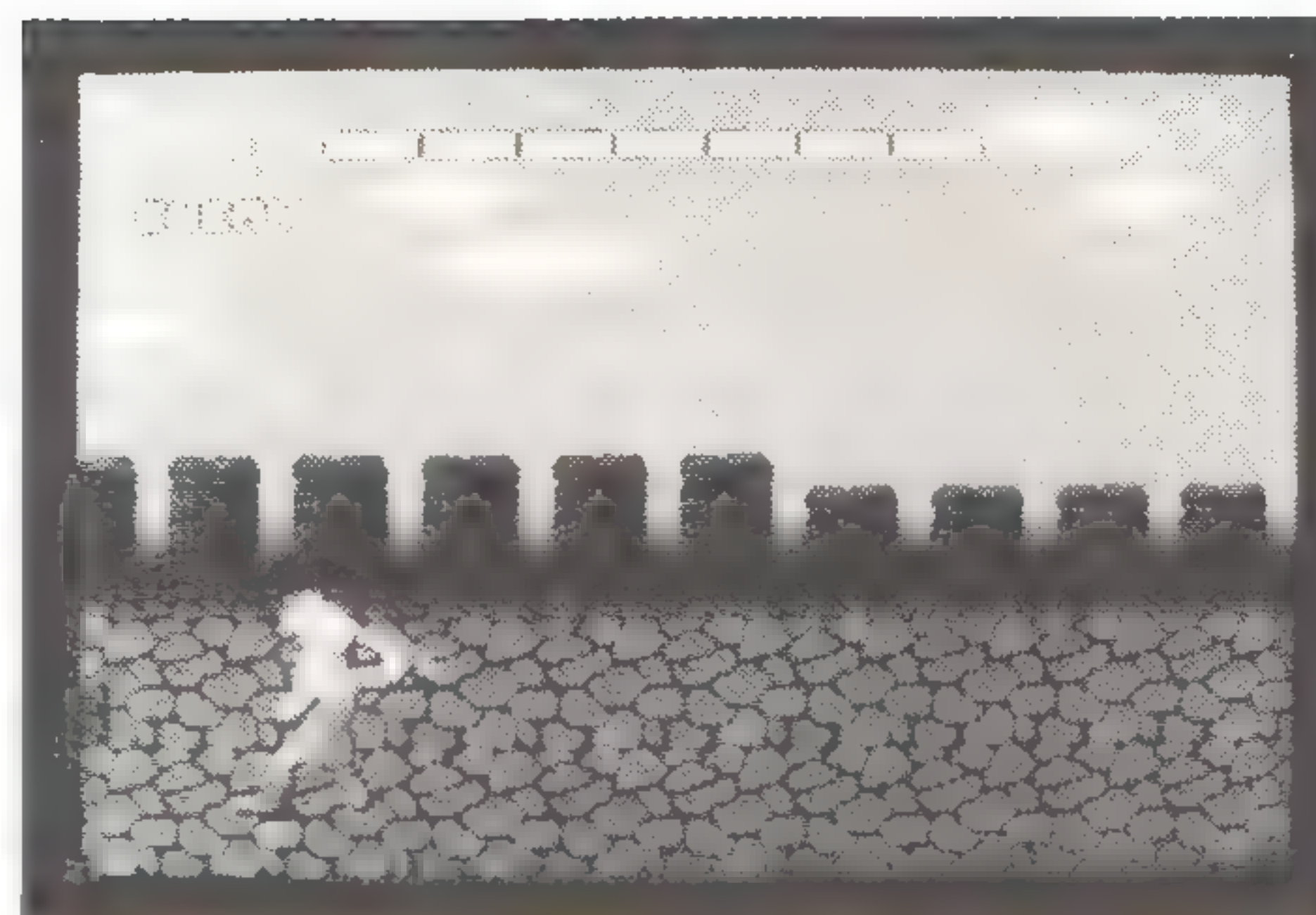
Konklusie

Al met al een aardig spel, niet al te diepgravend, in het begin niet te moeilijk, later wat pittiger. We zijn echter bang dat het na verloop van tijd en zeker als je het hebt uitgespeeld gaat vervelen.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT (AT):	8
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	6

Amiga

De Amiga-versie kent nogal wat verschillen met de PC. Zo is er in het begin al geen keuzemogelijkheid; je begint gewoon meteen in arcade. De intro is iets uitgebreider: alle personen worden voorgesteld en bij iedere persoon wordt een aantal redenen genoemd waarom hij of zij vecht tegen Death Adder. In het begin van het spel komt je vriend Alex zwaargewond aanstropelen en krijgt vervolgens nog een fatale tik van een achtervolger. Hij weet nog net uit te brengen dat de koning en zijn dochter gevangen zijn genomen door Death Adder. Bij de PC niets van dit alles, daar wordt dit gewoon door de held zelf verteld en Alex komt er niet aan te



pas. Verder moet je hier eerst Death Adder verslaan en dan kun je de koning en zijn dochter pas bevrijden, terwijl op PC de koning en zijn dochter dan al vrij zijn en aan jou vragen of je het kasteel ingaat om Death Adder te verslaan. De muziek is ook beter dan via de interne pc-speaker. Tot slot het laatste grote verschil: de magic. Op PC heeft iedere figuur een soort magic, die sterk of zwak is al naar gelang de hoeveelheid flesjes. Op Amiga blijkt deze sterkte/zwakte meteen uit de plaatjes: de amazone heeft op PC een grote draak die vuur spuwt als magic. Op Amiga ook, maar bij zwakkere magie, komen er grote vuurduivels en weer zwakker zijn de kleine vuurduivels. Ook bij de twee andere figuren is dit op te merken. De Amiga versie wordt hierdoor iets uitgebreider qua graphics maar niet qua mogelijkheden. De moeilijkheidsgraad blijft ongeveer gelijk.

Stijn v.d. Hoogen, Martijn v. Glabbeek

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

BATTLE CHESS voor WINDOWS

Deze Battle Chess is geen opvolger van het programma zoals dat een jaartje geleden verscheen (zie Gids nr. 2) doch een aangepaste versie voor gebruik onder WINDOWS. Het programma werkt dan ook alleen met Windows 3.0 of hoger, een 286 of 386 AT met minimaal 2Mb. ram, EGA of VGA en 1 Mb. ruimte op de harddisk. Optioneel kunnen een muis en een modem (spelen met twee personen) ingezet worden.

Er wordt gedraaid in Standard of 386-enhanced Mode en niet in Windows Real Mode. Wie VGA heeft en min. 512Kb. videoram kan in de hoge resolutie werken: 640x480 pixels bij 256 kleuren!

Dit laatste geeft natuurlijk een schitterend beeld dat met de oude versie niet haalbaar was.

Deze BATTLE CHESS is meteen wat duurder geworden en kost nu ca. FL. 129,=. De schaakliefhebber met alle bovenstaande mogelijkheden krijgt dan wel een zeer fraai programma.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

RULES OF ENGAGEMENT

Mindcraft.

PC & compatibles.

DOS-versie: 3.0 of hoger.

RAM: 640k.

Optioneel: Extended Memory.

CGA: JA.

EGA: JA.

VGA/MCGA: JA.

Tandy: JA (16 kleuren).

Harddisk: JA (of 2 diskdrives).

Joystick: NEE.

Muis: JA.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5" of 5.25"

Roland MT-32/LAPC-1: JA.

AdLib: JA.

Sound Blaster: JA.

Covox: NEE.

CMS/Gameblaster: JA.

Richtprijs: FL. 129,=

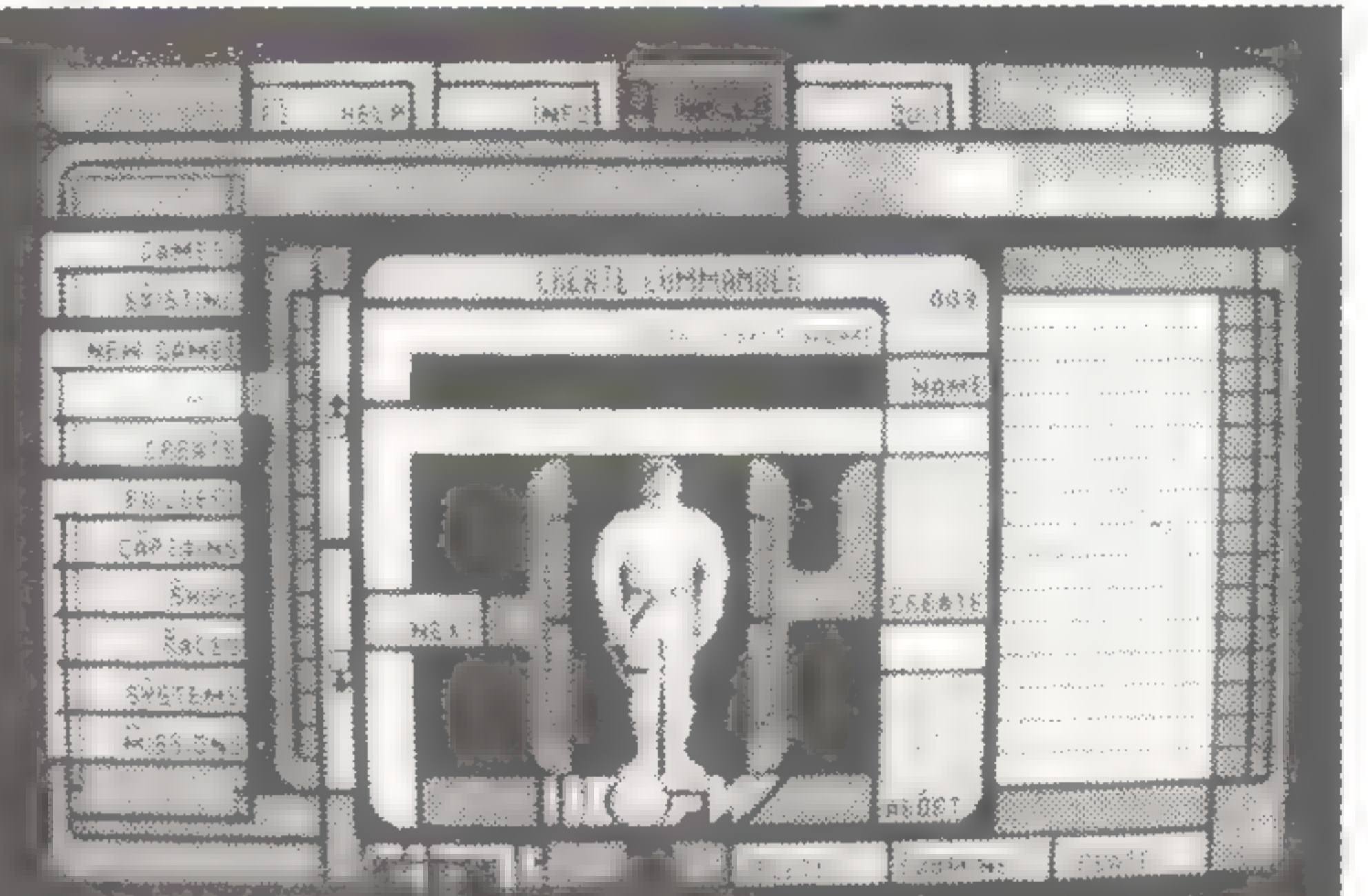
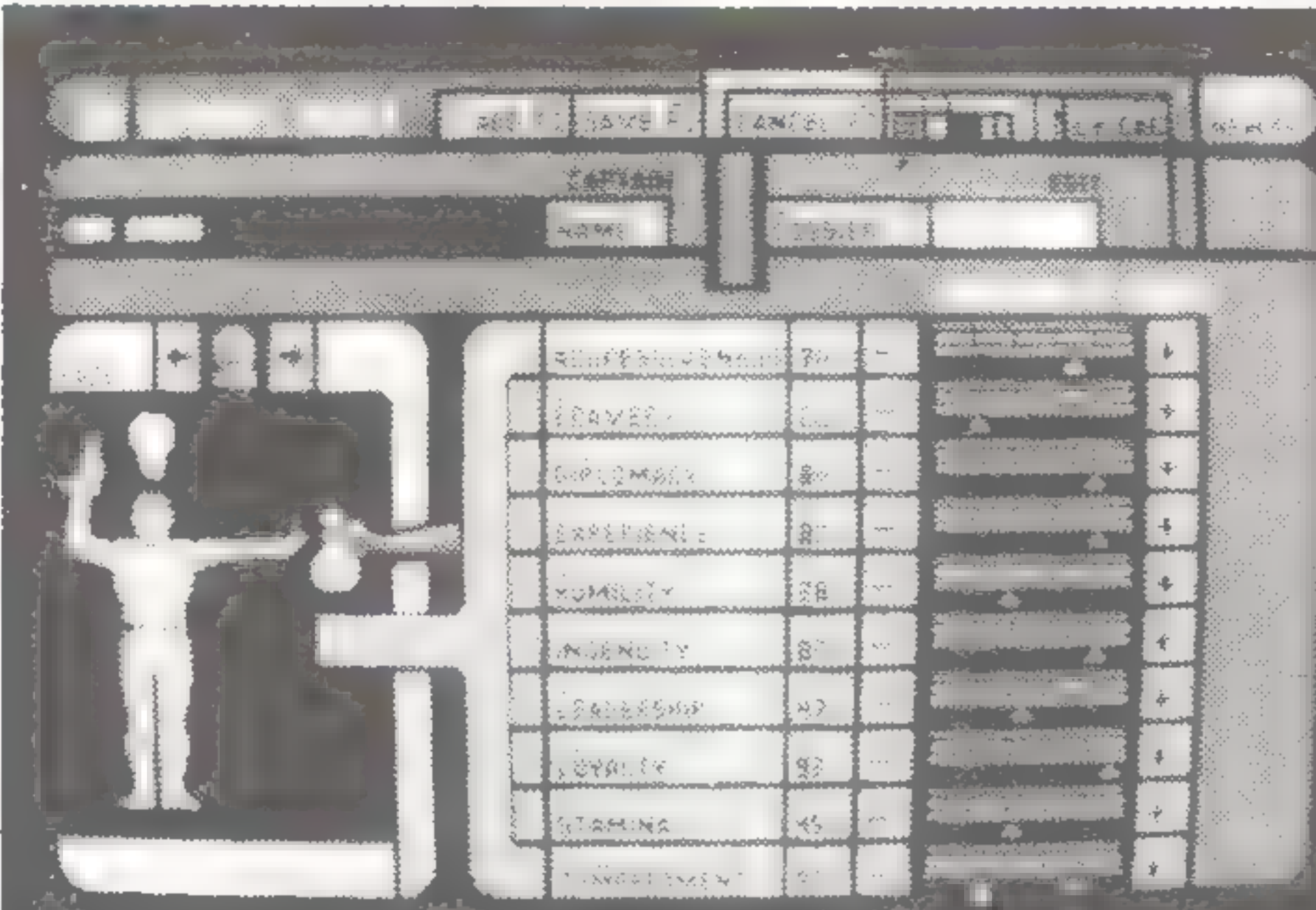
Wargames en strategische spellen schijnen momenteel in het buitenland erg populair te zijn, gezien het feit dat er nogal wat titels in dit genre op de markt gebracht werden de laatste tijd. In dit nummer vind je al een bespreking van WORLDS AT WAR en van hetzelfde softwarehuis zijn nog twee pakketten in behandeling bij ons aller Douwe, maar deze zijn zo moeilijk dat hij extra tijd nodig heeft, zodat je die besprekingen in Software Gids nr.11 zult vinden.

RULES OF ENGAGEMENT is geen puur strategiespel, noch een wargame. We vinden er elementen van "space combat" in, terwijl er eveneens "role playing game" facetten in aanwezig zijn. Volgens de makers (Omnitrend Software) heeft men getracht van RULES OF ENGAGEMENT een totaalpakket te maken, hetgeen nog eens onderstreept wordt door het feit, dat dit spel gecombineerd kan worden met een eerdere titel van Omnitrend: BREACH 2.

CONFIGURATIE

Zoals bij veel moderne pakketten is het bij RULES OF ENGAGEMENT noodzakelijk om te zorgen, dat je computer over voldoende vrij geheugen beschikt en in de handleiding vind je dan ook enkele tips voor het geval je een foutmelding op je scherm krijgt in verband met tekort aan geheugenruimte.

Het programma kan wat vreemd reageren op de in de computer aanwezige grafische kaart. Ondanks de aanwezigheid van een VGA-kaart moest ik dit spel op EGA installeren; anders ontbraken er bepaalde kleurschakeringen, die essentieel bleken te zijn tijdens het spelen. Er kan ruimte



vrijgemaakt worden door op CGA- graphics over te schakelen, maar dat is natuurlijk niet echt aan te raden.

Het uitschakelen van de geluidskaart kan meer geheugenruimte opleveren, wat bij dit spel betekent, dat je geen intramuziekje hoort bij gebruik van de interne PC-speaker. De geluidseffekten houden zowel via de speaker als via de muziekkaart niet echt veel in.

VECHTEN IN DE 24e EEUW.

Voordat je hier ook maar aan kunt denken, zul je je toch minstens door een kwart van de meer dan 200 pagina's dikke handleiding heen moeten worstelen, anders word je geen wijs uit de overzichtsstaten, controlepanelen en de rest van de ingewikkelde technische data, die op het scherm te zien zijn.

Het R.P.G.-aspect van RULES OF ENGAGEMENT houdt in, dat je allereerst een vlootcommandant moet creëren met bepaalde eigenschappen. In het create-menu kun je meerdere commandanten (m/v) aanmaken, een naam geven en voorzien van een bijbehorend portret. Uit het rijtje kun je er telkens één uitkiezen, die de leiding krijgt bij een bepaalde opdracht die uitgevoerd moet worden. Na elke opdracht (al dan niet gewonnen) wordt het puntenaantal dat behaald is bij de status van je character geteld en krijg je tevens een opsomming van successen, c.q. nederlagen. Een zeer goede commandant kan zelfs in aanmerking komen voor onderscheidingen, maar zover ben je als beginnertje nog lang niet.....

TUTORIAL

Om je vertrouwd te maken met het spel is er in de handleiding een "tutorial" opgenomen, waarmee je de eerste missie (very easy) stap voor stap kunt spelen om alle functies te leren kennen. Voor muis en keyboard zijn er aparte leshoofdstukken opgenomen.

Er zijn een stuk of 30 voorgeprogrammeerde opdrachten, die in moeilijkheidsgraad variëren van zeer gemakkelijk tot zeer moeilijk en bovendien nog uitgevoerd kunnen worden als beginner, gevorderde en vergevorderde. Hoe hoger de moeilijkheid, hoe meer punten de commandant

behaalt.

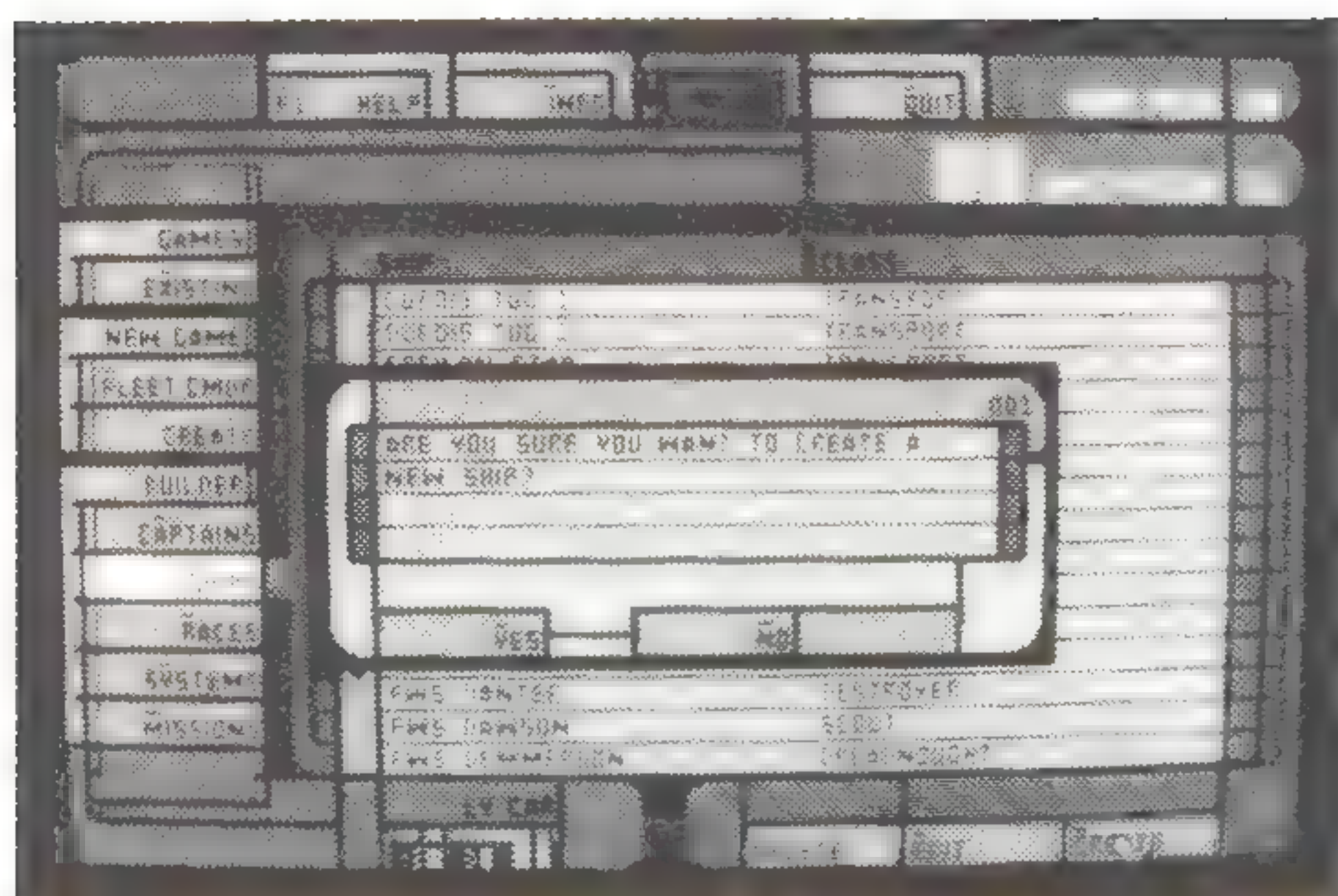
Verder vind je in de handleiding een "historisch overzicht", dat veel wegheeft van een science-fiction verhaal en voor diegenen, die niet genoeg hebben aan de missies welke voorhanden zijn, bestaat er de mogelijkheid missies te wijzigen of zelf missies te ontwerpen met de "Build-optie".

DE PRAKTIJK

Na de oefenrondes met het leshoofdstuk kun je zelf aan de slag. Via het openingsmenu kies je een beschikbare commandant en een missie, bijvoorbeeld eentje waarbij je de opdracht krijgt een bepaald zonnestelsel binnen te dringen en een percentage vijandelijke ruimteschepen te vernietigen met assistentie van twee andere federale ruimteschepen. Op een klein schermje zie je de eigen ploeg afgebeeld als pijltjes met een nummer erbij (zelf ben je F01), terwijl de vijanden aangeduid worden met E01 enz. Via het controlepaneel zoek je een schip uit, dat niet al teveel lichtjaren van je verwijderd is en geef je het commando "Probe", waarna je een afbeelding van je tegenstander krijgt met bijbehorende informatie. Met "Chase" wordt de achtervolging ingezet en zorgt de automatische piloot ervoor, dat het doel mettertijd bereikt wordt. Hierna zoek je het communicatiepaneel op en geeft de opdracht "Destroy enemy ships" aan de captains van je volgtoestellen, waarbij het van het karakter van de betreffende persoon afhangt of je bevelen al dan niet opgevolgd worden. Je kunt beschrijvingen opvragen van je onderbevelhebbers alsmede van de vijanden met wie je op dat moment te maken hebt, compleet met afbeeldingen.

Dan ga je naar het "combat" menu waar je je wapens kunt instellen, je schild kunt activeren en alles in gereedheid moet brengen voor de aanval op het vijandelijke doel. Je EWB's (Enhanced Beam Weapons) en Missiles werken pas, als je het doelwit op een bepaalde afstand genaderd bent.

Nu zul je misschien de indruk krijgen dat we met een soort flightsimulator te maken hebben, maar van het eigenlijke gevecht zie je heel weinig op het scherm. Ook landschappen waarover je vliegt en dat



soort zaken ontbreken in dit spel. Bij RULES OF ENGAGEMENT ligt de nadruk meer op het geven van commando's, het vergaren van informatie en het bedienen van controlepanelen en -knoppen, waarvan er legio voorhanden zijn.

Tijdens het vechten zie je op een (ander) klein schermje na het commando "Acquisition" het vijandelijke schip grafisch afgebeeld in het midden van een soort vizier. Ook weer vanaf een bepaalde afstand kun je gaan schieten, waarbij elke treffer zichtbaar is als een explosie en de schade valt af te lezen aan balkjes, die steeds kleiner worden. Voor je eigen schip zijn er echter ook zulke balkjes en wanneer die alle 6 verdwenen zijn, krijg je de melding "Ship destroyed" en is de missie voorbij. Defen-

sief optreden kan dus belangrijk zijn, vooral als je "hard" of "very hard" gekozen hebt. Als uitwijkmogelijkheden zijn er planeten en buitenposten, waar je reparaties kunt laten verrichten. Soms is het nodig ze eerst te veroveren, als ze tot vijandelijk gebied behoren of neutraal zijn.

KONKLUSIE

RULES OF ENGAGEMENT is een zeer complex spel, dat uiterst moeilijk te beschrijven is (vandaar die dikke handleiding). Je moet in de eerste plaats een ruime belangstelling hebben voor dit soort spellen en ten tweede het geduld op kunnen brengen om je er helemaal in vast te bijten en alles goed onder de knie te krijgen. Met de eerste twee missies is dat nog niet zo'n probleem, maar met het toenemen van de moeilijkheidsgraad kan er voor veel spelers toch wel de lol af gaan. Ondanks de vele menu's, die merendeels uit gekleurde vakjes bestaan, zijn de makers er naar mijn mening wel in geslaagd het geheel grafisch aantrekkelijk te maken. Dit is dan ook de reden, dat er zoveel ruimte van het beschikbare computergeheugen wordt opgeslokt.

Degenen, die in het bezit zijn van BREACH 2 kunnen van RULES OF ENGAGEMENT door middel van het koppelen van beide programma's een "superspel" op dit gebied creëren.

Jocelyn

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

AMIGA en ATARI/ST/TT

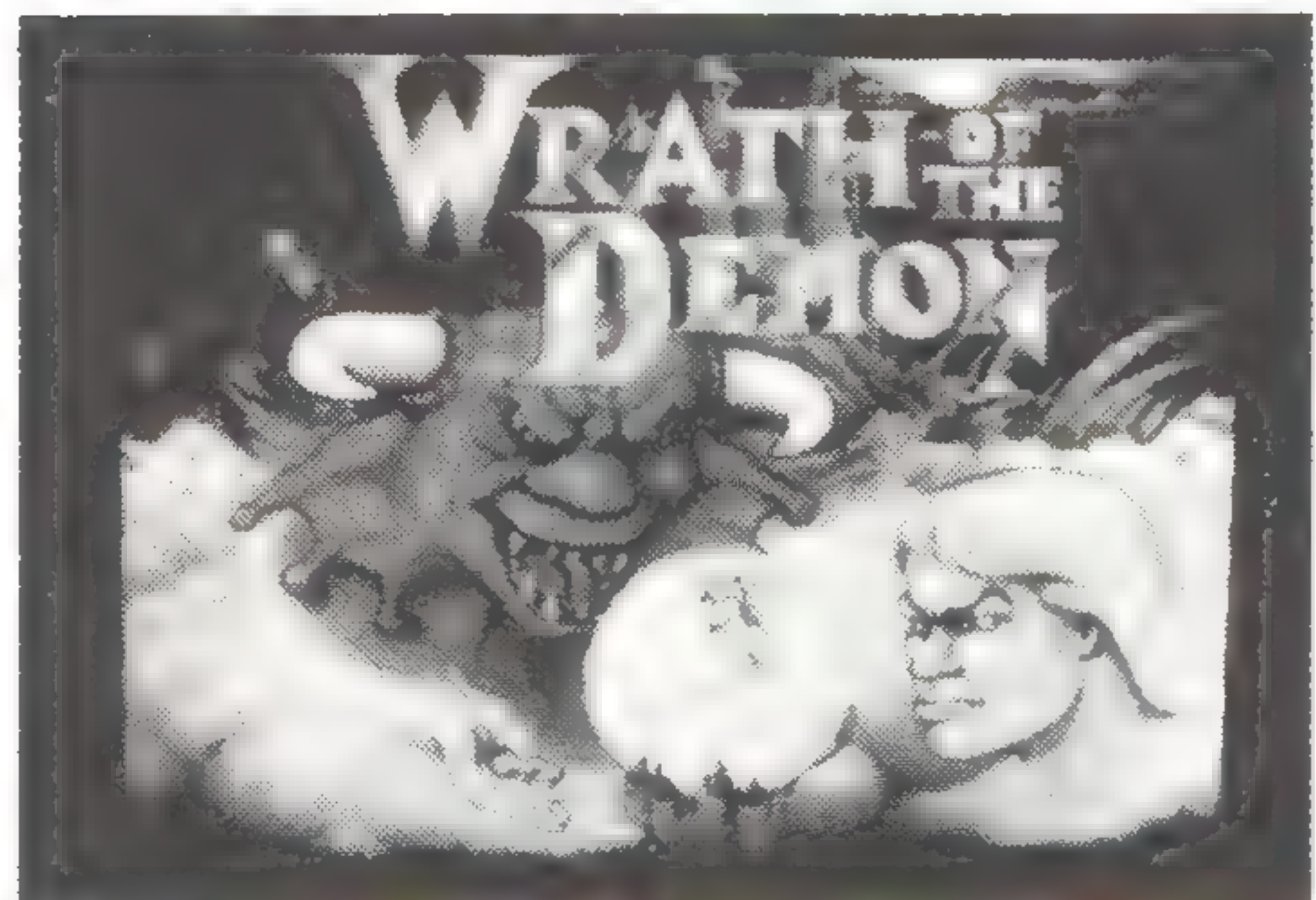
Volgens de handleiding zijn er van RULES OF ENGAGEMENT versies voor bovengenoemde computers; het is ons echter niet bekend of deze in Nederland uitgebracht zullen worden.

De Amiga versie heeft minstens 1 Mb geheugenruimte nodig en dit geldt tevens voor de Atari's, die bovendien uitgerust dienen te zijn met een dubbelzijdige disk-drive.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

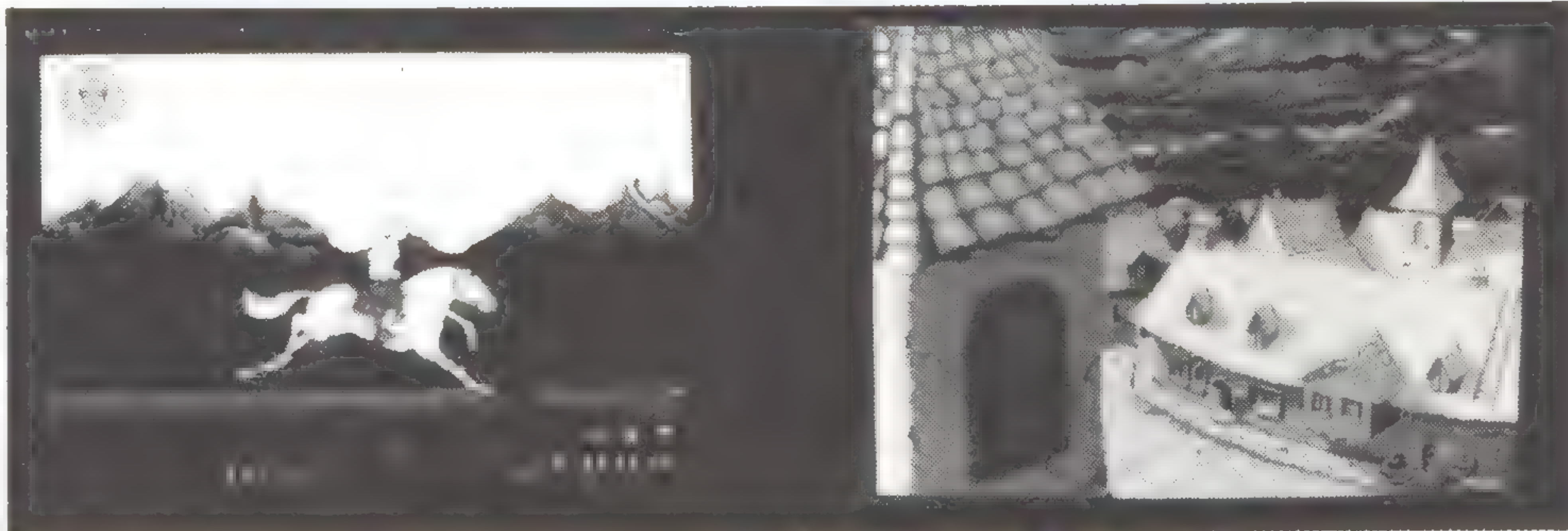
WRATH OF THE DEMON

Readysoft.
PC & compatibles.
RAM: 640Kb.
Hercules: NEE.
CGA: JA.
EGA/VGA: JA.
Joystick: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Richtprijs: FL. 129,=



WRATH OF THE DEMON is een nieuw arcade-spel van ReadySoft. De intro maakt al duidelijk, dat Wrath in feite een rechtstreekse aanval is op SHADOW OF THE BEAST e.d. spellen.

De intro vertelt een onduidelijk verhaal, dat dan ook niet belangrijk is voor dit spel. Gewoon hakken is het parool. Het eerste



dat opvalt is de perfecte weergave van de graphics. De achtergronden zijn van zeer hoge (indrukwekkende) kwaliteit en doen zeker niet onder voor die op de Amiga. Er wordt vaak gebruik gemaakt van scrolling in meerdere lagen (3-D effect). De bewegingen van de monsters en de held zijn wat traag (op 12 MHz) maar wel vloeiend. De traagheid van de held is nadelig in situaties waarin flitsende actie is gewenst (16 Mhz. aanbevolen). Op de harddisk neemt dit spel ruim 2 Mb. in beslag.

Het spel begint met een wilde rit op een paard, waarbij flesjes moeten worden gepakt, vogels moeten worden afgeweerd en hindemissen moeten worden genomen. Dit is zeker niet makkelijk maar na enige oefening lukt dit wel.

Vervolgens neem je het op tegen respectievelijk 2 goblins en een draak. Daarna onderzoek je een grot, overwin je de bewaker en begeef je je in een gevaarlijk moeras (gevaarlijk zeker, want verder ko-

men we niet). De aktievelden worden onderbroken door 'stills' waarin wordt verteld wat je zojuist hebt gedaan en wat je te wachten staat. Tijdens deze stills ben je in de gelegenheid te laden en te saven.

Na enige dagen spelen zijn we nog steeds onder de indruk van de graphics, maar het spel is zo pittig dat we slechts langzaam vorderen. Voor de doorzetters onder jullie is dit dus een aanrader. Voor de gemakzuchtigen zal het afzien worden. De muziek is op de pc-bieper nog tamelijk aardig, via Adlib etc. komt deze overeen met de Amiga en is dus best goed.

Stijn & Martijn.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
PRIJS:	6

ADVENTURES...

VERLEDEN, HEDEN en TOEKOMST...

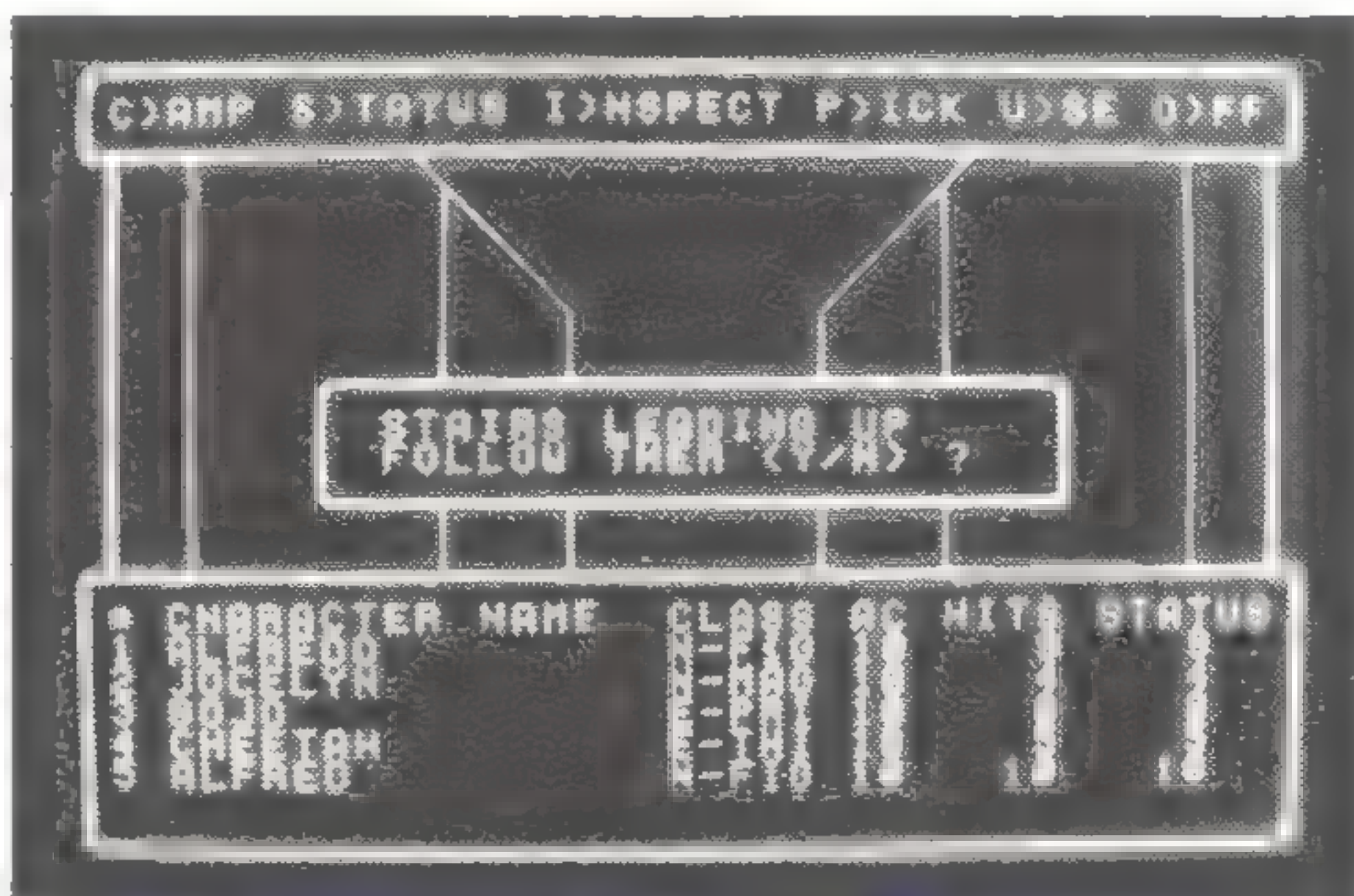
Door al het VGA-, AT- en Soundblaster geweld zijn de klassieke adventures een beetje in de verdrinking gekomen. Daarbij komt ook nog dat deze software in Nederland vrijwel niet verkrijgbaar is via de grote importeurs. Gelukkig kwamen we tot de ontdekking dat deze programma's nog steeds worden geïmporteerd door D&S Software, die diverse titels zelfs in voorraad heeft. Vandaar in dit nummer weer eens aandacht voor wat ouderwetse adventures, waarbij het ouderwets gedeeltelijk ook van toepassing is op de grafische weergave en het geluid.

We vervolgen dan deze ouwetjes met een spiksplinternieuwe van S.S.I. en eindigen met een futuristisch adventure dat deze maand verschijnt en helemaal aangepast is aan de huidige machines. Dit laatste adventure volgt helemaal de scenario's van de vroegere, doch is dusdanig nieuw van opzet dat je in eerste instantie niet in de gaten hebt dat je met een adventure te maken hebt...

WIZARDRY 4 Return of Werdna

Deze vierde Wizardry, van het softwarehuis Sir-Tech, heeft ter afschrikking op de doos met duidelijke letters de tekst dat dit adventure alleen geschikt is voor experts. Nu ken ik geen makkelijke Wizardries, dus deze moet dan extra lastig zijn. Omdat dit adventure in het verleden (1987) inderdaad te moeilijk is gebleken is tegenwoordig het hintboek bijgesloten (waarvoor toentertijd \$2.50 moest worden betaald). Toch zul je met dit hintboek ook niet echt vlot opschieten. Deel vier staat op één 5.25" diskette die tevens bootdisk is, dus je kunt alleen opstarten als drive A een 5.25" diskdrive is. Het programma heeft een optie om speeldiskettes te maken dus het origineel kan worden bewaard. Er is geen 'character-menu' dus je begint meteen in de dungeon alwaar je je medespelers vanzelf tegenkomt.

Wizardry 4 is een dungeon-adventure dus alles speelt zich af in de ondergrondse gangenstelsels. Geen dorpjes met win-



kels, geen meren of bossen. Wizardry 4 is alleen geschikt voor CGA (kleur of monochrome) en heeft weinig animatie. Moeilijk en niet geschikt voor beginners. Zelfs de gevorderde spelers zullen er een flinke kluit aan hebben.

Richtprijs: FL. 59,=

WIZARDRY 5 Heart of the Maelstrom

Deze Wizardry is uiteraard weer moeilijk, maar tevens aanmerkelijk uitgebreider dan de voorgaande delen. Er is nu een character menu en er zijn nu lokaties om te trainen, te rusten, het spel te saven etc. etc. Dit alles zonder graphics, want het blijft natuurlijk een dungeon-adventure. Eenmaal begonnen zitten we weer in de gangenstelsels met monsters, valkuilen, geheime doorgangen etc. en krijgen we wel grafische afbeeldingen en animatie. Verder kent het spel 40 nieuwe magische spreuken en er kan met de vijanden ook gehandeld worden i.v.p. alleen te vechten met ze. De dungeons zijn flink uitgebreid zodat het spel niet langer op één enkele diskette past. Er zit geen hintboek bij dit adventure, maar de handleiding is uitvoeriger en bevat veel meer informatie, tekeningen e.d. dan die van de voorgaande afleveringen.

Er zijn nu drie diskettes op 5.25", waarvan deel 1 weer een bootdisk is, zodat drive A dus een 5.25" diskdrive moet zijn. Speldiskettes kunnen weer worden aangemaakt. Nog steeds alleen geschikt voor CGA en totaal ongeschikt voor beginners.

Richtprijs: FL. 59,=

KONKLUSIE

Ik ken de Wizardry serie al vanaf nummer 1 (toentertijd alleen voor de Apple II). Lastig, uitgebreid en arbeidsintensief vanwege het tekenen van de plattegronden. Qua

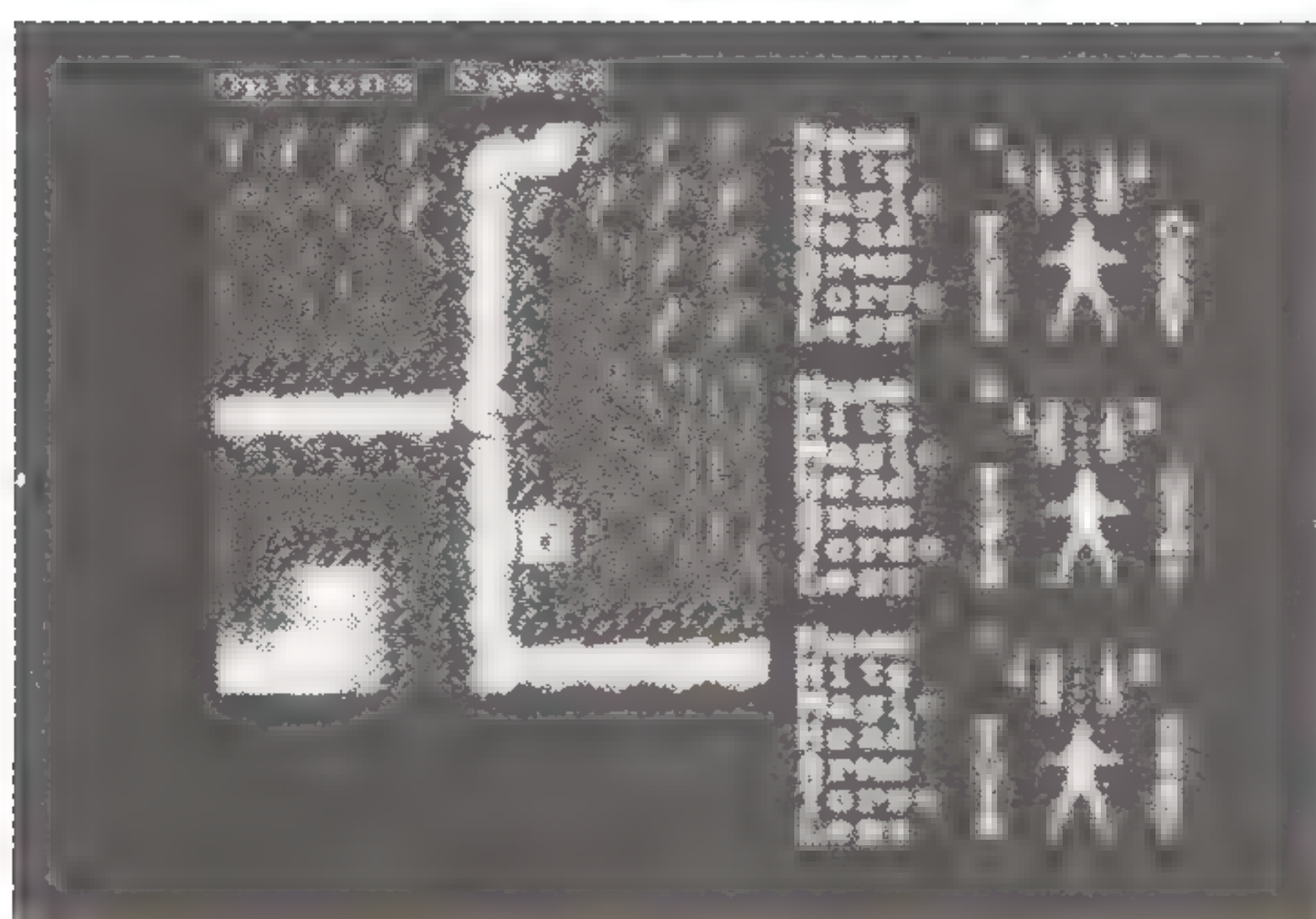
adventure ontlopen deze twee elkaar niet veel, al vind ik nummer 5 toch wat leuker vanwege het zelf samenstellen van de groep en de menu's. Nummer 4 is eenvoudiger qua opzet en eigenlijk nog hetzelfde als nummer 1 (die trouwens ook nog verkrijgbaar is!). Wanneer we deze adventures willen vergelijken met de huidige dan komen alleen de Bard's Tale- en Ultima adventures in aanmerking; waarbij ik dan doel op de 'echte' Ultima's (deel 1 t/m 5).

Al met al moeilijk, alleen CGA, weinig of geen geluid maar wel een echte uitdaging voor de volhouders, die pen en papier niet schuwen. Deze programma's hebben daarbij geen enkele moeite met de hardware-configuratie: ze draaien prima op een XT of AT en trekken zich niets aan van extended- of expanded memory daar ze zelfstartend zijn; alle drivers die moeilijkheden kunnen veroorzaken worden hiermee omzeild.

PHANTASIE BONUS EDITION

Dit pakket bevat 3 klassieke adventures van Wizardworks en de samenstelling is een beetje vreemd. In de doos vind je Phantasie, Phantasie 3 en Questron 3. De Phantasie adventures zijn alleen geschikt voor CGA en Questron 3 kan ook in EGA werken. Wie alleen CGA heeft krijgt 3 grafisch gelijkwaardige programma's, maar de bezitters van een EGA -of VGA- kaart zitten bij twee van de drie spellen tegen de vier CGA kleurtjes aan te kijken. Alle drie de spellen zijn uitgebreider dan de Wizardry adventures, daar ze allemaal in bovenaanzicht beginnen op een kaart waarop wegen, bossen, water en dorpjes zijn aangegeven. Hier moet je dus in een grafisch scherm je ploeg samenstellen, winkels bezoeken om wapens, voedsel e.d. te kopen. Op deze kaart vinden we ook de huisjes om magic te verkrijgen, herbergen om te overnachten en lokaties om te saven of plaatsen waar je je ploeg kunt genezen. Qua uitvoering doen deze drie spellen sterk denken aan de Japanse adventures op de MSX zoals Hydlide en de oude Ultima's op de PC.

Verder kunnen we deze spellen gewoon kopieëren en werken ze zonder boot- of keydisk, zodat het spelen vanaf harddisk zonder meer mogelijk is. Op een AT zul je



de turbo uit moeten schakelen, want deze spellen gaan op zo'n snelle computer veel te hard; voor je het weet scheur je met je figuur de vijanden voorbij.

PHANTASIE

Dit adventure werkt met een ploeg van 6 figuren, te kiezen uit een menu van 8 rassen en 6 klassen (fighter, thief, monk, ranger, priester en wizard). Er zijn in totaal 80 verschillende monsters en 10 dungeons. Er zijn 100 verschillende items (wapens, schilden e.d.) en 54 magische spreuken. Om het spel uit te spelen moet je 30 tot 60 uur uittrekken.

PHANTASIE 3: The Wrath of Nikademus.

Ook hier weer dezelfde mogelijkheden bij het samenstellen van een ploeg als bij deel 1 en als extra optie de keuze om de figuren uit deel 1 over te hevelen naar dit adventure. Het spel is wat uitgebreider dan deel 1, is grafisch iets beter (maar nog steeds alleen CGA) en het duurt ook wat langer om het uit te spelen (minimaal 60 uur). Omdat er weinig verschillen zijn tussen deze twee adventures wordt slechts 1 handleiding en 1 tabel gebruikt voor beiden.

QUESTRON 2

Dit adventure is grafisch aanmerkelijk beter daar het in EGA weergegeven kan worden. Je gaat hier met 1 persoon op pad dus het samenstellen van een ploeg ontbreekt hier. De dungeons maken gebruik van 3-D view en hebben animatie

zodat dit adventure grafisch aanmerkelijk aantrekkelijker is dan alle hierboven beschreven spellen. Daar staat tegenover dat het spel iets minder moeilijk is maar langer duurt vanwege de vele handelingen en het vele zoeken dat gedaan moet worden. De gelijkenis met de Ultima's adventures is erg sterk. Ook hier moet je iedereen aanspreken, kistjes openen en alles tot in den treure onderzoeken. Leuk - en origineel - zijn de casino's in de dorpsjes waarin je met allerlei spellen geld kunt verdienen (of verliezen).

QUESTRON 2 werkt volledig met menu's, waarvan je alleen de eerste letter hoeft in te toetsen. Er kunnen 10 spellen geSAVED worden en er zijn 5 snelheden voor de teksten. Op een AT moet je echt op lage snelheid werken en dan nog rustig de keuzes maken want dit adventure is duidelijk voor een standaard XT gemaakt. Bij het opstarten wordt al rekening gehouden met het spelen vanaf harddisk en kunnen grafische kaarten met 64Kb. (oude EGA kaarten) of 256Kb. geselecteerd worden.

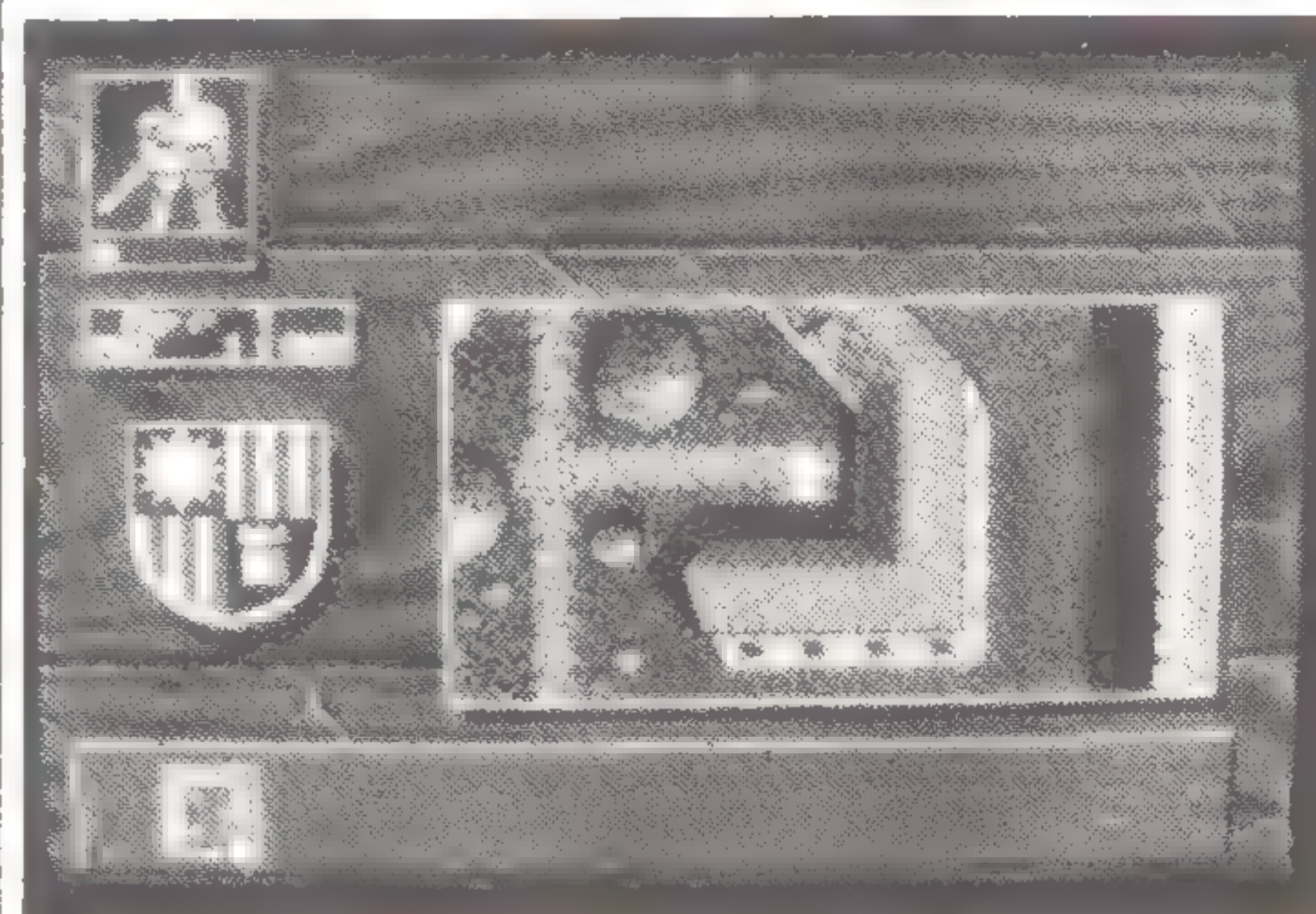


KONKLUSIE

Dit pakket met 3 spellen kost FL. 98,=. Deze prijs was best redelijk geweest als de makers 3 EGA adventures hadden gecombineerd. Nu er 2 CGA spellen bij zitten is het toch wel wat duur voor zulk oud materiaal. De spelkwaliteit is prima en je zult vele weken (zo niet maanden) met dit pakket zoet zijn. Ook deze software is ongeschikt voor beginners.

Alfred

KNIGHTS OF LEGEND



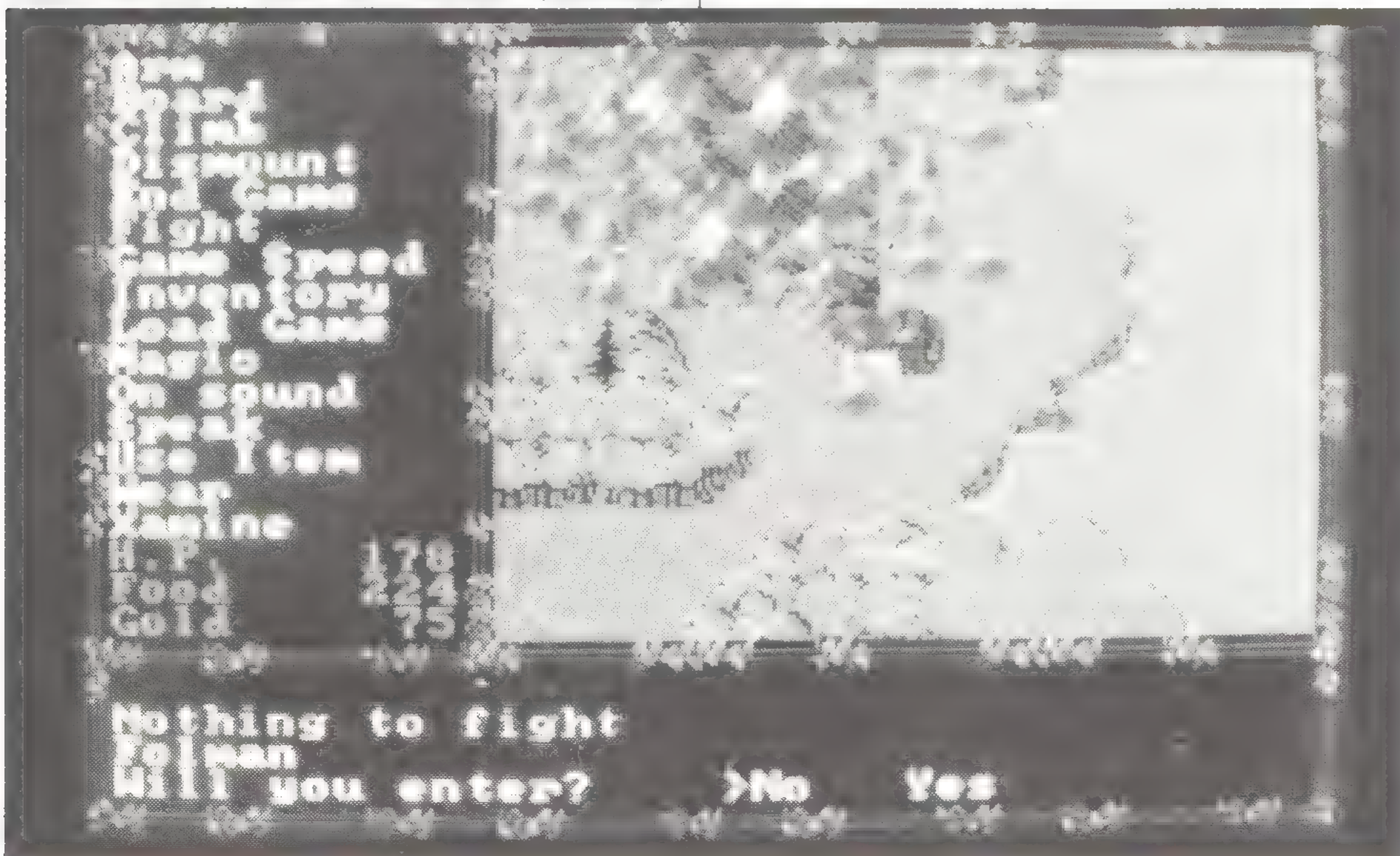
De meest verrassende RPG, die we in de lijst van D&S tegenkwamen is zonder twijfel dit KNIGHTS OF LEGEND van Origin uit 1989. Niet alleen omdat we dit spel in EGA op onze monitor kunnen bewonderen (CGA en Hercules monochrome behoren echter ook tot de keuzemogelijkheden), maar vooral vanwege de lage prijs van FL. 49,=.

Wat krijgen we hiervoor? In ieder geval geen geluidseffecten en leuke muziekjes via een geluidskaart, want dat was eind jaren '80 nog niet echt ingeburgerd. Wel een adventure, dat grafisch zeer goed oogt, een kleurige landkaart van de wereld (Worlds of Ultima anno 1989?) waarin de Knights op avontuur gaan en een lijvig "player's handbook". Dit boek moet goed bestudeerd worden alvorens men kan gaan spelen, want het gebruikte systeem wijkt nogal af van wat we gewend zijn bij andere soortgelijke spellen.

Er kunnen 16 karakters aangemaakt worden met een EDIT mogelijkheid voor de grafische presentatie, die stuk voor stuk geen gek figuur zouden slaan in een "freak show". Zelfs de humans hebben nauwelijks iets menselijks. Van de 16 kun je er 6 uitkiezen om een groep samen te stellen. In Trollsbane gaat de boel van start, maar daar ben je al een behoorlijke tijd zoet met het kopen van een uitrusting, c.q. wapens en het praten met de bewoners teneinde de broodnodige informatie te verzamelen, want daarover meldt het handboek niets. Alle figuren kunnen afzonderlijk bekeken en aan- of uitgekleed worden en tevens kun je een "groepsportret" op het scherm krijgen, dat er aanvankelijk nogal koddig uitziet, aangezien iedereen nog poedelnaakt is op een enkel wapen na.

Nadat je de stad verlaten hebt, kom je in een omgeving terecht die mij zeer bekend voorkwam van Ultima V, hetgeen ook geldt voor de rondlopende monsters. Voor KNIGHTS OF LEGEND geldt eveneens, dat je niet als een wilde over de kaart moet gaan rennen als AT-bezitter, want dan gaat je keyboard buffer over zijn nek en loopt het spel muurvast. Een RESET is dan de enige oplossing.

Een verhaal apart is het vechten, dat behoorlijk omslachtig is. Alles werkt met iconen en elke handeling moet apart opgegeven worden, wat telkens een beurt kost: één of twee stappen vooruit, pijl in je boog doen of steekwapen tevoorschijn halen, verdediging instellen enz. enz. Grafisch



erg leuk gedaan, maar het duurt allemaal wel wat lang.

KONKLUSIE

Wie het omslachtige van dit spel op de koop toe neemt, heeft hier een zeer aardig adventure aan, dat niet al te moeilijk lijkt te zijn. Gezien de lage prijs is dit zowel voor de beginner als de gevorderde speler zeker aan te bevelen. KOL is zowel op 3.5" als op 5.25" verkrijgbaar en kan op hard-disk overgezet worden.

POOL OF RADIANCE

Een echte klassieker, maar dan op een heel ander vlak is deze POOL OF RADIANCE van Strategic Simulations Inc. Hiermee begon het allemaal in 1988: deel 1 van de "Forgotten Realms" serie, die binnenkort afgesloten wordt met het vierde deel, dat POOLS OF DARKNESS heet en -naar ik heb vernomen- ontzettend moeilijk is. Deel 2 was CURSE OF THE AZURE BONDS en deel 3 was getiteld SECRET OF THE SILVER BLADES, waarvan je een beschrijving kunt vinden in Software Gids nr.4.

Wie denkt zijn/haar verzameling aan te kunnen vullen met een koopje, kan het wel vergeten; voor POOL OF RADIANCE wordt de normale prijs berekend van FL.98,=.

Dit spel is geschikt voor XT's, AT's en Tandy computers met minimaal 384k. Gewerkt kan worden in CGA of in EGA (16 kleuren) en een harddisk of 2 diskdrives zijn vereist. Opties voor het gebruik van muis en/of joystick ontbreken geheel. Leverbaar op 3.5" of 5.25" floppen.

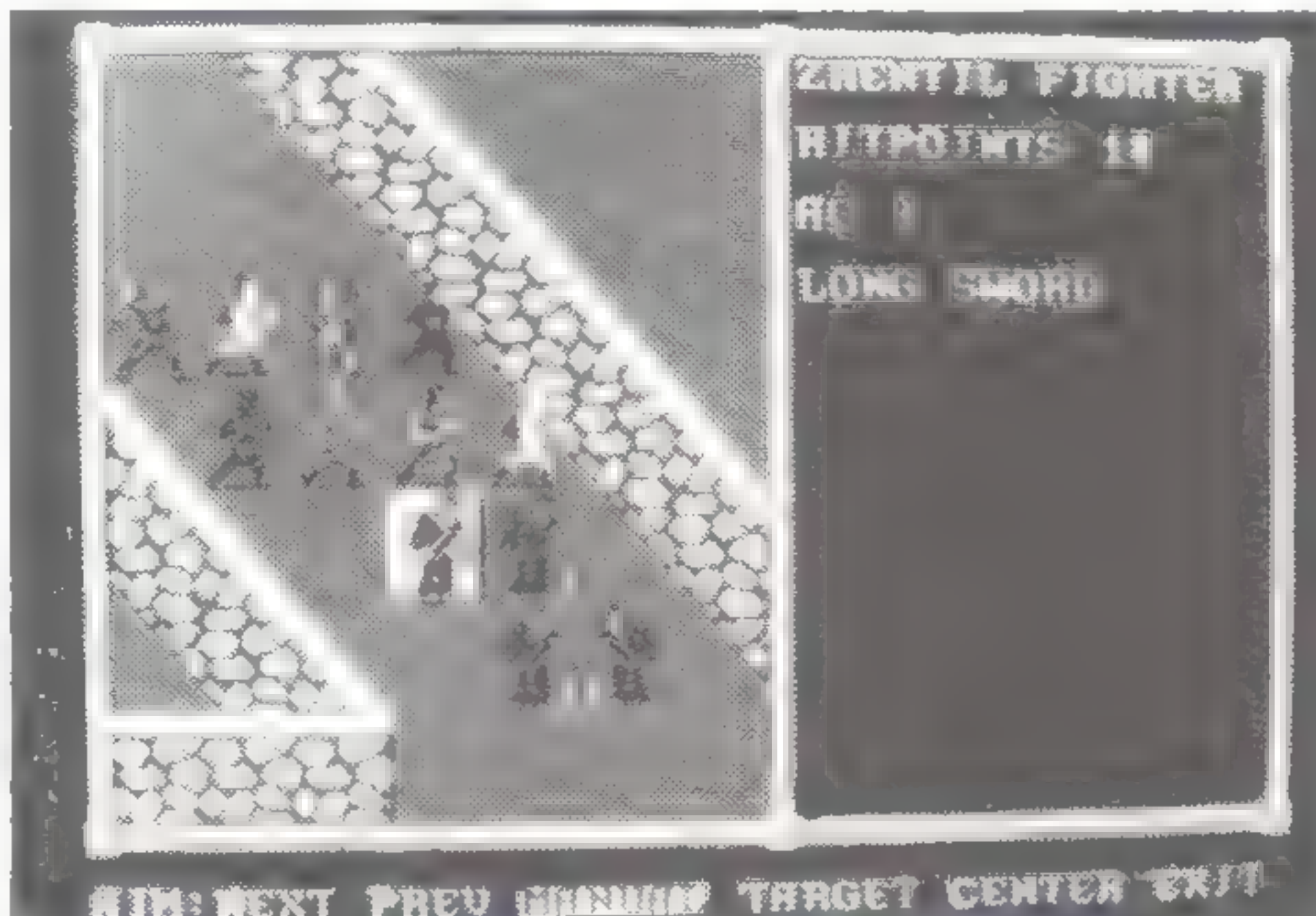
(Intro)muziek en geluidseffekten alleen via de interne speaker en verder de vertrouwde beelden voor de kenners: de grote groene letters van de menu's, waarin we o.a. de karakters aan kunnen maken met de keus uit 6 rassen en 4 beroepen (Fighter, Magic User, Cleric en Thief), die voor sommige rassen gecombineerd kunnen worden. Bij dit oudje kon nog een portret van de betreffende figuur gemaakt worden, dat je bij de optie "View Character" te zien krijgt; iets wat in de nieuwere delen afgeschaft is. Het inkleuren van het figuurtje, dat je tijdens gevechten op het scherm ziet was al mogelijk, maar in beperktere mate dan bijv. in de "Krynn" serie.

KONKLUSIE

Op het verdere verloop van het spel ga ik niet in, omdat dit POOL OF RADIANCE naar mijn mening alleen interessant is voor de verzamelaar, die de "Forgotten Realms" serie compleet wil hebben. Grafisch zijn de nieuwere S.S.I.-adventures veel beter en ondanks het feit dat de doos vermeldt dat het spel geschikt is voor AT's, werd ik geconfronteerd met rare strepen op het beeldscherm. Heel vervelend is de (off-disk) beveiliging door middel van een wiertje -net als tegenwoordig

nog steeds bij Accolade- en ik ben blij dat S.S.I. daarvan afgestapt is. Prijs: te hoog.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER



Dit adventure is de reden van mijn nogal afwijzende houding tegenover POOL OF RADIANCE, want hier hebben we eveneens te maken met een S.S.I.-adventure, dat qua opzet en systeem hetzelfde is als de "Forgotten Realms" serie, maar dan anno 1991 en voor dezelfde prijs.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER is het eerste deel van de Savage Frontier serie, die weer de opvolger is van het "Forgotten Realms" epos. Momenteel is dit RPG alleen nog beschikbaar voor MS-DOS machines (XT,AT,PS2 en Tandy 1000), maar een versie voor de Amiga is in aantocht. Voor Atari-ST worden de Savage Frontier delen niet uitgebracht.

Voor de PC is minimaal 640k benodigd en het spel werkt op CGA, EGA, TGA en VGA/MCGA. Via de Adlib- en de Soundblasterkaarten zijn niet alleen de muziekjes, maar ook de geluidseffekten te horen, terwijl op de PC-speaker de geluiden gedigitaliseerd worden weergegeven, wat een aanmerkelijke verbetering is vergeleken bij de oudere S.S.I.-titels. Muis en joystick opties zijn aanwezig, al dan niet te combineren met keyboard.

Het spel

Het samenstellen van de groep gebeurt op exact dezelfde wijze als bij POOL OF RADIANCE, maar hier kunnen we buiten Dwarves, Elves, Gnomes en Humans ook nog kiezen uit Half-Elves en Halflings. Als beroep staan Cleric, Fighter, Ranger, Paladin, Magic-User en Thief ter beschikking, waarbij de mogelijkheden tot combineren zeer uitgebreid zijn. De groep kan weer bestaan uit 6 leden met ruimte voor 2 NPC's (Non Playing Characters), die voor korte of langere tijd met je meevechten zonder dat je er veel controle over hebt.

Omdat dit het eerste deel van een serie is, is GATEWAY ook zeer geschikt voor beginners. Je ploegje heeft nauwelijks hitpoints, krakkemikkerige wapens en dito kleding, terwijl de magiërs en geestelijken nog maar heel slome spreukjes kunnen rondstrooien, die meestal niet eens werken. Alles moet dus van de grond af opge-

bouwd worden tot level 3, want verder gaat dit deel niet. Je "character save" file kun je dan desgewenst bewaren voor het tweede deel.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER is door een verse ploeg programmeurs gemaakt, wat tot uitdrukking komt in de loop van het verhaal, dat erg leuk in elkaar zit. Er komen veel verschillende lokaties in voor, reden waarom de kaart die in zijn geheel in het "Adventurer's Journal" staat afgebeeld, op het beeldscherm is onderverdeeld in segmenten. Nieuw is de mogelijkheid om per boot te reizen, die in sommige steden gehuurd kunnen worden. Je begint in Yartar, waar de eerste opdracht gegeven wordt. Door het uitvoeren van de gegeven opdrachten en het verzamelen van tips (die gedeeltelijk te lezen zijn in het handboek) word je geleidelijk meegevoerd in het verhaal. In dit deel moet je 4 beeldjes verzamelen, die in de stad Ascore op een altaar geplaatst moeten worden om zodoende de schurk Vaalgamon uit te schakelen. Aanvankelijk is het nogal lastig om een level hoger te komen in de "Training Halls" (in diverse steden aanwezig) omdat je voor elk groepslid 1000 goudstukken moet neertellen. Dan volgt er een periode, waarin je het spel als gevorderde speler toch wel erg simpel gaat vinden, gezien de knullige tegenstanders en weinig lokaties waar interessante items te vinden zijn. Hier kom je echter in de eindfase wel op terug: dan wemelt het ineens van de magische wapens, scrolls en armors. Eenmaal in Ascore word je dan geconfronteerd met een nog niet eerder vertoond verschijnsel in de S.S.I.-adventures: na een gevecht dat zich in een uitvergroot deel van het gangenstelsel afspeelt en waarbij je figuren op het scherm zichtbaar zijn zoals jij ze zelf ge-EDIT hebt, wordt altijd de buit verdeeld en keer je terug naar de kaart van de stad. Nu blijf je echter in de "maze" en moet je zelf het scherm uitlopen, waarbij je iedere keer met sterkere tegenstanders opgescheept wordt zonder dat je kunt SAVEN of andere maatregelen kunt nemen. Zo makkelijk is het dus toch niet.....

KONKLUSIE

Ondanks het grafische geweld van S.S.I.'s kassucces EYE OF THE BEHOLDER, waarbij de tegenstanders "levensecht" voor je in de gangen verschijnen, vind ik de adventures "oude stijl" van dit softwarehuis nog steeds hun charme hebben en speel ik ze altijd weer met plezier. Voor degenen die er ook zo over denken, is GATEWAY (zoals de naam al impliceert) een leuke introductie voor de rest van de SAVAGE FRONTIER serie.

Jocelyn

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

CORPORATION

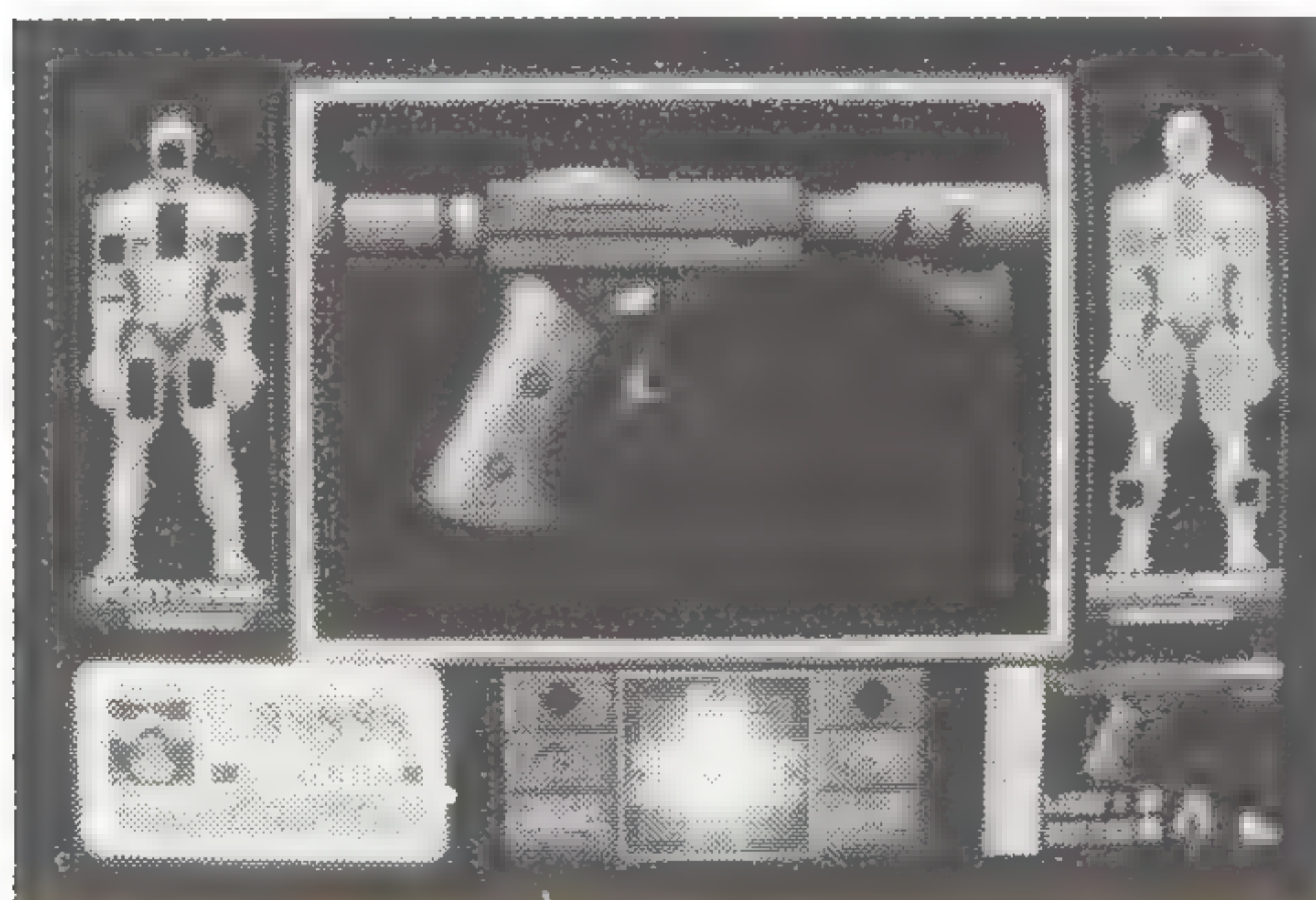
Voor dit zojuist verschenen adventure heb je een AT nodig met EGA- of VGA kaart. 12Mhz. kan, maar 16Mhz. loopt beter. Op een XT gaat het echt te langzaam en wordt het snel vervelend. AdLib en Soundblaster worden ondersteund en de besturing kan d.m.v. muis of toetsenbord. Het spel neemt 1,5Mb in beslag, dus een harddisk is aanbevolen.

Dit nieuwe rollenspel is een moderne variant op de dungeonadventures waarbij de sprookjesachtige achtergrond van het klassieke adventure (elven, magiërs, zwaarden en toverkracht) is vervangen door een science-fiction wereld met moderne wapens, tijdbommen, robots en videocamera's.

Bij het begin van het spel kun je de figuur kiezen waarmee je op pad wilt gaan. Je hebt de keuze uit 2 mannen, 2 vrouwen of 2 robotten. Al deze figuren hebben hun sterke kanten en hun zwakheden die -zoals gebruikelijk- zijn weergegeven in strength, intelligence, dexterity e.d. terwijl hun vaardigheden enigszins afwijken van de oude adventures. Zo hebben deze figuren kennis van elektronika of medische vaardigheden waarmee ze in staat zijn wonden te helen of reparaties uit te voeren. Drinkjes, kruiden of magische krachten worden hier niet langer gebruikt. Uiteraard begin je als knulletje Rozenwater en moet je je vaardigheden verder opbouwen. Na deze eerste keuze krijg je een beginkapitaal waarmee je een uitrusting kunt kopen. Het gewicht dat je kunt dragen is beperkt en de keuze is enorm. 4 handwapens, granaten en bommen, diverse medicijnen, beschermende kleding, gasmaskers, infra-rood brillen, computeronderdelen, een E.H.B.O kistje, etc. etc.

De dungeons

De dungeons zijn vervangen door een gangenstelsel in een gebouw met deuren, kamers en liften dat 14 verdiepingen telt. In de gangen wordt je direct geconfronteerd met videocamera's die je moet uitschakelen (erop schieten) voordat ze jou kunnen lokaliseren en gevechtsrobots op je af kunnen sturen. Ben je gelokaliseerd dan gaat een alarm af en zie je overal oranje zwaailichten aangaan. Alles is 3-D weergegeven en je kunt je verplaatsen



door de richting aan te geven met de cursortoetsen of met de muis een ikoon aan te klikken. Met de cursortoetsen gaat dit prima, met de muis moet je even uitzoeken waar je moet aanklikken om je te kunnen verplaatsen; dit laatste went echter zeer snel. In de diverse kamers vind je allerlei items en je ontdekt al snel dat je veel van deze spullen niet in het begin uit het menu had hoeven kiezen: ze liggen volop overal verspreid. Na deze eerste ervaring kun je het beste opnieuw beginnen en andere dingen kopen om vervolgens enkele noodzakelijke spullen onderweg op te pikken.

BEELD en GELUID

Het VGA beeld is goed waar het de monsters, robots e.d. betreft. De animaties zijn niet meer dan redelijk. De gangenstelsels zijn net zo saai als in klassieke adventures, dus wat dit betreft heeft VGA nu eens niet veel te bieden. Het geluid is zeer magertjes en een muziekkartaal zul je echt niet missen bij dit spel. De beelden zitten vol met grijstinten om de indruk van metaal (wanden, robots) weer te geven en alleen bij enkele monsters krijg je wat kleur. De variatie moet verder komen van de diverse lokaties in het gebouw: lobby, liften, parkeergarage e.d. De scrolling is goed en nieuw is de mogelijkheid om tijdens je tocht je blikveld vertikaal te verplaatsen. Met kort aanklikken van een ikoon kijk je kort omhoog -of omlaag- en bij langer aanklikken blijf je in die richting kijken totdat je dit weer corrigeert. Met deze optie kun je, zonder je te verplaatsen, een plafond of een vloer onderzoeken.

KONKLUSIE

We hebben hier te maken met een zeer moeilijk adventure met een uitgebreid gangenstelsel dat kaarten tekenen noodzakelijk maakt. Het idee en de uitvoering zijn origineel, maar om dit lastige spel te kunnen spelen moet je adventure-ervaring hebben en doorzettingsvermogen. Na een uurtje spelen heb je de afwijkende gra-

phics wel gezien en merk je dat een aspirientje hetzelfde effect heeft als je toverdrankje van vroeger. Wat overblijft is een dungeon-adventure dat absoluut ongeschikt is voor beginners. Laat je door de verpakking en de fraaie beelden niet misleiden, want CORPORATION is geen SF-arcadespel zoals STELLAR-7 of RESOLUTION 101. Deze software is ideaal voor de liefhebber die eens een geheel ander scenario wil met afwijkende graphics en z'n battle-axe een tijdje wil vervangen door een pistool. Jammer genoeg geen wonderschone graphics (ondanks VGA met 256 kleuren) en geen huiveringwekkende geluidseffekten.

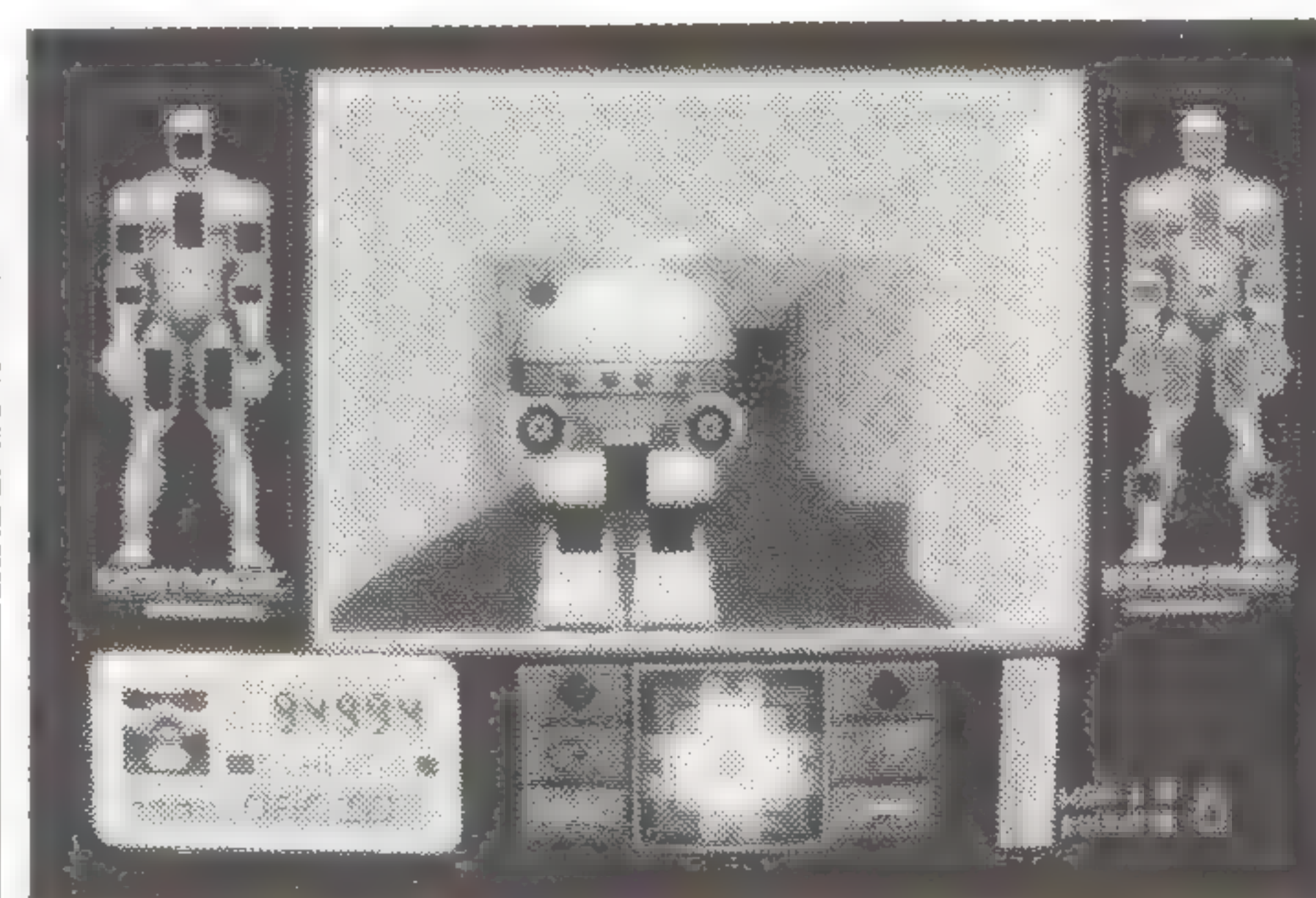
AMIGA/ATARI-ST

Corporation bestaat al ruim een half jaar voor de Amiga en Atari-ST en het kan dan ook best zijn dat dit spel voor deze machines niet zo makkelijk meer verkrijgbaar is. Daarbij komt nog dat dit programma op deze machines iets trager draait dan op een 16 Mhz. AT en de besturing ook niet zo soepeltjes is. Op deze machines is het spel dan ook minder aantrekkelijk omdat je niet echt lekker kunt opschieten zodat verveling kan gaan optreden.

AMIGA/ATARI-ST: PC:

BEELD:	6	7
GELUID:	6	6
SPELKWALITEIT:	7	9
PRIJS:	6	7

Alfred



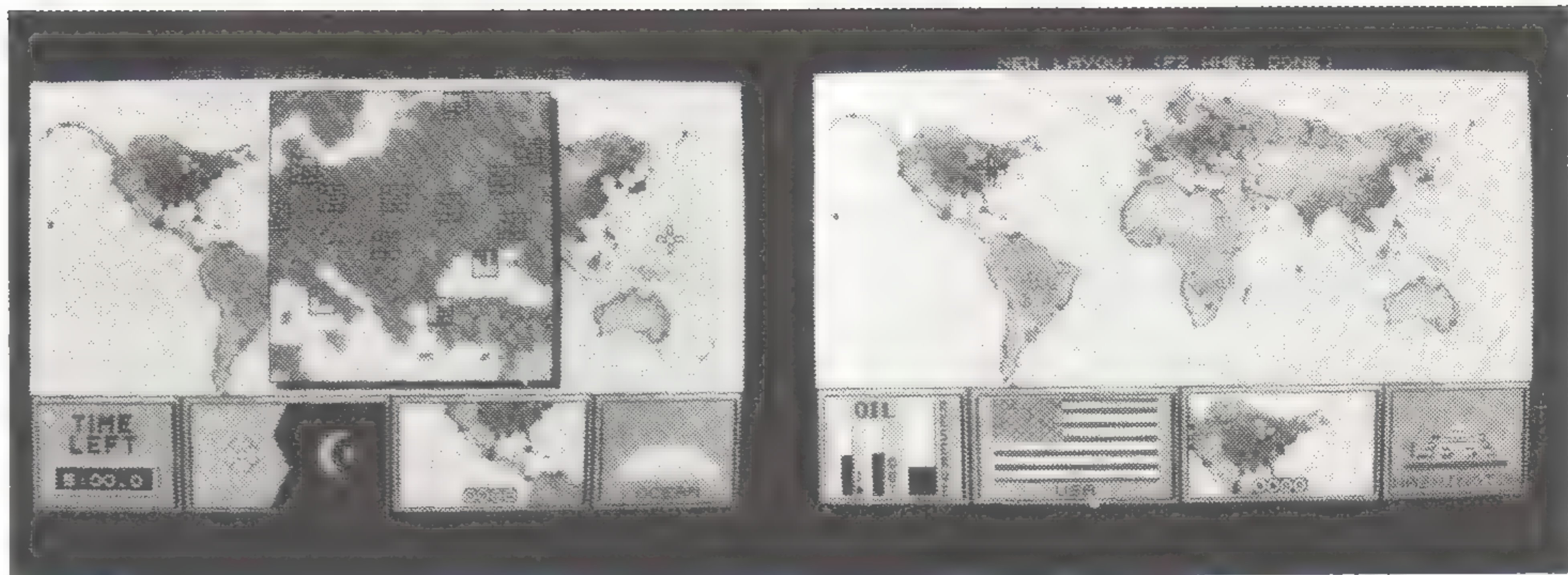
COMMAND H.Q.

Microplay (Microsoft).
PC & compatibles.
CGA/Hercules: NEE.
VGA/MCGA/EGA 16 kleuren.
Tandy 16 kleuren.
Muis: JA?.
Joystick: JA.
Adlib: JA (niet relevant).
Diskettes: 5.25" of 3.5".
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 129,=

COMMAND H.Q. is een goed speelbaar oorlogsspel (wargame zou een foute kwalificatie zijn) uit huize Microsoft. De opbouw en de indeling van het spel doen sterk denken aan UMS II of Harpoon. Het spel zelf en de moeilijkheidsgraad liggen op het niveau van de onvolprezen programmering van "sun tzu's Ancient Art of War". Wie met het laatstgenoemde spel net zoals ik eindeloos bezig is geweest, vindt in HQ een goede partner. Voor wie de echte wargames te vermoeiend vindt en toch graag met legers en vloten schuift, is HQ ook een goede keus.

HQ bestrijkt een mondiaal slagveld, waarin rood tegen blauw vecht en vice versa. De computer kan uw tegenstander zijn of een andere speler via modem of kabel. Het spel kan plaatsvinden in vier verschillende era's: het einde van W.O.I (1918), W.O. II (1942), W.O. III (1986, hypothetische oorlog) en in de toekomst (2023). In het laatste scenario zijn de huidige staten niet meer te herkennen en heeft de computer naar eigen inzicht alle steden en oliebronnen verdeeld over blauw en rood. Afhankelijk van het gespeelde scenario (tijdperk) krijgen we de beschikking over legers en lucht- of zeevloten. In de latere scenario's spelen duikboten, radarverkenning, satellieten en atoomwapens een grote rol.

De speler heeft de keuze om een spel zelf op te zetten of om een vooropgesteld scenario te kiezen. Beide opties zijn leuk. Het manipuleren van troepen (infanterie, tanks, schepen, vliegtuigen) is zeer eenvoudig en is slechts gebonden aan een paar eenvoudige regels. Het voordeel hiervan is dat het spel bijzonder toegankelijk is en weinig voorbereidingstijd benodigd is. Troepenbewegingen zijn verbonden met het terrein, de mobiliteit van de



eenheid (inf. of tanks) en de sterkte van de eenheid. De sterkte van de eenheid is afhankelijk van de uitputtingsfactor en de herstellingsfactor van het terrein waarin verplaatst wordt. Bij een olieveld of een stad is een eenheid sneller weer op volle sterkte dan in de woestijn. Verbindingslijnen spelen in dit spel geen enkele rol (unlike ancient art). Het doel voor beide spelers is om elkaars steden in handen te krijgen. Legers kunnen worden gekocht, naarmate het uit de olievelden en stedenbezit verkregen inkomen stijgt. Olie is een belangrijke strategische factor in dit spel. Zoals ook in werkelijkheid wordt een deel van iedere wereldoorlog in het Midden-Oosten uitgevochten. De wereld wordt weergegeven in een scherm-brede ikoon met daaronder vier informatie ikonen. Op het gebied dat we gedetailleerd willen zien om te besturen, kunnen we inzoomen. De grootte van de zoom-ikoon is in te stellen, zodat we naast het detail ook het overzicht kunnen blijven behouden. De info-ikonen hebben alle vier een dubbelfunctie, waarmee we zowel op mondiaal als op lokaal niveau informatie kunnen verkrijgen. De status van eenheden in het veld wordt in de ikonen met duidelijke symbolen weergegeven. In één van de info-ikonen worden animaties afgedraaid van alle belangrijke gebeurtenissen (het innemen van steden en olievelden, het verliezen van een schip of een eenheid, het uitvoeren van een air-strike).

De weergave van het slagveld is eenvoudig, maar goed. De verschillende eenheden hebben duidelijke aanduidingen en het terrein is op een duidelijke wijze weergegeven (kleur, arcering). Beter dan EGA (16 kl.) kan het echter niet. Blijkbaar is dat een soort standaard voor deze spelen (UMSII, Harpoon). De besturing van het spel is goed en de verschillende funktiemenu's zijn zeer overzichtelijk. Mijn muis heb ik niet kunnen gebruiken (Genius) in het spel, in weerwil van wat de fabrikant meldt. Joystick doet het wel en is zeer bruikbaar. Omdat toch een groot deel van de funktietoetsen gebruikt moet worden, raad ik uiteindelijk het toetsenbord aan. Adlib wordt ondersteund, maar heeft in feite geen betekenis omdat geluid amper een rol speelt. Het gebruik van QEMM of andere EMS-ers raad ik af, omdat dit storing opwekt, evenals drivers die in DOS hooggeladen zijn (Himem.sys, hload, hi-

dos). Microplay heeft dit niet vermeld. Andere nalatigheden zijn het feit dat er sprake is van een 'key-disk', terwijl de beveiliging via de handleiding loopt en het feit dat er een 'setup.com' zou zijn om na installatie parameters te wijzigen. Deze is er niet. HQ draait ook goed op een 10 Mhz XT (even getest), en zeer goed op een 386 (lang getest).

Het spel kan duren van een half uurtje tot een dag (afhankelijk van scenario en spel-snelheid) en biedt daarmee voor een groot aantal spelers een aardig perspectief. Binnen een uur kunnen we de eerste scenario's spelen, wegens de eenvoud van de bediening en de beperkt gehouden spelparameters. Daarbij moet wel gezegd worden dat mede vanwege de eenvoud de interesse misschien niet lang gebonden blijft. Om dit te ondervangen had Microprose (anderen ook) misschien de optie moeten opnemen om enkele extra parameters naar keuze aan te zetten of uit het spel te laten om de moeilijkheidsgraad door de speler te kunnen laten bepalen. Te denken valt hier aan bijvoorbeeld weersgesteldheid, stand van de techniek, ervaring van eenheden en logistieke gegevens (afstand, bereikbaarheid, vrije aanvoerlijnen, productie van supplies). Per slot van rekening staat een Leopard II ook stil als de brandstoffen niet op tijd aanwezig zijn.

HQ is een geslaagde poging om het strategische spel weer eens te promoten. Echte wargame fanaten raad ik dit spel af. Ieder ander kan ik het aanbevelen. Ondanks de wat kinderachtige presentatie van het spel (doos, intro, reclame) is het precies wat het belooft: "A fast paced game of strategic global conquest". Alleen de prijs is iets aan de hoge kant, gezien vergelijkbare spellen.

Douwe.

BEELD:	7
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

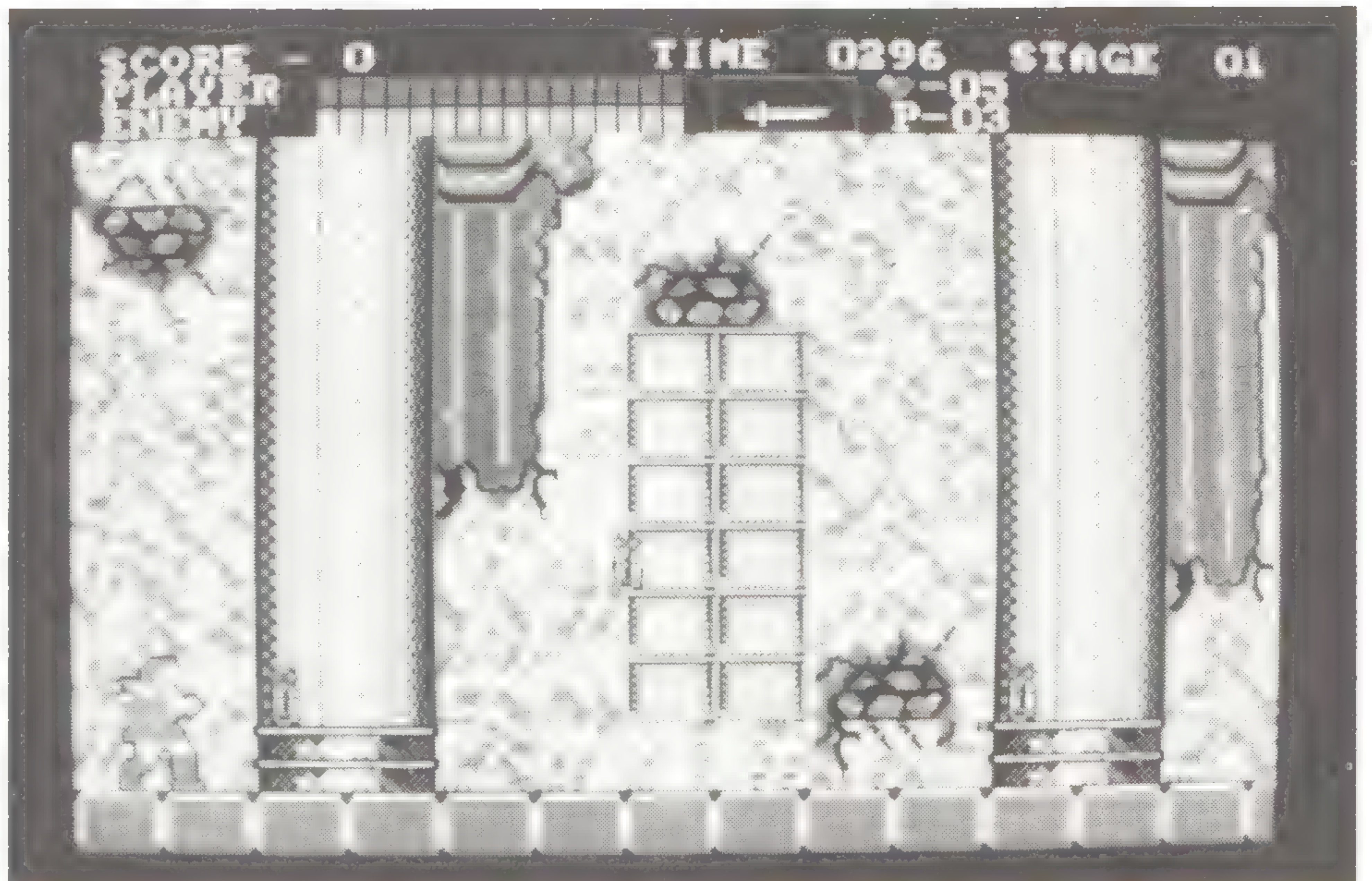
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

PLATFORM GAMES

Al sinds jaren behoren de zogenaamde platformgames tot de populairste computerspellen. Platformgames (of PFG's) voldoen aan de volgende omschrijving: een enorm aantal velden, dat samen vaak een gigantische doolhof vormt, terwijl de velden uit verschillende gangen bestaan, die wel of niet verbonden zijn. Voornamelijk springend en schietend moet de doolhof worden verkend, waarbij vaak talloze tegenstanders uit de weg moeten worden geruimd en raadsels moeten worden opgelost.

Al in het duistere tijdperk voor de CBM 64 en de ZX-Spectrum waren er de handspellen DONKEY KONG (1 en 2) en MARIO-BROTHERS. Dit waren platformgames in de meest elementaire vorm. Vooral van MARIO-BROTHERS verschenen veel klonen, waaronder hele goede als THE GREAT GIANNA-SISTERS en heel vreemde als THE GAULDRON (waarin je niet als mannetje/vrouwje door de doolhof zwerft, maar als pompoen door de gangen stuitert).

Heel lang leek het wel alsof de PC niet geschikt was voor dit soort spellen en kwamen we de PFG's alleen tegen op rasechte spelcomputers. PC-bezitters moesten het doen met RICK DANGEROUS en daarmee was de koek zo ongeveer op. Nu is echter een hele aardige ontwikkeling in gang gezet. Er verschijnen steeds meer goede PFG's op de markt, die al het mogelijke uit de computer halen. Spellen als IMPOSSIBLE MISSION 2 (op andere computers verschenen IMP 1 en 2 al veel eerder), RICK DANGEROUS 2, PRINCE OF PERSIA, ZELIARD, SORCERIAN, CASTLE VANIA (op andere formaten VAMPIRE KILLER geheten) en STORMLORD.



CASTLE VANIA

Destijds hebben we genoten van VAMPIRE KILLER (op MSX 1). Het was grafisch goed vormgegeven, goed te spelen en volop actie. Nu we CASTLE VANIA op de PC tegenkwamen waren onze verwachtingen dan ook hooggespannen.

Helaas kon dit door Sierra bewerkte spel niet aan de verwachtingen voldoen. Natuurlijk zijn we in de loop der jaren verwend geraakt, maar toch had er meer ingezet. Het spel werkt op Hercules, maar aan de forse 'interliniëring' zoals we die van de slechtere HGC-emulatoren kennen, is niets te doen. Op CGA is alles duidelijk te zien, maar mooi is anders. Op EGA is het allemaal wat beter. Felle kleurtjes, maar geen fraaie details. En dan houdt het op. Geen VGA, geen MCGA. Het muzikje (IBM sound/Tandy 1000/AdLib) is grappig, maar snel irritant. Gewapend met een zweep of boog (die een soort modderballen afschiet) moeten énkleurige vampieren, panters en andere monsters worden vernietigd en sleutels en energie worden verzameld. Er is echter weinig actie en veel van hetzelfde.

BEELD: 6
GELUID: 5
SPELKWALITEIT: 5

STORMLORD

Aha! Dit is heel andere koek. Een spiksplinternieuw spel. Op EGA heel aardig, op VGA prachtig, een spel zoals we dat tegenwoordig mogen verwachten. Mooie achtergronden, fraaie details en goede animatie.

Als STORMLORD bent je er op uitgetrokken om in luchtballen gevangen elfjes te bevrijden. Hierbij word je tegengewerkt door een hele rits monstertjes, bijen, tovenaars en gesloten deuren. Om de deuren te openen moeten sleutels worden verzameld, om de bijen weg te lokken kunnen potjes honing worden neergezet. Om niet steeds het hele level door te hoeven lopen kan men gebruik maken van een adelaar, die als taxi dienst doet en dus ook zijn eigen 'taxi standplaats' heeft. Hierbij is het echter uitkijken geblazen, want soms gaan deze 'taxi's' maar één kant uit en is er geen weg terug mogelijk. Als je op deze plekken komt moet je er dus voor zorgen dat je alle elfjes uit het andere gebied bevrijd hebt, want anders zit je vast. Wanneer in een level alle elfjes zijn bevrijd, zul je in een tussenlevel je leven veilig moeten stellen. Dit spel is vooral in het begin niet al te moeilijk. Enige nadeel: na een uurtje of twee zwoegen gaat het je fors de keel uithangen en verlang je naar wat meer afwisseling.

BEELD: 9
GELUID: 7
SPELKWALITEIT: 6



GODS

Dit is van de hierboven genoemde spellen het beste (en mooiste, samen met STORMLORD). Het doel bij dit spel is zelf één van de "Gods" te worden. Daarvoor moet je naar de stad der goden om hun citadel, die veroverd is door vier wachters, te bevrijden. Als je hierin slaagt, mag je een god worden. Het spel is opgebouwd uit vier levels, die elk weer bestaan uit meerdere werelden, die je zult moeten doorkruisen om aan het einde te vechten met één van de vier wachters. Uiteraard lopen er zeer veel monsters en andere gluiperds rond, waarvan een enkeling wel eens nuttig is, maar de meesten zijn (natuurlijk) tegen je. Onderweg vind je allerlei items: sleutels voor deuren, schatkisten, geheime deuren, kamers en in iedere wereld een 'worldkey' om de wereld uit te komen. Verder liggen er dingen als vazen (die je kunt verkopen in een winkel), wa-

pens, eten en energie.

Ook in dit spel is het uitkijken geblazen: als sommige deuren bijvoorbeeld niet gesloten of geopend zijn, val je te pletter of kom je vast te zitten. Er zitten ook veel raadsels in het spel, die echter niet al te veel problemen zullen opleveren (b.v. stop een gevonden wereldbol in een lege houder en stop de schedel van een koning in een urn).

Aan het einde van een wereld of level kom je in de winkel, waar je van alles kunt kopen om je beter te verdedigen. Ook kun je extra levens, energie en eten kopen, maar de wapens overheersen. Deze wapens variëren van messen tot stuitende bijlen en van werpsterren tot vuurballen. Al met al is dit een zeer geslaagd spel, dat voor iedereen aan te bevelen is.

Het beeld is zeer goed, het geluid (op Amiga) is uitstekend. Muziek (gelukkig) alleen bij de introplaatjes en verder voornamelijk -gedigitaliseerde- effecten: prachtige ontploffingen en vreselijke kreten, maar ook leuke details zoals het afketsen van een mes op een muur of het stuiten op de grond van een neergegoid artikel. De held hijgt en kreunt zelfs bij trappen klimmen en springen. Op PC hebben we het spel nog niet gezien, maar we mogen aannemen dat het daar ook zal uitblinken. Op deze computer zul je wel afhankelijk zijn van een Soundblaster muziekkaart om deze fraaie geluiden te kunnen horen. Laten we hopen dat dit niet het einde is en dat er binnenkort meer van deze zeer leuke PFG's uitkomen.

BEELD: 9
 GELUID: 9
 SPELKWALITEIT: 10

*Stijn v.d. Hoogen,
 Martijn v. Glabbeek.*

NAWOORD

Uiteraard bedank ik Stijn en Martijn voor dit verslag. CASTLE VANIA komt van Konami en de programma's van dit softwarehuis (al dan niet in Sierra-verpakking) worden nog steeds niet in Nederland uitgebracht. In de ons omringende landen is Konami volop verkrijgbaar. STORMLORD is nog slechts beperkt verkrijgbaar voor de PC. Richtprijs FL. 89,=. GODS is leverbaar voor PC voor ca. FL. 99,=. Voor de Amiga- en Atari versies moet FL. 89,= worden neergeteld, doch ook deze versies zijn nog beperkt leverbaar.

De screenshots van CASTLE VANIA komen van de PC en van GODS van de Amiga.

Alfred



LINKS THE CHALLENGE OF GOLF

ACCESS.
 PC & compatibles.
 Min. 286 AT noodzakelijk.
 RAM: 640Kb.
 Hercules: NEE.
 CGA/EGA: NEE.
 VGA/MCGA: JA.
 Tandy: NEE.
 Harddisk: noodzakelijk!.
 Muis: aanbevolen.
 Joystick: JA.
 Aantal spelers: 1-8.
 Diskettes: 3.5" of 5.25".
 AdLib: JA.
 Sound Blaster: JA.
 PS/2 Speech Adaptor: JA.
 Msound: JA.
 Realsound: JA.
 Richtprijs: FL. 129,=

Maak met een videocamera opnames van een golfbaan. Voeg daarbij opnames van gebouwen en vegetatie en maak een kaart met de hoogteverschillen in het terrein. Tot slot verzamel je de gegevens van de plaatselijke weersomstandigheden en je hebt alle ingrediënten voor een uniek stukje software. Alleen al voor dit materiaal zijn twee mensen twee maanden lang in de weer geweest; de programmeurs moeten nu aan de slag...

Dit gehele golfprogramma is opgebouwd uit gedigitaliseerde beelden. Niet alleen het terrein komt zo van de videocamera maar ook de spelers (en hun bewegingen) en de stills. Het verwerken van deze gegevens is voor de computer een gigantische klus zodat deze simulator alleen geschikt is voor snelle computers. Op een AT met 10 Mhz. kun je dit spel spelen als je de detaillering van het terrein op minimaal zet en op een 20 Mhz. 386 computer kun je alles op maximaal zetten. Evt. aanwezig expanded of extended geheugen wordt ook gebruikt. Het verschil tussen de diverse detailleringen is echter nauwelijks waarneembaar dus met een 'gewone' AT is deze golfsimulator uitstekend te spelen.

Het installeren van het pakket gaat heel makkelijk via menu's en ook de gehele bediening van het programma is menugestuurd. Het spel zelf werkt ook met muis of joystick en het is zelfs mogelijk om met toetsenbord te werken al is dit niet aan te raden. De handleiding leert je -stap voor stap- met de verschillende menu's omgaan en (net als bij een echt golfspel) is het verder alleen een kwestie van de juiste slag, de juiste club en het rekening houden met de wind. Je kunt dit zelf instellen



LINKS



(professional), alleen de club kiezen en de computer de invloed van de wind laten berekenen (gevorderd) of ook de club door de computer laten kiezen en alleen slaan (beginner).

DATADISKETTES

Voor deze simulator zijn de volgende diskettes met banen leverbaar: Bay Hill, Bountiful, Firestone en Pinehurst. Deze uitbreidingen kosten FL. 59,= p.st. en zijn leverbaar op 5.25" HD- of 3.5" diskettes. Ook de installatie van deze diskettes is erg gebruiksvriendelijk waarbij een update van het hoofdprogramma wordt geleverd. Wanneer je dus na enkele maanden een uitbreiding koopt krijg je een eventuele verandering in het spel zelf erbij.

Beeld en spelkwaliteit zijn uitstekend. Het geluid is aardig en omdat gedigitaliseerd geluid wordt gebruikt heb je geen geluid-

skaart nodig. De handleiding is prima maar is geen leerboek over golf. De kennis van dit spel zul je moeten bezitten of elders opdoen.

BEELD:	10
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Alfred Debels

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



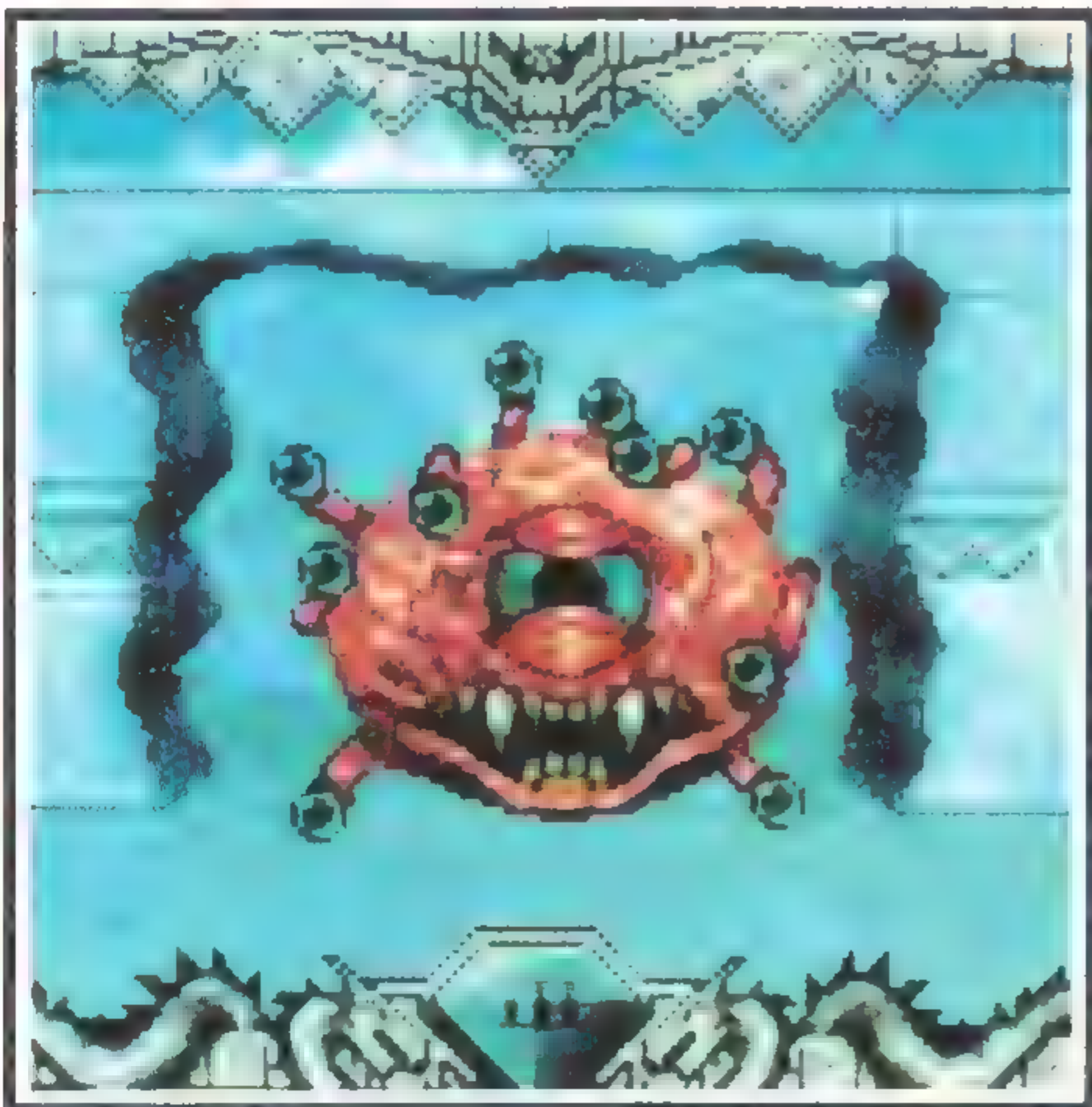
PREVIEW

MIGHT & MAGIC 3: Rules of Terra

Deze nieuwste versie van Might & Magic is een echt vervolg op deel 2, waarvan je de recensie hebt kunnen lezen in Gids nr. 4.

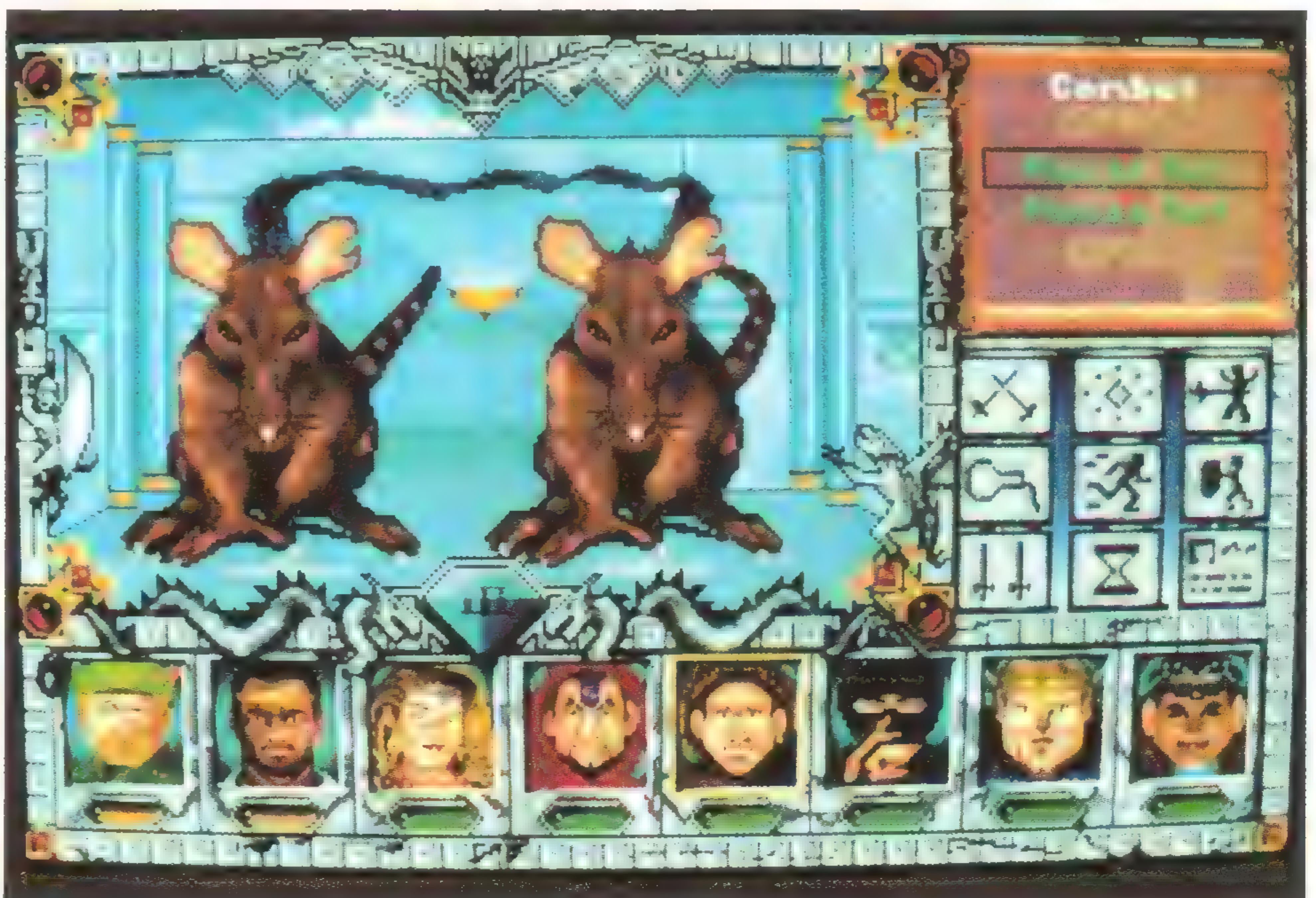
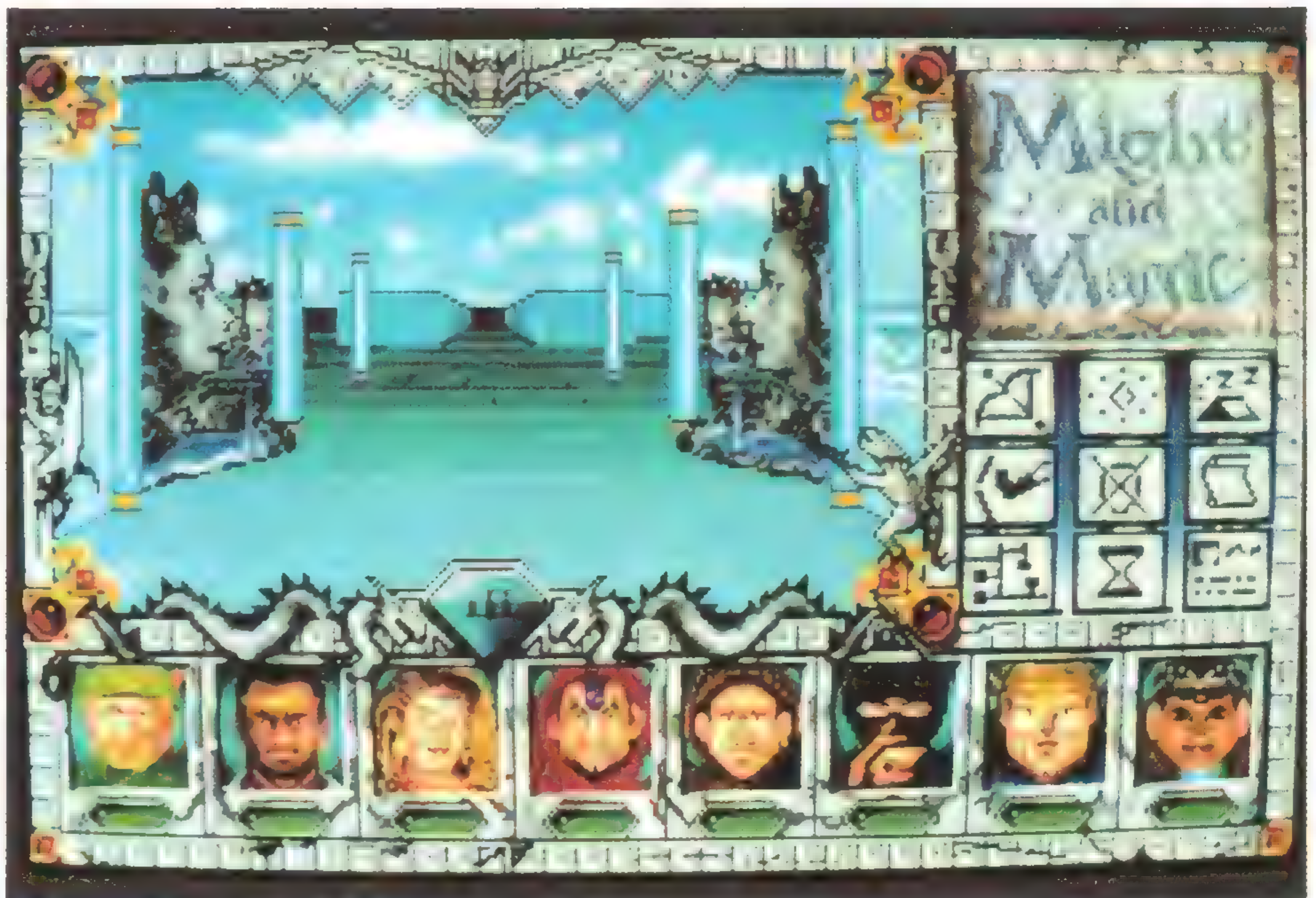
Aan het spel -en de spelkwaliteit- is niet gesleuteld: nog steeds topklasse, zeer moeilijk en dus niet geschikt voor beginners. Een hintboek kunnen we binnenkort dus ook zeker verwachten. Waar wel -en flink- aan gesleuteld is, is de grafische vormgeving en de bediening van dit adventure. Net als de concurrenten hebben de programmeurs bij New World Computing de besturing door middel van iconen en menu's nog verder uitgebreid. Tekst kom je nauwelijks tegen op het scherm.

Grafisch is er niet gesleuteld: dit is een complete renovatie. Ik zal hier verder niet over uitwiden en de pagina volproppen met afbeeldingen die voor zichzelf spreken.



Voor M&M-3 heb je een AT nodig, maar op 8 Mhz. is het spel al te spelen dus het hoeft niet persé een snelheidsduivel te zijn. Op een XT wordt het allemaal wel erg traag. Het adventure wordt voorafgegaan door enkele animaties met gedigitaliseerde spraak. Hier ging onze versie al meteen de mist in, want er was duidelijk nog geen rekening gehouden met DOS-5, Himem.sys of QEMM. Of ik kreeg spraak zonder animatie of helemaal niets; dus het BAT-programmaatje maar weer gebruikt om de machine 'kaal' op te starten. De definitieve versie die straks in de winkel ligt zal verbeterd zijn, maar of het programma ongevoelig wordt voor *alle* geheugenpeuter-programma's moeten we nog even afwachten. Uiteraard is de levering -door deze eerste problemen- alweer iets vertraagd.

SCHITTEREND!



POLICE QUEST 3: *The Kindred.*

Sierra.
PC & compatibles.
Min. 8 Mhz. AT noodzakelijk.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA/VGA: JA, aparte versies.
Harddisk: JA, noodzakelijk.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijzen:
EGA FL. 149,= VGA FL. 169,=

Police Quest 3 gebruikt aanmerkelijk meer gedigitaliseerde beelden en animaties dan de vorige afleveringen, waarbij we ook stukken met gedigitaliseerd geluid tegenkomen. Soms geven de beelden het sfeertje dat we kennen van RISE OF THE DRAGON en dat alles wordt nog kracht bijgezet door de prima muziek van Jan Hammer.

Het verhaal is als bij de andere Police Quest adventures: misdaden oplossen, maar ook het eenvoudige werk als boetes uitdelen en dronken personen aanhouden. Bij dit alles prima plaatjes, veel animatie en gedigitaliseerde foto's. Via de geluidskaarten uitstekende muziek, geluidseffekten en gedigitaliseerde spraak. Dit is een echt Sierra adventure: niet moeilijk mits je alles onderzoekt. Uiteraard heeft dit nieuwe spel schitterende beelden in VGA en gaat de besturing met behulp van iconen; géén woordjes meer intoetsen.

De hoofdrolspeler in dit adventure is Sony Bonds, een politieman die na een cursus terecht komt bij de verkeerspolitie in het plaatsje Lytton. Dit eenvoudige werk wordt abrupt afgebroken als een aanslag op zijn vrouw Marie wordt gepleegd en deze aanslag wordt dan meteen de rode draad door het verhaal. Tijdens deze aanslag zie hoe zijn vrouw wordt neergestoken op een verlaten parkeerplaats bij het gebouw waar zij werkt.



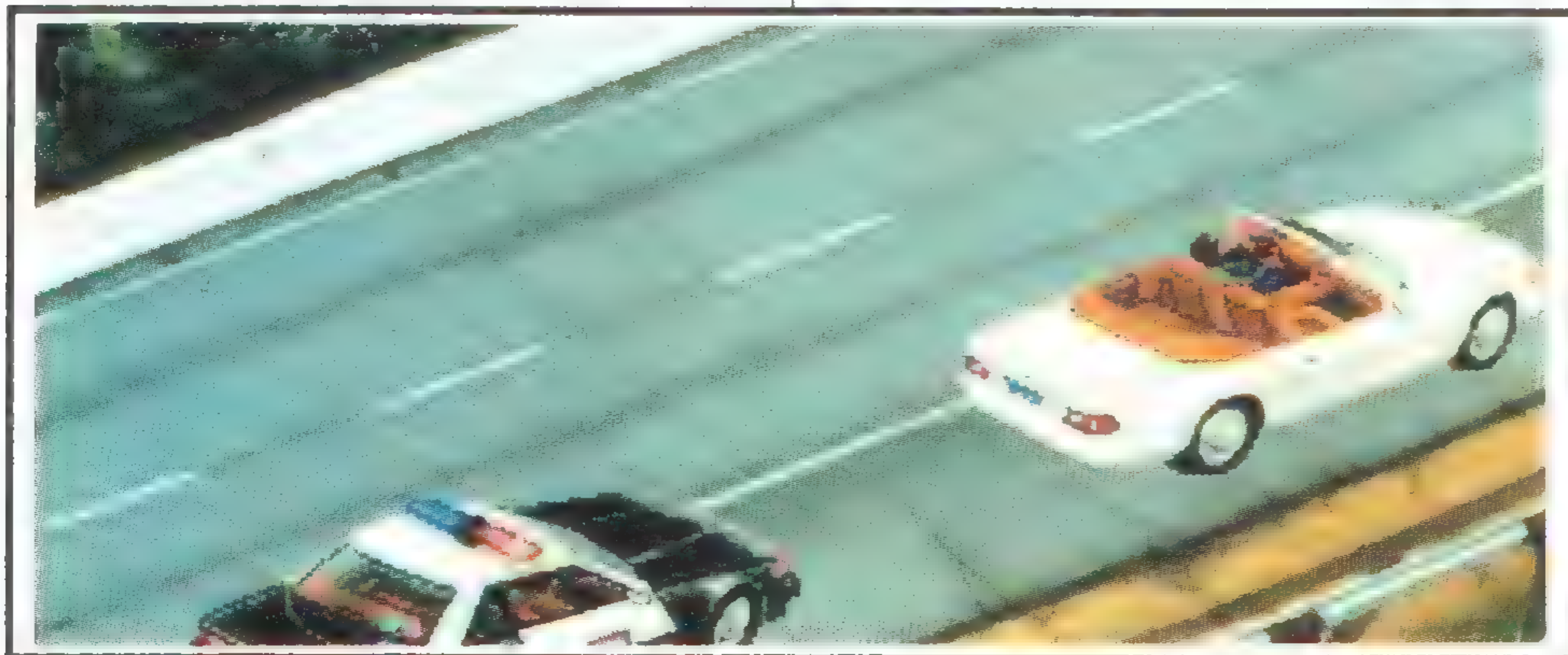
In deze POLICE QUEST zit meer actie en geweld dan in de vorige 2. Zo krijg je te maken met vuurgevechten of de bestorming van een pand waarbij geluidseffekten volop aanwezig zijn. Door deze acties lijkt het spel soms op RISE OF THE DRAGON. Het grote verschil blijft natuurlijk dat dit nog steeds een Sierra adventure is en je zelf aanmerkelijk meer te doen hebt dan in de veel 'makkelijker' Dynamix adventures (al was HEART OF CHINA al iets min-

der makkelijk dan RISE OF THE DRAGON). Echt moeilijk wordt dit spel pas als je niet nauwkeurig te werk gaat; maar dit is bij alle Sierra adventures het geval. Zolang je alles maar onderzoekt (aanklikt), regelmatig het spel SAVED en de tips noteert kan het niet mislukken. Ook moet je goed de tijd in de gaten houden.

Een prima adventure, al moet je wel van het politiewerk houden want het verhaal zit serieus in elkaar. Wie echt voor z'n lol achter de computer wil kruipen kan beter LARRY 5 aanschaffen of snel overstappen naar de recensie van WILLY BEAMISH. Wat verpakking en handleiding betreft is het met spellen van Sierra -zoals altijd- prima in orde.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

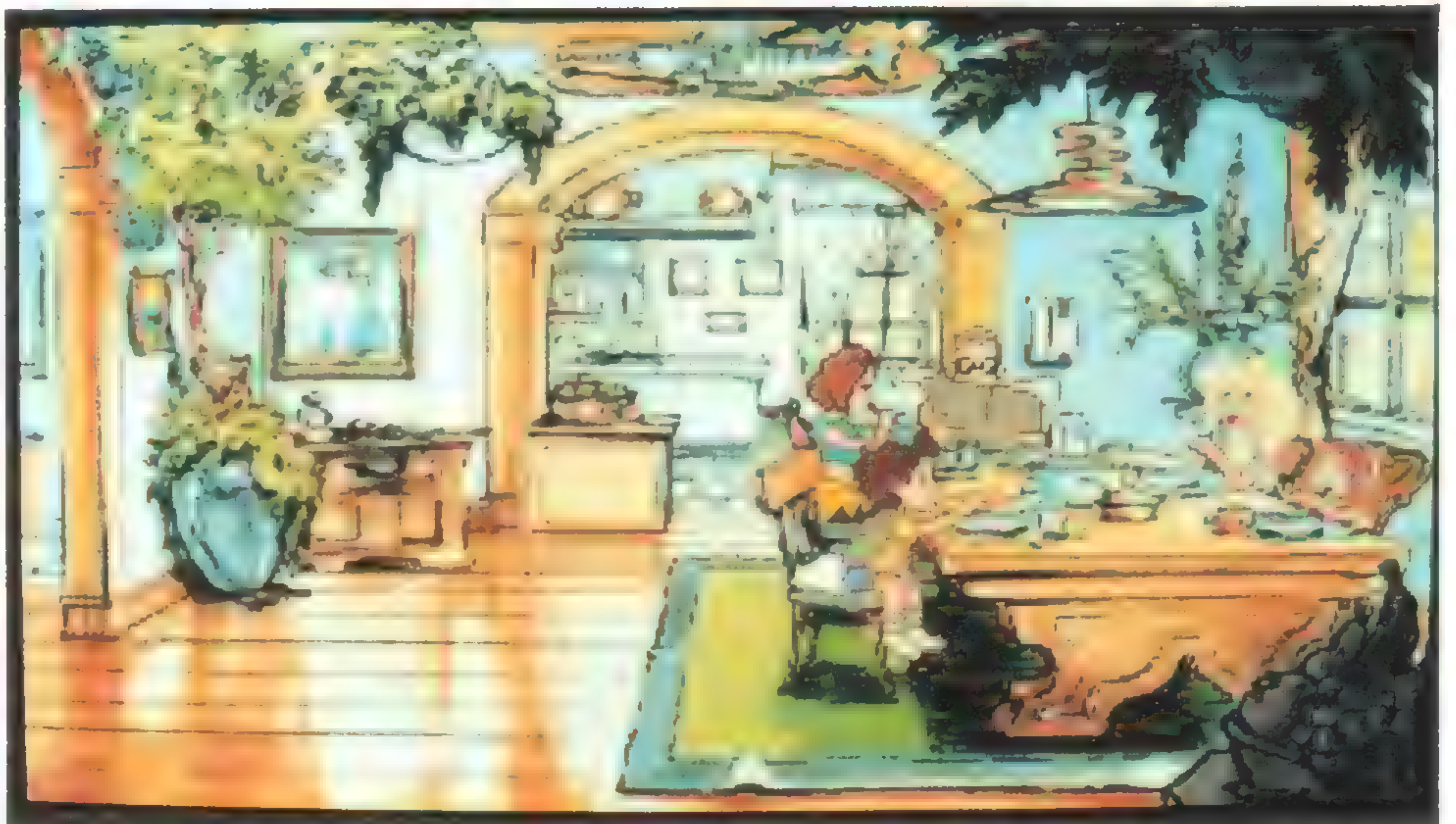
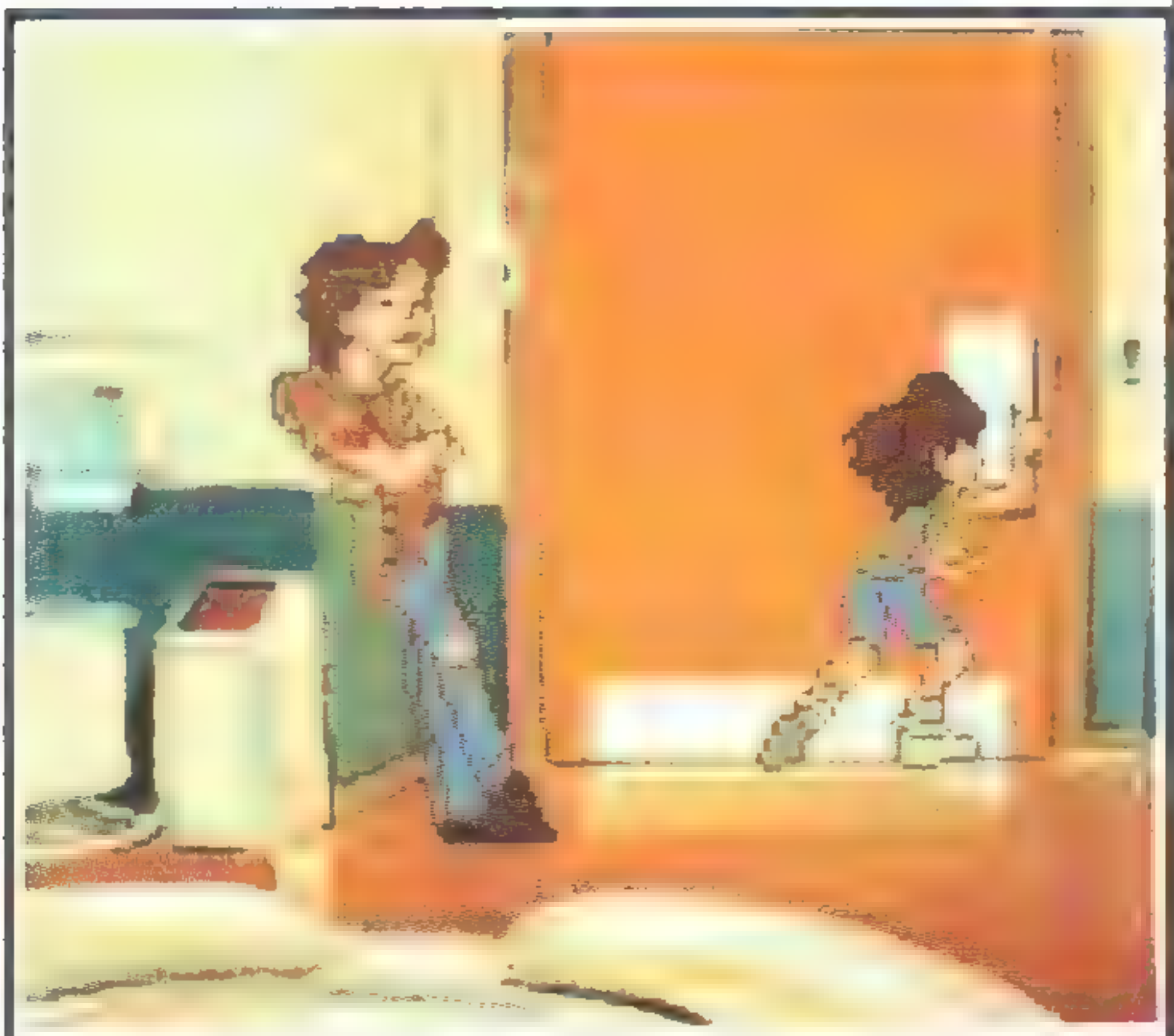


The Adventures of Willy Beamish.

Dynamix.
PC & compatibles.
Min. 8 Mhz. AT noodzakelijk.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA/VGA: JA, aparte versies.
Harddisk: JA, noodzakelijk.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijzen:
EGA FL. 149,= VGA FL. 169,=

WILLY BEAMISH komt van de makers van o.a. HEART OF CHINA en dat houdt dit keer in dat er alleen technische overeenkomsten zijn. Qua spel en graphics lijkt dit adventure absoluut niet op HEART OF CHINA.

WILLY BEAMISH is een adventure in cartoon-stijl, wat inhoudt dat zowel beeld als animatie op de manier worden uitgebeeld die we kennen van tekenfilms: een vaste achtergrond waarop de animatie d.m.v. 'cells' wordt weergegeven. Waar snelheid noodzakelijk is wordt de animatie gewoonweg met wat minder plaatjes weergegeven en de figuren in dit verhaal zijn net zo flexibel, onkwetsbaar en onrealistisch als in tekenfilms. Als Willy (een brave kwajongen met een kikker in z'n rugzak als partner) door een ander (stoute kwajongen) in elkaar wordt geslagen, dan wordt hij ook meteen dwars door een houten deur gemept waarin een fraaie afdruk van Willy, met z'n armen en benen wijd, achterblijft. Na deze dodelijke confrontatie krabbelt Willy gewoon weer overeind en herstelt de deur zich vanzelf. De juf uit z'n klas bezit eveneens deze bijzondere eigenschappen. Het hoofdkwartier van Willy, z'n vriendjes en de vriendjes van z'n kikker,



vinden we in een boomhut met het formaat van een balzaal.

Omdat dit een cartoon is dus geen gedigitaliseerde plaatjes, maar handgetekende achtergronden van zeer fraaie kwaliteit met erg veel details en volop kleur. De muziek is uitstekend en komt alleen tot z'n recht via een geluidskaart; muziek, geluidseffekten of beiden zijn uitschakelbaar. De technieken zijn verder hetzelfde gebleven als in HEART OF CHINA. De vragen (en antwoorden) binnen dit spel zijn weer van het multiple-choice type en afhankelijk van jouw keuzes kan het spel een andere wending nemen en anders eindigen. Omdat meerdere oplossingen van dit adventure mogelijk zijn, vinden we ook hier weer de 'plot-branches' waar het spel z'n vervolg kiest aan de hand van jouw antwoorden; SAVEn op deze punten is wederom erg belangrijk. Het VCR-menu is vervangen door een menu zoals dat ook gebruikt wordt door Sierra.

Een adventure in cartoonstijl met vreemde figuren, dieren, spoken, humor en een hoop flauwekul (zo komen we regelmatig

de geest van Willy's opa tegen en doet Willy mee aan de Nintari spelcomputer wedstrijden). Wie dus serieus aan de slag wil hoeft hier niet aan te beginnen.

Zoals bekend van Dynamix niet echt moeilijk, al zullen heel wat spelers toch weer vast komen te zitten; de programmeurs bij Dynamix hebben nu eenmaal andere ideeën over het lastig maken van een verhaal dan de makers van b.v. de adventures van Larry. Wel net als de Larry adventures is de lol om mee te kijken met de speler; om te zien is deze software bijna net zo leuk als om te spelen. Al met al is dit een heerlijk alternatief voor de delen 3, 4 of 5 van de andere softwarehuizen die toch -min of meer- bekend zijn; dusdanig dat Larry 5 een tegenvaller was vanwege de korte speelduur. Een aanrader! *Alfred.*

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

LARRY 5: *Passionate Patti Does A Little Undercover Work.*

Sierra.
PC & compatibles.
Min. 8 Mhz. AT noodzakelijk.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA/VGA: JA, aparte versies.
Harddisk: JA, noodzakelijk.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijzen:
EGA FL. 149,=, VGA FL. 169,=



Om in de stemming te komen voor Larry 5 heb ik eerst de VGA versie van Larry 1 weer eens gespeeld. Door de nieuwe graphics en muziek was dit toch een leuke ervaring. Larry 1 is eenvoudig van opzet omdat je rechttoe-rechtaan het verhaal rond Larry tot een goed einde moet brengen. Larry 5 is iets minder makkelijk daar je 2 adventures tegelijkertijd moet oplossen.

Verhaal 1: Larry moet de 3 meest sexy vrouwen van Amerika opsporen en hun - vaak bizarre- sexavontuur met Larry vastleggen op video zonder dat zij dat merken.

Verhaal 2: Patti wordt geheim agent in een waanzinnig James Bond-achtig scenario en ook haar moet je heelhuids door dit adventure loodsen.

Larry 4: De floppies met Larry 4 zijn zoekgeraakt en moeten ergens in het verhaal van Larry 5 opgespoord worden. Wanneer je alles tot een goed einde brengt krijg je te horen wat er met Larry 4 is gebeurd.

Het gehele Larry 5 adventure zit propvol met animaties. Zo kun je regelmatig rustig achterover leunen om allerlei gebeurtenissen, waar je geen invloed op hebt, aan je voorbij te laten gaan. Dit kan een vergadering zijn van enkele mafia-bonzen of een droom als Larry in een vliegtuig in slaap valt. Voorafgaand aan het adventure zit een introductieverhaal met animaties dat al zo'n 10 minuten duurt. Tijdens andere stukken 'film' moet je pen en papier gereed houden voor het maken van aantekeningen. Al met al is het begrijpelijk dat deze Larry 8 Mb. van je harddisk inpikt en niet meer vanaf diskettes gespeeld kan worden. Alleen al de introductie zou ruim een half uur gaan duren als je deze vanaf diskette zou moeten bekijken. Wie extended -of expanded- geheugen heeft is het beste af want dit geheugen wordt gebruikt voor de opslag van graphics en het inlezen uit dit geheugen gaat uiteraard aanmerkelijk sneller dan vanaf de harddisk.

Humor heeft dit adventure volop en weer meer dan in de eerdere Larry's. Waar je ook bent in dit verhaal, overal is wat te zien of te lezen en er is altijd iets te lachen. Het laboratorium van de F.B.I. met z'n nieuwste elektronische snuffjes voor de geheime agenten is een giller; hier is de invloed van de James Bond films duidelijk aanwezig.

In dit adventure moet je alles, maar dan ook alles, onderzoeken. Doe je dit consequent dan zul je geen problemen ondervinden en dan zal blijken dat ook deze aflevering van Larry voor iedereen zeer makkelijk te spelen is. Tevens zul je leuke kleinigheden tegenkomen (zoals de cassette-recorder op je kantoor waarmee je je eigen achtergrondmuziek kunt kiezen).

Larry 5 is leuk! Niet alleen om te spelen maar ook voor toeschouwers. Het enige minpuntje is een kleine bug, waardoor soms stukjes tekst voorbij schieten. Op belangrijke momenten is dit gelukkig nog niet gebeurd. Wij hadden Larry 5 in twee avonden uit waaruit je kunt opmaken dat dit Sierra adventure voor de doorgewinterde spelers wel erg eenvoudig is. Daarbij moet ik wel vermelden dat we slechts 773 punten hadden van de max. 1000 die te halen zijn zodat we niet alles hebben gezien; misschien proberen we nog een keertje de volle 1000 punten te halen.

Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

beschikbaar gesteld door Homsoft.

BATTLEMASTER

PSS-Mirrorsoft.
PC & compatibles.
RAM: 640k.
EGA: JA.
VGA/MCGA: JA.
Tandy: JA.
Harddisk: 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?
Richtprijs: FL.119,=



?

De reden van de vraagtekens achter de opgesomde geluidskaarten is, dat wij geen spatje geluid uit onze Soundblaster te horen kregen na het opstarten van deze BATTLEMASTER volgens de ingesloten PC Keycard. Volgens de instructies op deze kaart zou je het programma met "BM -A" moeten opstarten om geluid via de Adlib kaart te krijgen, maar dit werkte voor geen meter.

De standaardinstelling voor het geluid is "BM -B" (Beeper), wat nog veranderd kan worden in "BM -S" (Sampled sound via de PC-speaker), maar met deze instelling kunnen er geheugenproblemen ontstaan. Met "BM -V" kun je VGA graphics op het scherm krijgen in plaats van de standaard EGA kleuren (niet om aan te zien) en dat werkt wel.

Met het kiezen van een cijfer (1-9) kan de snelheid van het programma aangepast worden en voor wie niet met joystick wil werken geldt dat de joystick dan eerst verwijderd moet worden, want het programma prefereert deze instelling boven muis en/of keyboard.

Op de achterkant van de Keycard vinden

we de beveiliging, die bestaat uit kolommen met combinaties van 4 cijfers. Door het juiste cijfer in te tikken, kom je in het startmenu en kan BATTLEMASTER beginnen.....

ARCADE-ADVENTURE met een vleugje STRATEGIE

Zoals het een goed spel betaamt is de handleiding beknopt en duidelijk. We lezen hierin (als je het nogal moeilijke Engels waarin het introverhaal geschreven is kunt volgen) dat de wereld van BATTLEMASTER wordt bevolkt door 4 rassen: Humans, Dwarves, Elves en Orcs. De eerste drie kunnen het niet al te best met elkaar vinden, terwijl de Orcs iedereen haten en door de anderen gehaat worden. Alles bij elkaar hebben de 4 rassen er een puinhoop van gemaakt en de wereldorde kan alleen hersteld worden, als de 4 koninkrijken veroverd worden en de kronen van de koningen naar een toren gebracht worden, waar de "Watcher" huist.....

Om te kunnen beginnen moet er eerst een leider gekozen worden. Hiervoor zijn in het startmenu 16 characters beschikbaar: 4 van elk ras. Deze kunnen Fighter, Wi-

zard, Merchant of Thief zijn en hebben elk hun eigen ikoon met portret. Verder hoeft je niets te doen; als je een personage hebt gekozen, dat je aanstaat kun je met "Start Game" naar het eerste scenario.

SCENARIO'S

Elk scenario bestaat uit een landschap met dorpjes, bossen, bergen enz. en wordt bevolkt door een bepaald ras, al dan niet aangevuld met monsters. Afhankelijk van het gekozen ras, c.q. beroep begin je alleen (Human Warrior) of met een klein legertje (Elf Wizard). Voordat er tot actie wordt overgegaan heb je in de meeste scenario's de kans om "Parley" aan te klikken, d.w.z. dat je kunt onderhandelen. Je krijgt dan een aantal voorwerpen te zien, die je eventueel kunt kopen en je kunt vrije doorgang afkopen, zodat je ongehinderd naar een volgende lokatie kunt reizen. In plaatsen die door je eigen rasgenoten bevolkt worden kun je je troepen aanvullen.

De voorwerpen en het voedsel liggen (als je besluit niet te kopen) in het scenario verspreid en zodra je iets oppakt, word je als vijand beschouwd waarna het vechten geblazen is. Je basisuitrusting bestaat uit een wapen voor lijf aan lijf gevechten, een lange afstandswapen en een armour. Deze wapens zijn voor elk ras verschillend, zodat je -als je een beter wapen vindt- eerst in de handleiding moet kijken of dit wapen geschikt is voor je. Hetzelfde geldt voor magische voorwerpen, die een betere bescherming kunnen bieden.

In het begin is het vechten nog vrij simpel. De tegenstanders zijn nog niet zo talrijk en niet al te sterk (jijzelf trouwens ook niet). Nadat je een bepaald aantal vijanden hebt verslagen, licht het ikoon op waarin het woord "Travel" staat. Nu kun je het scenario verlaten, waarna je op een overzichtskaart komt waarop de lokaties die je vandaaruit kunt kiezen met verbindinglijnen zijn aangegeven. Hier heb je ook de mogelijkheid om het spel te SAVEN, maar daar moet je goed mee uitkijken, want nu komt het strategie-aspekt er aan te pas.



Als je het portret van je leider aanklikt, krijg je een overzicht te zien van hemzelf en van de manschappen. Men heeft een bepaald aantal hitpoints, dat door het nuttigen van voedsel aangevuld kan worden. Zeer belangrijk zijn echter ook de punten voor "Moreel": het uitschakelen van tegenstanders verhoogt het moreel, het verliezen van manschappen heeft een tegengesteld effect. Door het opvoeren van deze beide categoriën wordt tenslotte de "Skill" steeds beter.

Het heeft dus bijvoorbeeld weinig zin om een sterke leider te hebben met een slap leger, aangezien je manschappen bij het volgende gevecht dan in no time uitgeschakeld zijn en het vertikken om je bevelen op te volgen. In latere scenario's, waar het pas echt moeilijk wordt, zal het je zuur opbreken als je in het begin maar raak ge-SAVEd hebt (ik spreek uit ervaring).

FOLLOW THE LEADER

Het opvolgen van je bevelen komt tot uiting in het scenario menu, waarin je je troepen kunt formeren; je kunt ze om je heen plaatsen, op een rechte lijn (naast of achter je) of in een wigvorm etc. Zelf kun je vooraan gaan staan of juist achter, als dat beter uitkomt en je kunt een "Wait" instructie geven, als je in je eentje er op uit wilt om iets te onderzoeken. Bij een leger met een hoog moreel worden deze bevelen stipt opgevolgd.

Buiten het (al dan niet) vechten zijn er in elk scenario puzzels op te lossen, sleutels te vinden om bepaalde deuren of poorten te openen en valkuilen te omzeilen. Het beste is om een scenario eerst een paar keer te spelen zonder te SAVEn, zodat je weet waar de gevaarlijke plaatsen zitten en daar rekening mee kunt houden. De "Wait" instructie is in zo'n geval handig, want een valkuil kan een groot deel van je leger in één keer laten verdwijnen.

GRAPHICS

In de VGA-mode is BATTLEMASTER een lust voor het oog. De diverse landschappen, kastelen, mijnen en andere lokaties zijn zeer gedetailleerd getekend en hetzelfde geldt voor de figuurtjes. Je leider wordt aangegeven door middel van een rood pijltje boven zijn hoofd, anders zou je hem op een gegeven moment niet meer

kunnen onderscheiden van de rest van het leger, dat uit maximaal 16 manschappen kan bestaan. In het scenario menu is voor het gemak ook nog een klein overzichtskaartje opgenomen, waarin je eigen positie door een gele stip wordt aangegeven, terwijl de vijandelijke troepen aan de rode stippen te herkennen zijn.

KONKLUSIE

BATTLEMASTER is een heel apart spel voor alle leeftijden, zowel voor degenen die van vechtspelellen houden als voor hen, die geïnteresseerd zijn in het oplossen van puzzels en raadsels.

Het enige dat ik op dit spel aan kan merken is dat er fouten in de programmering voorkomen, zoals het ontbreken van AdLib/Soundblaster geluid. Het eerste pakket, dat wij voor recensie ter beschikking kregen, vertoonde zoveel bugs dat het welhaast onspeelbaar was. Een vervangend pakket deed het aanmerkelijk beter, maar

ook hierbij is het herhaaldelijk voorgekomen, dat het spel bleef hangen bij het inladen van een nieuw scenario. Waarschijnlijk is dit te wijten aan problemen met "Hi-Mem.Sys", die men het beste kan uitschakelen. Nog beter is het om een aparte boot-disk te maken (zie het artikel over BAT-files elders in dit blad). Als men echter deze kleine ongemakken op de koop toe neemt, is BATTLEMASTER zeker een aanrader, zowel voor bezitters van de "snelle jongens" als degenen die op een tragere XT spelen.

Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

NOVA 9.

Dynamix.
PC & compatibles.
Min. 8 Mhz. AT noodzakelijk.
Hercules: NEE.
CGA: NEE.
EGA/VGA: JA.
Harddisk: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32: JA.
AdLib: JA.
Sound Blaster: JA.
Richtprijzen:
EGA FL. 149,= VGA FL. 169,=

NOVA-9 is de opvolger van STELLAR-7 waarvan je de recensie kunt lezen in Gids nr. 7. Qua spel is er weinig veranderd, temeer daar STELLAR-7 al in VGA was uit-

gevoerd en gebruik maakte van de bekende geluidskarten. Weinig nieuws dus maar wel veel verbeteringen, wijzigingen en aanvullingen.

NOVA-9 is grafisch nog mooier dan z'n voorganger en heeft i.p.v. 'stills' een introductie en scenes met animatie en geluidseffecten. Er zijn nu 9 'werelden' die veroverd moeten worden waarbij de moeilijkheidsgraad iets is opgevoerd. Dit heeft natuurlijk ook z'n negatieve kanten. Zo is de prijs drastisch verhoogd en is een 8 Mhz. AT echt het minimum wat dit spel nodig heeft. Wil je echt lekker opschieten en wat actie beleven dat komt dit spel pas goed tot z'n recht op 16 Mhz.

Al met al weer een geweldig spel maar bezitters van een trage machine kunnen beter de 'oude' versie aanschaffen.

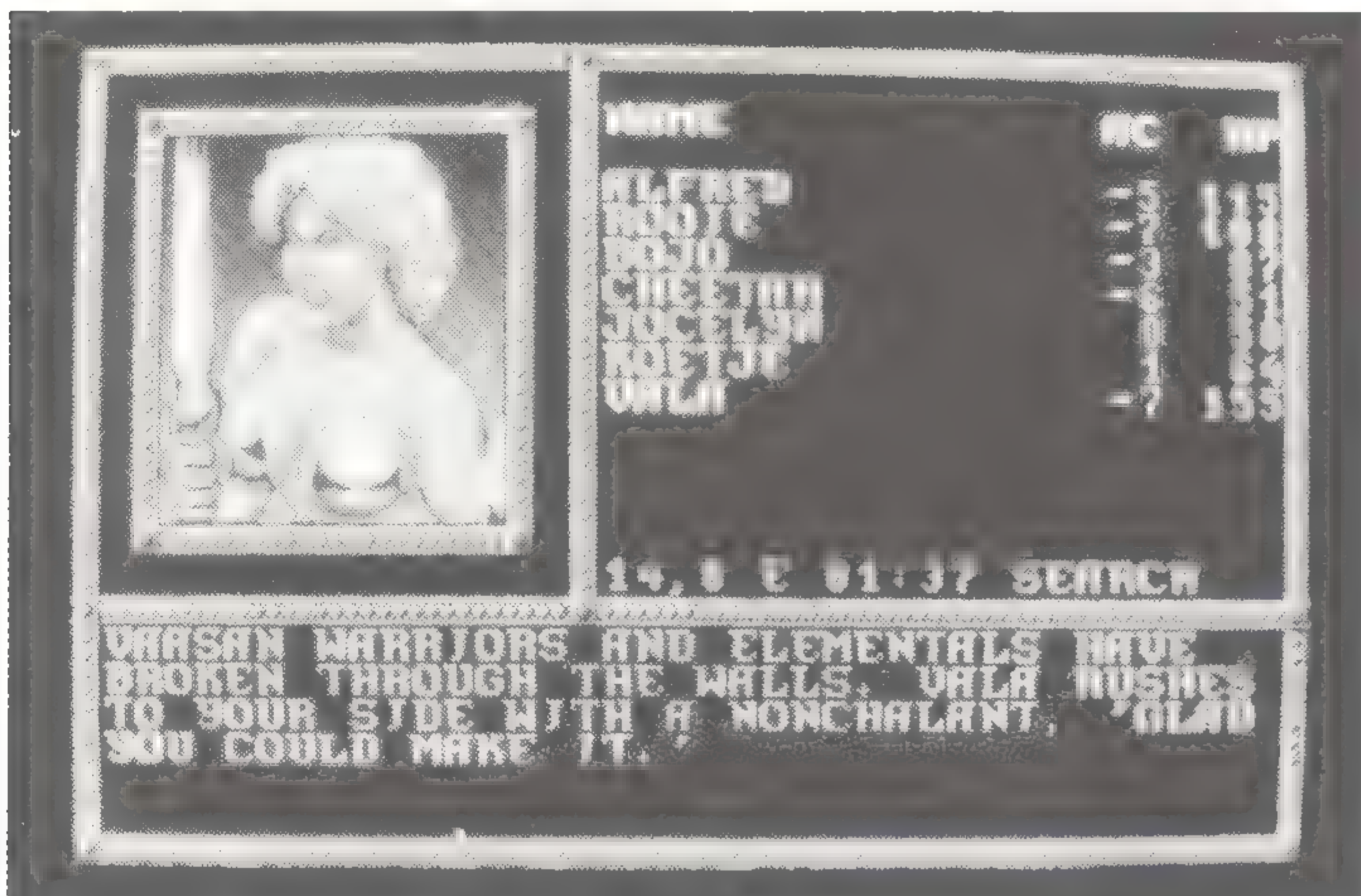
Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7



POOLS OF DARKNESS

Strategic Simulations Inc.
 PC & compatibles.
 RAM: 640k.
 EGA: JA.
 VGA/MCGA: JA.
 Tandy: JA.
 Joystick: JA.
 Muis: JA.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5" of 5.25"
 AdLib: JA.
 Sound Blaster: JA.
 CMS/Gameblaster: JA.
 Richtprijs: FL. 109,=



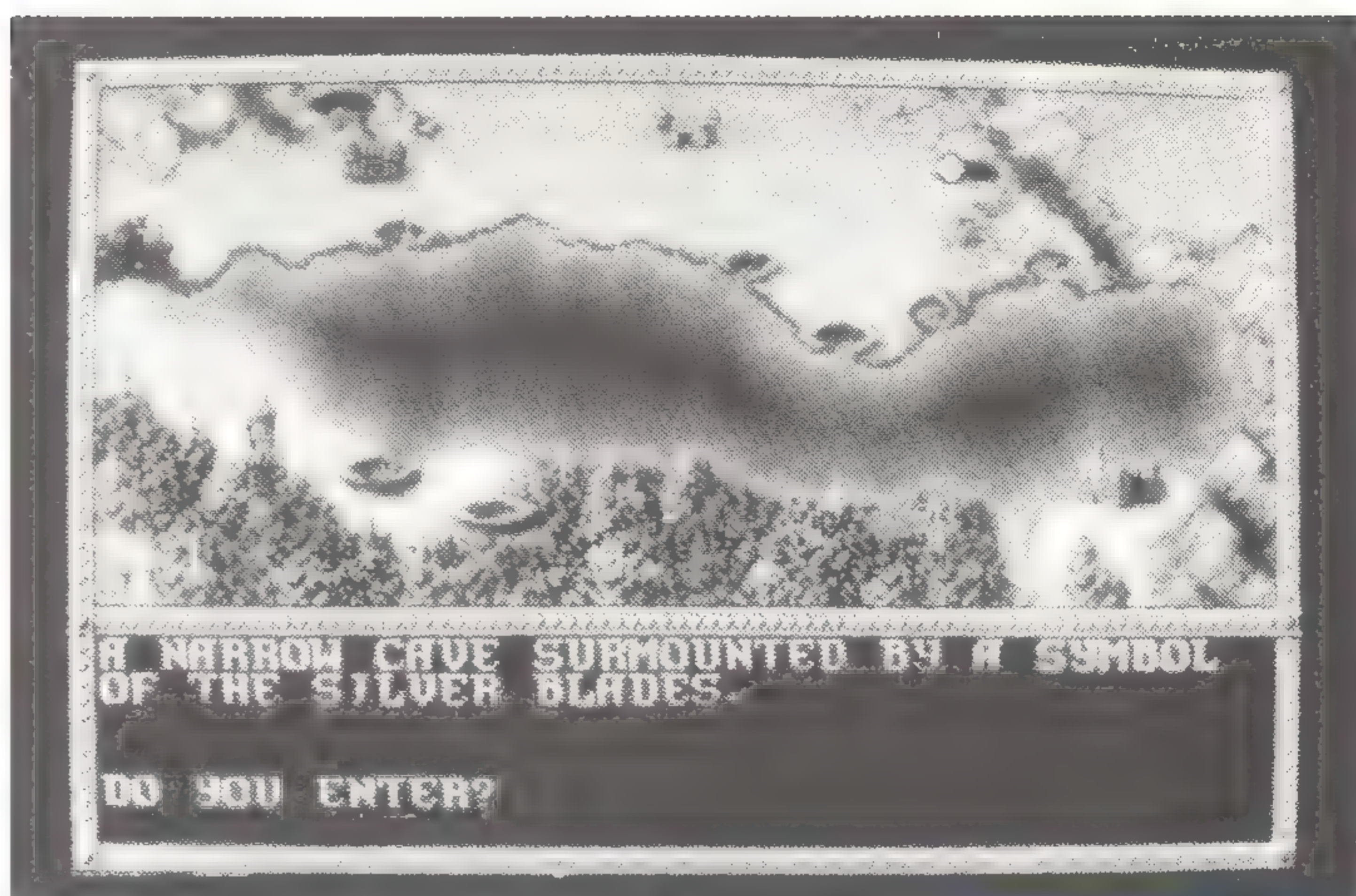
In het artikel elders in dit blad -pag. 19 t/m 22- over het verleden, heden en de toekomst van adventures werd dit vierde deel uit de "Forgotten Realms" serie van S.S.I. al even genoemd. Inmiddels heb ik er al een stukje van kunnen spelen en deze POOLS OF DARKNESS is inderdaad mooier, uitgebreider en bovenal moeilijker dan de voorgangers.

Ook S.S.I. heeft het CGA tijdperk achter zich gelaten en vooral in de VGA mode onderscheidt POOLS OF DARKNESS zich van de eerdere titels (zelfs Gateway to the Savage Frontier). Het begint al na het opstarten met een introfilmje, begeleid door aardige muziek via de geluidskaart of gedigitaliseerd via de interne speaker. In dit geanimeerde filmje roept je tegenstander uit de 3 voorgaande delen zijn monsters bij elkaar en geeft een opsomming van alle "wandaden", die jij en je groep in het verleden hebben begaan. En uiteraard dienen de slechterikken het er dit keer beter van af te brengen.

Hierna volgt het bekende menu waarin we kunnen overgaan tot het samenstellen van de party. Tevens is het mogelijk -als je de SAVEGAME file van Secret of the Silver Blades bewaard hebt- de characters uit dat spel over te hevelen.

In beide gevallen geldt: zorg dat je een zeer sterke groep maakt met minstens één "full time" Cleric en dito Mage met het hele pakket spells op level 7. Vooral de Cleric is zeer belangrijk in verband met het reanimeren van de doden, die ongetwijfeld gaan vallen. Een paar sterke Fighters (of Paladins, c.q. Rangers) mogen ook niet ontbreken. Aan figuren, die bijvoorbeeld Fighter/Mage/Cleric kunnen zijn heb je in POOLS OF DARKNESS haast niets, omdat deze wel met spells uitgerust zijn, maar voor beide categoriën slechts op level 2. Let er tenslotte ook goed op, dat iedereen voldoende hitpoints heeft (liefst boven de 100).

Net als bij de andere SSI adventures kunnen de figuren geEDIT worden, waarbij je de kleren en wapenuitrusting naar eigen inzicht kunt inkleuren. Ook hierin zijn wat kleine verbeteringen aan-



gebracht; er zijn meer kleuren beschikbaar en de diverse rassen zijn beter van elkaar te onderscheiden.

Het adventure begint in de stad Phlan, waar niet veel te beleven valt, behalve een kroegruzie met een paar Ettins bij wijze van oefenrondje. Er zijn wat winkeltjes waar je wapens e.d. kunt kopen, maar die hebben weinig te bieden aangezien de basisuitrusting van de groepsleden vele malen sterker is dan wat de kooplieden in hun collectie hebben. Een bezoek aan het stadhuis levert een uitnodiging op om het leger van Phlan te vergezellen naar oorden, waar wat meer actie te verwachten is en dan begint het gedonder: één stap buiten de stadspoorten en er breekt een pandemonium los. Overstromingen, een zonsverduistering, totale verwoesting en de kennismaking met ene Bane, die op deze manier samen met drie kornuiten de macht over Phlan wil overnemen. Hierna kom je op magische wijze terecht bij de Sage van Shadowdale, van wie je de opdracht krijgt Bane en zijn leger uit te schakelen en dan begint het eigenlijke adventure: je komt op een kaart terecht, die een totaal onbekende wereld voorstelt, waar je alle lokaties moet onderzoeken en alle vijanden van Phlan moet verslaan.

Hier word je meteen al geconfronteerd met de moeilijkheidsgraad van POOLS OF DARKNESS, want zelfs de vijanden die gewoon loslopen zijn al haast niet te verslaan en qua sterkte en magic zo'n beetje gelijk aan de eindmonsters van bijvoorbeeld Death Knights of Krynn. Een stad met een herberg waar je je party op kunt lappen kom je voorlopig niet tegen, dus het "Encamp" commando kun je alleen in het open veld geven met alle risico's van dien.

Vaak SAVEn is hier het devies, want de meeste gevechten lopen -vooral in het begin- slecht af. Veel tegenstanders blijken immuun te zijn voor je hele arsenaal aan spells, waarna je je Mages andere spreuken moet laten instuderen en/of je hele tactiek moet veranderen. Je kunt de gevechten op "automatisch" zetten (ALT-Q), maar dat heeft over het algemeen weinig zin.

KONKLUSIE

Ondanks de veel mooiere graphics, zowel bij de kleine plaatjes als de beeldvullende en ook tijdens de gevechten, is POOLS OF DARKNESS absoluut niet geschikt voor beginners. Die kunnen beter voorzichtig starten met Gateway to the Savage Frontier. De ervaren SSI speler, die bijvoorbeeld Secret of the Silver Blades of Death Knights of Krynn al te makkelijk vond, heeft hier een echte uitdaging aan.

Op mijn 286AT loopt het spel behoorlijk vlot, al duurt het inladen van de diverse scenario's wat langer dan anders. Ook op een niet al te trage XT zal POOLS OF DARKNESS nog best te spelen zijn. De snelheid waarmee de teksten op het beeldscherm getoond worden, kan zoals altijd geregeld worden.

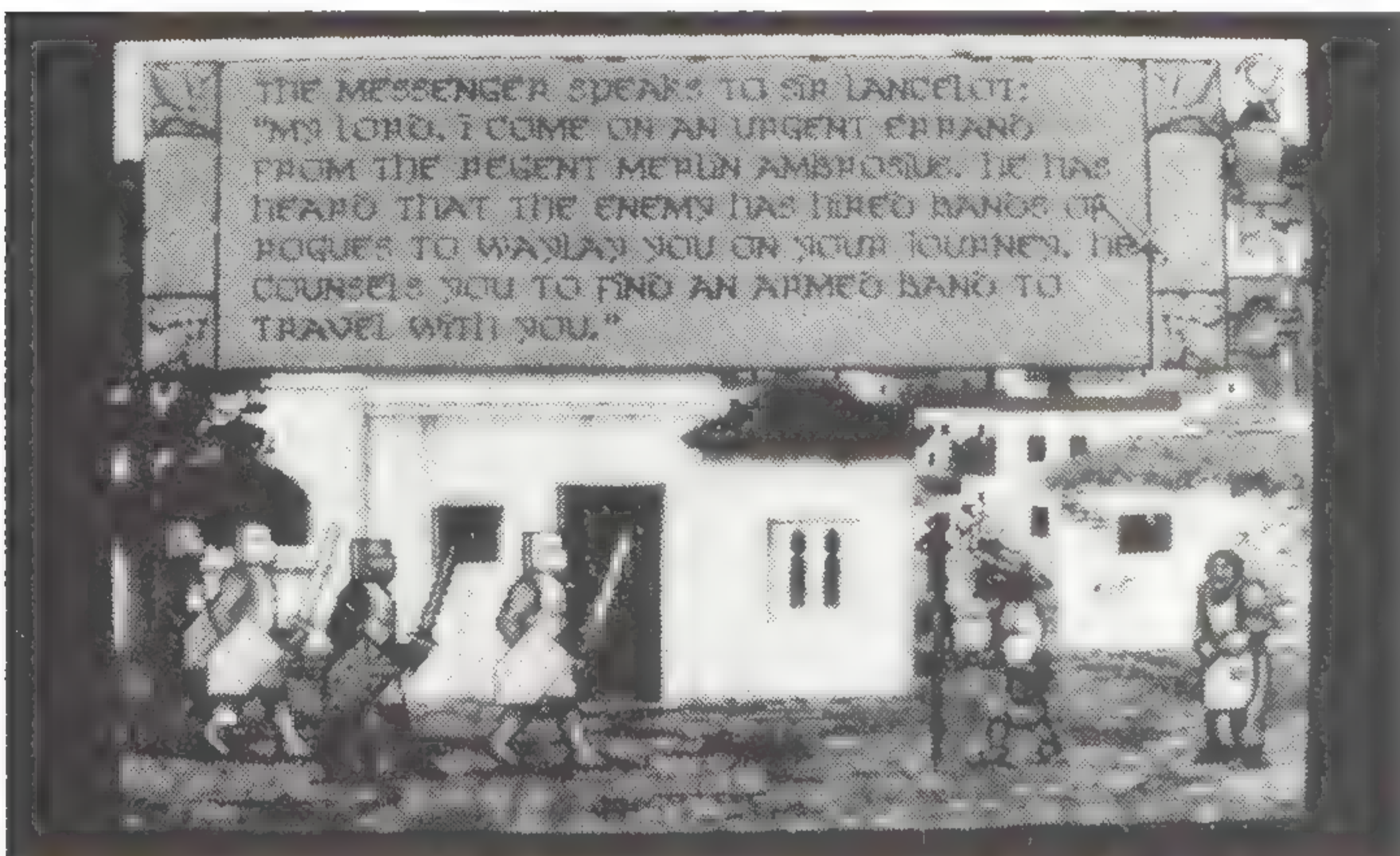
Bloed, zweet en tranen, maar voor mij kan POOLS OF DARKNESS niet meer stuk!

Jocelyn

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

VENGEANCE OF EXCALIBUR

Virgin Games.
PC & compatibles.
EGA: JA (512k)
VGA/MCGA: JA (640k)
Tandy: JA.
Harddisk: Aanbevolen.
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.
Richtprijs: FL. 129,=



In de vorige aflevering van de Software Gids kon je de recensie lezen van Spirit of Excalibur en nu alweer is de opvolger van de persen gerold onder de titel VENGEANCE OF EXCALIBUR.

Wat technische gegevens betreft geldt voor VENGEANCE hetzelfde als voor SPIRIT: bij het instellen op VGA graphics zorgen dat er voldoende geheugen beschikbaar is, anders loopt de boel vast.

De hele lijn van het verhaal wordt in VENGEANCE OF EXCALIBUR voortgezet met dezelfde smaakvolle graphics en bijbehorende muziek via de geluidskaarten. Waar men gelukkig van afgestapt is, is de nare beveiliging van het eerste deel. Het opzoeken van een plaatsnaam op een landkaart is vervangen door het invoeren van een bepaald woord uit de handleiding, wat wel zo prettig werkt. Voor de rest werkt alles hetzelfde: je verplaatst je personages (samen of apart) middels het aanklikken van iconen over de landkaart en je kunt steden of andere lokaties binnengaan met behulp van het vergrootglas. Individuele gevechten kunnen beïnvloed worden; groepsgevechten alleen gadeslagen.

OP NAAR SPANJE!

Het intro laat de voorgeschiedenis zien: met behulp van de snode ridder Breuse heeft de Shadowmaster King Constantine en de hoftovenares Ninive ontvoerd. Merlin neemt tijdelijk de leiding over en zendt de Ridders van de Ronde Tafel op een zoektocht door heel Europa om het tweetal terug te vinden, samen met de schatten die uit het kasteel Camelot ontvreemd zijn, waaronder het zwaard Excalibur en de Heilige Graal.

De speler krijgt 8 ridders ter beschikking, waarvan er 4 uitgekozen kunnen worden om af te reizen naar Bayonne in Frankrijk (deze kunnen eventueel worden overgenomen uit Spirit of Excalibur). Vandaaruit moet men zich een weg banen door de Pyre-



neen naar het schiereiland Iberia (Spanje en Portugal), dat in die tijd geteisterd werd door oorlogen met optrekkende Moren. Ook roversbendes die de wegen onveilig maakten, kom je regelmatig tegen met als extra handicap, dat deze het specifiek op jou gemunt hebben.

Dit alles maakt deze aflevering van Excalibur wat moeilijker. Niet alleen moet er veel gevochten worden (waarbij je weer zelf kunt bepalen of je het gevecht op het scherm wilt zien of alleen de uitslagen), maar de strategie neemt een nog belangrijker plaats in dan destijds in Engeland. Om het je nog lastiger te maken moet je legers inhuren om je te beschermen en de sterke tegenstanders aan te vallen en die huurlingen zijn niet bepaald goedkoop. Het honorarium moet per week afgerekend worden en in die tijd was een weekje Spanje ook al zo om....

Tijdens de eerste opdracht, die van Bayonne naar Santiago de Compostella voert, kun je aan geld komen in een doolhof onder de Pyreneeën. Met goed zoeken kun je hier aan ongeveer 400 bezanten komen, waar je heel zuinig mee om moet gaan. Als Santiago veroverd is, volgt er een gevecht met de geest van Sir Breuse en als je dat wint, krijg je het eerste gestolen item terug: een paar handschoenen.

Je tweede opdracht krijg je dan ter plaatse van Bishop Bartholomew, die je er op uitstuurt om de kostbare kerkklok terug te brengen, die gestolen werd door de vijand. Dit levert dan weer de nodige pegulanten op om de zoektocht naar Constantine voort te zetten. Met een beetje geluk vind je Ninive al terug tijdens deze missie, maar dan moet je wel alle rondreizende priesters, soldaten e.d. aanspreken en een bezoek brengen aan de zigeunerkampen, die je door heel Iberia verspreid tegenkomt.

KONKLUSIE

Wie Spirit of Excalibur niet kent, raad ik aan eerst dat spel uit te spelen, alvorens met VENGEANCE OF EXCALIBUR verder te gaan. Degenen die de voorganger wel gespeeld hebben en ervan gecharmeerd waren, zullen dit vervolg zeker kunnen waarderen omdat het qua moeilijkheidsgraad begint waar Spirit of Excalibur ophield.

Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

AMIGA/ATARI-ST

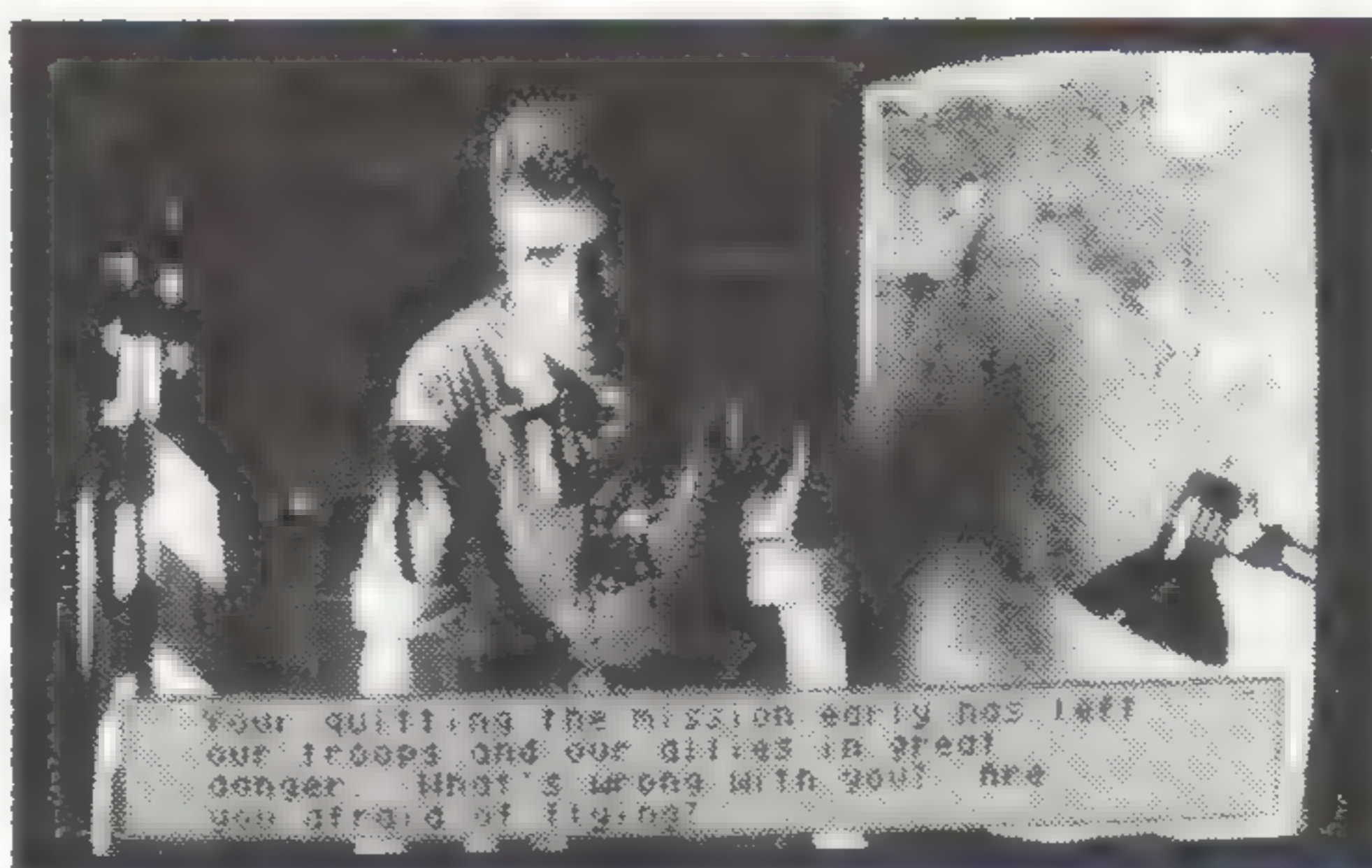
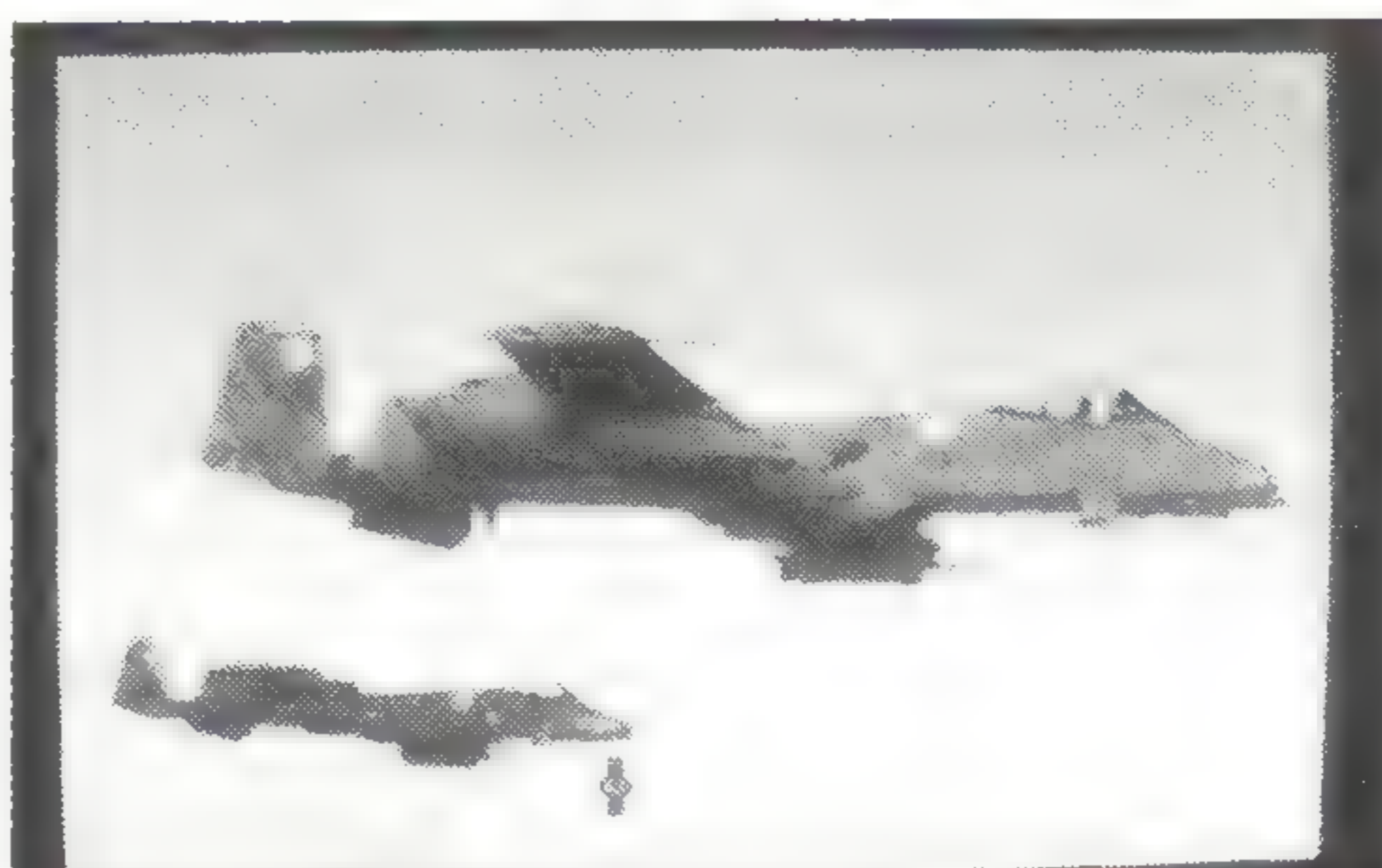
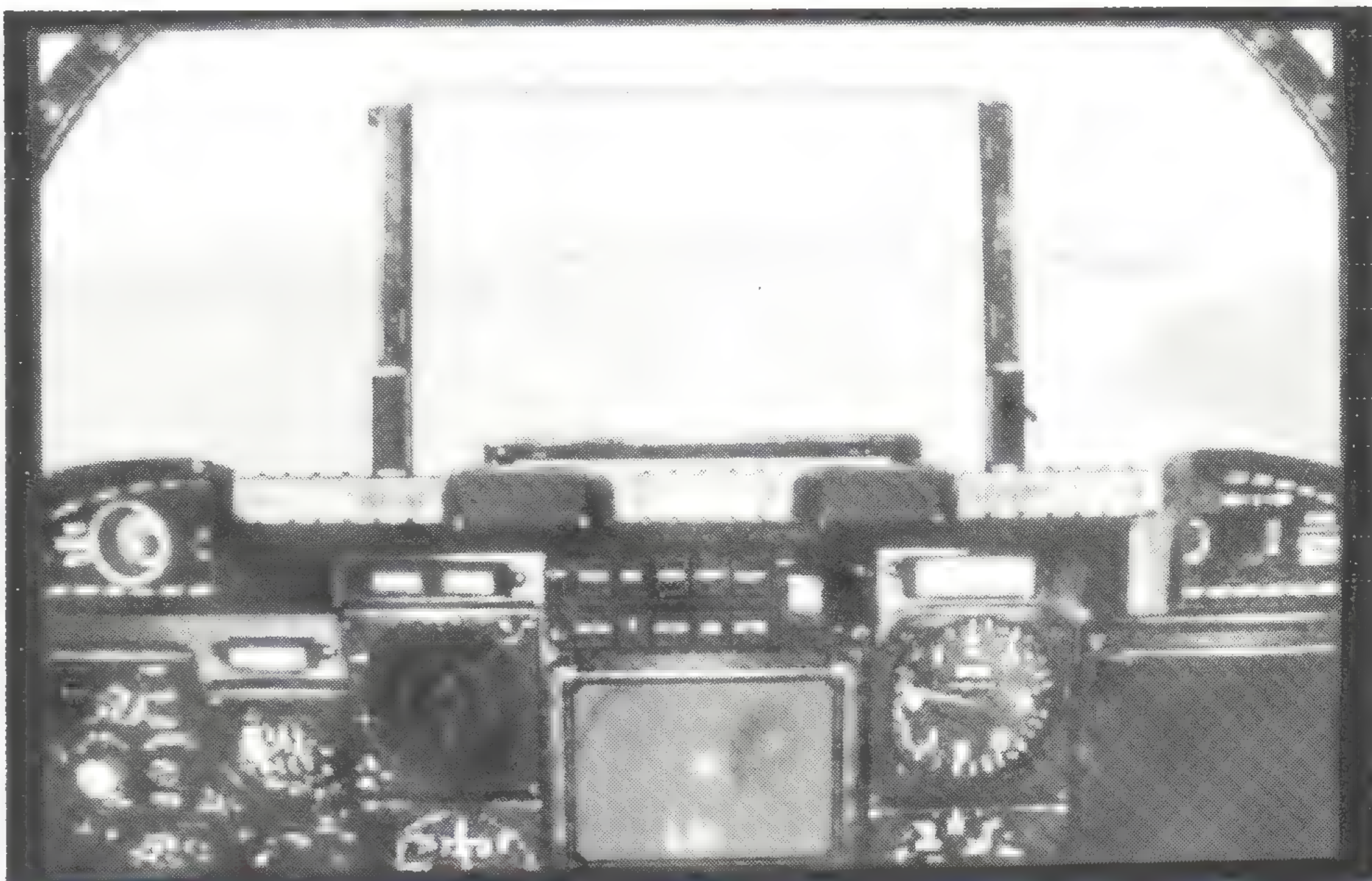
Voor deze systemen is de prijs weer tien gulden minder dan voor de MS-DOS versie. De overige waarderingen zijn gelijk.

A-10 TANKKILLER VS 1.5

Dynamix.
PC & Compatibles.
Min. 640 Kb.
Hercules: NEE.
CGA/MCGA: JA.
EGA: JA.
VGA: JA.
TANDY: JA.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Joystick: JA.
Muis: JA.
Adlib: JA.
Soundblaster: JA.
Roland MT-32: JA.
Richtprijs: FL. 149,=

De Fairchild A-10 TANKKILLER is op dit moment een gewild onderwerp voor simulaties, getuige het feit dat naast het reeds bestaande pakket van Dynamix nog twee firma's (waaronder Spectrum Holo-byte) bezig zijn met de ontwikkeling van een simulatie van deze vliegende tank. Dit is niet verwonderlijk omdat het uitvoeren van Close Air Support missies met dit toestel de speler in de voorste linies van het slagveld brengt met een enorme hoeveelheid firepower (zoals ook bij de SU-25 Stormovik). In het heetst van het gevecht moet de piloot grondoperaties ondersteunen waarbij timing en precisie van het grootste belang zijn. Vaak krijgt de piloot maar één keer de kans om over het doel te vliegen en zijn lading te deponeren. Iedere missie moet daarom tot op de sekonde worden gepland. Een uitstekend onderwerp voor een simulatie.

Was ik al helemaal weg van de eerste versie van A-10 TANKKILLER, de nieuwe versie biedt een groter aantal missies en de mogelijkheid om deel te nemen aan de onlangs in Kuwayt uitgevochten operatie "Desert Storm". In de woestijnoorlog om de bezetting van Kuwayt heeft de A-10 voor het eerst in haar bestaan een operationele rol gehad, van tactisch zeer groot belang. Naast dit toegevoegde woestijn scenario is de in de Verenigde Staten al langer uitgebrachte scenario disk "Central Europe 2" standaard in dit pakket opgenomen. Een totaal van 21 missies, die van een uitzonderlijke moeilijkheidsgraad zijn. De "desert storm" missies, waarbij de jacht op SCUD lanceer installaties en het



bestoken van Irakese pantsereenheden het leeuwedeel vormen, zijn bijzonder goed uitgevoerd, maar erg moeilijk om te vervullen. In het spel is tijd het kritieke element en de meeste opdrachten zijn dan ook zo opgesteld dat de piloot zelf een keuze moet maken uit de volgorde waarin de doelen moeten worden aangepakt. De opzet van het spel is gelijk gebleven, alsmede de besturing en het wapengebruik. In de menu's worden nieuwe gedigitaliseerde beelden getoond en naast de reeds bekende "Commander Cord" krijgen we met meer commandanten te maken tijdens de voor- en nabriefing. Het geluid van het spel is enigszins bijgesteld. Trefers op vijandelijke tank geven een betere knal en trefers op het toestel door vijandelijk afweergeschut klinken als hagelkorrels op een golfplaat: het signaal om het gevechtveld te verlaten. De tonen die

waarschuwen voor raketten, zijn enigszins afgezwakt en niet meer zo tandenknarsend vals als in de vorige versie. Grafisch is bijna alles gelijk gebleven, hetgeen logisch is omdat het programma 'an sich' niet is veranderd. Enkele toevoegingen onder VGA zoals het gebruik van schaduwen, hebben geleid tot de vermelding op de doos "improved graphics". Hierbij moeten we ons dus niet te veel voorstellen.

Wel veranderd is de wijze waarop we per missie de 'weapon load' kunnen kiezen. Konden we in de vorige versie alleen een paar standaard configuraties kiezen, we kunnen nu met de muis per ophangpunt aan de vleugel bepalen wat we meenemen. Mits natuurlijk binnen het hefvermogen van het toestel en mits symmetrisch opgehangen. Hoogstwaarschijnlijk zullen geen aparte missie disks voor "Desert Storm" worden uitgebracht, zodat ook de eigenaars van de oude versie het nieuwe pakket moeten kopen. Het pakket is volgens mij de moeite en het geld zeker waard. De echte Tankkillers onder ons mogen dit pakket niet laten liggen. Per slot van rekening willen we alleen de strijd in met het beste materiaal en dat moeten we van tijd tot tijd dus vervangen. Long live the Warthog.

Douwe.

BEELD:	9
GELUID:	7
SIMULATIE:	8
STRATEGIE/TAKTIEK:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

3D CONSTRUCTION KIT

Incentive (DOMARK).
PC & Compatibles.
Min. 10 Mhz. aanbevolen.
CGA: JA.
EGA: JA.
VGA: JA.
TANDY: JA.
Joystick: JA.
Muis: JA.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Adlib: JA.
Richtprijs: FL. 179,=

Laten we beginnen door onze nieuw gevonden waardering uit te spreken voor alle CAD tekenaars, simulatie programmeurs, animatoren en last but not least de makers van dit programma. Die waardering komt hen toe nu we met "3D CONSTRUCTION KIT" een idee hebben gekregen hoe zwaar deze beroepen zijn. Want wat is het moeilijk om met een beperkt aantal bouwstenen een toonbaar (en liefst herkenbaar) object op het scherm te krijgen in 3 dimensies. Petje af.

3D CONSTRUCTION KIT biedt ons de mogelijkheid om op de PC (of Amiga/Atari) in drie dimensies alle mogelijke bedenksels te bouwen (construction), te draaien, te vergroten of verkleinen, te verven, onderste boven te zetten, binnenste buiten te keren en (heel belangrijk) te laten bewegen. We kunnen bijvoorbeeld gebouwen maken, voertuigen, abstracte kunstvoorwerpen en alles wat we met een normaal twee dimensionaal tekenprogramma ook zouden kunnen, maar nu in drie dimensies. En mogelijk in bewegend beeld. Om dit alles te kunnen bereiken bestaat het programma eigenlijk uit twee delen. Allereerst een tekenruimte, waarin het object of de meerdere objecten die we maken in een open omgeving in 3D vormen en kleuren worden weergegeven. Alle mogelijke bewerkingsopties zijn hier aan te tippen via een grafisch interface in het scherm rondom de tekeningruimte. En ten tweede de programmamodule waarin we via een eenvoudig onder de knie te krijgen programmeertaal kunnen bepalen wat er moet gebeuren als we bijvoorbeeld gemaakte beelden na elkaar gaan afdraaien. Of wat er op het scherm moet gebeuren wanneer de gebruiker/speler een bepaald object manipuleert, zoals het openen van een deur of het schudden van een boom. Hierdoor krijgen we de mogelijkheid om zelf een animatie te maken, waarin de gebruiker het verloop zelf bepaalt. Een soort adventure is mogelijk.

Bij "3D Construction kit" wordt een videotape meegeleverd die in kort bestek met een paar reeds bestaande tekeningen (3D) laat zien wat de mogelijkheden zijn.

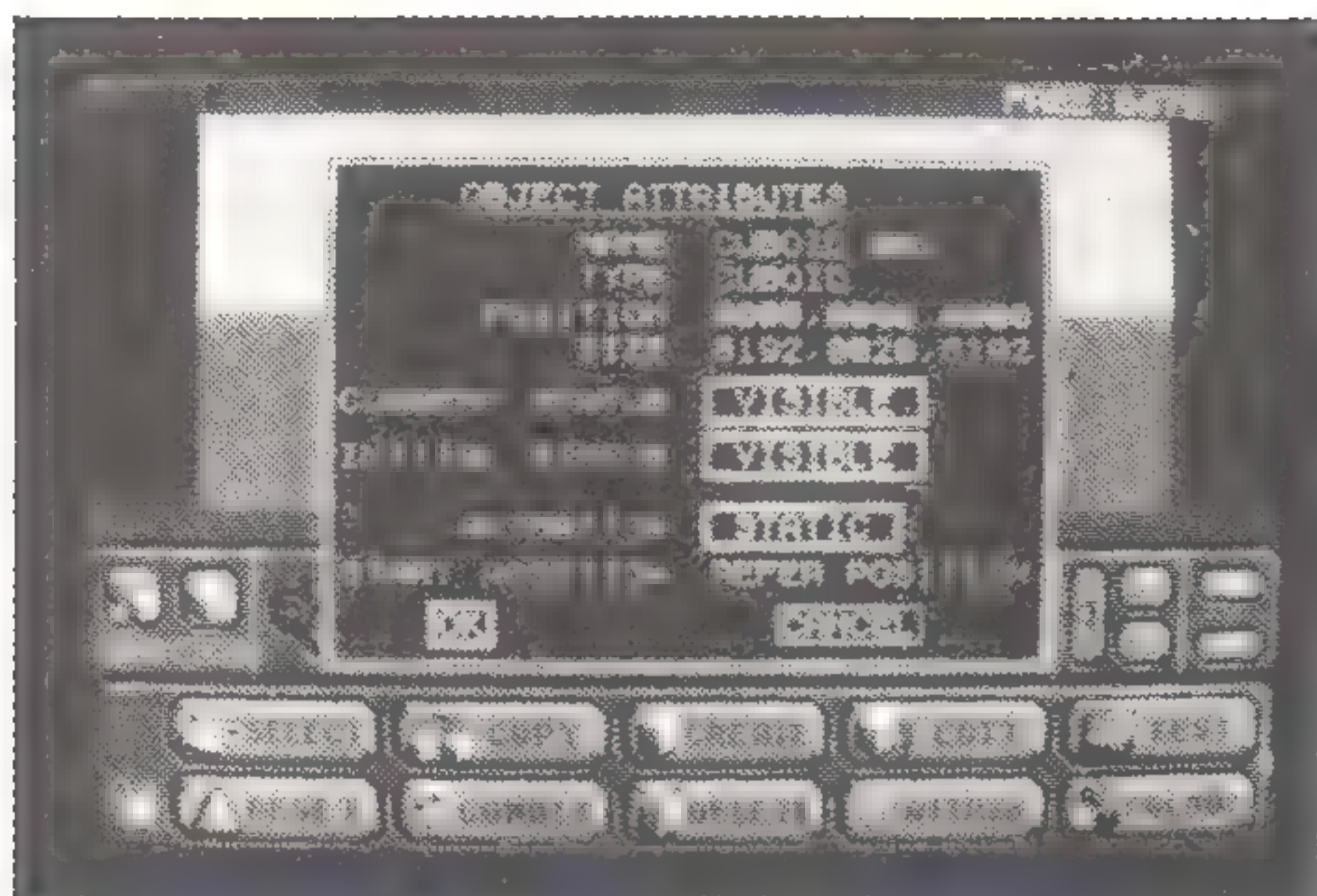


Braaf heb ik deze video bekeken en het leek me daarna allemaal heel eenvoudig. Ga er echter rustig van uit dat dit programma u nachten gaat kosten als u enigszins aantrekkelijke beelden wilt maken. De video legt echter heel goed uit wat mogelijk is en met de voortreffelijke handleiding in de hand komen we er wel uit. De handleiding behandelt op een logische manier een voorbeeld waarmee we langs alle opties van het programma kunnen lopen. Dit blijkt voor het programma de beste (misschien wel de enige) manier om het te leren. Daarnaast worden in het pakket twee demo's meegeleverd die kunnen worden gestart vanuit het programma en ons laten zien wat allemaal kan als we een maandje geoefend hebben. Om een idee te geven van de complexiteit van het programma en daarmee ook de aantrekkingskracht, geef ik een klein voorbeeld.

Zoals te verwachten beginnen we vaak te ambitieus met dit soort programma's en ik wilde dan ook meteen een hypermoderne jet bouwen. Na een dagje spelen had ik een goed ogend toestel op het veld staan, in de naar mijn smaak juiste kleuren, in zij-aanzicht. Benieuwd naar de voorkant en achterkant van het toestel draaide ik het object, waarna bleek dat de voorzijde niet bestond en ik slechts dunne staalplaat had gebouwd in één dimensie. Het korrigeren hiervan heeft me ongeveer in het gekkenhuis doen belanden, zodat ik halverwege overgestapt ben op een eenvoudige weergave van een huis, met vier rechtopstaande wanden, drie ramen en een deur. Van boven af gezien had ik echter weer niets, dus dit moest worden opgelost met een pyramide. Na een tuin, een weg en (zoals het voorbeeld op de doos) een hekje te plaatsen wilde ik me met het interieur van het huis gaan bemoeien. Om het huis binnen te komen, moeten we de programmamodule gebruiken, hetgeen

betekent dat we 3D CONSTRUCTION KIT 'vertellen' dat als we door de deur willen, een nieuwe tekening wordt opgehaald en wel die van het interieur. Dit moeten we echter eerst maken, hetgeen niet gebonden is aan de buitenmaten van het huis. Een zwembad plaatsen in een hutje op de heide is dus mogelijk. De enige beperking daarin is dus de eigen fantasie. De makers van het programma hebben deze optie ook onderkend en geven aan dat juist hiermee de meest vermakelijke en surrealistische adventures gemaakt kunnen worden. Het is inderdaad heel aardig om een doolhof te maken met voor de kijker verborgen doorgangen, die alleen in de "3D KIT" programma routine bekend zijn. Het effect op de menselijke hersens van het van binnen uit bekijken van een doolhof of van een huisinterieur in een programma als dit is enorm. Totdat we details gaan aanbrengen zoals een schilderijtje, een open haard of een boompje, is de kijker voor de oriëntatie geheel aangewezen op de computer en kunnen de zintuigen niet worden gebruikt. Hierbij moeten we ons voorstellen dat we in een kubus staan, waarvan alle zijden even blauw zijn en het licht niet vanuit een bepaalde richting komt om ons te oriënteren. Niet te onderkennen is dan of we omhoog kijken, omhoog of naar links of rechts. Dat is wennen.

Het programma kent een groot aantal mogelijkheden in het aanbrengen van vormen, het vervormen van vormen en het manipuleren van de lichtbron. Al staat het programma niet op niveau in vergelijking met CAD of de Virtual Reality systems, het brengt de PC eigenaar dicht bij de mogelijkheden, waarbij geduld en een hoop fantasie vereist zijn. De grafische weergave is goed, maar met een tamelijk lage resolutie. Zou de scherpte van het beeld (aantal lijnen) verhoogd zijn, zou de processor meer dan evenredig veel werk te



verstouwen krijgen. En dat is niet het hoofddoel van het programma. Het doel is om de gebruiker te laten spelen in een ruimtelijk vlak, waarbij meerdere werkelijkheden aan elkaar gekoppeld kunnen worden via het gebruikersprogramma. Om bovengenoemde reden ook zijn er in het programma geen ronde objecten te kiezen. Een rond object kost veel meer rekentijd dan een rechthoekig object, omdat een volledig rond object moet worden opgebouwd uit een (theoretisch) oneindig aantal raaklijnen. Zelf kunnen we wel cilinders of cirkels maken uit meerdere rechte lijnen, maar echt rond worden ze nooit. Het programma ondersteunt Adlib en kent enkele samples. Meer samples die in de shareware bibliotheken te vinden zijn, kunnen in animaties worden gebruikt. Het bijgeleverde geluid is aardig, niet meer, niet minder. De besturing via het GUI (Grafisch User Interface) met muis en joystick zijn beide goed en reageren uitzonderlijk snel. De lay out van de "buttons" voor de richtingbesturing is zeer goed gekozen, hetgeen zich uit in het heel natuurlijk met de muis ingeklikt rondreizen door de 3D "fantasy world". Het aantal views, zooms, turns en weergave opties is zowat onbeperkt. Raadzzaam voor beginnende 3d-ers is om eerst niet te veel van kijkerspositie te wisselen, maar om eerst langzaam de objectbouw onder de knie te krijgen. Het object kan op alle manieren gedraaid worden. Dan wordt het aardig om (de monteur die onder de auto de uitlaat moet vervangen) eens vanuit een andere hoek te gaan bekijken en te zien wat er van ons briljante ontwerp overblijft.

Dit programma is een zekere aanrader. Het onderwerp en de uitvoering laten bij dit programma zelfs het gebruik als gezelschapsspel zeer goed toe. Per slot van rekening hebben twee meer fantasie dan één en drie weer meer dan twee (gaan we zo door?). 3D CONSTRUCTION KIT is een bijzonder leerzaam en bijzonder uitdagend pakket. Zelfs als het alleen maar zou zijn om de hedendaagse simulatieprogrammeurs beter te waarderen.

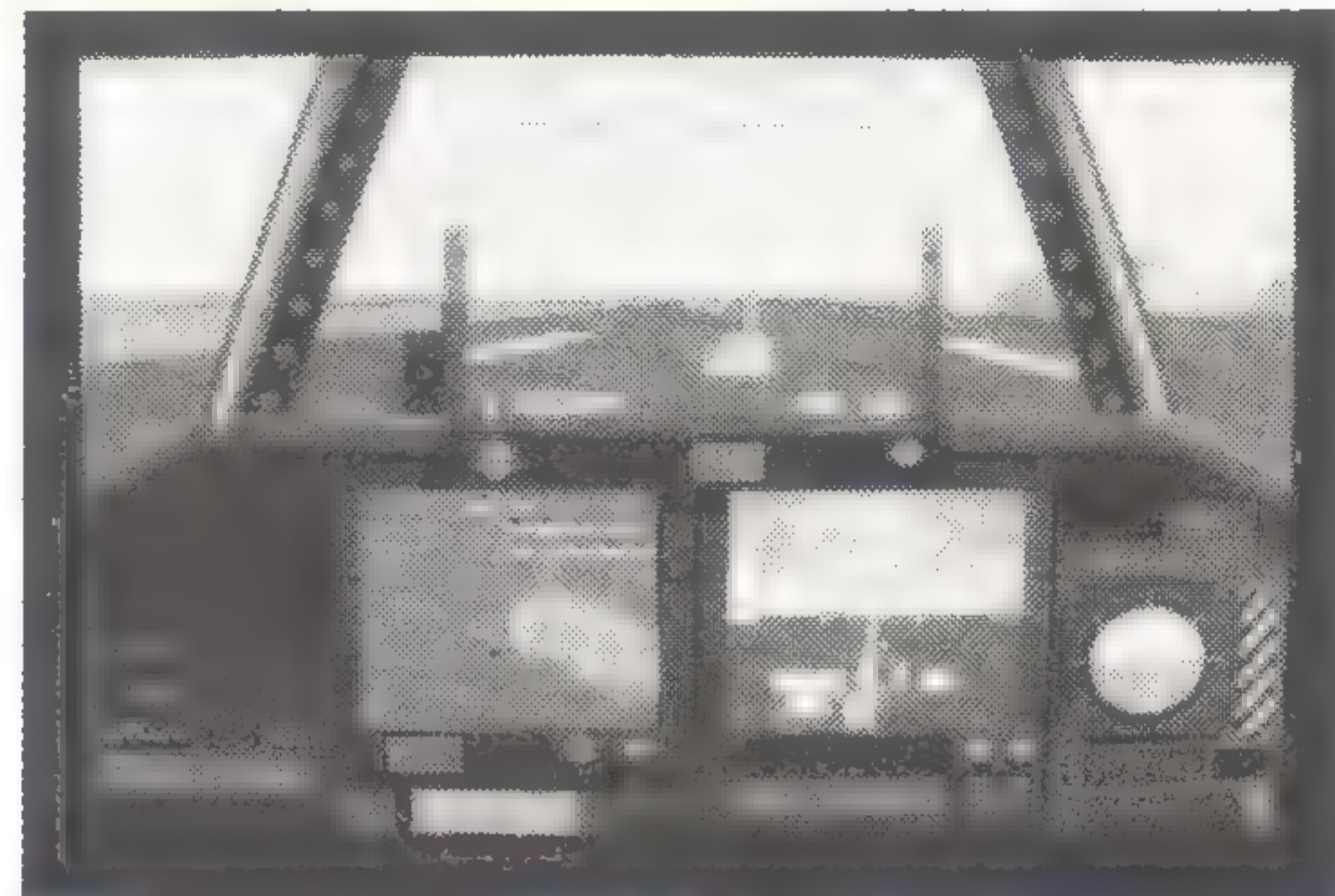
Douwe.

BEELD: 7
GELUID: 6
SPELKWALITEIT: 9
DOCUMENTATIE: 7
PRIJS: 7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

F117A Nighthawk Fighter 2.00

Microprose.
PC & compatibles.
16 Mhz. AT aanbevolen. EGA: JA.
VGA: JA.
TANDY: JA.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Joystick: JA.
AdLib: JA.
Roland MT-32: JA.
Richtprijs: FL. 149,=



DEMO

Onderhand is het een gewoonte geworden van de grote simulatie fabrikanten om demodisks te verspreiden als het eigenlijke eindproduct lang op zich laat wachten. Gunship 2000 en F117A stonden lange tijd gepland voor het najaar van 1991, maar het ziet er niet naar uit dat de deadline voor dit programma gehaald wordt. Vandaar deze voorbeschouwing.

In principe lijkt F117A in grote lijnen hetzelfde programma als F19 Stealth Fighter, zij het dat Microprose aan de graphics wat heeft gesleuteld. De opbouw van de missies, de wapenkeuze schermen, opties in kijkrichtingen en dergelijke zijn bijna hetzelfde. Met de toetsenbord overlay die Microprose bij F19 heeft geleverd heb ik deze demo prima rondgespeeld. In F117A Nighthawk Fighter is het de speler gegund om zogenaamde precision strikes uit te voeren tegen tactisch belangrijke vijandelijke doelen in een door radar slecht te signaleren vliegtuig met een enorm wapenarsenaal. Dit arsenaal wordt bij de stealth fighters wegens het radarprofiel niet onder de vleugel megedragen, maar net als in een grotere bommenwerper binnen in het toestel. Het toestel is voorzien van alle moderne snuffjes als volgcamera's, nachtzicht (in de nieuwe versie erg mooi afgebeeld), lasergeleide bommen en raketten, zoekradar en on-line verbinding met AWACS (Radarvliegtuigen) op een scherm waarop de situatie op de landkaart continu wordt bijgewerkt. De stealth ziet daarmee alles, niemand ziet de stealth.

De missies bestaan grotendeels uit het vernietigen van één of twee doelen, waarbij we zelf de keuze van het te gebruiken wapen moeten maken en de vluchtroute kunnen bepalen. Een verschil met de voorgaande F19 simulatie is dat onderweg naar het eigenlijke doelengebied meer nieuwe doelen zijn aan te wijzen en er meer gebeurt. De weergave van de grondobjecten en alle in het luchtruim te onderscheiden toestellen is verbeterd en kent meer detail. Nog steeds echter is bij alles wat we zien de traagheid van de polygon berekening duidelijk. Vergeleken met de voorganger is F117A zelfs iets trager. Vermoedelijk is er van een nieuw programma niet echt sprake, maar heeft Microprose op de oude programmaroutines doorgebouwd met wat extra's in de vormgeving. Dit kost dan snelheid.

Geluid op Soundblaster of Adlib kan met de demo niet worden getest. PC speaker geluid is in ieder geval identiek aan F19. Nieuw is ook het gebruik van bitmapping in de vuurballen en rookpluimen die we te zien krijgen. Deze techniek om de processor van rekenwerk te ontlasten is niet nieuw maar wel effectief. Het spel kent een uitgebreidere set aan scenario's dan haar voorgangers. We kunnen nu vliegen in centraal Europa, Libië, de Noordkaap, het Midden-Oosten en Iran, Vietnam, Korea, Cuba en natuurlijk in Kuwait (Desert Storm). De scenario's van alle woestijnlanden ontlopen elkaar echter niet veel. Alleen de missies en de doelen zijn anders. De eerste indruk die ik kreeg dat F117A niet veel meer biedt (of zal bieden want dit is een demo) dan F19, op de graphics na dan, is uiteindelijk overeind blijven staan. Het vlieggedrag van het programma is hetzelfde gebleven, alsmede de essentie van het spel; de missies. Diegenen die F19 al hebben gekocht raad ik daarom af om dit spel te kopen. Dat is, als het onverhoopt een keer uitkomt. Om de naam hoog te houden vermoed ik dat Microprose toch met een meer revolutionaire aanpak moet komen.

Douwe.

Opstartmenu in BASIC of als BAT-programma.

Naar aanleiding van het stukje over DOS 5 in het vorige nummer en het herhaaldelijk terugkeren van de problemen bij spelsoftware in combinatie met EMS-drivers heb ik de boeken maar eens uit de kast gehaald en -met behulp van materiaal dat Peter v.d. Lee mij ter beschikking stelde- enkele routines gemaakt om het leed wat te verzachten. Hieronder vind je een boot-routine die een RE-SET vervangt en gebruikt kan worden in combinatie met menu's om verschillende CONFIG.SYS-en AUTOEXEC.BAT bestanden uit te wisselen om zodoende de computer opnieuw op te starten met andere drivers. Het menu-programma heb ik in BASIC en als .BAT-files geplaatst. In BASIC heeft dit programma alleen zin als je een compiler hebt om hiervan een .EXE programma te maken. Verder kan een dergelijk programma in BASIC erg eenvoudig worden voorzien van wat franje en/of kleurtjes. Een BAT-file neemt minder geheugen in beslag doch moet in 2 delen gesplitst worden. Als iemand weet of dit ook in één routine kan dan zouden we dit graag vernemen.

Bootprogramma

Omdat we toch moeten programmeren beginnen we met de boot-routine. Als we alles via een menu bedienen laten we het opstarten natuurlijk ook via een programmaatje lopen en gebruiken we niet langer het toetsenbord. Omdat heel wat lezers minder vertrouwd zullen zijn met het werken met een assembler of met het DEBUG-programma geef ik hieronder de listing zoals die met DEBUG kan worden ingevoerd inclusief de codes voor een register, het opgeven van de naam etc. Ik heb de routine WARMBOOT.COM genoemd. WARMBOOT komt overeen met een reset via de CTRL-DEL-ALT toetsen. Na het opstarten van DEBUG toets je de volgende regels in met ENTER na elke regel. Waar alleen (ENTER) staat ook alleen de ENTER toets gebruiken.

```
a
MOV  AX,0040
MOV  DS,AX
MOV  AX,1234
MOV  [0072],AX
JMP  FFFF:0000
(ENTER)
rck
45
n WARMBOOT.COM
w
q
```

Indien juist ingetoetst vind je het programma WARMBOOT.COM op de (hard)disk en als je dit programma aktiveert zal de computer moeten opstarten. Ik heb dit programma in een subdirectory (\BOOTUP) van de DOS-directory geplaatst. In deze subdirectory plaats ik ook de .BAT en de .SYS files die overgeplaatst moeten worden naar de hoofddirectory als CONFIG.SYS en AUTOEXEC.BAT zodat, na een reset, de computer wordt opgestart met deze bestanden. Zorg ervoor dat elk van deze BAT-bestanden als laatste regel de naam krijgt van het menu, zodat ze dit menu opstarten zodra ze als AUTOEXEC.BAT in de hoofddirectory aanwezig zijn. Ik heb als naam BOOTMENU gebruikt en

BOOT voor het tweede deel. In dit geval moet BOOTMENU dus de laatste regel van de (toekomstige) AUTOEXEC.BAT zijn.

Het BAT-menu.

Hieronder volgen de listings van de BAT-programma's. Ik heb mijn eigen routines als voorbeeld gebruikt en eenieder is uiteraard vrij de namen en het aantal files (max. 9) te veranderen. Verder kun je deze files nog verder 'aankleden' als je dit wenst.

(BOOTMENU.BAT)

```
@echo off
cls
mem
echo:
echo Met de volgende opdrachten kan opnieuw opgestart worden:
echo:
echo BOOT 1 = Opstarten met QEMM386.
echo BOOT 2 = Opstarten met HIMEM zonder EMS.
echo BOOT 3 = Opstarten met NEAT-BIOS en EMS.
@echo on
```

(BOOT.BAT)

```
@echo off
cls
if "%1" == "1" goto ems
if "%1" == "2" goto noems
if "%1" == "3" goto neat
rem
goto end
:ems
copy c:\dos\bootup\qemmboot.bat c:\autoexec.bat
copy c:\dos\bootup\qemmboot.sys c:\config.sys
cd c:\dos\bootup
warmboot
rem
:noems
copy c:\dos\bootup\noems.bat c:\autoexec.bat
copy c:\dos\bootup\noems.sys c:\config.sys
cd c:\dos\bootup
warmboot
rem
:neat
copy c:\dos\bootup\neat.bat c:\autoexec.bat
copy c:\dos\bootup\neat.sys c:\config.sys
cd c:\dos\bootup
warmboot
:end
cls
cd\
mem
@echo Verkeerde keuze gemaakt. Geen reboot.
@echo on
```


Het BASIC menu.

Hetzelfde kunnen we ook maken binnen een BASIC programma. Dit heeft echter alleen zin als je over een compiler beschikt, daar het werken via de BASIC-interpretator zeer omslachtig is. Gecompileerd naar een 'stand-alone' programma met Turbo-BASIC levert deze listing een programma op van ca. 35Kb. en via Microsoft Quick BASIC een programma van ongeveer 20Kb. In BASIC kan alles binnen 1 programma en zijn volop mogelijkheden aanwezig om dit programma te verfraaien. Het enige nadeel dat aan zo'n BASIC menu kleeft is de noodzaak na elke wijziging of aanvulling de file opnieuw te moeten compileren. Voor wie een compiler permanent ergens op z'n harddisk heeft staan zal dit geen bezwaar zijn; een dergelijk eenvoudig programma wordt in enkele seconden vertaald.

Daar ik al erg lang met GW-BASIC werk is de listing nog ouderwets opgemaakt met regelnummers. Dit is met de bovengenoemde compilers of de nieuwe interpreter (QBASIC) uiteraard niet nodig. De STOP-regels zijn ingevoegd om bij tikfouten te voorkomen dat het programma bij het testen alle regels doorrolt en zodoende alle bootroutines afwerkt.

```
10 KEY OFF: CLEAR: CLS: LOCATE , , 0
30 PRINT " Met de volgende nummers kunt u opnieuw opstarten"
40 PRINT " of teruggaan naar DOS."
50 PRINT
60 PRINT " 0 = Terug naar DOS."
70 PRINT " 1 = Opstarten met QEMM386 en EMS-geheugen."
80 PRINT " 2 = Opstarten met HIMEM zonder EMS-geheugen."
90 PRINT " 3 = Opstarten met NEAT-EMS."
95 BEEP
110 LOCATE 12, 1, 1:PRINT " Welk nummer: ";
120 X$ = INKEY$
130 IF X$ = "" THEN 120
140 LOCATE , , 0
150 IF X$ = "1" THEN 1000
160 IF X$ = "2" THEN 2000
170 IF X$ = "3" THEN 3000
200 PRINT:PRINT "Geen wijzigingen aangebracht"
210 END
999 REM QEMM386
1000 SHELL "copy c:\dos\bootup\qemmboot.bat c:\autoexec.bat"
1010 SHELL "copy c:\dos\bootup\qemmboot.sys c:\config.sys"
1020 SHELL "cd c:\dos\bootup"
1030 SHELL "warmboot"
1050 STOP
1999 REM geen EMS
2000 SHELL "copy c:\dos\bootup\noems.bat c:\autoexec.bat"
2010 SHELL "copy c:\dos\bootup\noems.sys c:\config.sys"
2020 SHELL "cd c:\dos\bootup"
2030 SHELL "warmboot"
2050 STOP
2999 REM NEAT
3000 SHELL "copy c:\dos\bootup\neat.bat c:\autoexec.bat"
3010 SHELL "copy c:\dos\bootup\neat.sys c:\config.sys"
3020 SHELL "cd c:\dos\bootup"
3030 SHELL "warmboot"
3050 STOP
```

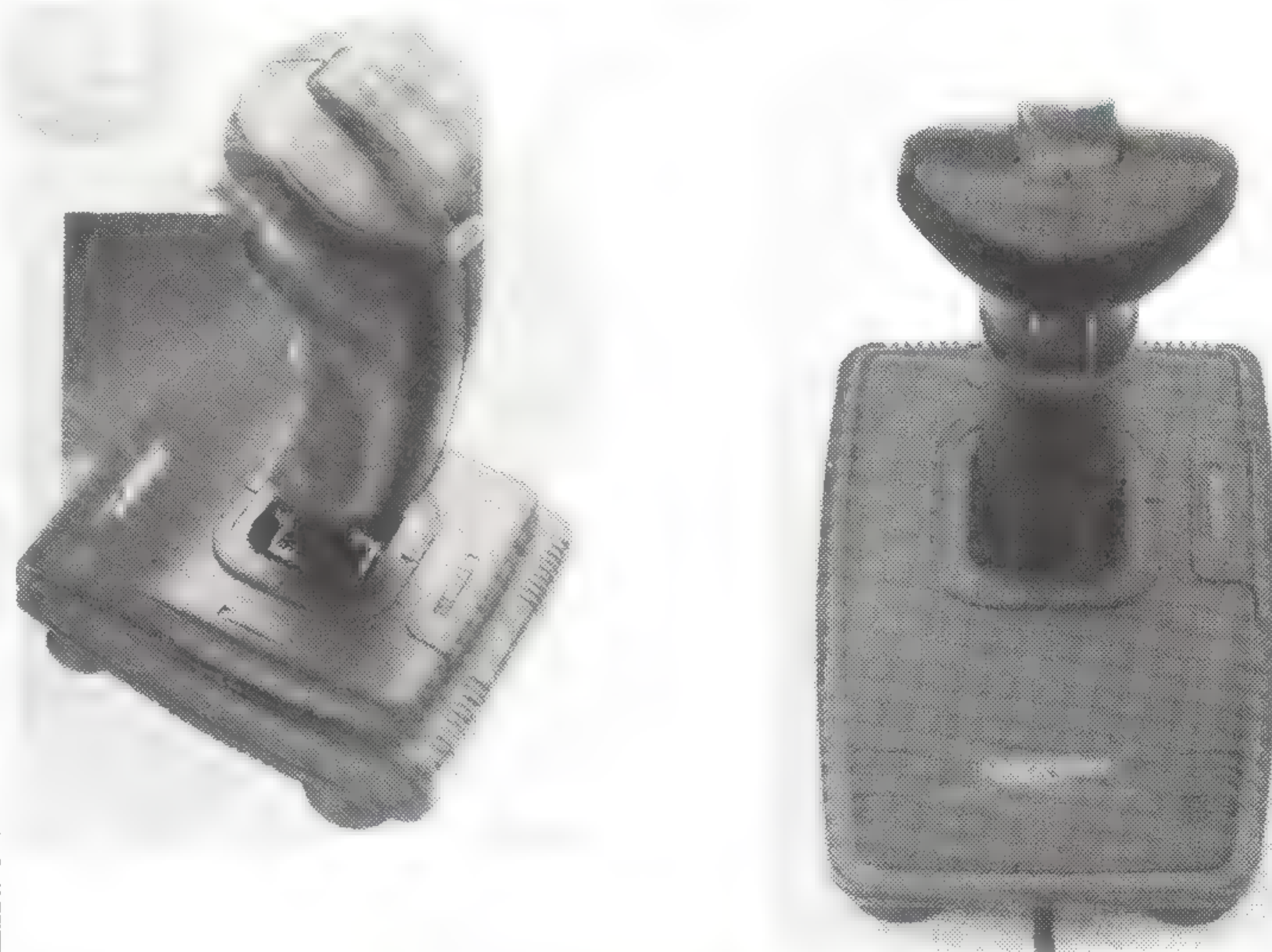
Tot slot nog een bootprogramma met de naam COLDBOOT dat ik zelf niet gebruik, maar dat ingezet kan worden op het moment dat een reset, zoals d.m.v. de RESET-knop op de computer, noodzakelijk is. Bij deze koude start wordt de machine dus eventjes geheel uitgeschakeld. Hiervan ook weer de listing zoals die met DEBUG kan worden ingevoerd:

```
a
MOV AX,0040
MOV DS,AX
MOV AX,7F7F
MOV [0072],AX
JMP FFFF:0000
(ENTER)
rcx
45
n COLDBOOT.COM
w
q
```

We houden ons aanbevolen voor verbeteringen of andere oplossingen.

Alfred Debels. Met dank aan Peter v.d. Lee.

WARRIOR 5 Quick Shot JOYSTICK



Dit is een analoge joystick voor de PC uit de nieuwe serie Quick-shot joysticks van Bondwell. Deze PC-versie heeft typenummer QS-123. De joystick heeft een uitschakelbare centreermogelijkheid (uitgeschakeld komt de stuurknuppel niet terug in de middenstand; bij sommige manoeuvres met een flight simulator kan dit handig zijn). Verder 2 knoppen voor de calibratie die nu eens lekker groot zijn en op de bovenkant zitten, 2 vuurknoppen en een 'auto-fire' knop.

Dit is allemaal niet zo indrukwekkend en wij hebben deze joystick dan ook alleen op deze pagina geplaatst omdat we nu eindelijk weer eens probleemloos een knuppel op een 286- en 386 AT konden gebruiken zonder bibberende cursor of eentje die langzaam van het beeld afglijdt. De knuppel heeft een zeer grote slag zodat het middengebied veel minder gevoelig is dan bij veel joysticks die een kortere slag hebben. Na de calibratie met diverse flight simulators bleek deze WARRIOR 5 zeer nauwkeurig, zodat we 'm kunnen aanbevelen aan al diegenen die nog een goede analoge joystick zoeken.

Richtprijs: FL. 39,95.

Beschikbaar gesteld door Timesoft.

TIPS en OPLOSSINGEN

CONQUEST OF CAMELOT

De oplossingen van The Six Goddesses.

Her hearth fire is thought to be center of the earth: VESTA.

The morning star and evening star are named for her: ASTARTE.

The yearly flood of the Nile was caused by the tears she cried: ISIS.

She was known to the Romans as Hestia: VESTA.

To the Romans she was known as mother of Harvest: CERES.

To the Egyptians, she was known as Hathor: ASTARTE.

She is the guardian of home and hearth: VESTA.

The Romans knew her by the name of Aphrodite: VENUS.

She was goddess of Byblos: ASTARTE.

In Greek her name was Kore or Demeter: CERES.

According to Greek legends, she was born from the forehead of Zeus: ATHENE.

Her sacred fire was tended by six women who took vows of destiny for thirty years: VESTA.

Another title for her is: The One Who Is All: ISIS.

Her priestesses were famous for their skill in astrology: CERES.

Mirrors are considered her sacred objects: VENUS.

De antwoorden op de zes vragen van het standbeeld.

What is the name of the king who was father to Hippolytus? THESEUS.

Upon what did Theseus call for vengeance upon Hippolytus? POSEIDON.

Whose company did Pygmalion disdain? WOMEN.

What did Aphrodite give to the statue to reward Pygmalion? LIFE.

Where did Pygmalion live? CYPRUS.

Who was dragged to death behind his chariot? HIPPOLYTUS.

Upon what did Hippolytus ride during the hunt? CHARIOT.

Of what was the statue made that Pygmalion carried? IVORY.

In the kingdom of flora, what represents fertility and is sacred to Aphrodite? APPLE.

In the kingdom of fauna, what represents fertility and is sacred to Aphrodite? DOVE.

Who fell in love with Adonis and refused to release him from the underworld? PERSEPHONE.

Who did Aphrodite make to fall in love with Hippolytus after he scorned the goddess? PHAEDRA.

To what people was the goddess well known as Aphrodite? GREEK.

Whom did Aphrodite love that was killed by a boar? ADONIS.

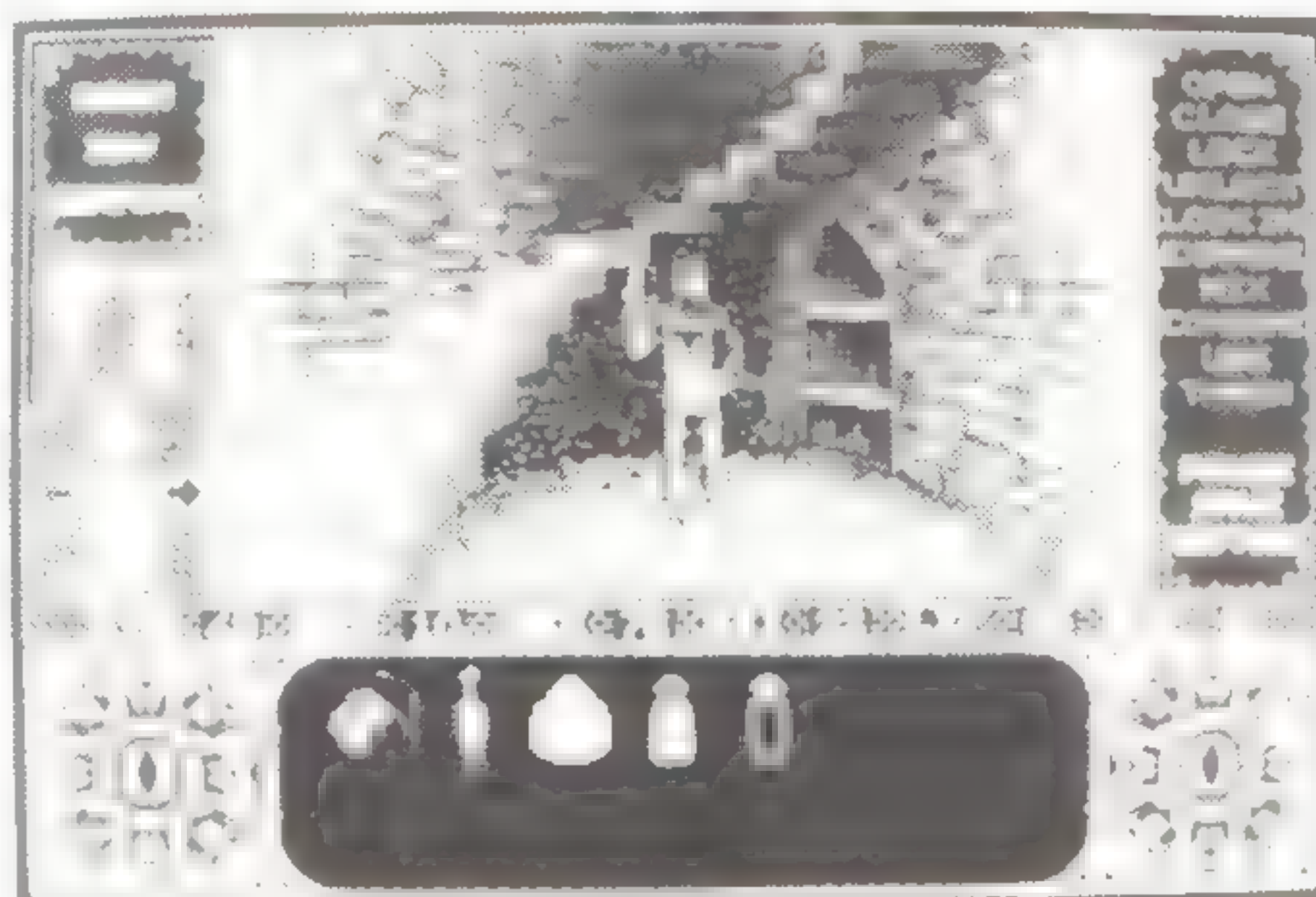
What is Aphrodite's sacred number? SIX.

Bas van Thiel - Vught.

ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK

De oplossing.

Als je ROOM aanklikt kun je elk beeld onderzoeken naar voorwerpen/items. Wel de



muis klikkend over het beeld laten gaan. Zo verschijnen alle voorwerpen onder in een menu. Wat je dan mee wilt nemen, klik je aan, houd de muisknop ingedrukt en zie: de pijl wordt een handje en met dat handje breng je voorwerpen naar de INV (andersom kan ook). De rest is een kwestie van uitproberen. SAVE niet alles over elkaar, maar in diverse delen. Dan kun je altijd teruggrijpen naar een eerder geSAVED punt.

Het spel:

Loop naar poort: rechts is een museumkamer, links is de kapiteinswacht die je in de cel laat gooien. Elvira komt je bevrijden, vertelt je een verhaal en je krijgt een uitrusting. Dan sta je op de binnenplaats. Zoek kasteelingang, trap op, links bibliotheek: pak receptenboek. Rechts zitkamer: pak stake. Ga LANGS de trap naar boven. Rechts wapenkamer: pak crossbow, longsword, large shield en activeer de laatste twee.

Trap af naar keuken, geef receptenboek aan Elvira. Verzamel tijdens het spel alle plantjes, bladeren enz. voor de kruidenmix. Ga naar de schuur bij doolhof en pak: hamer, zilveren kruisje, zaden (zit sleuteltje in verborgen) en onderzoek de dode man.

Ga terug naar het kasteel. Onderzoek nu alle kamers, behalve de keuken en neem niets van het altaar mee.

In één van de kamers rust een vampier; dood deze door de stake te activeren en vergeet haar as niet. Zoek in de tuin de schietschijf en oefen hierop met je crossbow tot je meester-boogschutter bent. Ga

dan naar de man met de valk (vergeet niet de pijlen uit de schietschijf te halen), dood de valk door de boog te activeren als de vogel boven in de lucht is en onderzoek de dode vogel goed.

Ga nu naar de smidse. Hier vind je een vuurvast potje, waarin je het zilveren kruisje stopt, waarna je het potje op het vuur zet. Doe er nu een pijl in en je hebt een pijl met een zilveren punt. Haal de pijl uit het potje en raak het potje niet meer aan.

Hiervandaan ga je naar de man in de stal, die in een weerwolf verandert. Activeer nu de pijl met de zilveren punt en gooi de pijl naar de wolf. Onderzoek de hele stal; je vindt hier o.a. een gouden sleutel.

Vervolg nu je weg naar één van de torens. Ga omhoog en dan halverwege de deur uit, loop van toren naar toren en er verschijnt een soldaat die goed is in zwaardvechten. Dood deze met een pijl uit je crossbow en hij valt over de muur in de slotgracht.

Tegenover de smidse is een deur, die leidt naar de gevangenis. Het stikt hier van het ongedierte. Je vindt hier ook een martelkamer: pak zak zout, trek aan de ring in de vloer, waarna je een skelet en een sleutel vindt. Kom niet aan de tang in de kooltjes. Als je alle cellen onderzocht hebt, ga je naar de keuken van het kasteel, dood hier de kokkin door al het zout over haar heen te gooien.

Nu ga je naar de kapiteinswacht en dood deze (valt niet mee). Onderzoek het hele kantoor, je vindt hier weer een gouden sleutel achter het papier op het prikbord.

Ga nu weer naar de keuken en mix honey and hay, drink dit en ga dan naar de deur in de tuin. Open deze met het sleuteltje uit de schuur. Pluk alle planten, ga de doolhof in en zoek het nest van de monsters die zich in de doolhof bevinden. Dood de monsters die je onderweg tegenkomt met de scrolls, welke je in het begin van het spel kreeg. Pas op als één van de monsters je raakt, want dan ben je tijdelijk onwel en pakken ze een item van je af. Bij het nest aangekomen schiet je twee pijlen het nest in, waarna je de ring kunt pakken en echter het nest de vijver kunt leeghalen.

In de doolhof vind je ook een ei en planten. Zoek nu de uitgang weer op, ga weer naar de keuken waar Elvira kan gaan mixen. Met flame flower en glowing pride (voor ingrediënten zie handleiding) krijg je een item om de geheime gang mee te verlichten in de keuken. Als Elvira er dan uit komt, heeft zij een gouden sleutel voor je.

Ga nu naar de kapel. Er staan hier voorwerpen op het altaar, plaats Elvira's ring in de lege ruimte in het kruis en er verschijnt een gat onder het altaar. Ga hierin, pak de

kroon en loop door naar de muurschildering. Gebruik Gideon Bible (= scroll) en de muur barst open. Plaats de kroon op de schedel, pak het zwaard en verlaat de kapel.

In één van de torens kun je naar een onderaards gangenstelsel gaan. Hier ontmoet je o.a. vliegende schedels en er zijn kamers met doodskisten. Open altijd eerst de linker kist en als je een lege kist gevonden hebt, leg je het eerder gevonden skelet er in. Open nu de andere kist en de kamer stroomt vol water. Ga nu via deze kist door een gang en als de pijl rood aangeeft naar boven, waar je bij een waterput uitkomt (pak ook even het mos).

Ga nu weer via de toren dit gangenstelsel in, je zult nu een monster tegenkomen met een steen in zijn hand. Dood dit monster met het zwaard uit de kapel, neem de steen mee en ga de zijgang in, waar dit monster vandaan kwam. In deze kamer vind je een roestige sleutel. Als je onderweg goed hebt opgelet, zag je bij een Y-splitsing iets in de vloer; klik dit aan en plaats de steen in het gat.

Ga nu naar de toren met de waterput, ga hierin en zwem naar het hek onder water, open dit en je komt in de slotgracht. Zoek nu de soldaat die over de muur viel (onder water natuurlijk). Deze heeft op het kruis van zijn zwaard een gouden sleutel. Pak deze en ga terug zoals je gekomen bent.

Ga naar de martelkamer, pak de tang en ga hiermee naar de keuken. Stop een gloeiend kooltje in de tang (niet andersom) en loop met de tang terug naar de martelkamer. Plaats de tang terug waar je hem gepakt hebt en het vuur zal nu branden.

Je hebt waarschijnlijk door het vele gesjouw het kanon op één van de torens zelf al ontdekt. Pak de tang en steek de lont aan, waardoor het kanon zijn werk doet. Ga nu naar de stukgeschoten toren en zie wat je gevonden hebt. Je hebt nu 6 gouden sleutels in je bezit: primus, secundus, tertius, quartus, quintus en sextus. Stop ze in deze volgorde in de sloten, open de kist en pak de items. Ga nu weer naar het ondergrondse gangenstelsel en je komt een geest tegen, die je niet kunt verslaan. Zoek dus zo snel mogelijk het gat in de vloer.

Ga hierin en je komt bij overgrootmoeder Emelda uit. Nu moet je vlug te werk gaan: je ziet een grote steen met een soort ster er op en een gaatje in het midden. Plaats het zwaard uit de kapel in het gaatje, aktiveer dan de scroll uit de kist, dan de dolk uit de kist, hetgeen overgrootmoeder niet overleeft. ELVIRA was ONS zeer dankbaar voor het doden van haar overgrootmoeder en zij nodigde ons uit voor het grote feest.

PETER POSTMA (Sleeuwijk) en COR VINK & BAKIR ACAR (Amersfoort).

RICK DANGEROUS II

Dit is een zeer moeilijk spel. Het begin valt nog wel mee, maar in de "Atomic Mud Mines" haal ik het niet meer met 5 levens. Daarom heb ik een programmaatje geschreven, dat dit probleem verhelpt. Onderstaand programma moet worden ingevoerd in het programma DEBUG.EXE (dat wordt meegeleverd bij de meeste DOS-versies). Je typt DEBUG en krijgt een "-" op het scherm, daarna typ je:

```
a
JMP      0126
PUSHF
PUSH     BP
PUSH     DS
MOV      BP,SP
MOV      DS,[BP+08]
CMP      WORD PTR [D0ED],0375
JNZ      011E
CS:
MOV      BYTE PTR [0110],EB
MOV      WORD PTR [D0ED],03EB
POP
POP      BP
POPF
CS:
JMP      FAR [0126]
PUSH     CS
POP      DS
MOV      AX,3508
INT      21
MOV      [0126],BX
MOV      [0128],ES
MOV      DX,0102
MOV      AX,2508
INT      21
MOV      DX,0020
MOV      AX,3100
INT      21
(ENTER)
rcx
45
n SRD2.COM
w
q
```

Als je het goed hebt gedaan, staat het bestand SRD2.COM op de disk geschreven. Als je SRD2 intypt en daarna RICK2, dan heb je eindeloos levens. Let wel op, dat je DOS beter kunt rebooten, nadat je klaar bent en dat je het programma SRD2 niet te vaak laadt zonder te rebooten.

Hammersoft Inc.

PROPHECY 1 The Viking Child.

1. In het dorp moet je in de waterput springen.
2. Het eiland in het laatste level. Koop daar veel wapens om de tovenaars Loki te verslaan.
3. Koop niet een groter zwaard of schild. Je kunt je geld beter voor iets anders gebruiken.

PASSWORDS:

1. NUGGETS
2. BOUNCING
3. BUSTFOOT
4. REDDWARF

Neil Warlicht.

QUEST FOR GLORY 2

De oplossing.

Enkele tips vooraf:

Veel geld kun je besparen als je -wanneer je iets koopt- Bargain in plaats van Buy zegt.

De Griffin bevindt zich 4 schermen west langs de rotsen, de Plantvrouw een eind oost langs de rotsen.

Als Fighter kun je bij EOF komen (vraag Issur, hij zal nee zeggen, maar je wordt later in het spel wel opgeroepen). Als je hier later komt, moet je de verslagene niet doden, anders word je nooit Paladin.

Als Thief kun je terecht bij de Money Changer om opdrachten te krijgen (Make Sign)

Als Wizard kun je bij het Wizard Institute Of Technocery een Spell krijgen, die noodzakelijk is voor de eindronde als Wizard. Als je alle 5 tests gehad hebt, sla dan de Oath af, anders.... Vraag trouwens eens naar bijvoorbeeld Houdini of Merlin als sponsor. De enige die sponsor wil zijn is Erasmus. Zorg overigens voor voldoende Manna en Vigor Spells i.v.m. je energie. De Astrologer kan de toekomst voorspellen.

Dood nooit iemand als er een mogelijkheid is hem in leven te laten (uitgezonderd natuurlijk de monsters in de woestijn), anders kun je het wel schudden om ooit Paladin te worden.

Aziza, Keapon en Harik kunnen je veel vertellen over de Elementals.

Schrijf je naam in het boek in het Guild.

Bezoek vaak verschillende pleinen.

Kijk goed naar de grond.

Wed met de touwakrobaat (zo vaak als het kan) en zet de snelheid op Slow. Save steeds zodat je elke keer wint, anders kost het je veel geld voordat hij stopt met je uit te dagen (nu word je er alleen maar rijker op). Zo gauw hij is gestopt met uitdagen heb je voldoende balanceerervaring voor de eindronde door de harem.

HET SPEL.

SHAPEIR - Algemeen.

Hier is weinig te doen behalve de vier Elementals verslaan en je skills opvoeren. Bovendien kun je hier bepaalde voorwerpen aanschaffen. Wizards kunnen hier het WIT vinden.

WIT.

Het Wizard Institute of Technocery is te vinden door in de gangen telkens de Detect-Spell te casten. Je zult uitkomen in een doodlopende gang. Cast hier de Detect-Spell weer. Er zal een deur verschijnen. Cast Open op de deur. Men zal je nu vragen stellen. Als 'ze' vragen wat je

zoekt, type dan Magic in. De enige die je sponsor wil zijn is Erasmus. Je moet nu proeven afleggen:

1. VOORTEST:

Cast Detect, cast Fetch op de bel die oplicht, cast Trigger op dezelfde bel zodra deze op de standaard zit.

2. WIND-TEST:

Cast Fetch op het MIDDELPUNT van de stok, cast Levitate en houd de 'pijl omhoog toets' ingedrukt totdat de stok onder je door is gegaan.

3. AARDE-TEST:

Cast Trigger op de steen, cast Dazzle, loop naar de steen (Hero klimt er overheen) en cast Trigger op de steen.

4. WATER-TEST:

Cast Fire op het water, cast Force op de goede plek (zelf uitproberen) totdat hij doormidden breekt.

5. VUUR-TEST:

Cast Open op de deur, cast Calm, cast Fetch op de bovenkant van de deur (deur wordt teruggetrokken en valt weer in de deurpost), cast Force op de bovenkant van de deurpost.

Sla nu de Oath af en Erasmus geeft je een Spell.

FIRE ELEMENTAL:

Bij Harik kun je incense krijgen. Lok de Elemental hiermee de alleys in, zet de bij de Brass Seller gekochte lamp op de grond en type 'use water' en 'take lamp'.

AIR ELEMENTAL:

Vraag bij Keapon om 'Fooler's Earth', je krijgt dan een pot. Als je goed kunt gooien, werp de Earth dan boven de Elemental, die zal stoppen. Type 'use bellows'. De bellows kun je krijgen door te armworstelen bij Issur en daarna 'get bellows' of (als dit niet lukt) 'bargain bellows' te typen. De elemental is ook te stoppen zonder throwpoints: loop in de elemental en gebruik dan de aarde.

EARTH ELEMENTAL:

Als Fighter: gebruik het zwaard van Ra-keesh. Als Wizard: gebruik de Fire Spell verschillende keren. Als Thief: zeg bij Harik: 'tell about Fire Elemental' en "bargain powder of burning'. Bargain bij de kledingverkooper een clothbag en doe hier de elemental in. Deze heb je nodig voor de Plantvrouw.

WATER ELEMENTAL:

Bargain een extra waterskin, leg deze op de grond en type 'use bellows' en 'take waterskin'.

DISPEL POTION:

Hiervoor heb je nodig: Griffin Feather en Fruit of Compassion. Het Fruit of Compassion kun je krijgen door de Plantvrouw te helpen: 1. Geef haar water en vertel over jezelf. 2. Geef de Earth Elemental en vertel over dit geschenk. 3. Zeg haar naam (Julanar) en kus haar. Je krijgt dan een Fruit of Compassion, waarvan Harik in combinatie met een Griffin Feather 3 Dispel potions maakt. Eén daarvan kun je gebruiken om het 'caged beast' te onttoveren (5 schermen west van Shapeir en dan zuid totdat je er bent. Dit beest is er pas

als je de Dispel potions tot je beschikking hebt.

GRIFFIN FEATHER:

Fighter + Thief: gebruik het magische touw dat je bij Keapon kunt kopen en pak een veer. Wizard: gebruik de Levitate spell.

RASEIR:

Als Thief kun je hier een beeldje stelen. Opdracht en gegevens krijg je van Ferrari. Type hiervoor 'make sign', dan begint hij er na verloop van tijd zelf wel over.

Help het meisje dat wil ontsnappen zoveel mogelijk!

Je hebt hier weinig invloed op het spel, die krijg je pas als je in de gevangenis zit. Maak hier contact met Sharaf (verschillende manieren, afhankelijk van je eerdere handelen, bijv. 'tell about Shema') cast Fetch voor je spullen en cast Open op je celdeur (Wizard), 'pick lock with pin' (Fighter en Thief). Ik weet niet of dit ook werkt zonder Lock Picking skills. Pak daarna als Fighter/Thief je spullen en type 'escape'. Je bent nu in de gangen. Dwaal wat rond en Ad Avis zal je hypnotiseren. Bij de verboden stad moet je de spiegel gebruiken; in de verboden stad de Magic lamp. Cast Force bij de waterval op de "windzuiger". Richt laag op de onderste rots. Als je geen magic points hebt, moet je iets naar dit punt toegooien. Raak de onderste steen en het gat wordt afgesloten. Spring op de boomstam bij het begin van de waterval en spring er bij de uitstekende punt weer van af (vlak voor de afgrond). Loop nu de trap op en ga door tot je bij de lavakamer komt. Loop hier doorheen en je komt op een richel. Spring hier (Thief), gebruik het Magic Rope (Fighter) of Levitate naar beneden (Wizard). The Name of Power is Suleiman. Loop door de schatkamer en pak niets, anders geniet je er niet lang van. Loop naar de volgende kamer en ga naar boven. Dan komt onze vriend weer aanzetten. Als hij weg is, loop je naar beneden. Pak de ring van de rots en je mag 3 wensen doen. Je hebt de keuze uit 3 soorten wensen: gezondheid, het ophogen van een skill en teleportatie. Als je nog gezond bent, kun je ook 2 skills ophogen. Gebruik je derde wens in ieder geval voor teleportatie en je bent bij het paleis. Er zijn meer mogelijkheden, de enige manier (voor zover ik weet) om het spel als Paladin te beëindigen, vermeld ik apart. Het heeft uiteraard geen zin meer om de Paladin manier te gebruiken, als je je toch al niet zo eervol hebt gedragen.

PALADIN MANIER:

Dazzle de wachters. Cast Open op de deur. Cast Calm bij Khaveen. Cast Levitate (of Use Rope of Jump). Cast Open op de deur en ga naar binnen. Cast Trigger op het beeld. Cast Reversal. Cast Force op een kandelaar. Loop snel naar links en cast Force op de kolen vanuit de linkerhoek, zodat de kolen de goede kant op vallen (d.w.z. naar Ad Avis). Einddemo. Nu ben je een Paladin.

VARIATIES:

Vermoord de Eunuch met een dagger. Powder of Burning of cast Force/Fire. Fight tegen de wachters. Twee mogelijkheden nu:

1. Harem: (Magic Rope noodzakelijk)

Cast Levitate of Use Magic Rope en loop naar rechts. De dames houden je nu aan de praat. Als je eindelijk in de kamer links van de harem bent, ga dan op het juiste moment (wachter weg) schuin naar beneden (de Djinni helpt hier ook een paar keer als je iets fout doet. Maak echter niet teveel fouten, anders ben je het haasje). Verstop je achter de tafel en als de wachter uit het zicht is, ga dan naar de bovenkant van het scherm, achter het balkon. Gebruik hier het Magic Rope. Eenmaal aan de overkant: Throw Dagger tegen een kandelaar. Telkens als Mister Kindness een vuurbal op je af wil schieten (dus als hij "I shall destroy you" zegt) meteen 'duck' typen. Eenmaal bij de tweede pilaar 2 dagers in zijn lijf gooien en..... einde.

2. Paleis:

Cast Open bij de paleisdeur. Jump bij Khaveen. Vecht tegen hem. Zie verder de Paladin methode.

TIPS FOR HERO'S QUEST 1:

Druk op shift-shift-min (beide shift toetsen en min op het numerieke toetsenbord). Je zit nu in de debugger. Druk op G (Global Variable) en je kunt van 139 t/m 151 skills en van 156 t/m 163 magic spells verkrijgen. Deze kun je behoorlijk ver opvoeren. Overdrijf echter niet! Je kunt dit het beste aan het begin van het spel doen, nadat je je karakter-type hebt gekozen (dus het scherm waarmee je je skills kunt kiezen en bijstellen). Je begint dan namelijk met de volledige energie bij de door jou opgehoogde skill. Anders houd je bijv. je oude magic points (dan krijg je situaties als: 20 van de 700 magic points beschikbaar..... Hoog je je skills op in het karakter-definiëer scherm, dan begin je met bijv. 700/700 magic points).

Ga 's ochtends eens bij het target kijken.

Een nachtje slaap bij Erana's Peace pept je helemaal op.

N.B.: Karakter Save files waarin karakters zijn opgeslagen met skills hoger dan 100 werken niet (goed), als ze overgenomen worden in Hero's Quest 2!!!!

TIP VOOR LARRY 3:

Dit spel is ook uit te spelen met 4005 punten: je moet dan tegen de twee mannen in de Comedy-hut praten. Ze zitten op het tafeltje achterin de zaak.

Ik hoop dat met behulp van deze tips Xander QFG2 kan uitspelen. De reden dat ik nu pas tips opstuur is dat ik QFG2 zo makkelijk vond, dat ik dacht dat iedereen het al had uitgespeeld (dit spel kostte mij ca. 20 speeluren), wat nog versterkt werd door het feit, dat in de Software Gids geen tips verschenen.

Overigens bevat QFG2 een bug: als je

over de 32768 exp. points komt, gaat de teller verder bij -32768 en telt doodleuk door naar nul.... Ik eindigde dit adventure met ongeveer -25000 exp. points. 32768 is namelijk de decimale schrijfwijze voor het hexadecimale 8000 en hoger kan het programma niet. Als iemand hiervoor een oplossing weet, houd ik me aanbevolen.

Arjan Dasselaar

THE BLACK CAULDRON

DE KOMPLETE OPLOSSINGEN.

Je kunt dit spel op verschillende manieren rond spelen, er is echter maar één manier om alle punten te krijgen. Hoe het spel loopt hangt een beetje af van jouw beslissingen, dus SAVE tijdig! Wanneer er in beeld komt dat je honger of dorst hebt moet je eten of drinken anders ga je dood van de honger. Zorg dat je altijd water bij je hebt.

Je begint voor het huisje waar je woont, hier ga je naar binnen. Praat met de man, je krijgt de opdracht je varkentje te gaan voeren. Loop naar het vuur en pak de pot ervan af. Open de kast naast het vuur en haal alles eruit wat er in zit. Ga het huisje uit en loop naar het varken, geef hem de pot. Ga naar de schuur, maak de deur open en pak het graan. Het varken loopt weg en je gaat het achterna. Vul voor de hut je waterfles even en ga weer naar binnen. Kijk naar de animatie. Voordat je nu het varken veilig gaat wegbrengen is het verstandig even te SAVEn. Breng het varken naar de geheime hut en neem onderweg de zak met eten mee die onder de brug ligt. (Als het varken onderweg gepakt wordt door de draak kun je het terughalen in het kasteel; je echter beter RESTOREn).

In de geheime hut kun je uit de kast nog een pak met koekjes halen. Verlaat de

hut. Als je Gorgi tegenkomt geef je hem de appel. Ga naar de boom met het gat erin, kijk in het gat en pak de fluit. Blaas twee keer op de fluit. Ga nu naar de waterval. Ga voor de grote steen staan en zeg het toverwoord. Loop over de steen de grot in en loop heen en weer tot je valt. Praat met het kleine vliegende mannetje en geef hem de fluit. Vlieg met het toverpoeder de grot uit. Ga weer over de steen terug en laat de steen weer omhoog komen. Ga naar de ingang van de bergen, kijk op het stuk papier en pak de dolk. Ga naar de bergen en loop naar het hogere plateau. (je kunt hier komen door tussen de stenen door te lopen. Als je goed kijkt zie je twee gangetjes. In het midden hiervan kun je er doorheen lopen). Knoop het touw vast aan de tak en klim hierlangs omhoog. Nu moet je tegen de muur opklimmen (net als bij KQ2). Als je dit succesvol hebt gedaan ga je naar links. Je ziet nu het kasteel van de gehoornde koning. Loop in de richting van het kasteel. Loop over de muur met de hoeken erin. Je kunt op twee manieren in het kasteel komen:

1. Soms is de brug open, maar staat er een trawant van de gehoornde koning op wacht. Laat je door hem pakken.

2. Je kunt altijd door de krokodillenvijver zwemmen. Doe dit zonder in de maag van deze reptielen te komen. Nu moet je tegen de muur omhoog klimmen. Je kunt je echter alleen maar aan de donkergrijze stenen vastpakken en als extra bijkomstigheid gooien de kasteelbewakers met grote stenen naar je.

Als je bij de doornen aankomt klim je naar het raam en snijd je alle takken weg met de dolk. Ga nu het raam binnen en laat je door de wacht pakken. Op deze manier heb je meer punten gehaald als met manier 1.

In de cel pak je het kopje en sla je ermee tegen de deur. Nu gaat er een steen in de vloer weg en kun je ontsnappen. Praat met het meisje. Loop naar links tot zover je kan en ga dan een veld naar boven. Duw alle donkere stenen in de muur weg en ga de kamer binnen. Pak in deze ka-

mer het zwaard en loop weer terug zoals je gekomen bent, totdat je een trap ziet en een hoofd van een waterspuwer. Draai dit hoofd om en ga de trap op. Laat het luik maar open staan voor verder gebruik. Ga een veld omhoog en sla de wachter met het net door jouw verkregen zwaard. Pak de sleutel en sla de man indien nodig nogmaals. Open de deur en ga naar binnen. Bevrijd de man. Ga nu de cel uit en ga een verdieping hoger. Open de kast en pak je spullen. Nu moet je deze kamer via de andere kant verlaten als je gekomen bent en een veld naar beneden lopen. Snijd het touw van de brug los en sla de man als deze komt. Verlaat nu dit kasteel.

Ga terug over dezelfde muur als je gekomen bent, klim naar beneden via de rotswand en klim omlaag via het touw. Laat het touw maar hangen voor dadelijk.

Ga nu naar het moerasveld boven het hekseneiland. Gebruik het toverpoeder en vlieg naar het eiland (omlaag). Ga het heksenhuis binnen en loop er even rond. Open de kist. Praat met de heksen. Nu komen de heksen en als ze je willen omtoveren in een kikker, geef je snel het toverzwaard. Nu zie je DE ketel. Praat met de heksen. Je kunt het spel nu uitspelen door in de ketel te springen. Maar aangezien je nog niet alle punten hebt en nog niet dood wilt (denk ik) wacht je even tot de draak de ketel meeneemt. Vlieg met het toverpoeder terug naar het vasteland. Ga naar het kasteel (touw, rotswand en muur). Loop via de brug naar binnen en ga naar de kelder. Als je de trap afkomt ga je rechts en loop je de kamer binnen. Nu ben je in het geheime vertrek van de gehoornde koning. Als deze op je afkomt laat je hem de spiegel zien.

Als je dacht dat je nu klaar was kun je het vergeten, want de ketel is nog steeds niet vernietigd. De heksen nemen deze dan ook terug en laten je kiezen uit drie kado's. Kies het zwaard als je alle punten wilt halen.

Einde.

Martijn van Gessel.

Kaart The Black Cauldron

Griezelbos + Bergen	Griezelbos + ingang berg	Rivier	Rivier	Brug
Moeras	Moeras	Geheim huis bosjes	Bos	Boom + steen
Hekseneiland	Moeras	Bos	Stenen in water	Waterval
Kasteel Bergen	Griezelbos	Boom met gat	Bos met lianen	Bos
	Griezelbos	Sterke stroming	Huis	Varken

MDO Intersound

Naar aanleiding van de recensie van ASTERIX in Software Gids nummer 9 ontvingen we van J. van Omme uit Wijk bij Duurstede een informatief stukje met een schema betreffende deze -ons toen nog onbekende- MDO Intersound.

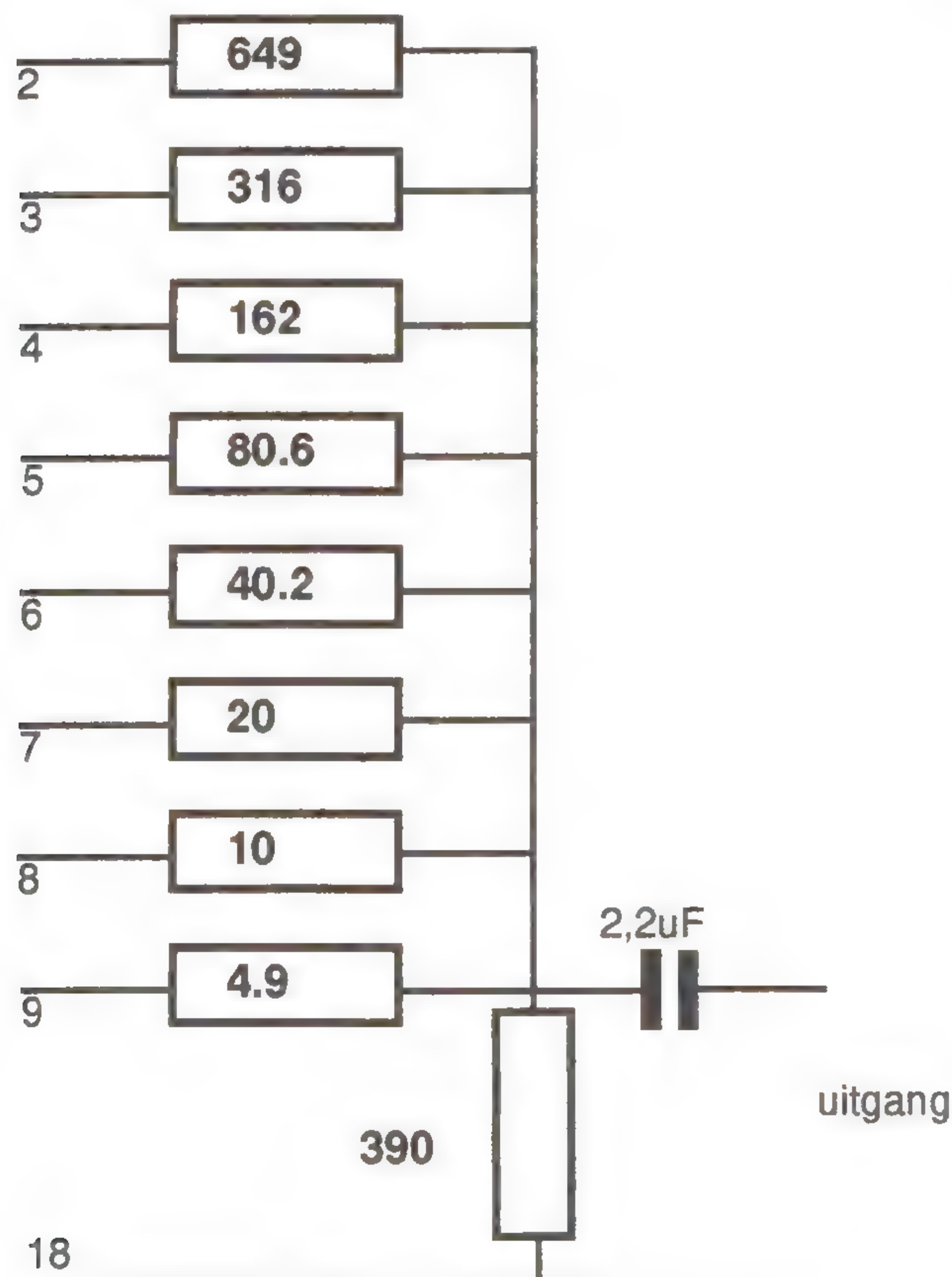
De MDO Intersound interface is een add-on die vooral door Franse softwarehuizen wordt ondersteund. Buiten ASTERIX kun je deze MDO ook tegenkomen in b.v. PARIS-DAKAR 1990. MDO Intersound is compatible met het COVOX Speech Thing (**NIET** met de COVOX Sound Master) die o.a. wordt gebruikt in 688 ATTACK SUB. Een Speech Thing kost ca. FL. 175,= en dat is erg kostbaar, gezien de weinige programma's die hiermee werken. Een beetje handige knutselaar kan deze interface echter voor ca. FL. 15,= zelf bouwen en daar de MDO Interface een 8-bits D/A converter is, die aan de printeruitgang aangesloten moet worden, hoeft in het inwendige van de computer niet te worden gesleuteld. Onderstaand schema hebben we nagebouwd en getest met 688 ATTACK SUB en... het werkt!

Wij konden de weerstanden, de condensator en een tulp-chassisdeel makkelijk kwijt in de behuizing van de Centronics connector. Op de uitgang (die weinig signaal afgeeft!) kan direkt een kleine gevoelige luidspreker aangesloten worden of een koptelefoon. Uiteraard kan, met aanmerkelijk beter resultaat, het signaal op de line-input van een versterker worden aangesloten.

De nummers korresponderen met de pennen van de Centronics connector en voor de weerstanden (alle waardes in Ohm) zul je merendeels 1% precisie-weerstanden moeten gebruiken, daar de meeste waardes niet in de reeksen met 10% of 20% tolerantie voorkomen.

In het Public Domain circuit zijn diverse schema's voor een MDO interface in omloop en als shareware is ook een aantal programma's voor de COVOX Speech Thing leverbaar zoals de SpacePigs MegaDemo en een Amiga-compatible Sound Tracker.

Alfred (met dank aan J. van Omme).



Hellup!

MANIAC MANSION

Ik kom niet verder bij dit oude Lucasfilm adventure. Ik heb alles tot de vierde verdieping. Hoe krijg ik de CHAINSAW en de STAIRCASE gemaakt en hoe de FURNACE open? Wat moet je met de STOVE doen? Wie helpt?

Tips over Dungeon Quest zijn ook welkom.

Lars VanKan. Tel. 045-227017 na 17.00 uur.

HEART OF CHINA

Wij zitten vast bij de slangen. Wat moet je hier doen? Wat moet je doen met de lever in het schuurtje?

Roger Lord en Peter Schmitz.

(Red.: de lever in het schuurtje zegt mij niets. Bij de slangen moet je op één van de slangen schieten met je pistool. De andere slang zal je nu bijten. Het verhaal geeft zelf verder aan wat je dan moet doen.)

OPERATION STEALTH

Nadat ik uit het vliegveld kom roep ik een taxi en ga ik downtown. Nu zit ik vast! Verder zoek ik een poke voor on-eindige levens bij Operation Wolf.

Tel. 04192-12460 alleen zaterdag tussen 13.00 en 17.00 uur!

AMIGA GAMES

Wie kan mij helpen met FLOOD (b.v. passwords) en met NAVY MOVES 2?

William Clauwers, Plataanstraat 21, 6031 XC Nederweert.

GOLDRUSH

Ik zit in het gebied waar mijn broer zich moet bevinden. Wat moet ik hier doen?

Tel. 040-856288 (Chrisje).

SILPHEED

Dit is geen echte noodkreet, maar pure nieuwsgierigheid. In de file S.EXE van dit spel van Sierra staat op relative sector 224 bij gebruik van de hex-editor van PC-TOOLS het volgende:

MARRIEDONAPRIL221978WHATADAYFORTWOPEOPLE!

Los van elkaar is dit:

MARRIED ON APRIL 22 1978 WHAT A DAY FOR TWO PEOPLE!

Wie weet of je hiermee iets kunt doen???

Tjark.

SHADOW OF THE BEAST 2

Loop rechtdoor tot je bij een mannetje komt dat vlak voor het bos staat. Geef dan ASK (letter A) en tik dan in: TEN PINTS. Nu kun je niet meer afgaan.

William Clauwens.

DEATHTRACK USA

Wanneer je met het spel begint heb je slechts \$10.000 en kun je dus geen goede spullen voor je auto kopen. Save het spel nu eens direkt bij het begin (dus met \$10.000) onder 'naam'.RCT (*.RCT). Start nu een hexeditor op (b.v. PC-TOOLS of NORTON) en verander in 'naam'.RCT vanaf de 19e byte 10 00 00 00 in FF FF 01 FF. Als je nu het spel weer opstart en het geSAVEde spel inlaadt heb je \$4.278.321.151 en kun je volop onderdelen kopen.

Tjark.

TESTDRIVE 1

Heb je wel eens 1000 mijlen gereden in 2 min. 30 sec.? Nee? Druk dan eens op de Z-toets en vervolgens zo SNEL mogelijk op de R-toets. Nu rij je op maximale snelheid en bij de benzinepomp zeggen ze nu iets geheel anders!

F.B.I.

BARBARIAN

Tik het volgende in vanaf de DOS-prompt:

```
REN BARB.EXE BARB. $$$
DEBUG BARB. $$$
E 4EE7
90 90
w
q
REN BARB. $$$ BARB.EXE
```

Start nu het programma weer en je hebt oneindig veel levens.

Ivar van Duuren.

GOLD RUSH

Hier enkele tips voor het spel GOLD RUSH. Dit is geen complete oplossing, maar met deze aanwijzingen moet het lukken het spel uit te spelen.

Voordat de Gold Rush uitbreekt moet je: het huis verkopen, inkopen doen (mosquito net, lantern) en (boot)tickets kopen. Bezoek voor vertrek het graf van je ouders (bloemen).

KAAP HOORN ROUTE:

Praat tegen de lezende man. Na de storm: take scraps (bij engine), take paperclip (hut kapitein), take string, take stick. Gebruik het varken en vang een vis.

PANAMA ROUTE:

Praat tegen lezende man. Bij de mieren: jump onto vine. Loop zo noordelijk mogelijk door de jungle doolhof. (Kijk enige malen naar de grond). Steek de rivier over.

ROUTE OVERLAND:

1e opdracht: buy mature oxen.

2e opdracht: vertrek zodra gras begint te groeien.

Tussenstop: untie oxen, look wagon, look chain, tie chain.

SUTTER'S FORT:

Praat met de blacksmith. Bezoek het graf van je vader: read psalm 23, put letter on tombstone. Doe inkopen om goud te kunnen zoeken. Kijk in de coral naar de brandmerken (ruil een ezel). COLOMA (oostelijk van Sutter's Fort):

Green Pastures Hotel: ga via kamer 11 naar kamer 12. Open raam en sluit het weer zodra vogel binnen is. Stop de familiefoto in de capsule. Na ontvangst van antwoord: volg buiten de ezel.

Hutje: enter shaft. Bij deur: look under door. Gebruik touwtje + magneet om de sleutel te pakken.

Om James te vinden moet je een verborgen schacht vinden: kijk naar de muur en let op de lichtspreading van de lantaarn. De schacht bevindt zich ergens links in de buurt van een ladder. Zoek naar goud in de mijn, maar denk om de tijd.

Ans de Boer - Almere.

PRINCE OF PERSIA

Weer een toets: als je dood bent (of gezellig in de speerpunten hangt) kun je met de R-toets jezelf weer tot leven wekken en vrolijk verder gaan. De R van Reanimate dus.

AMIGA P.D. Software

De firma Dragon PD komt met public domain software voor de Amiga tegen een zeer lage prijs gekoppeld aan hoge kwaliteit. In de collectie, te bezichtigen op de catalogusdisk, veel demo's, grafische- en muziek pakketten, maar voor ons blad kijken we uiteraard in eerste instantie naar de spelsoftware. Wij kregen 2 spellen ter beoordeling en deze kunnen zonder meer wedijveren met soortgelijke spellen die door de grote softwarehuizen uitgebracht wordt. Deze public domain software heeft echter een heel ander prijskaartje. Per titel kost deze software FL. 4,50 en bij bestelling van meerdere titels zakt de prijs zelfs naar FL. 3,50 per disk (of nog iets minder bij grote aantallen). Voor deze lage prijs krijg je zelfs nog een fraai gekleurd label op de diskette.

INTACT

Dit arcadespel voor de Amiga doet mij zeer sterk denken aan MSX spellen als ZANAC en LAYDOCK. Je vliegt over een verticaal scrollend scherm en moet met je boordwapens zowel vliegende tegenstanders als gronddoelen uitschakelen. De scrolling is iets traag maar zeer vloeiend en de besturing (met joystick) is goed. Na een tijdje gaat het allemaal wat vlotter want je kunt betere wapens en snellere motoren voor je toestel 'verdienen'. Bij dit spel, dat meerdere levels heeft, zit een introductie en verder zijn muziek en geluidseffekten van uitstekende kwaliteit. De tegenstanders bewegen lastig en zijn moeilijk uit te schakelen, waarbij zij gericht op jou schieten. Ik vind de spelkwaliteit goed en vergelijkbaar met 'fabriekssoftware'. Bij mij zit INTACT dan ook in de spellenbak, want voor deze prijs kun je dit echt niet bij de leverancier laten liggen!

BEELD: 8
GELUID: 8
SPELKWALITEIT: 8
PRIJS: 10

TWINTRIS

Zoals de naam al doet vermoeden is dit een TETRIS variant. Ook hier weer dezelfde lage prijs voor een uitstekend spel met fraaie beelden en goede muziek. Deze TWINTRIS begint met een introductie gevolgd door een uitgebreid menu, waarin we de besturing kunnen kiezen (joystick, keyboard of muis), het aantal spelers (1 of 2) en het type spel (6 varianten). Voor de liefhebbers van dit soort puzzels is TWINTRIS uiteraard verplichte kost voor deze prijs. Daarbij komt nog dat de besturing prima en eenvoudig is. Een aanrader!

BEELD: 8
GELUID: 8
SPELKWALITEIT: 9
PRIJS: 10

Alfred

DRAGON DP.

Bernard de Wildestraat 152
4827 EC BREDA
076-717592

SPECIALE AANBIEDING

Twintris, Intact en catalogus disk

SAMEN FL. 9,=

Bestel nu telefonisch

PREVIEWS

WING COMMANDER 2

Ja, ja, hij is er! Uitbreider, mooier, moeilijker en.... we hadden reeds de SPEECH DISKS bij dit pakket. Hiermee krijgen de bezitters van de **Soundblaster** muziekkaart spraak gedurende het gehele programma, dus ook bij de briefings en bij de communicatie in de toestellen. Voor het **volledige** pakket heb je ruim 20Mb. op je harddisk (unpacked) of 14 Mb. (packed) nodig hebt, 587Kb. ram en 600Kb. expanded geheugen. Met Soundblaster is deze WING COMMANDER 2 een unieke belevenis. Richtprijs: FL. 139,-; verschijnt in november.

GUNSHIP 2000 en MIG-29 SUPER FULCRUM

GUNSHIP 2000 gaat -uiteraard- naar Douwe voor een gedegen onderzoek. Tevens kan hij de verschillen en evt. verbeteringen t.o.v. deel 1 beoordelen. Onze eerste indruk is echter zeer goed. Richtprijs: FL. 139,-. Verschijnt in november. De nieuwe MIG-29 is grafisch uitstekend en de besturing subliem. MIG-29 verschijnt in december en een prijs is nog niet bekend.

BATTLE COMMAND

Dit is een nieuwe tanksimulator. Het pakket is geschikt voor alle grafische kaarten maar komt in VGA uiteraard het best tot z'n recht. De scrolling is goed, besturing en views zijn fraai en in het komende nummer lees je wat dit pakket allemaal te

bieden heeft. Richtprijs: FL. 119,-. Verwacht in november.

BLUES BROTHERS

Hiervan weten we ook nog niet of het uitkomt in Nederland, maar daar dit platformspel in de ons omringende landen wel verschijnt krijg je in het komende nummer een recensie van dit leuke en lastige aktiespel.

Ik heb het op pagina 9 al geschreven en kan hier meteen inhaken op dit artikel, want er zijn weer twee titels verschenen naar aanleiding van kassuccessen in de bioscoop.

ROBIN HOOD

Rond deze twee films meteen ook maar twee software titels. Sierra komt in december met THE LEGEND OF ROBIN HOOD, eerder aangekondigd als CONQUEST OF THE LONGBOW (even snel de titel en wat teksten aan de film aangepast??). Over deze Robin kunnen we -helaas- nog niets mededelen.

Dit kunnen we echter wel over THE ADVENTURES OF ROBIN HOOD van het softwarehuis Millennium: hopeloos! Niet zo erg als ik op pag. 9 heb omschreven maar ze hebben erg hun best gedaan om deze omschrijving te benaderen. Wacht maar op het Sierra adventure; dit kan onmogelijk net zo slecht zijn!

HOME ALONE

Dit spel gaat over dat jongetje dat alleen achterblijft als de rest van de familie op vakantie gaat en het huis moet beschermen tegen inbrekers. Grafisch is dit spel

(van Capstone) erg fraai (mits VGA) en wordt ondersteund door redelijke muziek. Slecht is dit spel als het gaat om animaties (het jongetje lijkt te schaatsen als hij loopt) en om de spelkwaliteit. Je moet allerlei spullen dusdanig neerleggen dat je de potentiële inbrekers het binnendringen in de woning onmogelijk maakt. Dit zou leuk zijn als het programma niet alles voorkauwde. De items worden knipperend weergegeven als je langsloopt en de plaats waar je ze moet deponeren wordt met een felgele pijl aangegeven. Je hoeft verder nergens op te letten en niets anders te doen dan wat het programma met knippen en pijltjes aanwijst. Zo is de lol er snel vanaf. Weet je de lokaties, dan ben je binnen een uurtje klaar.

en wat we verder kunnen verwachten....

Sierra komt met RISE OF THE DRAGON, CONQUEST OF CAMELOT, HEART OF CHINA, LARRY 5, RED BARON en A-10 TANK KILLER V-1.5 voor de AMIGA.

Voor de PC komen -buiten ROBIN HOOD- nog FAIRYTALE en Dr. BRAIN.

Electronic Arts: CASTLES data disk, LORD OF THE RINGS 2, MAGIC CANDLE 2 en CASTLES voor de Amiga.

In de komende Gids kun je nog de PC-versie verwachten van THE IMMORTAL, CONAN THE CIMMERIAN, MILLENNIUM RETURN TO EARTH en ECO PHANTOMS.

Alfred.

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

AdLib Music Synth.Card	Fl 229,-	Jetfighter II	Fl 119,-	Savage Empire	Fl 119,-
Bane o/t Cosmic Forge	Fl 129,-	King's Quest I+II+III	Fl 129,-	Scenerydisk Europe	Fl 59,-
Bandit Kings of China	Fl 129,-	King's Quest V	Fl 129,-	Secr. of Monkey Isl. VGA	Fl 98,-
Battle Chess II	Fl 89,-	Knights of Legend	Fl 49,-	Secr. Weap. o/t Luftwaffe	FL 129,-
Buck Rogers	Fl 108,-	Larry I+II+III	Fl 159,-	Shadow Sorcerer	o.A.
Centurion	Fl 89,-	Larry V	Fl 149,-	Silent Service II	Fl 119,-
Champions of Krynn	Fl 98,-	Lightspeed	Fl 119,-	Sim Earth	Fl 135,-
Champions o/t Ray	Fl 89,-	Lord of the Rings	Fl 108,-	Sorcerers get all Girls	Fl 98,-
Chuck Yeager Air Combat	Fl 119,-	Martian Dreams HD/VGA	Fl 119,-	Soundblaster 2.0 of Pro	o.A.
Command H.Q.	Fl 119,-	Megafortress	Fl 119,-	Space Quest IV	Fl 129,-
Conquest of Camelot	Fl 108,-	Mig-29 Fulcrum	Fl 98,-	Spirit of Excalibur	Fl 119,-
Covert Action	Fl 129,-	Might & Magic II	Fl 98,-	Supremacy	Fl 119,-
Death Knights of Krynn	Fl 98,-	Might & Magic III	o.A.	Testdrive III	Fl 95,-
Elvira: Mistr. of Dark	Fl 129,-	MS-DOS 5.0	Fl 198,-	Testdr.III Road & Car	Fl 49,-
Eye of the Beholder	Fl 98,-	MS-Flightsimulator	Fl 129,-	Their Finest Hour	Fl 98,-
F-15 Strike Eagle II	Fl 119,-	Aircraft & Designer	Fl 98,-	Finest Missions	o.A.
F-15 II Scenario Disk	Fl 59,-	Operation Stealth ev.VGA	Fl 95,-	Timequest	Fl 139,-
F-117A Nighthawk	o.A.	Phantasy Bonus Edition	Fl 98,-	Ultima trip.IV,V,VI va.	Fl 89,-
F-29 Retaliator	Fl 108,-	Police Quest III	o.A.	Wizardry I,II,III,IV,V	Fl 59,-
Firehawk	Fl 89,-	Pool of Radiance	Fl 98,-	Wing Commander	Fl 119,-
Gateway t/t Sav. Front.	Fl 98,-	Pools of Darkness	Fl 98,-	Secret Missions I, II	Fl 49,-
Genghis Khan	Fl 129,-	Prince of Persia	Fl 89,-	Wing Commander II	Fl 129,-
Gunship 2000	o.A.	Red Baron	Fl 129,-	Worlds at War	Fl 98,-
Hard Nova	Fl 98,-	Rise of the Dragon	Fl 129,-	Xenomorph	Fl 49,-
Heart of China	Fl 129,-	Roadwar Bonus Edition	Fl 98,-	Xenon 2	Fl 39,-
Indy IV	o.A.	Robin Hood	o.A.	Zeliard	Fl 59,-

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

Postbus 504

4200AM Gorinchem

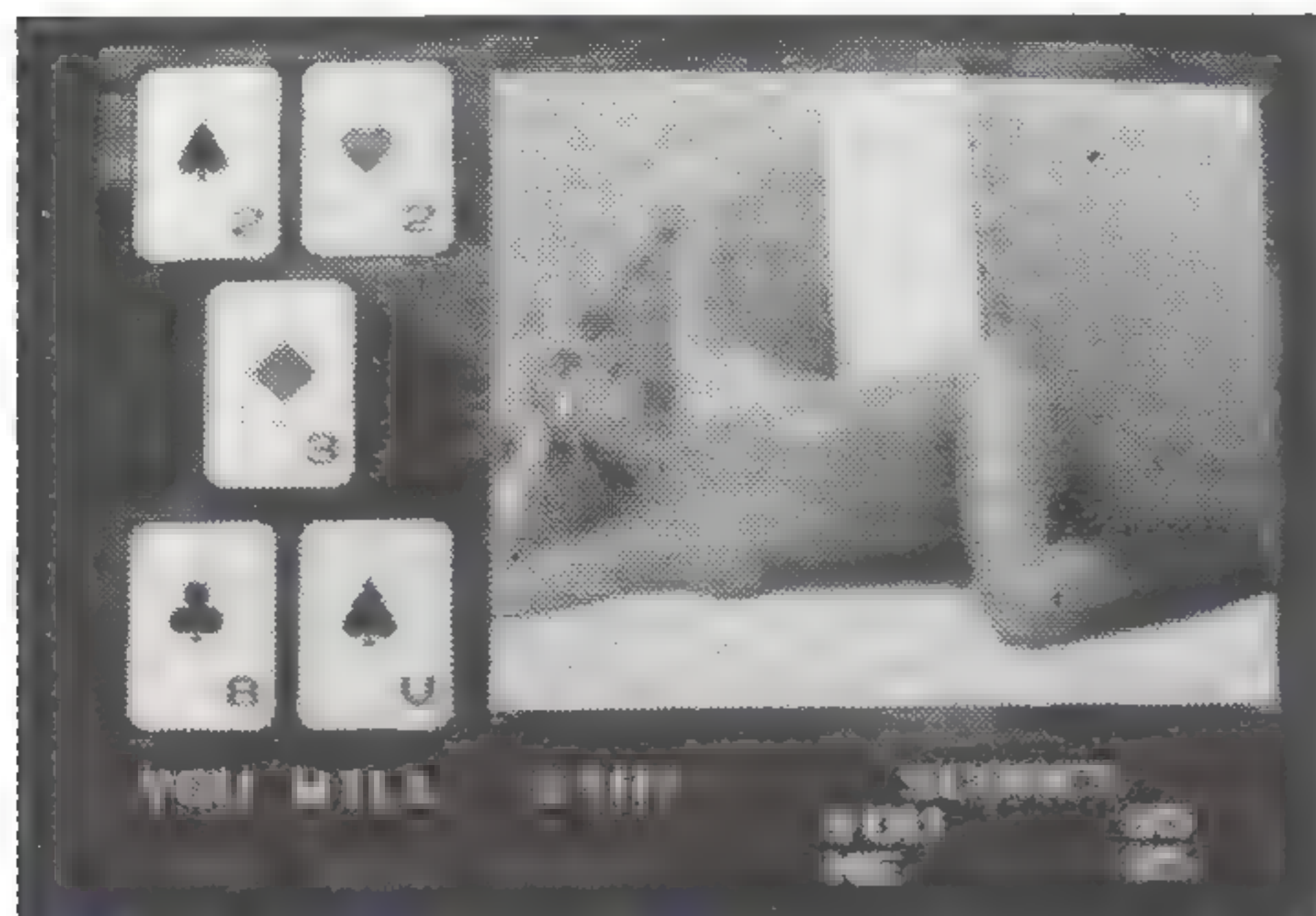
tel. 01830-37466

fax 01830-33090

MSX SOFTWARE

PLAYBOY STRIPPOKER

First Class Software.
MSX 2+/TURBO-R.
RAM: 64Kb.
1 * DS diskette.
Richtprijs: FL. 30,=



Strippoker is een kaartspel voor 2 -of meer- personen met een pot waarin het geld wordt ingezet en waarbij de verliezer van een spel een kledingstuk moet uittrekken. Bij sommige varianten mag een winnaar weer kledingstukken aantrekken.

De makers van deze PLAYBOY STRIPPOKER hebben hier duidelijk geen kaas van gegeten. De pot ontbreekt (het geld kan dus niet blijven staan als er geen winnaar is) en van uitkleden (of aankleden) is geen sprake. Bij het begin van het spel is de dame op het scherm reeds geheel ontkleed en wanneer zij verliest verschijnt een geheel andere tegenspeelster, die dan zowaar enkele kledingstukken aan heeft.

Dit is een heel eenvoudig programma dat je beter als 'plaatjes-poker' kunt omschrijven. Daarbij zijn de afbeeldingen matig tot slecht (hoog contrast met veel witte en zwarte partijen) en is de muziek vreselijk: slechts één deuntje blijft het gehele 'spel' aan je kop zeuren om maar zo snel mogelijk te stoppen.

Deze PLAYBOY STRIPPOKER wordt geleverd inclusief een exemplaar van het maandblad PLAYBOY (t.w.v. FL. 7,50) waarbij de diskette -in een enveloppe- op de voorkant van het blad is vastgekleefd. Het is me een raadsel hoe de uitgevers van een kwaliteitsblad en de makers van deze slechte software elkaar hebben gevonden (zoontje van de baas?). De Playboy-Bunny is er het ergste van geschrokken, gezien z'n slaphangende oortje op de afbeelding op de enveloppe. Slaphangen is toch net niet de bedoeling bij Playboy (of bij strippoker)?

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	2
SPELKWALITEIT:	3
PLAYBOY:	10
PRIJS:	4

QUASAR Diskmagazine nr. 7

Dit diskmagazine van MSX CLUB GOUDA is verdeeld over 2 diskettes. De eerste diskette met het eigenlijke diskmagazine is alleen nog geschikt voor 128Kb. machines en kon op onze MSX-2+ (met 64Kb.) dus niet worden bekeken. Disk 2 is daarentegen wel weer geschikt voor 64Kb. en deze bevat muziekstukken voor FM-PAC, PSG en MSX-Audio, waarbij het programma zelf konstateert welke mogelijkheden je hebt. Disk 2 is prima verzorgd!

MOUS MASTER

Cycloon Software.
MSX-2+ 64Kb.
1 x DS diskette.
Muis noodzakelijk.
Richtprijs: FL. 45,=

MOUS MASTER (spreek uit: MOES MASTER) is een tekenprogramma voor screen-12 op de MSX-2+. Volgens de makers is dit het eerste Nederlandse screen-12 tekenprogramma. Ja, je leest het goed: dit betekent dat de software vergezeld gaat van een Nederlandse handleiding, waarin je -buiten de bediening van het programma- ook informatie krijgt over de werking en mogelijkheden van screen-12.

De handleiding is eenvoudig maar voldoende uitgebreid om met het programma aan de slag te kunnen. Net als de handleiding is ook het beeld eenvoudig maar doeltreffend. Het programma ondersteunt de MSX tekenopdrachten en heeft enkele extra functies zoals ZOOM (detail van een plaatje bekijken en evt. bijwerken) en SMOOTH (gedigitaliseerd plaatjes 'wazig' maken). Verder kunnen plaatjes en tekeningen geSAVEd worden en kan een afdruk op een printer worden gemaakt.

Al met al eenvoudig doch goed; een aanwinst voor de tekenfanaten.

Alfred.

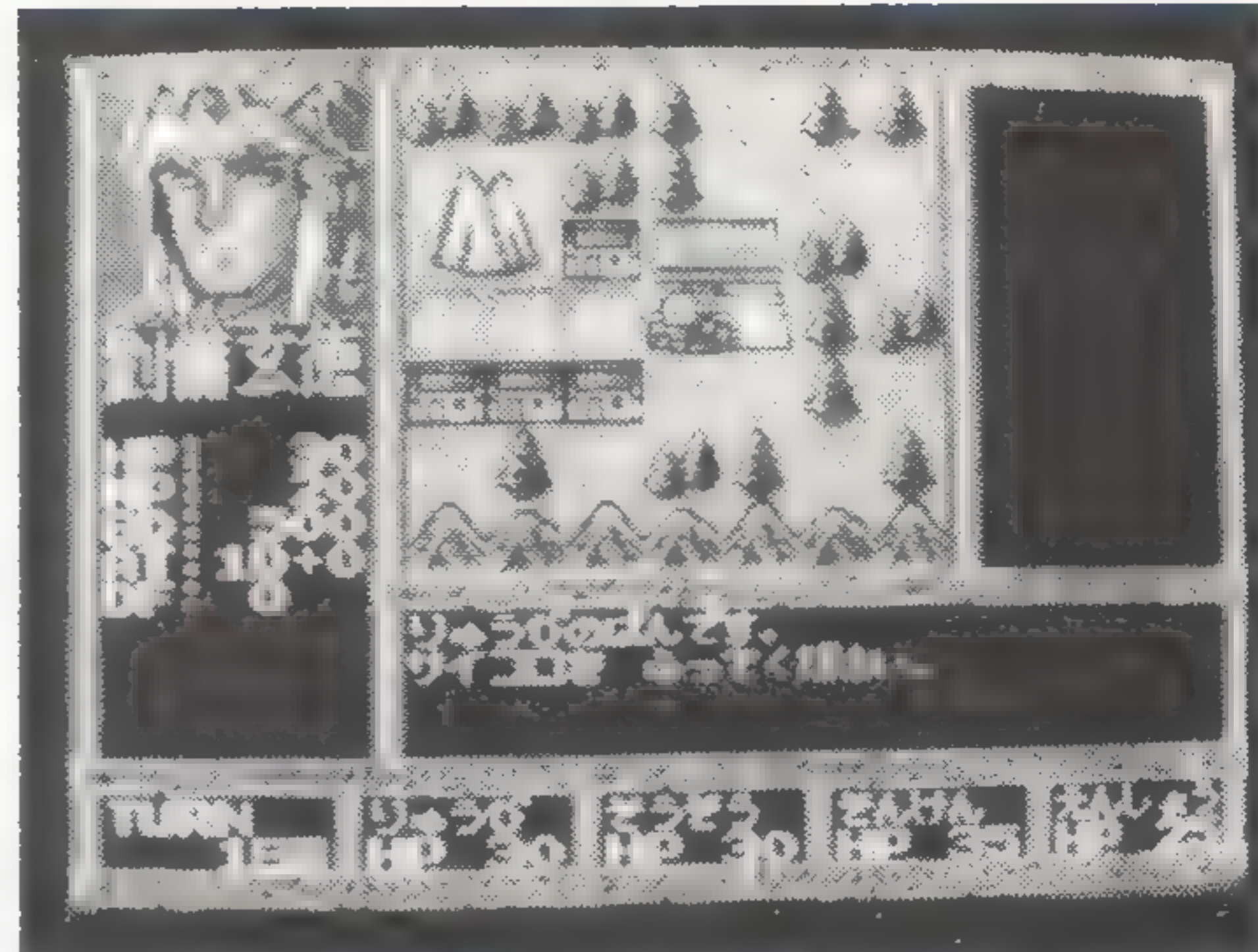
BEELD:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MSX-Club Gouda.

RUNEMASTER 3: WAR AMONG 3 EMPIRES

Maker: COMPILE.
Genre: BORDSPEL.
Diskettes: 3*2DD.
Richtprijs: FL. 145,=

Zoals de naam al doet vermoeden speelt Runemaster 3 zich af (zoals trouwens veel andere Japanse spellen) in het 3-keizerrijken tijdperk van het oude Japan. Vier personen trekken weer ten strijde om een of



ander doel te bereiken, het gebruikelijke Runemaster-verhaal.

Niet gebruikelijk zijn de 3 schijven die dit spel in beslag neemt; er zijn namelijk 3 scenario's (elk een schijf) met elk hun eigen 'ganzenbord', monsters, helden en muziekjes. Deze scenario's kies je in het eerste menu, dat volgt op het zeer mooie introscherm. Hierna volgt de keuze van het aantal spelers, waarna je voor een portretje kunt kiezen.

Grafisch ziet alles er bekend uit: de schermindeling is hetzelfde als bij deel 2. Wel opvallend is de uitstekende muziek, die veel beter en gevarieerder is dan bij de vorige Runemaster. De regels op zich zijn weer hetzelfde: dobbelsteentje gooien, schuiven, vechten enz. Een leuke toevoeging is het feit dat je onderweg rondtrekkende samurais kunt tegenkomen. Deze samurais kunnen besluiten (mits ze je waardig vinden) met je mee te reizen, met als resultaat meer hitpoints en power. In de dorpjes vind je weer de bekende items en wapens. Gokken gaat nu niet op schildpadden, maar met klimmende aapjes; leuk bedacht! Ook kunnen er nu onverwachte gebeurtenissen plaatsvinden: je kunt door pijlen getroffen worden of een vloek uitlokken, waardoor je een hoop power verliest. Ook wegversperringen (b.v. kokende lava-meren) kun je tegenkomen. Spreuken hoef je gelukkig niet meer te kopen, die heb je al van het begin af aan. Leuk detail is trouwens dat de 4 hoofdpersonen in elk scenario wat ouder zijn geworden..

Graphics en geluid steken met kop en schouder uit boven wat we van Compile gewend zijn. Door de 3 scenario's heb je minstens 3 keer zoveel spelplezier als bij de vorige Runemasters, en zeer handig is het feit dat je kunt saven (F1), waardoor je een potje niet in één keer hoeft af te maken.

Voor de Runemasters onder ons kan ik slechts dit zeggen: "verplichte kost!". En voor de anderen is R.M. 3 het aangewezen spel om eens kennis te maken met dit soort spellen. Let the dices roll!

Dennis Lardenoye

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9

GORBY'S big PIPELINE operation

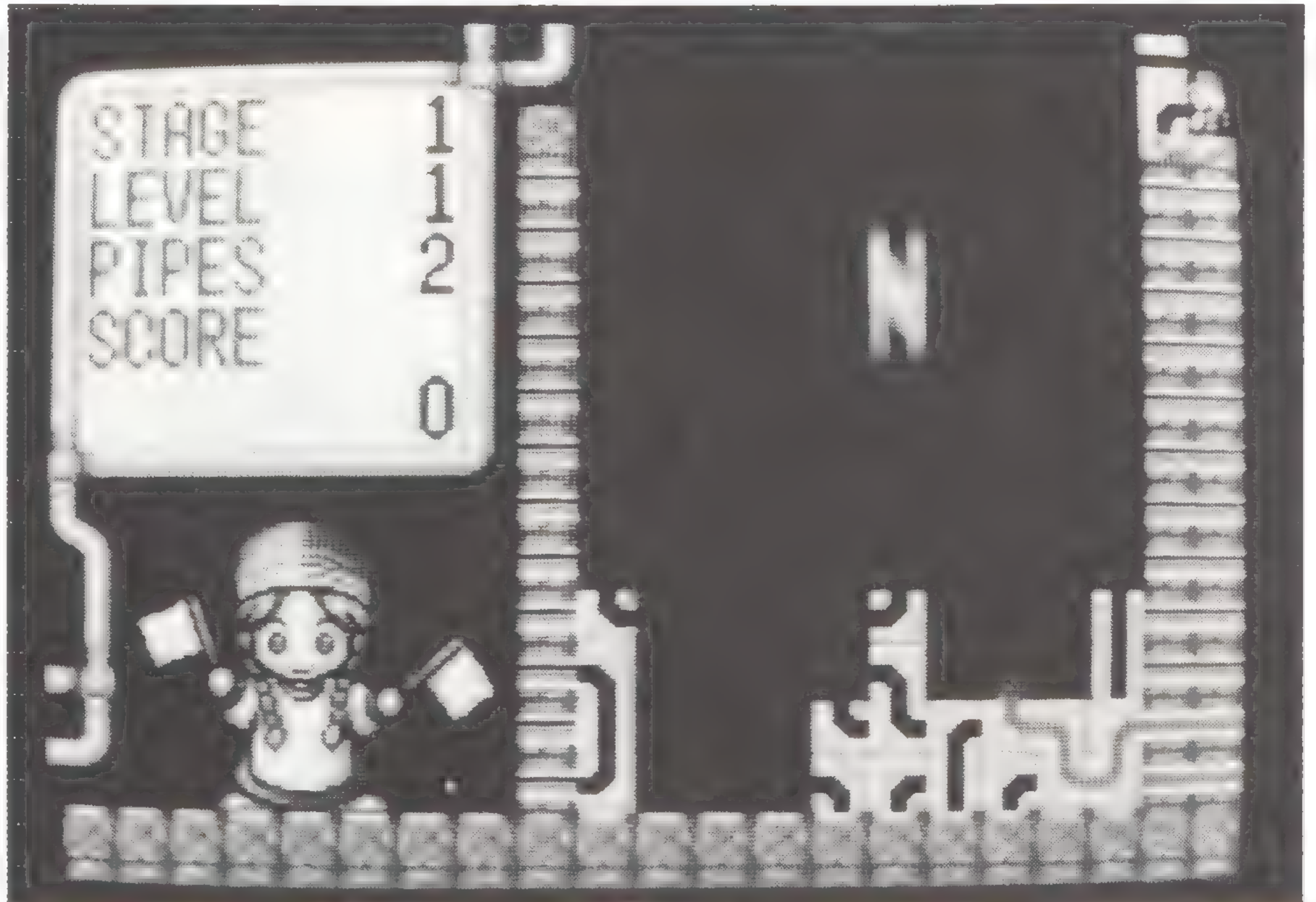
MAKER: COMPILE.
GENRE: PUZZEL.
FORMAAT: 1*2DD.
PRIJS: FL. 145,=

Wat nu? Een politiek spelletje? Inderdaad, Compile, dat de laatste tijd echt lekker op dreef is, heeft weer eens iets heel anders uitgebracht dan we van ze gewend zijn. TETRIS, waar dit spel op is gebaseerd, is een Russische vinding en misschien als eerbetoon hieraan blijft GORBY'S PIPELINE (zoals dit spel beter bekend is) ook in de Russische sfeer. We komen het niet vaak tegen bij dit soort puzzelspellen, maar het spel heeft zelfs een achtergrondverhaal: je opdracht is een pijpleiding aan te leggen van Tokyo naar Moskou, zeker geen simpele klus. Het spel gaat over verschillende levels, die elk een stukje route voorstellen.

Maar goed, nu het spel. We zien een TETRIS-achtig veld met rechts allemaal beginstukjes van leidingen en links allemaal eindstukjes. Aan jouw de taak om per level 2 aansluitingen te maken tussen rechts en links. Het Russische meisje, dat rechtsboven staat, smijt telkens een stuk naar beneden dat bestaat uit 2 blokken pijpleiding. Door dit te roteren en op de goede plaats neer te zetten moet een goede aansluiting gevormd worden. Dit klinkt natuurlijk simpel, maar dat is het zeker niet, dat verzeker ik je!

Na het vormen van een pipeline verdwijnt -net als bij TETRIS- een aantal blokken en krijg je punten erbij (hoe langer en ingewikkelder de pipeline, hoe hoger de score). Buiten blokken kunnen er ook potjes water naar beneden vallen, die een overstroming kunnen veroorzaken, druppels, die meteen een goede aansluiting maken en rotspunten, die een hele kolom afbreken (wat gunstig of ongunstig kan zijn). Telkens na het halen van een level krijg je een overzichtskaartje van Azië, met daarop de afgelegde route. Hoe hoger de stage, hoe moeilijker het spel natuurlijk wordt. Er komen nl. steeds minder beginnen eindstukken aan de randen van het scherm, dus je mag op het laatst bijna geen fouten meer maken. Als de blokken boven de bovenrand van het scherm komen, of alle pipelines geblokkeerd zijn, dondert ons Russinnetje naar beneden: game over.....

Zoals gewoonlijk bij dit soort spellen, zijn er ook weer verschillende moeilijkheidsgraden, waarbij de 'stenen' steeds sneller



vallen, maar er ook meer punten vallen te behalen.

Grafisch is het spel prima in orde, wel jammer dat er geen variatie is in achtergronden tussen de levels door. De muziek is goed en elk level heeft een leuk Russisch deuntje.

Naar mijn mening is GORBY'S PIPELINE even leuk als simpel van opzet en ook wat moeilijker dan COLUMNS. En net als dit laatste spel, heeft het weer verslavende eigenschappen. Een zeer mooi spelletje voor de TETRIS-, QUARTH- en COLUMNS- fans, helaas wel te duur.

Ik vraag me trouwens af hoe lang dit spel nog aktueel blijft, gezien de huidige ontwikkelingen in Rusland.....

BEELD: 8
GELUID: 8
SPELKWALITEIT: 8

ISHIDO, THE WAY OF THE STONES

MAKER: ASCII.
GENRE: BORDSPEL.
FORMAAT: 2*2DD
PRIJS: nog niet bekend.

Voor wie Ishido nog niet kent: dit is een oud Oosters bordspel, dat met dezelfde soort stenen gespeeld wordt als Mah-Jong en Shanghai (van beide spellen bestaan

ook verschillende MSX-versies).

Het is de bedoeling om op een speelbord met vakjes alle stenen neer te leggen, zó dat dit de meeste punten oplevert. Hierbij geldt: een steen mag alleen grenzen aan een steen met eenzelfde symbool en van dezelfde kleur. Aan hoe meer stenen een neergelegde steen grenst, hoe meer punten je krijgt. Het spreekt vanzelf dat, hoe voller het bord wordt, het steeds moeilijker wordt een goede plek te vinden. Zo kun je dus ook vast komen te zitten.

Bij deze computerversie is er een zeer groot scala aan mogelijkheden. Zo kan er met één of twee spelers worden gespeeld en er kunnen verschillende puntentellingen worden gebruikt. Verder heb je de keuze uit een aantal muziekjes (geen FM-PAC), achtergronden en stenensets. Grafisch ziet alles er prima uit (screen 8).

Voor de liefhebbers van dit soort spellen is Ishido een leuke aanwinst. Van dit spel, dat trouwens al redelijk oud is (maar daarom niet minder leuk), bestaat ook een PC-versie (besproken in Gids nr. 6). De MSX versie is grafisch ongeveer gelijk aan de VGA-versie en wat betreft de rest precies hetzelfde (en voor de verandering eens alles in het Engels).

BEELD: 8
GELUID: 6
SPELKWALITEIT: 7

Dennis Lardenoye

PRODUKTEN VAN **MSX** CLUB GOUDA

HARDWARE INBOUW*

Alles tegelijkertijd in laten bouwen wordt nu voordeliger:



2+, PAC, 7 MHz, 512 KB	665,=
2+, PAC, 7 MHz	445,=
2+, PAC	375,=
2+ 7 MHz	330,=
7 MHz, 512 KB	290,=

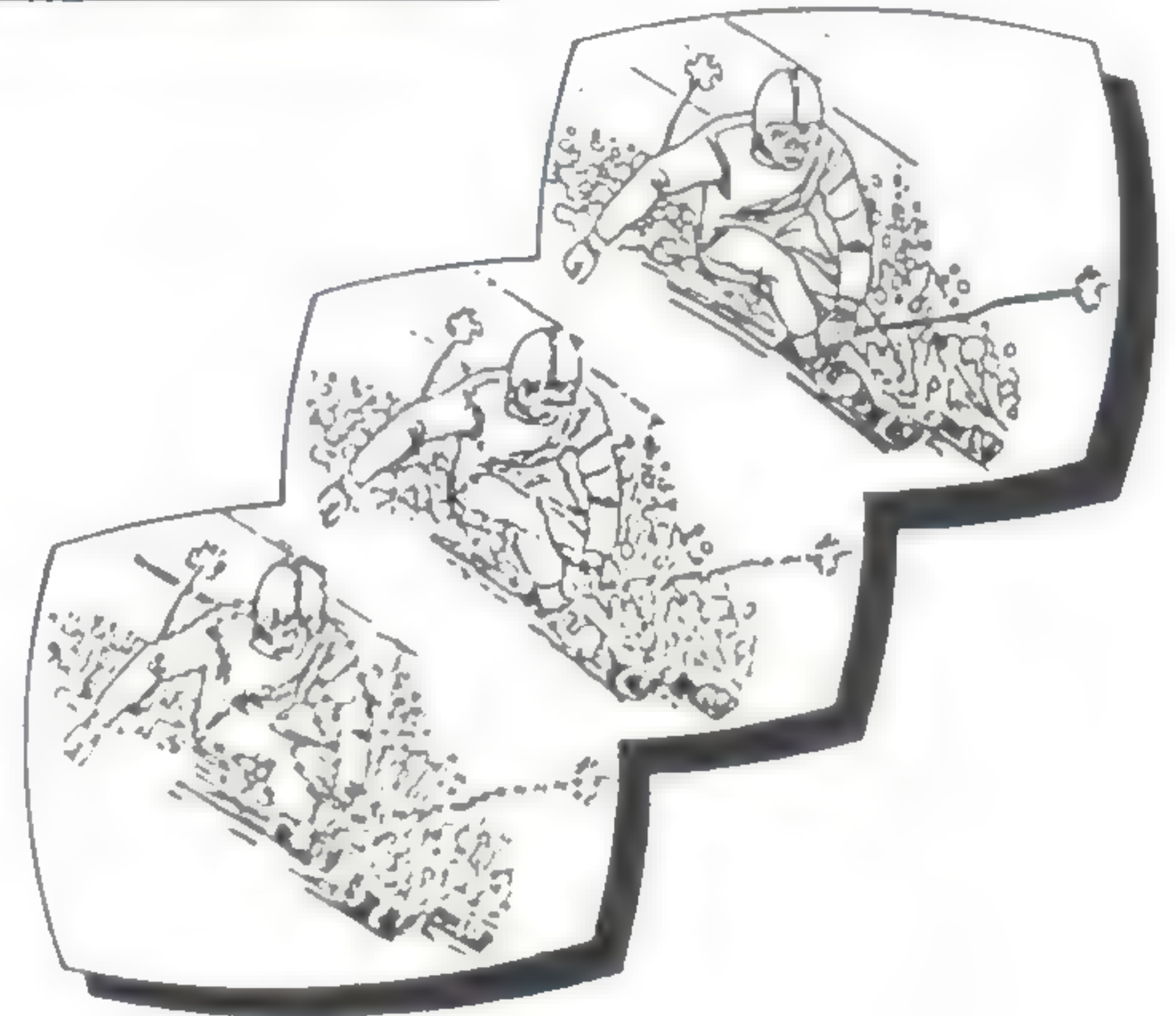
* Vermelde prijzen gelden alleen voor de Sony HB-F700, de Philips VG 8235/00 en de NMS 8250,8255 en 8280.

Laat nu uw Sony HB-700, Philips NMS 8250/55 of 80 ombouwen tot een PRACHTIGE MSX2+. Niet alleen de videochip wordt ingebouwd, maar ook Basic 3.0, Basic Kun compiler en een FM-Pac.

Compleet voor slechts fl. 375,= !!

Alleen ombouw naar MSX2+ fl. 315,=
Alleen inbouw van een FM-Pac fl. 160,=

FM-Pac inbouw is zelfs mogelijk in een MSX1 !



SOFTWARE

Gamestamps, the program	32,50 DS
Stampconverter (voor DP & EASE)	32,50 DS
Plotterdisk I, versie 2	25,00 SS
Plotterdisk II	32,50 SS
Quattro (impossible break-out clone)	20,00 DS
Hisoft talenpakket (C++, Pascal Cobol en Devpac 80 v2)	75,00 DS
Edicad (Cad-programma)	60,00 DS

SCREEN12 SOFTWARE

Playboy Strippoker	30,00 DS
Mous Master (tekenprogramma)	45,00 DS

BOEKEN

Y 8950 application manual	30,00 ENG
V 9938 technical databook	50,00 ENG
V 9958 technical databook	15,00 ENG
YM 2413 application manual	25,00 ENG
S 3527 technical databook	15,00 JAP

HARDWARE

7 MHz. inbouwprintje (met Z80-H)	55,00
720 KB diskdrive (slimline)	150,00
512 KB externe memory mapper	275,00
1024 KB externe memory mapper	400,00
Sony HBI-V1 digitizer (Pal-systeem)	700,00
FM 'stereo' Pak (checkmark)	175,00
Pseudo stereokastje	75,00
MSX Muis	65,00
Plotterpennen (per 4 stuks)	17,50

LIDMAATSCHAP

MSX-Journaal (clubblad)	10x	30,00
MSX-Quasar (clubdisk)	10x	37,50 DS
MSX-Journaal & MSX-Quasar	10x	60,00 DS

EDICAD

Edicad is een uitgebreid CAD-programma voor elke MSX2 met minimaal 256K geheugen en twee diskdrives. Gemaakt door topprogrammeurs uit Italië ! Edicad wordt geleverd met een Engelstalige handleiding.

PAL-digitizers nu tijdelijk uit voorraad leverbaar voor een verbazend lage prijs !

Bestellingen: bel of schrijf ons.

Middelblok 159, 2831 BM Gouderak. 01827-2272 (Arjan), 01820-19913 (Gert)

Alle prijzen zijn INCLUSIEF VERZENDKOSTEN. Rembourszendingen kosten fl. 5,- extra. Prijs- en produktwijzigingen voorbehouden.

MSX TIPS en OPLOSSINGEN

DRAGONSLAYER 6 (vervolg)

FINAL CHAPTER

Door dus een of ander voorwerp bovenin de toren te gebruiken dat ik toch over het hoofd gezien had (bedankt voor alle reacties trouwens) kom je bij het eindmonster op het dak, of beter gezegd 2 eindmonsters. Slechts één ervan kun en hoef je te verslaan, nl. de linker. Is dit beestje gemoid, dan is chapter 5 ten einde.

Via een schip (in het dorpje waar je ook bent aangekomen) word je nu weer naar een nieuw eiland gebracht, na een hele lange reis. Gelukkig is dit niet erg uitgebreid: 2 dorpjes en 1 grot. Loop beide dorpjes eens binnen en spreek iedereen aan. Als het goed is, kom je twee keer een zeerover tegen die op de vlucht slaat. Ga nu de grotten in en loop zover mogelijk door. Als het goed is, is er nu een stel ventjes een tunnel aan 't uithakken. Spreek ze aan en ga terug naar het tweede dorpje. Hier vind je nu een briefje dat door iemand is achtergelaten. Met dit briefje ga je naar één van de mannetjes in het linker huis.

Als je nu teruggaat naar de grot, blijkt dat de gravers op een deur zijn gestuit. Via deze deur kom je in een onderaardse verlaten stad, waar je de zeerover, samen met de mensen uit het dorp, in de val kunt lokken. Hij wordt weggebracht en de problemen op dit eiland zijn ook weer opgelost. Toch is het spel hiermee nog niet ten einde. In één van de huizen in de ondergrondse stad vind je een boek op de grond. Zorg dat je dit meeneemt.

Ga nu, via een warp, naar het dorpje met de draken. De vent met in zijn huis een kist wil het boek wel hebben. In ruil geeft hij je een zeer handig item. Wat er zo handig aan is merk je pas als je buiten het dorp bent. Als je dit item hier gebruikt, komt het inmiddels al bekende blauwe draakje opdagen. Het neemt je op z'n rug en zo kun je het hele land doorvliegen. Er zijn nu 2 plaatsen waar je alleen via het draakje kunt komen:

1. Op een eiland staat een soort tempel, waar allemaal tovenaars wonen, die elke spreuk die in het spel voorkomt kennen. Handig dus om nog even wat handige spreuken te verzamelen. Verder is deze tempel onbelangrijk.
2. Op een eiland ligt een ring van bergen,

waarbinnen een meertje ligt, waarin zich een eiland bevindt, waarop een kasteel staat. Hier kom je in een gigantisch labyrint uit, waarin ontzettend gevaarlijke monsters ronddolen. Sommige van deze monsters zijn trouwens niet te verwonden met normale wapens, alleen met toverspreuken. Na een paleisruïne, een tempel, een doolhof en grotten, kom je bij een ondergronds lavadoolhof, waar een eindmonster op je wacht: een enorme draak. Nadat je deze hebt verslagen, lijkt dit deel uitgespeeld, maar dat is schijn. Wat verder is nog één deur, maar daar is een sleutel voor nodig....

Om die te krijgen heb ik heel wat af moeten zoeken. Dit is wat je moet doen: Ga terug naar het ventje dat een beetje op Gillian uit SD-Snatcher lijkt (je vindt hem in het dorp waar je hem voor het eerst tegenkwam). Hij vertelt je iets en geeft je een voorwerp. Hiermee ga je terug naar het laatste dorp (met de ondergrondse stad) en je spreekt iedereen aan. Tenslotte moet de pastoor in de kerk je twee heilige wapens geven (je hoort nu het ik-heb-het-chapter-uitgespeeld-melodietje). Laat deze wapens gebruiken door de twee personen die het hardst kunnen slaan, dus Geiru en Selios. Ga nu weer naar ons SD-Snatcher menneke van daarnet. Hij zegt je weer een hoop, gedeeltelijk in het groen (voor de taalkenners: dit was een synesthesie...). Voordat je teruggaat naar het labyrint (je hoeft niet van voren af aan te beginnen. Via de warp 2 spreuk begin je bij het lava-gedeelte) zorg je ervoor dat je de "Spell of Silence" hebt (die je in de toren kon vinden, weet je nog??). Het effect van deze spreuk: iedereen raakt z'n stem kwijt, waardoor niemand nog toverformules kan uitspreken.

Gewapend met deze spreuk ga je naar de deur van daarstraks en ziedaar: hij gaat nu wel open! Hierachter vinden we dan eindelijk na maanden spelen het allerlaatste, definitieve ultimate final bossmonster van Dragonslayer 6: een superdraak! Deze draak is normaal onverslaanbaar omdat hij:

1. alleen verwond kan worden met de 2 heilige wapens.
2. zich op ieder moment weer vol power kan tanken.
3. Hij over een heel doeltreffende 'deathstrike'-spreuk beschikt, waarmee hij iemand in één keer dus dead kan striken.

De 2 wapens heb je en dankzij de Silence spreuk vallen 2 en 3 weg, dus kun je met

een sadistische grijns op je gezicht dit draakje eens lekker afmaken.

Hierna volgt een sublieme en lange einddemo. Eerst de bruiloft van Selios en Dina met schitterende plaatjes en prachtige muziek, en dan..... het Dragonslayer-theater!! Enfin, kijk zelf maar.

Tot kijk in Sorcerian en Dragonslayer 7, lord Monarch!!

XAK II.

STORY AND SOLUTION

Al eeuwenlang wordt de wereld geregeerd door de onmetelijke macht van de wijze, machtige en ook hooghartige goden. Dankzij hen leven er vele verschillende rassen en soorten in de wereld in vrede met elkaar. Aan deze voorspoedige periode kwam echter al snel een eind....

Een boosaardig ras drong de wereld binnen, dat probeerde alles te vernielen wat de goden hadden geschapen. Het waren demonen, die probeerden de geschiedenis en het lot van de wereld te beïnvloeden en hun macht breidde zich snel uit.

In hun laatste gevecht echter, dreven de goden de demonen terug en sloten ze op door de wereld in 3 stukken te verdelen: "Xak", de mensenwereld, "Orshaniti", de elfenwereld en "Zekisis", de demonenwereld.

Een boosaardig monster, Badu genaamd, stal echter 3 machtskristallen van de oorlogsgod Duel en vluchtte ermee naar de Xak-wereld. Als straf werd hij door de goden gevangen en begraven in het noorden van het koninkrijk Wavis. De drie kristallen gingen met hem ten onder. 250 Jaar later kwam Badu weer tot leven. Met de drie kristallen riep hij een leger van monsters tot leven dat Wavis plunderde.

De koning stuurde hierop een boodschappers-elf uit, met de opdracht Dork Kart te vinden, een van Duels afstammelingen. Dork was echter vermist, sinds de explosie die Badu's wederopstanding vergezelde, was hij door niemand meer gezien. Tenslotte vond de elf in het dorp Feares wel Dorcs zoon, Latok. Na vele avonturen wist Latok Badu te verslaan en de kristallen aan Duel terug te geven. 3 jaar brengt hij door in rust.

Ondertussen heeft de slinkse demon Necromancer weer een enorm demonenle-

MSX SOFTWARE

ger op de been gebracht. Om dit aan te voeren, roept hij de demonen-commandant Gospel te hulp uit Zekisis. Latok weet niets van dit alles. Dan ontvangt hij een bericht dat zijn vermiste vader Dork is gezien, in het noorden van het land, in het havendorpje Batawa. Latok trekt er onmiddellijk op uit....

Na het verslaan van het eerste eindmonster, Vikreus, komt er een doorgang vrij. Via deze doorgang kom je bij een nieuw stel grotten met 3 deuren. Hiervan neem je de meest rechtse (sleutel nodig). Je wordt nu naar het 'echte' eindmonster geteleporteerd: Bogreüs, god van het oosten. Hij gooit met granaten, schiet pijlen en heeft ook nog eens twee bliksemende bollen als hulpjes. Geen gemakkelijk monster dus. Heb je hem verslagen, dan komen er weer 2 doorgangen vrij: links en rechts. Ga eerst naar links. Hier ligt in een bed een meisje te slapen (dat dit ook het grootste deel van het adventure zal blijven doen), dat later Mune blijkt te heten. Je neemt haar mee. In de rechtse uitgang vind je een geheime doorgang, die naar een plek dicht bij de uitgang van de grotten leidt. Nu wordt het leuk: met de slapende Mune in je armen moet je nu de hele weg terug afleggen; springen of slaan is er niet meer bij. Is dit gelukt, dan is er nog een probleempje: je hebt je talisman (die je van Shana kreeg) verloren en kunt dus niet meer naar Batawa terug. Gelukkig kun je wel bij de boom van Shana Tautuk komen en zij geeft je een nieuwe. Samen met haar marcheer je nu terug naar het dorp. Het eerste gedeelte van Xak twee heb je nu uitgespeeld.

Spreek nu in het dorp iedereen aan. Als het goed is krijg je van de barkeeper in de herberg wat potion en van de vent met de snor (burgemeester) 10.000 GOLD, waarvan je bij Zeke Boldo, de wapensmid, weer wat betere wapens kunt kopen. Vergeet niet ze bij de waarzegster te laten betoveren. Loop ook de kerk een keer binnen (lukt dit niet, dan wegsaven voor de kerk, opnieuw opstarten en opladen. Als het goed is gaat het dan wel). Krijg je nergens meer wat nieuws, dan is de tijd rijp om de westelijke uitgang van Batawa te proberen. Hierachter bevindt zich een kloof met 2 bruggetjes. Een vent stapt juist op één van de bruggen, als deze instort. Hij kan zich nog net vastklampen. Gediplomeerd held als je bent help je hem natuurlijk. Hij neemt je mee naar z'n huis, dat even verderop staat, waar ook zijn vrouw is. Die brug was niet het enige probleem wat deze man, Robert Pendant, heeft. Hij vertelt je dat zijn dochter Monica ontvoerd is door Fiel, een ijsgodin. Omdat je toch niets beters te doen hebt, beloof je Robert zijn dochter te zullen redden. Hij geeft je

hiervoor een brilletje, wat je meteen maar moet activeren.

Loop nu helemaal naar beneden langs de kloof, waar de ingang is naar het labyrint van de ijsvorstin. Dit afschuwelijke doolhof bestaat uit 4 verdiepingen en op de willekeurige plaatsen zijn teleporters aangebracht die je te pas en te onpas naar een andere verdieping warpen. Aan de monsters kun je zien op wat voor verdieping je bent. Eerste: dwergjes. Tweede: sneeuwmannen. Derde: zwevende ogen. Vierde: plots opduikende ijsgeesten.

Zorg dat je de ligging van de warps goed weet. Na een tijdje zul je het doolhof wel een beetje doorkrijgen en op 2 kistjes stuiten. In een zit een boek, in het ander een speciale sleutel. Deze sleutel dient voor de lift, even links van de ingang van het doolhof (je kunt er ook op andere manieren komen).

Naar de lift dus, waarvoor je langs een stel levensgrote schorpioenen moet. Kies voor de kelder (onderste keuze). Je komt nu bij een stuk met drijvende ijsschotsen waar je op moet springen, terwijl je door donderwolken wordt gehinderd. Voorbij dit stuk staan allemaal ijsstandbeelden. Een ervan is Monica. Pak de ketting die ze om heeft. Als je nog een stukje doorloopt, kom je bij de grot van de ijskoningin. Voordat je het tegen deze ijskoude dame kunt opnemen, moet je eerst nog even een grote wolf verslaan. Fiel zelf maakt het je flink moeilijk. Om de haverklap verschijnt en verdwijnt ze, terwijl ze draken op je afschiet. Na wat oefenen kun je haar wel verslaan. Je krijgt hiervoor een blauwe steen. Je gaat nu via de lift weer naar buiten. Hier staat de nu weer complete familie Pendant op je te wachten, die je overlaadt met dankjes. Het tweede gedeelte is nu uit.

In het dorp ga je nu weer even alles langs. Baspa de alchemist (ouwe met big moustache) heeft wel belangstelling voor je blauwe steen. In de kerk kun je een goed gesprek hebben met Shana, de pastoor en een van de nonnen. Van de pastoor krijg je weer geld en de waarzegster wil je boek wel hebben. In de herberg zit nu Ray Deal, een werkloze kapitein die aan de drank is geraakt. Z'n vrouw Miria is daar niet zo blij mee en met haar kun je ook weer een goed gesprek hebben. Tenslotte geeft ze je een sleutel. Om bij de volgende 'place of action' te komen, moet je de zuidelijke ingang van het dorp hebben. Spreek de oude man aan die hier staat. Je wordt nu via de fontein tot enorme hoogte gespoten, waarna je naar het zuiden vliegt. Hier staan op een hoge bergtop 2 grote kastelen. Je landt in de fontein voor het rechter kasteel. De gekregen sleutel

heb je meteen nodig om de poort te openen. Eenmaal binnen loop je helemaal naar boven via de trappen. Hier kom je een nimf tegen die je moet verslaan. Als beloning krijg je een amulet en een sleutel. Met het amulet ga je naar een van de kamers in het kasteel waar een scheur in de muur zit. Gebruik hier dit voorwerp. Je krimpt nu tot mini formaat en kunt zo de muren van binnen doorzoeken. In dit mini-doolhof is een kistje verborgen, waarin 2 hendels zitten. Pas op voor de ratten!!

Ga nu terug naar de begane grond en open de noordelijke deur (niet de poort) met de gekregen sleutel. Via deze deur kom je in de kelder, waar een kistje met een duikerspak is te vinden. Zoek nu een kamer met een soort mechanisme in de muur op dezelfde verdieping. Hierin past één van de hendels. Het mechanisme werkt en de ruimte onder de kelder loopt nu onder water. Ook op deze verdieping is een kistje te vinden waarin niets lijkt te zitten. Open je dit echter, dan komt even verder een luik vrij met een ladder, die naar het onder water gezette deel leidt (vergeet niet je duikerspak aan te trekken!). Al duikend moet je nu voorbij een enorme krab zien te komen, waarna je weer droge grond bereikt. In de volgende kamer zit een ventje, dat je na een gesprekje een gouden sleutel geeft, in ruil voor de blauwe steen. Nu je de sleutel hebt, ben je klaar in het rechter kasteel. Om het te verlaten loop je naar de verdieping met de zwevende harnassen en gaat dan helemaal naar links. Hier kom je op een soort balkon (wat een prachtig uitzicht!). Via de bovenkanten van palen die hier uit de diepte steken, kun je naar de overkant springen. Eén misstap echter en je stort naar beneden!

Deze kelder kun je op dezelfde manier onder water zetten als de eerste en via een verborgen valluik kom je weer in het duikgedeelte. Via wat stuntwerk kom je daarna langs een paar grote skeletten bij een kappelletje, waar een kistje ligt met een papertje erin. Op dit papertje staat een soort bezweringsformule. Met papertje en sleutel kun je dan tenslotte eindelijk naar de opperdemon in dit deel: Vorl, god van het zuiden, die zich op de allerbovenste van de vele verdiepingen die dit kasteel telt, bevindt. Langs spookpaarden (nachtmerries?), vleesetende planten, cobras en griffioenen kom je tenslotte bij een stelsel van buizen die over een afgrond heenliggen. Hier kom je tamelijk gemakkelijk overheen, maar pas op voor stoomontsnappingsen. Wat hoger kom je bij een onzichtbare muur, die je de weg verspert. Hier kun je alleen langs via een spleet in de muur. Weer hoger kom je bij een afgrond met zwevende eilandjes. Het kost

heel wat stuntwerk om hieroverheen te komen. De bovenste verdiepingen zijn normaal niet te betreden, je verliest er voortdurend power. Hier is het briefje nodig. Je kunt nu veilig over dat stuk heen en je desintegreert meteen de ondoden die hier massaal op je af komen. Tenslotte kom je op de allerbovenste deur op de allerbovenste verdieping. Deze is alleen met de gouden sleutel te openen. In de nu volgende kamer spreekt het eindmonster tegen je. Wil je nu niet naar Batawa worden teruggeteleport, dan moet je de spiegel selekteren (weet ik niet zeker, het kan ook een ander voorwerp zijn). Je komt nu in de troonzaal, waar Vorl al op je wacht. Na een gesprek word je naar de lucht boven het kasteel geteleport en moet je tegen een draak vechten. Heb je deze verslagen, dan sta je weer in het kasteel. Ray duikt op en hij teleporteert je terug naar Batawa. Het derde deel van Xak 2 heb je nu achter de kiezen.

Je maakt je nu op om aan het laatste deel van Xak 2 te beginnen. In het noorden ligt een eiland, waarop de "Deathmountain" ligt, de duistere vesting van Gospel. In de haven ligt Ray's schip, de "Sinari" al voor anker, klaar om uit te varen. Alleen de bemanning is nog nodig. Gelukkig ben je al heel wat vrienden tegengekomen, die je nu willen vergezellen.

Baspa, de alchemist, gaat mee als navigator en kaartlezer. Horn de bard en Myune de strijder, die je in het begin van het adventure ontmoette, gaan ook mee. En ook de slapende Mune wordt meegenomen. Maar dan zijn er nog altijd 2 man tekort. Geen nood, loop nog even de kerk in. De non van daarstraks gaat ook mee. Nu nog eventjes langs de itemwinkel om de laatste inkopen te doen en dan langs Zeke. Hij heeft de wapens die je aan het begin van het adventure had (great sword, plate mail, knights shield) opgeknapt en geeft ze je nu weer terug. Hijzelf zal meegaan als laatste bemanningslid. Laat de wapens wel nog even zegenen (gratis) bij de waarzegster en je kunt je eindelijk naar de haven begeven.

Voordat de Sinari uitvaart, duikt er echter nog een onverwacht figuur op: het is Freya Sherban, bij ons beter bekend als Fray. Net terug van haar verwickelingen met de demon Amadok, heeft ze Latok eindelijk gevonden. Natuurlijk wil ze ook mee, wat Latok echter niet toelaat. Fray is het daar duidelijk niet mee eens....

Het volgende stuk speelt zich af op de varende Sinari. In de hut op het schip zitten al je vrienden bij elkaar. Spreek ze allemaal aan. Probeer dan de deur naar het laadruim te openen, wat echter niet zal lukken. Van onze non hoor je dat Ray de

sleutel heeft. Ga dus naar de kapitein, die van niets weet. De deur gaat hierna wel open. In het laadruim merk je dat er een verstekeling aan boord is: het is Fray! Na een gesprekje met haar lopen zij en Latok terug. Er zijn echter alweer problemen op komst: Het schip wordt aangevallen door Sharkheads!! Zeke, Ray, Horn en Ryune zijn buiten tegen ze aan het vechten. Baan je een weg door de monsters en spreek ze allemaal aan. Herhaal dat een paar keer en ze zullen stuk voor stuk weggeteleport worden. Tenslotte lossen ook alle sharkheads in de lucht op. Alleen Ray is er nog, hij ligt bewusteloos op het voordek. Als je naar hem toe loopt, zie je ineens een duistere gedaante op de boegspriet staan. Het is een oude 'vriend' van je: de man met de zwarte mantel, alias Necromancer..... Dit duistere heerschap ontvoert Mune en teleporteert haar naar Gospels vertrekken. Daarna wordt hij groter en begint hij tegen je te vechten. Ditmaal stuurt hij geen ondoden op je af, hij wil persoonlijk met je afrekenen.

Het is niet gemakkelijk om hen te verslaan. Hij teleporteert om de haverklap en meestal verschijnt hij buiten je bereik. Je hebt ook weinig ruimte om zijn magie te ontwijken. Is het desondanks toch gelukt hem na heel veel oefenen te verslaan, dan kom je nog dieper in de problemen. Met zijn laatste krachten haalt Necromancer iets met het water uit, waardoor de Sinari zinkt....

Latok en Pixy overleven de ramp echter en spoelen aan op een verlaten strand, tussen het wrakhout van het schip. Bij nader inzien blijkt het strand toch niet helemaal verlaten, even verderop staat een oude vrouw. Spreek haar aan en je krijgt een heel verhaal over je heen. Beantwoord haar vraag met YES. Nu krijg je een blauw boek van haar (en Horn's hoed, die op het strand is aangespoeld). Verder naar boven dan maar weer, waar je op een onzichtbare barrière stuit. Met het boek kom je hier echter wel doorheen.

Je komt nu bij de Zegeltempel, die uit 2 gebouwen bestaat. In deze tempel ligt al honderden jaren lang een machtig wapen: het Xak-zwaard. Alleen met dit zwaard zul je Gospel kunnen verslaan, temeer daar je je eigen zwaard hebt verloren toen het schip zonk. Je komt er als volgt doorheen: Je komt bij een stenen Feniks met een deur ernaast. Selekteer de kristallen bol uit het begin van dit adventure en loop tegen het beeld aan. De deur zal nu in een magische spiegel veranderen. Selekteer de ronde spiegel, die je in het bos hebt gevonden en loop de spiegeldeur binnen. Je wordt nu geteleporteerd naar een ander gedeelte van de tempel. Op bijstaand kaartje staat de volgorde waarin je erdoor-

heen moet gaan. De rondjes geven de plek aan waar de spiegeldeur is verborgen, de vierkantjes geven aan waar je heen gewarpt wordt. Vergeet niet de kistjes te openen. Buiten flesjes potion is er hier een sleutel in de vorm van een zwaard te vinden, die nodig is om in de ruimte met het Xak-zwaard te komen. Hier aangekomen zie je via een schitterende animatie hoe Latok het zwaard uit de grond trekt. Je wordt nu naar buiten geteleport.

Loop naar de afgrond toe. De geest van het Xak-zwaard roept nu een Feniks op. Voor wat extra hulp gebruik je nog even je Drakenring, waardoor de blauwe draak uit Xak 1 ook verschijnt. Met deze 2 beesten vlieg je via een schietlevel naar de top van de Deathmountain. Na 2 tussenmonsters, een reuzenschildpad en een zombie-draak, kom je bij de bewaker van Deathmountain: King Wybarn, een vuurspuwende adelaar van zo'n 20 m. hoog. Is dit beest buiten gevecht gesteld, dan vliegt de Feniks verder en landt op een rotsrichel bij de ingang van de berg.

Je moet nu naar binnen om de confrontatie aan te gaan met de machtige Gospel. Pixy voelt zich niet zo lekker, dus ze blijft buiten. Via een lange loopbrug kom je dan tenslotte bij Mr. Gospel himself. Dit heerschap laat nog even zien dat hij Mune in zijn macht heeft, voordat hij tegen je gaat vechten. Hij smijt hittezoekende bollen naar je toe. Na enkele hits is hij echter al snel geschiedenis. Tenminste, dat denk je....

Hij verandert nu in een enorme reus, die het hele scherm vult. Hij schiet lasers uit zijn kroon en vuurbollen met zijn handen en de ogen op zijn schouders kosten je al power als ze naar je kijken. Gigantisch veel geluk, behendigheid en snelheid is nodig om Gospel te verslaan. Is dit je gelukt, dan kun je met Mune uit Deathmountain ontsnappen. Pixy blijkt plotseling even groot als een normaal mens te zijn geworden, en haar vleugeltjes is ze ook kwijt. Buiten de tempel kom je de hele club weer tegen. Je spreekt even met iedereen, waarna eindelijk de prachtige einddemo begint.

Met een vliegend schip verlaat je het eiland en vlieg je terug naar Batawa en daarna naar Feares. Hier krijgt dit adventure nog een staartje: Pixy en Fray zijn lekker ruzie aan 't maken. Beiden zijn namelijk verliefd op Latok. Ze zien helaas een ding over het hoofd: Latok is al getrouwd en wel met Elis, de dochter van de burgemeester van Feares. Een koude douche dus voor beide meiskes als Latok's moeder ze dit vertelt. Hierna volgt nog een scene van Latok en Elis in het

MSX SOFTWARE

bos en dan krijg je plaatjes van iedereen uit het adventure.

Latok en Pixy (en wie weet ook Fray) zien we weer terug in the Tower of Gazel... Tot dan!

FRAY, IN MAGICAL ADVENTURE

De eindmonsters:

1. ARSIDIS (vrouw met zweepje)

Zorg dat je hier al een grote blast klaar hebt. Als de eerste cykloop verschijnt, kun je hem in een schot uitschakelen. Idem met de tweede cykloop. Bij de 2 cyklopen kun je het beste wachten tot ze allebei naast elkaar staan en ze van opzij allebei tegelijk raken. Bij Arsidis zelf moet je in beweging blijven. Je kunt haar alleen raken vlak voordat ze wilt uithalen met haar zweep.

2. KATIL KING (reuzeninktvis)

Blijf hier continu in beweging en spring over de tentakels heen. Je kunt hem alleen op zijn middelste oog raken.

In het rotslevel kom je 2 grote vleesetende planten tegen, met een nog grotere laser. Als deze in beeld komen loop je langzaam naar boven, net buiten het bereik van de

laser. Zelf kun je hem nu wel raken, met je superblast.

3. PULARIS (draak in vuurmijnen)

Ontwijk de rotsblokken die naar beneden vallen. Als Pularis naar boven komt kun je hem raken. Ga als hij vuur gaat spuwen helemaal links of rechts staan. Voordat hij stopt hiermee spring je snel opzij. Pularis haalt nu uit naar de plek waar je net stond.

4. LORFIL (draak in de lucht)

De 2 grote vuurbollen die hij schiet zijn gemakkelijk te ontwijken. De rondstuitende bollen die hij hierna afvuurt zijn echter een andere zaak. De beste taktiek is gewoon onderaan het scherm in het midden blijven vliegen en voortdurend schieten. Met wat geluk word je de eerste paar keer helemaal niet door de bollen geraakt. Is dit wel het geval, dan gewoon even opnieuw beginnen.

5. BOOMGEEST

Blijf onderaan het scherm, anders gaat de boom met kokosnoten smijten. Wacht in de rechter- of linkerhoek totdat de bliksem naar je toekomt. Spring er dan overheen, naar het midden van het scherm. Je kunt de boom nu even raken, en dan snel weer terugspringen naar de rand van het scherm. Herhaal dit totdat de boom dood is.

Draaiende schijven in het volgende level: Als er hier 2 van achter elkaar komen, se-

lekteer je de Rolling Rod (laatste), waarna je op de eerste schijf springt. Nu pas zal er een monster op verschijnen, die je met de Rod kunt raken. Nu moet je via een klein aanloopje naar boven naar de volgende schijf springen, anders haal je het niet. Kies precies het goede moment uit.

De spiegel op het eind van het laatste level: heel moeilijk, je kunt je vier spiegelbeelden nauwelijks ontwijken en niet raken. Alleen de spiegel is te raken, en deze moet dan ook gebroken worden. Dit stuk kun je het beste met scrolls doen.

6. AMADOK (eindmonster)

Ga helemaal rechtsboven in het scherm staan, waar hij je niet kan raken met z'n granaten. Spring wel telkens over zijn klauw heen. Als hij uithaalt met zijn arm, spring je naar links in het midden en vuurt een grote blast af, waarna je weer terug loopt. Na een tijdje gaat hij ook nog eens een grote laser gebruiken. Als hij dit doet is hij niet te raken. Op het laatste steekt hij ook nog telkens met z'n staart door de vloer heen. Zorg dat je niet te lang op een plaats blijft staan dan. Potion, brood en vlees willen bij dit monster vaak niet automatisch werken, als je leven bijna op is kun je het beste zelf de items gebruiken (laatste keuze uit het hoofdmenu).

Dennis Lardenoye

JAPANS, IEDEREEN KAN HET LEREN (DEEL 5)

In deze les, zoals beloofd, weinig uitleg, maar wel een lijst met zo'n 70 geselecteerde KANJI-tekens, die vaak in spellen voorkomen. Natuurlijk zijn er nog veel meer. Misschien geef ik in het volgende deel er nog wel een stel.

Links staat het teken, zoals dat in een tekst wordt gebruikt. Door de redenen die ik in de vorige les noemde, kan elk kanji-teken ook in hiragana (of katakana) voorkomen, dus bv. bij een lagere resolutie om onleesbaarheid te voorkomen. Daarom heb ik achter de karakters ook de uitspraak gezet.

ON of KUN ?

Bij het uitspreken van een teken moet je opletten. In een Kanji-woordenboek komen vaak meerdere uitspraken bij een teken, vaak heeft elke uitspraak ook een iets andere betekenis. Ook komt het voor dat er een of twee hiragana-tekens achter een kanji-teken worden geplakt, om verschillen aan te geven. Vaak echter horen

bij een teken twee of meer uitspraken, maar één betekenis. Dit heeft als oorzaak, dat veel Kanji-tekens uit het Chinees zijn overgenomen, waarbij de betekenis behouden bleef. De uitspraak werd vaak ook meegenomen (ON-uitspraak). Deze uitspraken raken tegenwoordig in onbruik, maar toch komen ze nog wel voor. De Japanse uitspraak of KUN-uitspraak wordt het meest gebruikt. De ON-uitspraken komen vaak wel terug als het teken in combinatie met een ander woord wordt gebruikt.

Door achter een teken voor een zelfstandig naamwoord in hiragana een vorm van het werkwoord SURU te zetten, kan dit znw. vaak een werkwoordelijke betekenis krijgen. Chû bv. betekent midden, maar Chû-suru (dus Chû in Kanji en suru in hiragana) betekent 'het midden bereiken'.

Het herhalen van een teken (dus 2 dezelfde tekens achter elkaar zetten) heeft vaak een versterkende of vermeerderende functie.

Aan het eind van de lijst heb ik 10 tekencombinaties gezet van tekens die in de tabel voorkomen. Probeer ze maar eens te achterhalen....

Dat was het dan weer voor deze keer, volgende keer nog meer kanji-tekens. Sayonara!

Dennis Lardenoye

OPLOSSINGEN KOMBI-QUIZ
1. BOS
2. VULKAN
3. TOVERKRACHT, MAGIE
4. PRINS
5. KONINKRIJK
6. REGENWATER
7. VANDAAG
8. PRIESTER
9. KONING/PRINSES
10. WERELDOORLOG

MSX SOFTWARE

KANJI LIJST

王	ō, kimi= koning
国	kuni, koku= land
名	na= naam
人	hito= mens
神	shin, kami= god
戦	tataka= vechten
力	chikara= kracht, energie
魔	ma= demon, duivel
門	mon, kado= poort, deur
町	machi= dorpje, stadje
図	zu= plan, tekening
金	kane= goud, geld
鍵	kagi= sleutel
大	dai, tai= groot
少	sho= klein
本	hon= boek
竜	tatsu= draak (meestal wordt DRAGON in katakana gebruikt)
波	nami= golf (als in KONAMI)
子	ko= jong, nieuw, kind
城	shiro= kasteel
甲	yoroi= harnas
買	kau= kopen
刀	katana= zwaard
剣	ken, tsurugi= zwaard
船	fune= schip
車	kuruma= voertuig, auto, wiel
主	shu= heer, meester
寺	ji= tempel
女	onna, omina= vrouw, vrouwelijk
男	otoko, onoko= man, mannelijk

DE FAMILIE

父 (ちち)	(ō)to (san/chan)= vader
母 (はは)	= (ō)ka. (san/chan)= moeder
息 (こ)	= soku, musuko= zoon
娘 (むすめ)	= musume= dochter
弟 (おとう)	= ototo= jongere broer
兄 (あにい)	kyo, ani, nii= oudere broer
姉 (あね)	nē =oudere zuster
妹 (いもうと)	imōto= jongere zuster
叔父 (おじ)	oji= oom
叔母 (おば)	obā= tante

DE ELEMENTEN

火 (か)	hi= vuur
地 (ち)	chi= aarde
水 (みず)	mizu= water
風 (かぜ)	kaze= wind

DE NATUUR

木	ki= boom
湖	mizu-umi= meer
山	yama= berg
空	sora= lucht, hemel
天	ten= lucht, hemel
雨	ame= regen
川	kawa= rivier
TIJD	
秒	byō= seconde
分	fuh, pun= minuut
時	ji= uur (of tijd in het algemeen)
日	nichi= dag
週	shū= week
月	gatsu, tsuki= maand
年	nen= jaar
前	mae=geleden, vorig
今	ima= nu, tegenwoordig
来	rai= volgende, komende

RICHTINGEN

左	hidari= links
右	migi= rechts
上	ue= boven, op, beste, bovenste, meeste, hoogste
下	shita= onder, neer, minste, laagste
北	kita= noorden
東	higashi= oosten
南	minami= zuiden
西	nishi= westen
中	naka, chū= midden, binnen

KOMBI-QUIZ

森	1. mori=
火山	2. kasan=
魔力	3. maryoku=
王子	4. ōji=
王国	5. ōkoku=
雨水	6. amamizu=
今日	7. konnichi=
神人	8. kamibito=
女王	9. jōō, nyōō=
大戦	10. taisen=

DE MINI GIDS

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

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

Advertenties voor de verkoop en ruil van software worden alleen geplaatst met de vermelding **ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!**

MSX AANGEBODEN

Philips tekentableau, Psycho World, Testament, Super Tritorn, Super Rambo Special, Usas, Vampire Killer, Maze of Galious, Penguin adv., Green Beret, Fray, Columns, Gorby's Pipeline, Solid Snake, SD-Snatcher, Final Video Graphics special. Alles origineel, netjes in doos + handleiding. Bellen of schrijven naar: René Hartman, Pruylenborg 303, 3332 PG Zwijndrecht. Tel. 078-120944

MSX-2 VG-8235 met ingeb. 720Kb diskdrive en een losse 360Kb diskdrive inclusief aansluitkabels. FL. 400,=. FM-PAK FL. 150,=. Usas FL. 40,=. Alles in één koop FL. 550,=. Tel. 01751-13833 na 19.00 uur!

Space Shuttle, Indiana Jones, Robocop, Manic Miner, Snake-it, Zorni, North Sea Helicopter e.a. Tevens div. nummers van MSX-Gids, MCM en MSX-Info. Tel. 05190-92235 (Rolf Harms).

Famicle Parodic FL. 55,=, Vampire Killer FL. 25,=, Androgynus FL. 30,= of alles ruilen (plus selectieve keuze van 15 diskettes) tegen Solid Snake of SD Snatcher. M. Burggraaf, Liesveldstraat 11, 2975 RN Ottoland. Tel. 01844-1513.

MSX-2 NMS 8250, NMS 1431 printer, muis, 60 disks waaronder SD-Snatcher, Daiva 2, Quarth, Hydefos, MSX DOS 1.01 en Home Office 1.1, MSX Gidsen en handleidingen. Prijs FL. 1200,=. Tel. 02990-26266.

Philips MSX-2 8235 met ingeb. ds-diskdrive 720Kb. en met 256Kb. geheugen + Philips amber monitor + Philips muis + joystick + 50 diskettes met software + losse 360Kb. diskdrive + 40 tijdschriften, boeken en handleidingen. I.z.g.s. Vraagprijs FL. 600,=. Tevens te koop: FM-PAK met kabels voor FL. 125,= en Philips Muziek Module voor FL. 175,=. Tel. 04998-96471.

Philips MSX-1 VG 8020 + div. boeken FL. 180,=. Gezocht F-1 Spirit voor max. FL. 50,=. Tel. 015-561313.

Philips printer VW-0030 met kabel en lint. FL. 275,= Originele F-1 Spirit en Metal Gear met doos en handleiding FL. 40,= p.st. Floris Oranje, Klaroen 4, 2907 GB Capelle a/d IJssel, tel. 010-4512473.

Philips VW-0030 printer in zeer goede staat. Prijs in overleg. Tel. 01891-12539 (Maarten).

MSX-2 NMS 8245 + monochrome monitor + 120 games op 16 disks + 3 lege disks + Ease + Videographics + Home Office 1.2 + 64 Kb. ram expansion + boeken en handleidingen + data-

recorder + Monkey Academy en Atlantic Land (cartridge) 2 jaar oud. Tel. 04920-40944 (Roger).

MSX-1 VG-8020 + datarecorder NMS 1520 + joystick + boeken en tijdschriften + cassette-recorder met spellen. FL. 125,=. Tel. 08306-22338 (vraag naar Chris).

Laatste restje van een MSX verleden, originele cartridges: Androgynus en Usas voor MSX-2 FL. 30,= p.st. Nemesis 3 (The Eve of Destruction en NIET Salamander!) met SCC voor MSX 1/2 FL. 75,=. Prijzen excl. verzendkosten. Tel. 020-6141122 tussen 19.00 en 21.00 uur.

Te koop of te ruil. Originele cartridge, compleet met doos en handleiding: Nemesis 3 (SCC), Salamander (SCC), Gryzor (SCC), Battle of Pegasus (MSX-1), Bubble Bobble, King Kong 2, Xevious, Androgynus. Op disk, origineel met handleiding: 30 Hits on disk, Kong, Starbuggy, SD-Snatcher, Randar 3, Gorbi's Pipeline, Xak 2 en Fray. Rik van Velzen, Kievitstraat 26, 6165 SK Geleen. Tel. 046-748246.

NMS 8250 MSX-2 computer met VS0080 kleurenmonitor, NMS 1431 printer, twee joysticks plus originele software en documentatie. FL. 950,=. Tel. 080-583289

MSX-2 NMS 8250 (1 drive), muis, modem, datarecorder, ruim 40 diskettes. P.n.o.t.k. Tel. 03420-13126 (vragen naar Jan-Willem).

Philips VG-8235/00 (z.g.a.n.) met nieuw ingebouwde dubbelzijdige diskdrive, stofhoes, 512Kb. memorymapper (cartridge), datarecorder, Philips VS-0080/00 kleurenmonitor (met groenbeeld schakelaar), een SCC schakelkastje, Nemesis 3 (org. SCC), 50 disks met demo's en spellen, MSX-Gidsen 18 t/m 26, 2 joysticks, MSX BASIC handboek. Vraagprijs FL. 1500,=. Bel of schrijf naar: Bas van Driel, Bendijksweg 6, 8141 RP Heino. Tel. 05729-2503.

Philips NMS 1205 muziekmodule FL. 125,=. Stereokastje FL. 40,=. Samen voor FL. 150,=. Matthijs Laeroes, Stroeërweg 17, 1777 ND Hippolytushoef. Tel. 02271-1954.

Philips NMS-8250 MSX-2 incl. Sony datarec., joystick, diskettes en veel tijdschriften. Prijs FL. 500,=. Los te koop: Ikari Warriors FL. 35,=. Arkanoid 2 met spelregelaar FL. 50,=. Bubble Bobble FL. 45,=. Testament FL. 45,= en Usas FL. 40,=. Alles origineel. Tel. 03211-2030.

NMS-8245 MSX-2 FL. 500,=. FM Stereo Pak FL. 175,=. Samen voor FL. 650,=. Space Manbow (origineel) + schakelaar FL. 130,=. Tevens kontakt gezocht met MSX-2/2+ en Turbo-R ge-

bruikers. Michel Gouweleeuw, Pottenbakkersdonk 316, 7326 PD Apeldoorn. Tel. 055-415329 (na 17.00 uur).

MSX TURBO-R FL. 1400,=. Tevens Sony F700D 256Kb MSX-2/2+ FL. 800,=. Tel. 033-809141 na 17.00 uur.

Originele software: Road of Darkness, Monsters, Dragon Buster, Ashguin 2, Grimson 1/2/3, Final Fantasy, Silbiana, Hydlide 3 (MSX-2), Secret Treasures, Wings of Aulguis, Fray Turbo R en Record of Lodoss War. P.n.o.t.k. Tel. 033-809141 na 17.00 uur.

MSX-2/2+ met intern FM-Pac, intern 1024Kb., intern Turbo 5000 en 7Mhz., voeding en twee dubbelzijdige drives in ruime PC kast. Met veel MSX bladen en documentatie. P.n.o.t.k. Tel. 02154-14833 (Wouter).

MSX SCSI interface voor harddisk FL. 175,=. MSX printer NMS 1431 FL. 499,=. MSX muis FL. 75,=. MSX-1 Canon met datarecorder en software FL. 250,=. Tel. 02154-14833 (Wouter).

Solid Snake FL. 85,=. Sorcerian FL. 120,=. Fray FL. 120,=. Alles origineel. Tel. 05980-23335 (na 19.00 uur).

MSX cartridges: Bubble Bobble, Yaksa, Tritorn, Super Mirai, Qbert, Penguin Adventure, Nightmare. Alle 7 voor FL. 300,=. Niet los te koop!. Tel. 01833-2343 (rond 18.00 uur bellen, vraag naar Peter).

Originele MSX games op cassette: Vortex Raider, Starbite, Astroblaster, Missile Command. FL. 5,= p.st. Rambo 3 FL. 12,50. Alles samen FL. 25,=. Per Bonomi, Texelhof 97, 2036 KD Haarlem. Tel. 023-364784.

Originele cartridges: Green Beret FL. 15,=, Antarctic Adventure FL. 20,=, Tritorn FL. 50,=, Hydlide FL. 50,=, Guardic FL. 50,=, Q-Bert FL. 25,=, Rambo FL. 15,=. Cassettes: Superman, Venom Strikes Back, Thing Bounces Back, Vera Cruz, Death Wish 3, Guttblaster, Congo, Speed King, Finders Keepers, Stormbringer, Stop the Express, Topo Nederland, Raster-scan: FL. 7,50 p.st. Hunt for the Red October (cas.) FL. 20,=. Alles samen voor FL. 325,= of ruilen tegen interface + diskdrive voor VG8020. Tel. 08870-13520 (Joachim, na 16.00 uur).

Wegens aanschaf PC: MSX 8245 met ingeb. diskdrive, datarecorder en 15 rompacks (o.a. Metal Gear, Arkanoid 2, Super Tritorn, Famicle Parodic, Dragon King, Hydlide 2 en een aantal oude Konami's), enkele spellen op diskette en cassette (o.a. Terramex en Flintstones) en parallel printerkabel. Alles in één koop! P.n.o.t.k. Harco Roeland, Kampen. Tel. 05202-15486.

Sorcerian (Dragonslayer 5) luxe versie FL. 150,= of Sorcerian + evt. Nemesis 2 ruilen tegen Solid Snake. Nemesis 2 FL. 50,=. Attacked/Wallbreak (disk) FL. 10,=. Tevens muziek module te koop of te ruil gevraagd. Abi van Tamelen. Tel. 03420-17793 na 18.00 uur.

Super Rambo Special + 30 MSX Hits (cassette) + Turbo 5000 voor FL. 100,=. Tel. 01830-25636 (Patrick).

Originele Thunderball (MSX-2 disk) FL. 17,50. Salamander (SCC cartridge) FL. 50,=. Golvelli-us (cart.) FL. 37,50 of 1 van deze cartridges ruilen tegen originele F1-Spirit of alle 3 de spellen tegen FM-Pac of pseudo stereo kastje. Tevens boeken en tijdschriften te koop of te ruil en een

Philips datarecorder zonder netadapter FL. 35,=. Tel. 03420-17425.

Muziekmodule NMS 1205 met songbook, handleiding en muziekcasette. Inkl. verzendkosten FL. 175,=. Tel. 08867-2276 (Pim, na 16.00 uur).

PC AANGEBODEN

Van de Software Gids redactie: Resolution 101, 3.5" FL. 25,=. Drakkhen AT/VGA versie 5.25" HD FL. 50,=. Logical 3.5" FL. 45,=. Ultima 5 (Warriors of Destiny) 5.25" + kopie op 3.5" FL. 50,=. Alles samen FL. 145,=. Alle software origineel met documentatie. Tel. 03200-47218.

3.5" PC-versie van The Gold of the Aztecs. Origineel en compleet met handleiding. FL. 75,= inkl. verzendkosten. C. Commu, Giessenplein 74, 3522 KG Utrecht. Tel. 030- 893768

Originele software, compleet met handleiding en doos: Jetfighter 2, Supremacy, Mechwarrior, Battletech 2, Castles, Chuck Yeager's Air Combat, A-10 Tank Killer, Heavy Metal, Red Baron, Centurion, Kick Off 2, Sim City, Populous, Megatraveller 1, UMS 2, Sorcerers get all the girls, Das Boot, Team Yankee, Blue Max, Elite Plus. Tot 50% van de adviesprijs. Interesse? 01720- 44926. Maurice Blok, Groenord 372, Alphen a/d Rijn.

Originele PC-games in perfecte staat: Hero's Quest 2 (Trial by Fire) 3.5"DD + 5.25"HD FL. 50,=. Search for the King 3.5"DD FL. 40,=. Spellcasting 101 (Sorcerers get all the girls) 3.5"DD FL. 45,=. Monkey Island 3.5"dd FL. 45,=. Indy 3 (the adventure) + Zak McCracken + hintbooks! FL. 60,=. King's Quest 1 + 3 (DD dual pack) FL. 45,=. Larry 1 (DD dual pack) FL. 25,=. Moonwalker 3.5"DD FL. 15,=. Noordzee missie 3.5"DD FL. 30,=. Maya (5.25"DD) FL. 30,=. Mushroom Mania (5.25"DD) FL. 12,50. Space Attack (5.25"DD) FL. 12,50. Alles samen voor FL. 370,=. Hintbooks Larry 2, King's Quest 3 FL. 8,= p.st. Per Bonomi, Texelhof 97, 2036 KD Haarlem. Tel. 023-364784. King's Quest 5 (AT/VGA 3.5"), origineel met handleiding voor FL. 89,= of ruilen tegen Space Quest 4, Heart of China, Police Quest 3 of Rise of the Dragon (mits origineel). Wie heeft Supremacy, Eye of the Beholder, Gunship 2000, Testdrive 3, Kick-off 2, Stuntdriver, F-29 Retaliator, Strippoker 3 of Sierra adventures te ruil? Tel. 015-612593 (Peter, na 18.00 uur).

Origineel met handleiding: Castles, Heart of China, Red Baron FL. 65,= p.st excl. porto. Tel. 055-412788.

Soundblaster: compleet met CMS stereo chips, Soundblaster Developer Kit en ca. 50Mb. ondersteunende software en garantie. FL. 400,=. Eric Logtenberg, P. Potterstraat 49, 3817 PB Amersfoort. Tel. 033-620257.

AMIGA AANGEBODEN

Police Quest 2 (1 Mb.). Origineel in verpakking. Tel. 05190- 92235 (Rolf Harms).

Amiga uitbreiding 512Kb. FL. 110,=. Tel. 033-809141 na 17.00 uur.

Origineel met handleiding: Battle of Britain, Police Quest 2, Goldrush. FL. 35,= p.st. Tel. 055-412788.

MSX GEVRAAGD

Ik zoek: FM-PAC, FM-stereo-PAK, een 5.25" of 3.5" losse diskdrive, Xak 3, Dragonslayer 1/2/3/5/7, Outrun 2, Chase H.Q., Mutant Ninja, Turtles, Runemaster 3, Estland Story 1, Double Dragon, Parodius en King's Valley 2. Alléén origineel en compleet. Rik van Velzen, Kievitstraat 26, 6165 SK Geleen. Tel. 046- 748246.

Gezocht: originele MSX-2 software voor elk aannemelijk bedrag. Tevens kontakt gezocht met MSX-2 gebruikers. Tel. 05980- 23335 (na 19.00 uur).

Wie kan mij helpen aan PRESTO van Aackosoft (met handleiding) voor MSX. Tel. 013-562490 (Stephan).

PC GEVRAAGD

Ik zoek de volgende spellen (origineel met handleiding): Colonel's Bequest, Prophecy 1 (zie Gids nr. 8), Ultima 1-6, King's Quest 4-5, Warlords, Indy Last Crusade, Countdown, Hero's Quest 1-2, Codename Iceman. Tevens de oplossing en/of kaart van Captain Comic. R.R. Nederhoed, Hunzingo 2, 8251 VZ Dron-ten.

Gezocht: bestand van puzzelwoordenboek (b.v. Kooyman). Evt. ruilen voor zoekprogramma. J.H.J. Nijhof, Wielewaalstraat 5, 7622 BC Borne. Tel. 074-661897.

ATARI-ST GEVRAAGD

Gezocht voor Atari-ST: DUBBELZIJDIGE disk-drive. P.n.o.t.k. Tel. 05450-93341.

MSX RUILEN

Wie wil mijn originele cartridge's: Tritorn (MSX-1), Guardic, Hydride 1, Antarctic adventue, Rambo, Green Beret en mijn originele cassettes: Hunt for the Red October, Stormbringer, Thing Bounces back, Death Wish 3, Superman, Guttblaster ruilen tegen een 3.5" diskdrive met interface voor cartridgeslot van de Philips VG08020. Bel na 18.00 uur Jachim Becker, tel. 08870- 13520.

PC RUILEN

Mijn Don't Go Alone, Serve and Volley (tennis), Prince of Persia, Bards Tale 1, Railroad Tycoon (alles origineel met handleidingen) tegen jouw KQ 2,4,5, Bards Tale 2,3, Conquest of Camelot, Colonel's Bequest, Conquest of the Long Bow, Stunts, Populous, Zeliard, Wonderland, Eye of the Beholder, Death Knights of Krynn, Lords of the Ring, Monkey Island of Centurion. Ook alleen origineel en compleet! Tel. 020-6629853 (Bastiaan).

Mijn Space Quest 4 (VGA, AT, 3.5"HD, muis, harddisk) tegen Larry 5 of Police Quest 3 (ook VGA/AT versies, 3.5" of 5.25"). Alles origineel en in verpakking. Martin Hajek, tel. 03465-65490.

Ik heb Wing Commander, Meanstreet, Zak MacCracken, M4 Sherman, Skate or Die en King's Quest 4 (alles origineel) te ruil tegen David Wolf, Manchester United, Heart of China, Sorcerers get all the Girls, Hill Street Blues, Windwalker of Bruce Lee Lives. Ook alleen origineel!. Tel. 040- 856288 (Chrisje).

Ik heb (origineel met handleiding) o.a.: Monkey Island, Space Quest 4 (VGA), Prince of Persia, Abrams Main Battle Tank, Crime Wave, Centurion, Budokan, Conquest of Camelot, 688 At-

tack Sub, Testdrive 3, Railroad Tycoon, Indiana Jones en Operation Stealth. Alles te ruil tegen andere originele software (b.v. Heart of China, Hill Street Blues e.d.). E.A. van Dijk, P.D. van Camperstraat 37, 4336 AR Middelburg.

Mijn Viking Child, Teenage Mutant Ninja Turtles, Thunderblade, Rastan, Gauntlet 2, Double Dragon ruilen tegen Double Dragon 2, Heart of China, Secret of Monkey Island, Rise of the Dragon, Eye of the Beholder, Fire & Forget 2, Firehawk, Wing Commander, Spirit of Excalibur, Star Control. Alles origineel met handleiding. Tevens Bubble Bobble voor MSX-2 voor FL. 30,=. Bert Brugman, Florastraat 83, 6031 XN Nederweert. Tel. 04951- 32401.

Te koop of te ruil gevraagd: Second Front en Germany Turns Earth van SSI (CGA, EGA, 5.25 of 3.5). Evt. tegen Fire Bridge, A.D.S., Wolfpack, UMS-2. Alles origineel. Koen van der Neut. Tel. 03403-74962.

Mijn 2 spellen: Operation Stealth en Batman (two game pack) tegen jouw Larry 3, Elvira, Sim City/Earth, Wing Commander, Loom, Railroad Tycoon, Jones in the fast Lane, AdLib muziekkaart of King's Quest 5. Alles origineel. Liefst omgeving Eindhoven en op 3.5" disks. Tel. 04975-2574 (Thomas).

Mijn MS Flight Simulator 4.0 tegen jouw Falcon 3.0 of F-29 Retaliator. Tevens te koop gevraagd Manager (Anco) en Empire 2.05. Alles origineel. Marc-Jan Lenstra. Tel. 01820- 38971.

MSX DIVERSEN

Kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers. Tevens aangeboden: Red Lights, Outrun, Game Over, L'Affaire, De Sekte, Topografie Europa. Alles op disk en origineel tegen vergoeding of ruilen tegen Muziekmodule of SCC voor Konami's. N. Broeksterstraat 166, 9611 BL Sappemeer. Tel. 05980- 94518 (Sietsko).

Kontakt gezocht met MSX-2 gebruikers voor het uitwisselen van software. Abi van Tamelen, Goudenstein 125, 3772 LC Barneveld. Tel. 03420-17793.

HELP!

Ik heb een MSX-2 en een Mannesmann Tally printer. Wie kan mij helpen aan de printer codes voor Dynamic Publisher? Wat moet ik veranderen in Lijstmaker om deze op mijn printer te gebruiken? Wie kan mij helpen met andere programma's in combinatie met deze printer? Sietsko, N. Broeksterstraat 166, 9611 BL Sappemeer. Tel. 05980- 94518

Ik zit vast bij OPERATION STEALTH. Als ik bij de onderzeese ruimte kom waar de Stealth wordt neergezet word ik gegrepen en in een stalen kooi boven een bad met piranha's gezet. Ik kan wel het slot openmaken maar hoe kom ik verder? Ook zit ik vast bij CHRONO QUEST 1. Ik kom niet uit de pyramide en niet in de May tempel. Wie helpt? Jan van Huizen Jr., Anton Kortlandpad 6, 3191 XH Hoogvliet. Tel. 010-4383076.

TIME SOFT - Software en toebehoren

Tel: 03240-31405

Fax: 03240-42948

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

Rad van Fortuin MSX-2

Eigenlijk is de werkelijke naam van dit programma 'Wiel van Fortuin', maar de overeenkomst met het bekende TV programma is zo groot dat iedereen het programma wel 'het Rad' in plaats van 'het Wiel' zal noemen.

Het programma was al eerder te koop op een aantal kleinere MSX beurzen, maar bevatte toen nog een paar foutjes en onvolkomenheden.

Nu het programma ook officieel leverbaar is, werden die fouten er natuurlijk uitgehaald en bovendien werd de mogelijkheid ingebouwd om de scores weer op nul te zetten.

Het programma volgt voor het grootste deel de regels van het televisie programma. Een afwijking is echter dat indien een klinker gekozen wordt die ook werkelijk in het te zoeken woord voorkomt, er wel punten gegeven worden, maar minder dan wanneer een een medeklinker wordt gevraagd.

Het spel bevat ruim 750 opgaves, dus voorlopig ben je wel even bezig.

Het programma kan met één, twee of drie spelers gespeeld worden. Het is dus ook mogelijk om in je eentje te proberen alles op te lossen.

Bovendien is ook nog een aanvullende datadisk verkrijgbaar met weer ruim 750 nieuwe problemen die opgelost moeten worden.

Het programma kan er dus voor zorgen dan je de hele winter bezig blijft.

Voor de prijs hoef je het in ieder geval niet te laten, want zowel het hoofdprogramma als de aanvullende datadisk zijn waanzinnig laag geprijsd.

De datadisk kan natuurlijk altijd achteraf bijgekocht worden, maar het is veel voordeliger om die meteen samen met het hoofdprogramma te bestellen.

Prijzen:

Hoofdprogramma:

f 24,95

Datadisk: f 14,95

Indien je samen met het hoofdprogramma meteen ook de aanvullende datadisk aanschaft, is de prijs samen slechts f 35,00

Heb je nog geen abonnement
op het tijdschrift

Computer Thuis

Stuur dan een berichtje met je naam, adres en
computer systeem.

Dan blijf je een half jaar gratis op de hoogte
van allerlei voordelige aanbiedingen.

Nieuwe uitbreidingen voor Dynamic Publisher (MSX2 & PC/MS-DOS)

Mensen Pakket 2

Nog meer mensen in allerlei soorten
en maten.

Transportpakket 2

Deze keer vooral met verschillende
motorfietsen en auto's

Feliciteatie pakket 2

Een vervolg op een van de meest
populaire uitbreidingen.

Feliciteatie pakket 3

Een volgend vervolg en natuurlijk ook
geschikt voor uitnodigingen.

Fantasy pakket

Met helden, monsters, zwaarden,
schatkisten en allerlei figuren die je in
adventures en role-playing games kan
tegenkomen.

Prijs per pakket: f 24,95

MSX2 disk, PC 5.25" of 3.5"

Dynamic Tools MSX-2

Een uitgebreide verzameling hulpprogramma's voor de MSX2 versie van Dynamic Publisher.

Het pakket bevat rotors voor het (automatisch) weergeven van stempels en schermen. Je kunt dus 'bladeren' zonder steeds weer opnieuw de menu's te hoeven doorwerken en een stempel of scherm in te laden.

Bovendien werd een programma opgenomen waarmee het mogelijk is om stempels onder een in te geven hoek te draaien. Teksten, logo's en andere afbeeldingen kunnen nu dus ook schuin geplaatst worden.

Een ander handig hulpje is om stempels in gecomprimeerde vorm op disk op te slaan. Er kunnen dan dus veel meer stempels op een diskette worden bewaard.

En dat is nog steeds niet alles, want het pakket bevat ook nog een programma om een backup te kunnen maken van de originele programma-schijf en zelfs conversie software om stempels voor de MSX2 versie van Dynamic Publisher om te vormen tot stempels voor de PC/MS-DOS versie.

Dynamic Tools is uitsluitend leverbaar op diskette voor MSX-2.

Tijdelijk f 27,50

Financiële Administratie MSX-2

De MSX2 versie van een programma dat in het verleden ook voor andere home-computers beschikbaar was.

Dit Nederlandse programma is bedoeld voor verenigingen en thuis, maar niet voor bedrijven (BTW verwerking ontbreekt).

Uitsluitend leverbaar op diskette.

Prijs: f 10,00

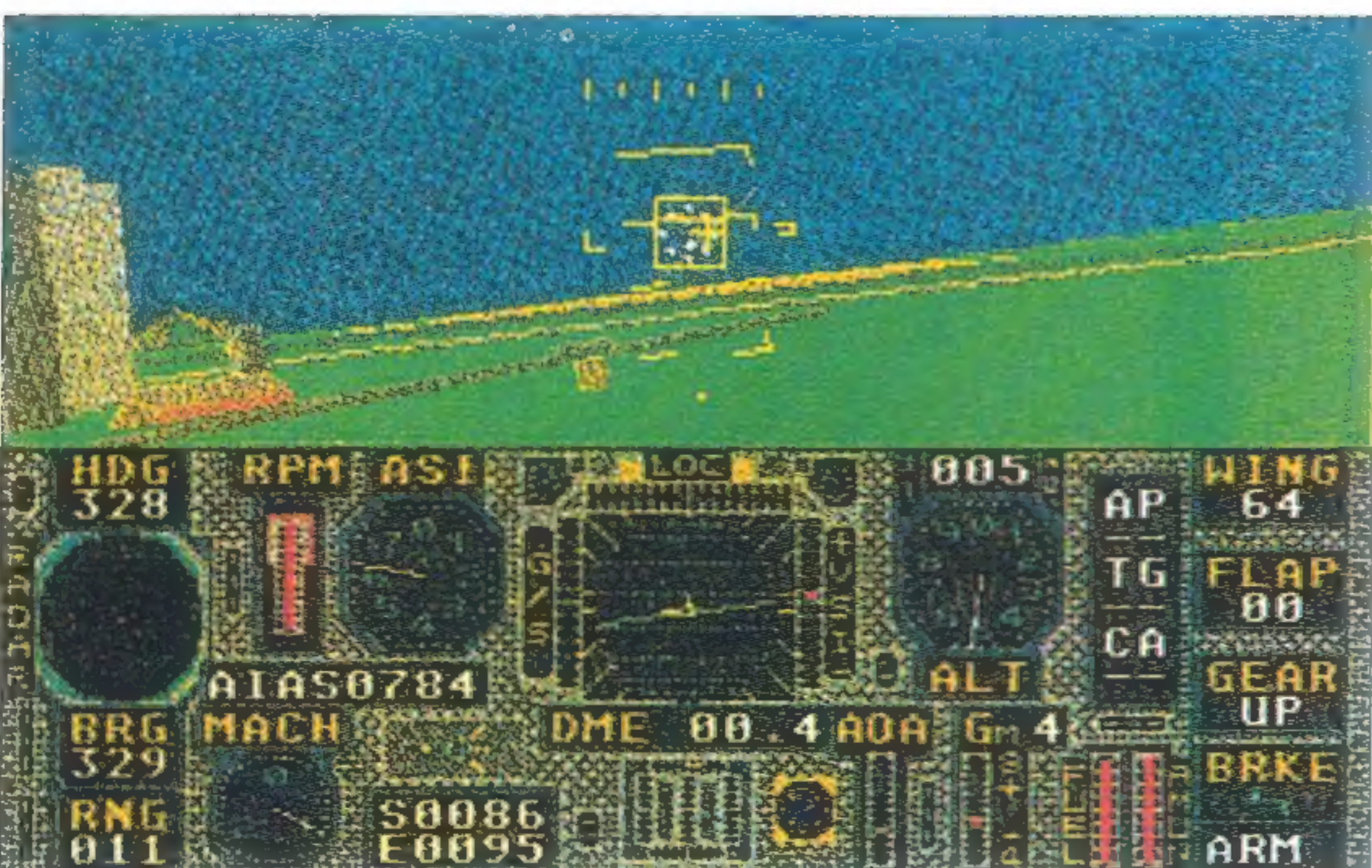
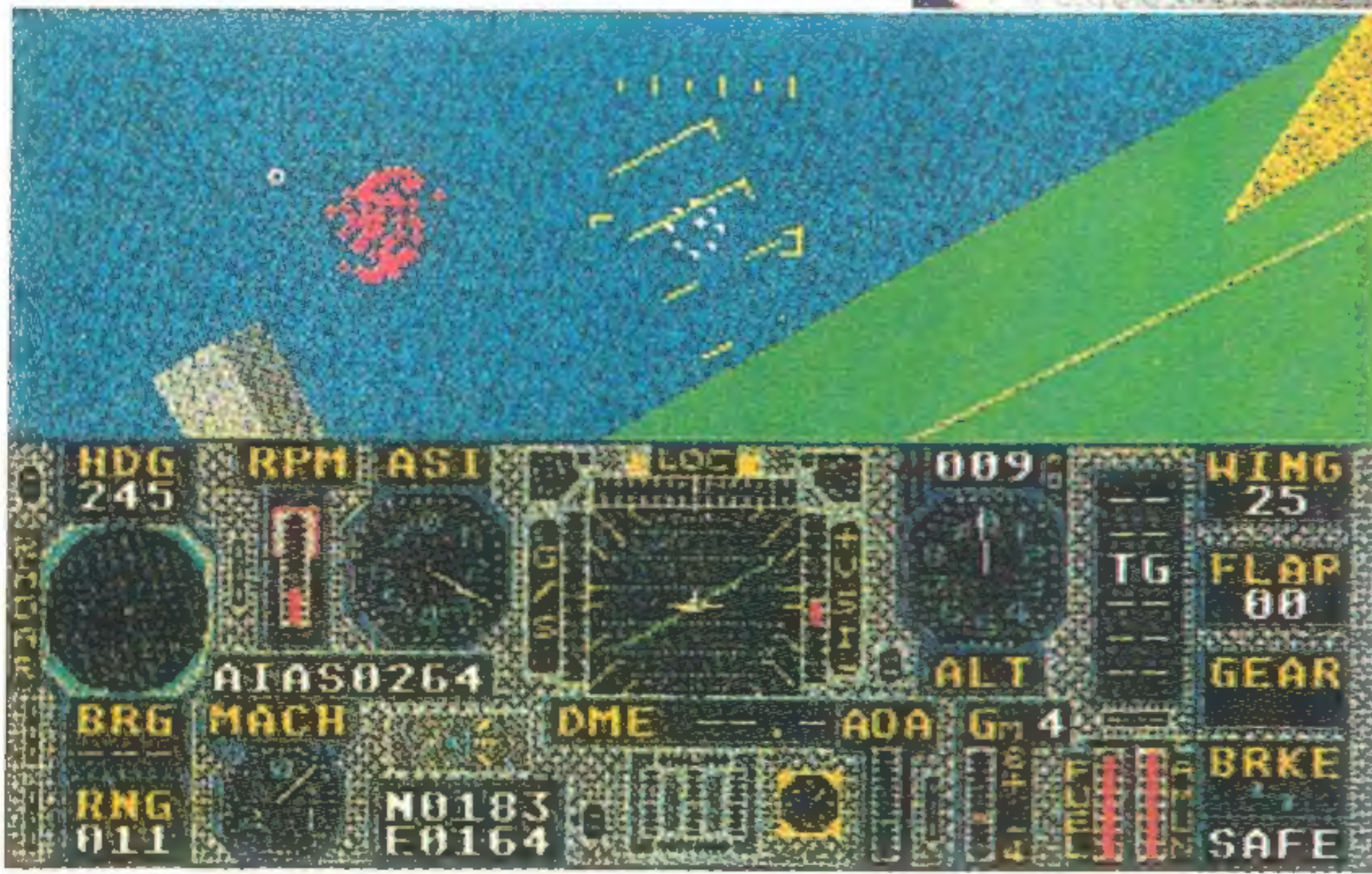
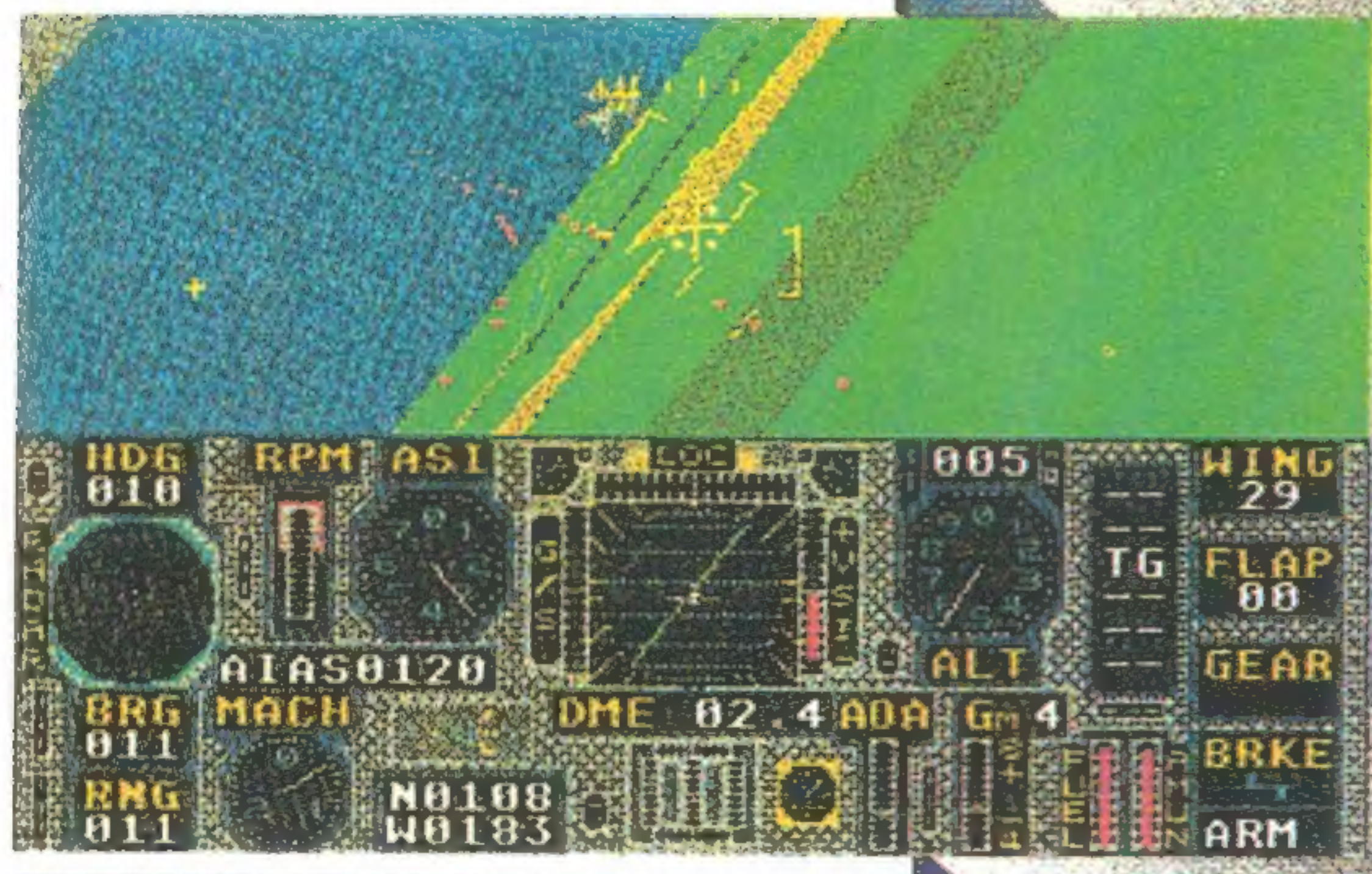
Bel voor bestellingen en inlichtingen: 03240 - 31405

Bij verzendingen tot f 100,00 wordt f 6,00 portokosten in rekening gebracht.

Bij remboersementen wordt altijd f 12,00 berekend.

ProFlight

from HiSoft



Leverbaar voor Amiga en Atari-ST (Mega-ST, STE, Mega-STE).
Prijs: FL. 149,=
Bestellen door overmaking op Postbanknummer 5036011
t.n.v. J. Herps te Ielystad.

The Tornado Flight Simulator