

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-,
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

VERSCHIJNT 6X PER JAAR

MEI/JUNI 1992

FL. 7,95 / Bfr. 155

GIDS

NR. 13



STRATEGIE:

BATTLETECH 2, BATTLE ISLE, THE LOST ADMIRAL, THE PERFECT GENERAL, REALMS.

WARGAMES:

L'EMPEREUR NAPOLEON, SANDS OF FIRE, WAR ACROSS EUROPE, HARPOON.

SIMULATIE:

BIRDS OF PREY, SHUTTLE, EUROPEAN SPACE SIMULATION, FORMULA 1 GRAND PRIX, SAIL SIMULATOR 1.3.

TOPKLASSE. MAAR IETS TE KORT
STARTREK 25TH ANNIVERSARY

computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

nu ook alles bij: F10 BOEKEN en SOFTWARE
 Oosterkade 9, 9711 RS Groningen
 tel: 050-123 451 fax: 050-131 010
 in BELGIE: COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
 M Sabbestr 39, tel:015-206645 fax:207332
 en COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
 Moerkerksesteenweg 241, fax:050-361655

COMPUTERBOEKEN Top 30 April 1992

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) .. 69
 Basishandleiding WordPerfect 5.1 (BIJ) 15
 Basishandleiding WordPerfect Windows 15
 Leidraad DOS 5 Geheugenbeheer (WSO) 12,95
 Basishandleiding DrawPerfect 1.1 (BIJ) 15
 Leidraad DOS 5 Introductie (WSO)... 12,95
 Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) . 19,50
 Basis cursus WordPerfect 5.1 NL (ACA) 29
 Werken met WordPerfect 5.1 NL (ACA) 99,50
 *Snelcursus DR DOS 6.0 (DBN)..... 29,90
 *Basis cursus 1-2-3 2.3 UK (ACA) 29,50
 Basis cursus dBASE IV 1.1 (ACA) 29,50
 Werken met Excel 3.0 NL (SYBEX) 89
 dBASE IV Handboek versie 1.1 (ACA) .. 85
 Mastering WordPerfect 5.1 (SYB) ... 65
 Werken met Windows 3.0 NL (SYB) ... 69
 *Het Complete Larry boek (DBN) 29,90
 Basishandleiding Windows (BIJ) 15
 *Police Quest 3 Hintbook (SIE)..... 25
 Basishandleiding DR DOS 5 & 6 (BIJ) . 15
 Grote MS-Flight Simulator 4.0 Boek 39,90
 *WordPerfect 5.1 Windows stap-v-stap 19,50
 Basishandleiding dBASE III+ & IV (BIJ) 15
 WordPerfect 5.1 Gebruikersboek (GBS) 65
 Werken met CorelDRAW 2.0 (SYBn) 69
 ResEdit Complete - includes disk (ADD) 79
 *Het Corel Draw 2.0 Handboek (ADD) . 59,50
 *Eye of the Beholder II Clue Book .. 35
 Basis cursus MS-DOS 5 (ACA) 29,50
 Werken met Quattro Pro - t/m 3.0 (ACA) 85

DOS 5, DR DOS, Windows 3.1, GEOS
 MS-DOS 5 Tips & Technieken ... 89
 *Grote DR DOS 6.0 Boek 89,90
 Werken met DR DOS 6.0 49
 *Leidraad DR DOS 6.0 12,95
 *Handboek MS-DOS Programmeurs 89,50
 *Leidraad geheugenmanagement 12,95
 *Inside Windows 3.1 79
 *Windows 3.1 Power Tools 119
 *Windows 3.1 QuickStart 59
 *Advanced Windows Programming 3.1 79
 *Microsoft Win32 API Prog Ref 1 119
 QuickStart GeoWorks Ensemble. 29
 *Using GeoWorks Pro 69

Programmeertalen
 The Tao of Objects 69
 *Visual Basic How-To 89
 Basis cursus Visual Basic ... 29,50
 *Werken met Borland C++ 3.0 ... 89
 Borland C++3 Programming 79
 *Microsoft C/C++ 7 RTL Reference 79
 Using Borland C++3 79
 Turbo Pascal PowerTools+disk . 89
 Using QuickC for Windows 79
 *Inleiding Turbo Pascal Windows 65

Macintosh
 *Word 5 Companion - Mac edition 79
 *SuperPaint 3: Everything 69
 *Tog on Interface 69
 *Official QuarkXPress 3.1 Book 65

Databases, Spreadsheets
 *dBASE IV 1.5 Inside & Out' 79
 *Clipper Progr Guide 3rd Ed 5.01 79
 Werken met Clipper 5.01 95
 Exploring DataEase II 69
 *Understanding Foxpro 2.0 69
 Exploring FoxPro (+ disk) 79
 *Handleiding Lotus 1-2-3 2.3 .. 69
 *Quattro Pro 4 Made Easy 59
 Werken met Excel 3 Windows . 99,50

CAD
 Alles over AutoCAD Rel.10&11 99,50
 Leerboek RoboCAD 48

WordProcessors, DTP
 Using Ami Professional 2.0 ... 69
 Running Word for Windows 2 ... 69
 *Basis cursus WordPerfect Win. 29,50
 *Complete WordPerfect Windows Bk 99
 Using Microsoft Publisher 59
 *Uitme Wordperfect Windows 99,90

Graphics, Utilities, diversen
 *Complete Larry Boek 1/5 29,90
 *Monkey Island 2 Hintbook 35
 *Official Guide Civilization . 39
 *Werken met Norton Utilities 6. 89
 *ObjectVision 2.0 Developer's G 79
 *Novell NetWare 386:Contouren 59,50
 *Troubleshooting Internetworks. 89
 *NetWare User's Guide vers. 2.2 79

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

Amiga
 MultiMedia Maker Amiga 179
 Digi-View MediaStation 589
 A320 Airbus 119
 *Black Crypt 89
 Devpac 3 259
 *Eye of the Beholder II 119
 HighSpeed Pascal 359
 *Leander 89
 *Project X 89
 *Shadowlands 99
 *Special Forces 119
 Formula One Grand Prix 119

Mac
 Microsoft Word 5.0 UK. 899
 *Norton Utilities 2.0 . 299
 SimAnt 129
 Patton Strikes Back .. 139
 CD-ROM Warlock 319
 *Larry 5 Mac 129

ST
 A320 Airbus 119
 *Special Forces 119
 *ST Boekhouden 3.0 198

PC TOEBEHOREN
 *SoundBlaster MultiMedia
 Upgrade Kit Extern . 1949
 NASHUA Toner cartridge 199
 EP-S compatibel (HP)
 FlightStick 149
 GameCard III Automatic 129

***** Windows 3.1 *****
 Windows 3.1 UK/NL. 289/389
 Updates 3.1 UK/NL. 169/229

PC SOFTWARE TOP 20
 Cuisine 2.11 39,95
 *Falcon 3.0 169
 Scenery Disk Europe .. 59
 *Sound,Graphics Upgrade 99
 *Civilization 139
 QEMM 386 6.02 219
 BIBLION 34,50
 *Flight Planner FS 4 .. 99
 Taal/Rekenen Lesmaker 69
 *ChessMaster 3000 DOS . 119
 Flightsimulator 4.0 .. 129
 *Oh No! More Lemmings . 99
 *Dr Solomon's AntiVirus 585
 *ChessMaster 3000 Window 119
 SimCity+Populous 99
 *FaceLift 1.5 WordPerf. 249
 MoreFonts 3.0 329
 *Procomm Plus 2.01 259
 CentralPoint AntiVirus 269
 Norton Utilities 6.01 299

PC CD ROM software
 *World Atlas 3 MultiMed. 299
 *MultiMedia Beethoven . 149
 *Windows Shareware Gold 299
 *M1 Tank Platoon CDROM 139
 *Railroad Tycoon CDROM. 149

PC toepassingen (incl BTW):
 *Aldus PageMaker 4.0NL 2599
 Bodyworks anatomy 179
 CA-dBFAST 1.7c Windows 1289
 Clipper 5.01 1769
 *Corel DRAW! 2.01 USA . 1299
 *Corel DRAW! 2.0 NL ... 2199
 CD-ROM Mammals 359
 *dBASE IV 1.5 Intern... 1499
 *Excel 4.0 for Windows 999
 Home Medical Advisor . 179
 *MS Works Windows 2.0 NL 449
 *Mathcad 3.1 Windows . 1129
 *PhotoFinish 449
 *Quattro Pro 4.0 749
 R&R Code Generator 4 . 479
 SuperBase 4 Windows .. 1599
 WinFax Pro 2.0 279
 *Windows Draw! 3.0 USA 399
 WordPerfect Windows NL 1149

PC utilities (incl BTW):
 Adobe Type Manager 2.0 239
 *After Dark 2.0 Windows 139
 *Close-Up 479
 Dr Solomon's Anti-Virus 585
 Fastback Plus Windows 429
 *Grammatik 5 for DOS .. 249
 MoreFonts 3.0 329
 *Norton AntiVirus 2.0 . 249
 *Norton DeskTop Win 2.0 299
 *Norton DeskTop DOS ... 319
 QEMM-386 6.02 219
 Stacker 2.0 Internat.. 349

PC talen (incl BTW):
 *VisualBasic Prof Toolk. 679
 *Borland C++3.0+App.Fr. 1199
 *Microsoft C 7.0 + SDK. 1099
 *Turbo C++ 3.0 for DOS 159

PC muziek, geluid (inc BTW):
 AdLib Music Card ... NU 189
 SoundBlaster Pro Basic 549
 SoundBlaster 2.0 399

PC games (incl BTW):
 Buck Rogers 2 99
 Chess Champion 2175 PC 99
 D/Generation 119
 EcoQuest 129
 Elvira II 139
 Flight Planner for FS 4 99
 Falcon 3.0 (DOS 5, 286) 169
 Gods 119
 Harpoon 1.2.1 129
 Hyperspeed 149
 The Lost Admiral 139
 MARTIAN memorandum 139
 Monkey Island 2 109
 Patton Strikes Back ... 139
 The Perfect General ... 139
 Police Quest 3 129
 Shuttle 169
 SimAnt 139
 Star trek 25th anniv. . 119
 Super Space Invaders .. 89
 *Symantec Game Pack Wind. 99
 *Ultima VII 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. 13 mei/juni 1992
Nummer 14 verschijnt begin juli 1992

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:

Uitgeverij Herps,

Postbus 516,

8200 AM LELYSTAD.

TEL: 03200-47218

(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)

FAX: 03200-47221

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

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.

Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij

J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.

Of per girobetaalkaart/eurocheque.

België: Generale Bank 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.

Frans Romkema.

Stijn v.d. Hoogen.

Martijn van Glabbeek.

Arthur Geraerts.

Martijn van Gessel.

Frank Buurman.

Bas Janssen.

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

STACKER 2.0 VERDUBBELT (HARD)DISKCAPACITEIT	3
BATTLE ISLE	4
HARE RAISING HAVOC	6
SUPER SPACE INVADERS (UPDATE PC)	6
BATTLETECH 2: THE CRESCENT HAWK'S REVENGE	7
THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION 1	8
FLOOR 13	9
PIT FIGHTER	10
MAGIC POCKETS	10
PAPERBOY 2	11
HEADLINE HARRY AND THE GREAT PAPER RACE	11
BIRDS OF PREY	14
THE LOST ADMIRAL	15
THE PERFECT GENERAL	16
SHUTTLE	17
EUROPEAN SPACE SIMULATION	18
SANDS OF FIRE	19
STORM ACROSS EUROPE	20
TWILIGHT 2000	21
THE FAERY TALE ADVENTURES BOOK 1	22
REALMS	24
MARTIAN MEMORANDUM	25
ECO QUEST 1: THE SEARCH FOR CETUS	26
FORMULA ONE GRAND PRIX	27
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	28
ADVANCED GALACTIC EMPIRE	29
OBITUS	32
SAIL SIMULATOR 1.3	34
L'EMPEREUR NAPOLEON	35
HARPOON VERSIE 1.2.1 en BATTLE SETS	36
THE MAGIC CANDLE 2	36
HERO QUEST	37
EGGERLAND 3	39
10 GREAT GAMES	39
DEUTEROS	45
FIRETEAM 2200 UPDATE	46
MEGAFORTRESS UPDATE	46
PGA TOUR GOLF UPDATE	46
LOW BUDGET: CHIP'S CHALLENGE, GOLDEN AXE, RANX,	
HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT, VIRTUAL WORLD	47
WILD WEST WORLD	49
ADVANTAGE TENNIS	51

AMIGA

BATTLE ISLE	4
THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION 1	8
FLOOR 13	9
PIT FIGHTER	10
MAGIC POCKETS	10
PAPERBOY 2	11
BIRDS OF PREY	14
REALMS	24
FORMULA ONE GRAND PRIX	27
OBITUS	32
HERO QUEST	37
FANTASTIC VOYAGE	38
HARLEQUIN	38
DEUTEROS	35
KNIGHTS OF THE SKY UPDATE	46
EYE OF THE BEHOLDER	46
MOONSTONE	46
KNIGHTMARE	50
QUIK & SILVA	51

AMIGA HARDWARE

SOUND ENHANCER	49
----------------	----

ATARI-ST

BATTLE ISLE	4
THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION 1	8
FLOOR 13	9
REALMS	24
FORMULA ONE GRAND PRIX	27
OBITUS	32
HERO QUEST	37
FANTASTIC VOYAGE	38
HARLEQUIN	38
DEUTEROS	45
KNIGHTMARE	50

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

EYE OF THE BEHOLDER 2: TIPS EN KAARTEN	40
OPLOSSING ECO QUEST 1: THE SEARCH FOR CETUS	43
POKES EN TIPS	44

MSX

NMC DISKMAGAZINE 2	53
MCBC BOX 1&2	53
THE CASTLE	54
MSX FAN MAGAZINE	54

BOEKEN

HET COMPLETE LARRY BOEK (Larry 1 t/m 5)	48
---	----

DIVERSEN

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

VOORWOORD

Vanaf dit nummer hebben we de technische gegevens wat aangepast aan de hedendaagse software. We geven alleen nog een opsomming van de opties, waarmee het programma WEL werkt. Apart geven we de informatie over gebruik van extra zaken zoals EMS geheugen en waar dit belangrijk is, vermelden we de hoeveelheid VRIJ geheugen (van de eerste 640Kb.) die het programma vereist. Bij een kopieerbescherming geven we dit alleen nog aan, als de diskette zelf beschermd is en dit ook nog drive-afhankelijk is (als b.v. de bootdisk alleen werkt op 5.25" in drive A). De meeste software heeft tegenwoordig geen beveiliging meer. Bij het werken met muis gaan we uit van de Microsoft muisdriver, want het is inmiddels gebleken dat enkele programma's niet willen werken met andere mouse-drivers.

Niet nieuw, maar ter verduidelijking geef ik hier nog eens aan dat de beoordeling gebaseerd is op de 'ideale' configuratie zoals de fabrikant die vereist. Dus b.v. een 12

Mhz. AT, DOS 5.0, EMS-geheugen en een Soundblaster geluidskaart. In de tekst van de recensie zelf geven we (indien noodzakelijk) een oordeel over kwaliteit bij een andere processorsnelheid of andere grafische kaarten.

Het zal duidelijk zijn dat programma's voor een 386 of 486 processor echt niet meer kunnen werken op een XT, maar let er ook op dat het omgekeerd ook het geval is. Veel software is nog niet aangepast aan de 486 chip (oude titels ook nog niet aan een 386) en wanneer deze software "loopt als een trein" op een 12 Mhz. AT dan wordt deze onspeelbaar door de hoge snelheid op een 486 computer. Wanneer we genoodzaakt zijn om de processor-snelheid op een AT terug te schakelen naar 8 Mhz. om een ouder spel te kunnen spelen, dan zal duidelijk zijn dat deze software op b.v. een 33Mhz. machine absoluut onspeelbaar is.

AMIGA 500 PLUS

Bij software voor de Amiga 500 PLUS gaan we op de gegevens van de fabrikanten af (die echter vaak nog ontbreekt). Commodore heeft de informatie over deze nieuwe machine echter zeer tijdig aan de

softwarehuizen verstrekt, zodat het gelukkig niet vaak voorkomt dat software niet op de PLUS wil draaien. Veel oudere titels doen het echter absoluut niet op deze 'nieuwe' Amiga.

Voor onze recensies hebben we de hulp van hobbyisten, die (pro deo) recensies voor ons verzorgen. Voor MS-DOS is het aanbod groter dan de vraag, maar -tot nu toe- heeft nog niemand met een Amiga zich hiervoor aangemeld. Je moet wat ervaring hebben met spellen, objectief zijn en de Nederlandse taal behoorlijk beheersen. Wie o wie doet mee?

MSX

In Nederland zijn we met de laatste stuip-trekkingen van dit systeem bezig. Het is nu zelfs al zo, dat Nederlandse software (ook de titels die een goede recensie kregen) moeilijk of zelfs helemaal niet leverbaar is. Dit is de manier om het systeem de laatste nekslag toe te dienen en mij (maar ook andere recensenten) te ontmoedigen om nog langer iets voor deze computer (en z'n gebruikers) te recenseren. Jammer!

Alfred.

EEN ABONNEMENT IS VOORDELIJGER 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. 36,= (Bfr. 690,-) en bij een abonnement, dat ingaat in de loop van een jaar wordt FL. 6,= (Bfr. 115,-) per resterend nummer van een jaar in rekening gebracht.

Een abonnement m.i.v. juli 1992 (Software Gids nummer 14) is verkrijgbaar door FL. 18,= over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: BFR. 345,- op rekeningnummer 235-0430464-87 van de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM te Lelystad.

ABONNEMENT

BON

Ja, ik wil graag een abonnement op de **SOFTWARE GIDS** m.i.v. juli 1992 (nr. 14) voor FL. 18,=.

Naam: _____

Adres: _____

Postcode: _____

Woonplaats: _____

Computer: _____

* Ter betaling sluit ik in:

* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.

* Ik heb het bedrag overgemaakt op postbankrekening 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.

* Doorhalen wat niet gewenst wordt.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Inl. Tel: 03200-47218. Fax: 03200-47221.

STACKER SOFTWARE DOUBLES YOUR DISK CAPACITY

STACKER 2.0

Het gebeurt niet vaak dat we ons bezighouden met hardware of andere software dan op het spellenvlak. Toch kom je regelmatig programma's tegen die zeer goed in combinatie met spelsoftware te gebruiken zijn zoals dit programma STACKER, dat de capaciteit van een harddisk of een diskette kan verdubbelen. Gezien de enorme omvang van sommige spelprogramma's (denk maar eens aan WING COMMANDER 2 met meer dan 20Mb.) zitten heel wat spelfanaten met de handen in het haar, want hun harddisk met 20Mb. van een jaartje geleden is vaak al te klein en zelfs 40Mb. is tegenwoordig niet veel meer. Een tweede harddisk is de beste, maar tevens de duurste oplossing en wie z'n geld wil bewaren voor een 80486 monster met 100Mb. kan dit programma uitstekend gebruiken om tijdelijk de opslagcapaciteit van de 'oude' harddisk wat op te vijzelen.

STACKER verdubbelt inderdaad de opslagcapaciteit van een harddisk, maar dat wil niet altijd zeggen dat je nu ook 2x zoveel software op deze harddisk kunt wegzetten. Het programma zorgt er namelijk voor dat de software tijdens het wegschrijven wordt gecomprimeerd en tijdens het opvragen weer wordt gedecomprimeerd. Dit is een beetje te vergelijken met wat programma's als (UN)ZIP, ARC e.d. doen of backup utilities zoals FASTBACK, waarbij het belangrijkste verschil de enorme snelheid is waarmee dit gebeurt. Bij STACKER heb je nauwelijks in de gaten dat deze bewerkingen plaatsvinden; zeker niet als je EMS-geheugen hebt, want dan kan STACKER nog een disk-cache in EMS aanmaken die de bewerkingen nog meer versnelt. De hoeveelheid software die je op de 'verdubbelde harddisk' kunt wegschrijven is afhankelijk van het formaat en of deze software al gecomprimeerd is. In het laatste geval kan STACKER niet echt opzienbarend veel doen, maar bij tekstbestanden of grafische bestanden en bestanden van database-programma's kan de besparing enorm zijn.

Er zijn pagina's vol te schrijven over dit en soortgelijke programma's, maar ik beperk me tot het gebruik op een eenvoudig computersysteem met enkele zakelijke bestanden, wat utilities en veel ruimte voor spelsoftware. Op mijn computer had ik 22Mb. over van een 42Mb. harddisk en deze 22Mb. heb ik om laten zetten naar een 'stackerdrive' van 44Mb. zodat mijn totale opslagcapaciteit 64Mb. is geworden. 20 Mb. hiervan zijn nog normaal toegankelijk op de C-drive en 44Mb. zitten nu in een bestand dat de computer 'ziet' als een D-drive. De STACKER-stuurprogramma's heb ik in himem geplaatst en ik heb de cache in EMS-geheugen ook gebruikt (uiteraard alles onder DOS 5.0).

Het eerste dat opvalt is dat QEMM386 het gehele 'stacker gebeuren' wegmoffelt in himem, zodat ik nog ruim 638Kb. geheugen over heb; ruim voldoende voor een geheugenvreter als FALCON 3.0, die 614Kb. nodig heeft. EMM386 had meer moeite met STACKER. Met deze memory-manager kon ik niet meer dan 594Kb. geheugen vrij houden; niet slecht maar niet altijd voldoende! Zonder himem kun je dit programma beter niet gebruiken want dan kun je bijna geen spel meer inladen omdat de software dan 30 tot 40Kb. in beslag neemt (er is een 'Advanced Options feature' die dit gebruik weer terug kan schroeven naar 8Kb, maar dan is meer dan alleen basiskennis noodzakelijk).

Het programma is zeer gebruiksvriendelijk want met het lezen van slechts enkele pagina's in de handleiding kan -onder normale omstandigheden- vrijwel niets fout gaan. Het programma kan zorgen voor een aangepaste AUTOEXEC.BAT en CONFIG.SYS en detecteert zelf of expanded geheugen aanwezig is zodat je een stukje cache-geheugen kunt toewijzen in dit EMS-geheugen.

Er zijn twee installatie-opties waarmee je kunt kiezen: of je verandert vrijwel de gehele harddisk in een 'stackerdrive' of je verandert een gedeelte en laat een deel onveranderd (voor wie benauwd is belangrijke gegevens te verliezen). Verder is het mogelijk de opslagcapaciteit van diskettes te vergroten (1.44Mb. wordt zo 2.88 Mb.!) of die van verwisselbare harddisks.

Zowel met m'n zakelijke software (Wordperfect, Ventura) als met utilities (PC-TOOLS) en spellen heb ik -tot op heden- geen problemen ondervonden. Voor snelheidsverlies hoef je ook niet bang te zijn. STACKER is razendsnel en werkt veel vlotter dan b.v. Origin dit met z'n gecomprimeerde files doet. Een 'uitgepakt' programma zoals Wing Commander 2 op een 'stackerdrive' is dus aanzienlijk sneller dan 'ingepakt' op een normale drive terwijl je per saldo toch nog meer ruimte overhoudt. Zowel DOS als de meeste utility programma's kunnen prima overweg met STACKER. Je kunt lustig heen en weer kopiëren en de programma's herkennen de 'stackerdrive' netjes als D-drive. STACKER levert bij z'n software ook nog diverse utilities, die de specifieke informatie over de 'stackerdrive' meesturen, welke de normale DOS-utilities niet kunnen verschaffen. Tevens bevat het pakket een optimize programma, want het defragmenteren van deze D-drive (die niet echt bestaat) kan uiteraard niet met PC-TOOLS of een dergelijke programma.

AMERIKAANSE VERSIE

Ik heb gebruik gemaakt van de Amerikaanse versie (hier in Nederland normaal verkrijgbaar). Deze versie bevat 2 disketteformaten (3.5" + 5.25") een engelstalige handleiding en een telefoonnummer waarmee je gratis hulp kunt krijgen. Uiteraard heb je aan dit nummer hier in Europa niet veel. Op dit Amerikaanse pakket is geen

update mogelijk! Voor deze versie geldt een adviesprijs van FL. 349,=.

Wie dit pakket in de V.S. zelf bestelt kan aanmerkelijk goedkoper uit zijn, want in PC-WORLD wordt dit pakket aangeboden voor prijzen die variëren van \$79,- tot \$89,-. (inkl. verzendkosten en BTW ben je dan ca. FL.200 kwijt). Gaat er echter iets mis dan is Amerika ineens weer heel ver weg en duur; dit is dus leuk als je daar connecties hebt.

'NEDERLANDSE' VERSIE

Via Intelsoft in Ede is een 'Nederlandse' versie leverbaar en dat is wel een heel speciale! Dit pakket bevat de engelstalige handleiding en alleen een klein velletje waarin in het Nederlands staat dat je vrijwel geen garantie op het pakket hebt. Verder krijg je slechts één disketteformaat met een dubbele beveiliging. Ten eerste zijn de diskettes beveiligd tegen kopiëren en ten tweede ben je beperkt tot slechts 3x installeren van het programma. Een beetje experimenteren is er niet bij, want na 3 maal te zijn gebruikt is het programma 'op' en kun je een nieuw pakket aanschaffen. Het enige voordeel dat dit pakket heeft is een gratis telefoonnummer in Nederland. De adviesprijs van deze 'speciale' versie is eveneens FL. 349,=.

KONKLUSIE

STACKER is uitstekend inzetbaar bij gebruik van spelsoftware. Wie meerdere spellen vaker wil spelen (en dus op z'n harddisk wil laten staan) zit al gauw krap met 40 Mb. (20 Mb. is tegenwoordig helemaal te weinig). Wie geen probleemgevallen op z'n harddisk heeft staan kan 20 Mb. uitbreiden tot 40Mb., 40 Mb. tot 80 Mb. enz.

Heb je helemaal geen verstand van DOS, EMS etc. en is je kennis van de Engelse taal beperkt, dan kun je het beste de Nederlandse versie met al z'n extra 'opties' nemen, want je hebt dan de beschikking over een gratis telefoonnummer om je te laten adviseren bij het installeren of bij het oplossen van problemen.

Wie bekend is met DOS, EMS en himem en de rest van z'n systeem een beetje onder de knie heeft, is gunstiger uit met de Amerikaanse versie. Deze heeft geen 'Hollandse beperkingen' en de handleiding is uitstekend, zodat je alleen in hoge uitzonderingsgevallen voor problemen kunt komen te staan. Je kunt met deze versie naar hartelust experimenteren en zelf constateren of je 'moeilijke' programma's hebt. Er is altijd nog de mogelijkheid een gedeelte van je harddisk 'normaal' te houden voor deze moeilijk gevallen.

Echt goedkoop is zelf het programma aanschaffen via de V.S. maar dit blijft een gok. Krijg je een pakket met gewiste of beschadigde diskettes dan ben je duur uit.

Alfred Debels.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

HARE RAISING HAVOC

ROGER RABBIT & BABY HERMAN

Disney Software.
PC & compatibles, Min. 640Kb. ram.
CGA/EGA/VGA.
Harddisk noodzakelijk. Keyboard.
Aantal spelers: 1. Diskettes: 3.5".
Sound Blaster/AdLib.
Richtprijs: FL. 119,=

Hare Raising Havoc is een zeer leuk nieuw spel. Jij bent Roger Rabbit en je moet op baby Herman (je weet wel, uit de film) passen, terwijl zijn moeder weg is. Maar zijn moeder is nog maar net de deur uit en jij bent je taak als oppasser pas begonnen, als baby Herman in de verte een melkfabriek ziet en wegglipt, om daar naar toe te gaan. En jij moet er natuurlijk achteraan. Maar dat is niet zo gemakkelijk, want de meeste deuren zitten op slot, zodat je een andere manier moet zien te vinden om de kamer -en later het huis- uit te komen.

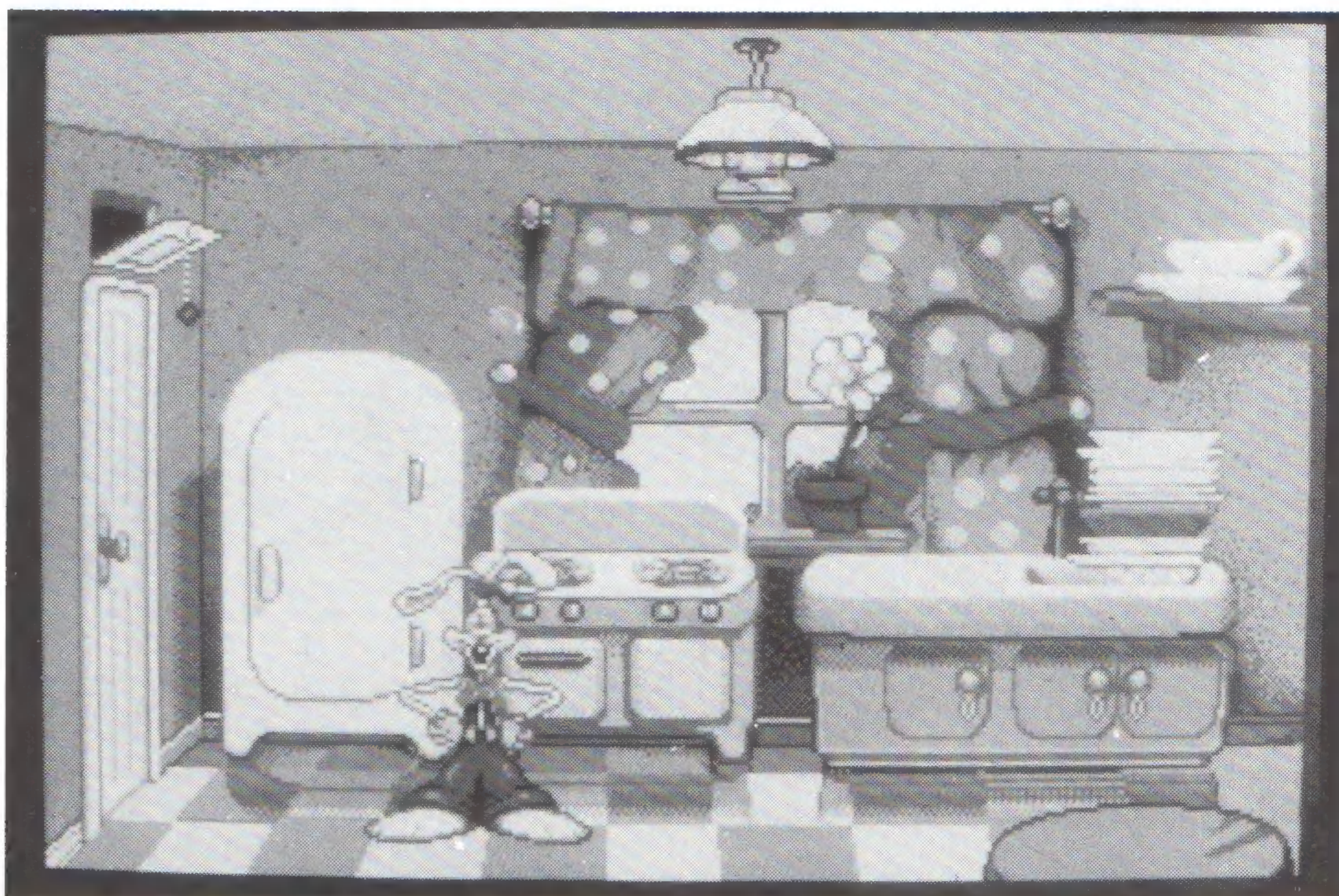
Je begint in de huiskamer, waar je uit kunt komen door aan allerlei apparaten te zitten, zodat je gaat zwieren en stuiteren om tenslotte door het raampje boven de deur te vliegen. Dan zit je in de keuken, waar je op het eind onder de deur doorschuift. In de badkamer moet je ontsnappen door het dakluik, maar dit gaat alleen in de vorm van een zeepbel. Zo gaat het nog een tijdje door, tot je baby Herman hebt ingehaald en hem voordat zijn moeder weer thuiskomt in veiligheid hebt gebracht.

Dit alles lijkt misschien moeilijk, maar qua besturing is dit zeker niet waar. De enige bruikbare toetsen in dit spel zijn namelijk de cursortoetsen om te lopen en de ENTER-toets om te handelen. GOED handelen valt echter lang niet altijd mee, zodat het spel niet zo gemakkelijk wordt als b.v. Space Ace, waar je per veld maar één of twee toetsen hoefde te gebruiken.

De graphics zijn mooi (geheel in cartoonstijl) en ook het geluid is (zowel via de interne speaker als via Soundblaster e.d.) zeer goed. Er wordt gebruik gemaakt van uitstekende animatie; Roger maakt erg grappige bewegingen. HARE RAISING HAVOC is een goed spel, loopt soepel en is bovendien zeer fraai. Het enige bezwaar is misschien, dat het saai wordt, als je het eenmaal een keer hebt (uit)gespeeld, maar dit komt wel vaker voor bij dit soort spellen (b.v. Space Ace, Time-warp. Zie ook Software Gids nr.7).

Stijn van den Hoogen en Martijn van Glabbeek.

BEELD: 9
GELUID: 9
SPELKWALITEIT: 9



UPDATE

FALCON 3.0

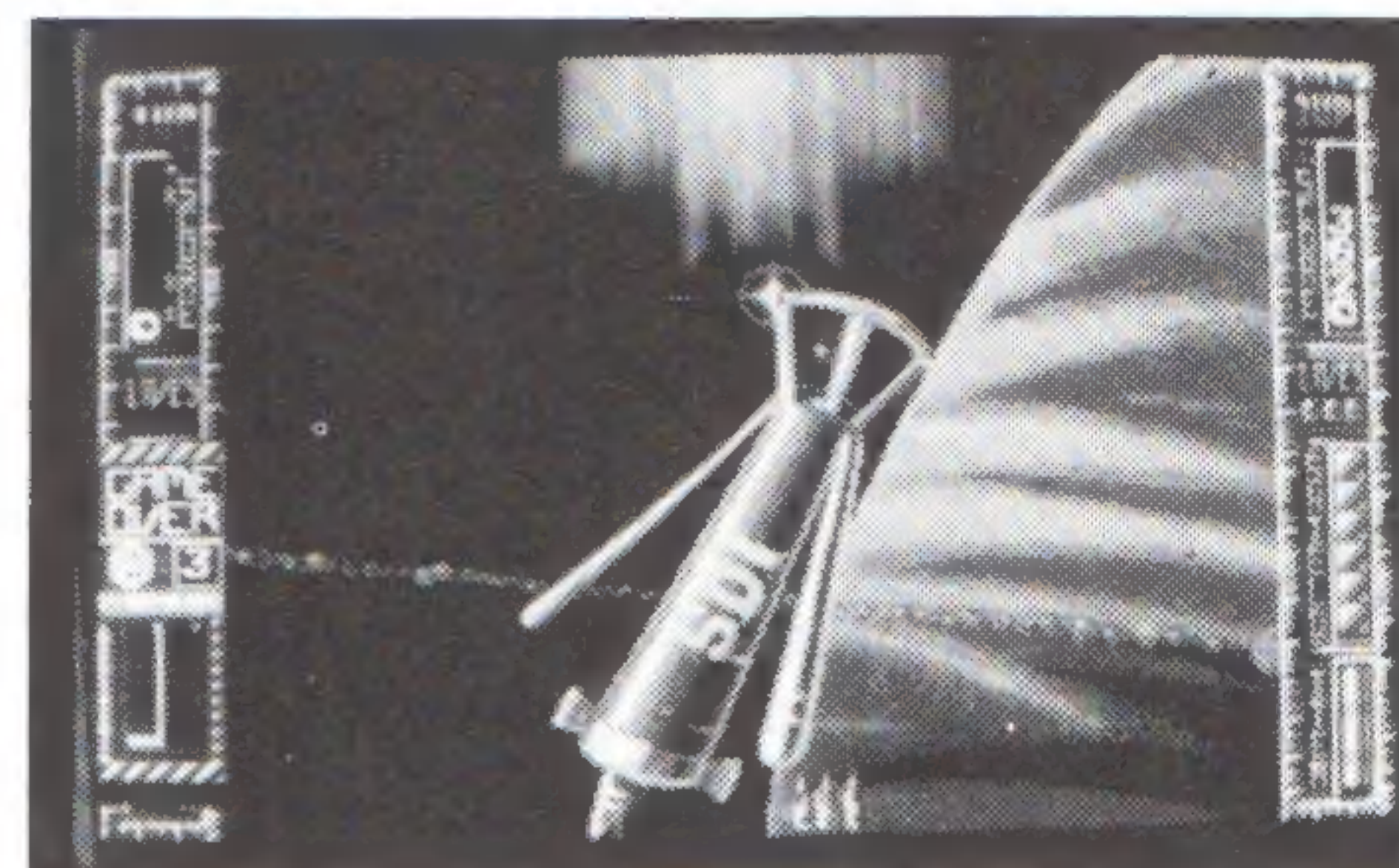
De firma Homesoft levert inmiddels bij dit pakket een nederlandstalige handleiding. Dit houdt niet in dat het 'IBM FLIGHT MANUAL' van ruim 340 pagina's vertaald is, doch dat een extra installatie- en communicatie handboekje wordt meegeleverd. In dit boekje vind je alles over de vereiste configuratie, over (ems)geheugens, installeren van het programma en communicatie. Verder zijn Nederlandse aanvullingen en wijzigingen op het grote engelstalige handboek hierin opgenomen.

Ondanks de sticker met de tekst "Nederlandstalige handleiding" op de doos blijf je dus wel degelijk aangewezen op het Engelse boek en blijft kennis van deze taal noodzakelijk.

SUPER SPACE INVADERS

Hier de gegevens en de praktijkervaring met de PC-versie van dit spel, dat we in nummer 12 van de Software Gids beschreven aan de hand van de Amiga versie. Het pakket bevat zowel de 3.5" als de 5.25" diskettes en de software ondersteunt de AdLib, Soundblaster en de Roland MT-32 geluidskaarten. Een joystick kan echter niet worden gebruikt op de PC. Buiten de in de handleiding genoemde lettertoetsen voor de besturing werkt het spel gelukkig ook met de cursortoetsen. De prijs is FL. 89,= en dat is heel redelijk.

De muziek is goed en de geluidseffekten zijn aardig, maar ze kunnen de kwaliteit van de Amiga-versie niet evenaren. De spelkwaliteit kan dit wel, al is het spel



makkelijker op de PC dan op de Amiga, omdat de besturing onder MS-DOS wat sneller reageert terwijl de 'sprites' in verhouding wat langzamer zijn. Op de PC is het dus makkelijker om de aliens te raken en eenvoudiger om de neervallende bommen te ontwijken.

De snelheid is goed vanaf 16 Mhz. Op lagere snelheid kan dit programma uiteraard wel gedraaid worden, maar de spanning gaat er dan wel vanaf: deze SUPER SPACE INVADERS is dan namelijk niet langer super meer. Verder net zo leuk en verslavend als op de Amiga.

THE CRESCENT HAWKS' REVENGE

BATTLETECH 2

Softwarehuis: Infocom.
PC & compatibles, min. 640Kb.,
DOS 3.0 of hoger, harddisk noodzakelijk.
EGA/VGA/MCGA/Tandy.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1. Diskettes: 3.5" + 5.25".
Roland MT-32, LAPC-1/Ad-Lib/Sound Blaster/Covox/Tandy sound/CMS/Gameblaster/PS-1 audiocard/Tandy 3 voice/Innovation/Tandy ADSS.
Richtprijs: FL. 129,=

BATTLETECH is slechts één naam, die verbonden is aan een serie van computerspellen, bordspellen, boeken, miniaturen en allerlei andere zaken die door Fasa Corporation worden uitgebracht. Alleen van BATTLETECH is echter computersoftware verschenen. Eerder zijn twee andere computerspellen uitgebracht: een role-playing adventure en een strategiespel. In dit nieuwe spel zijn beide voorgangers gekombineerd en zijn beeld en geluid aangepast aan de huidige computers.

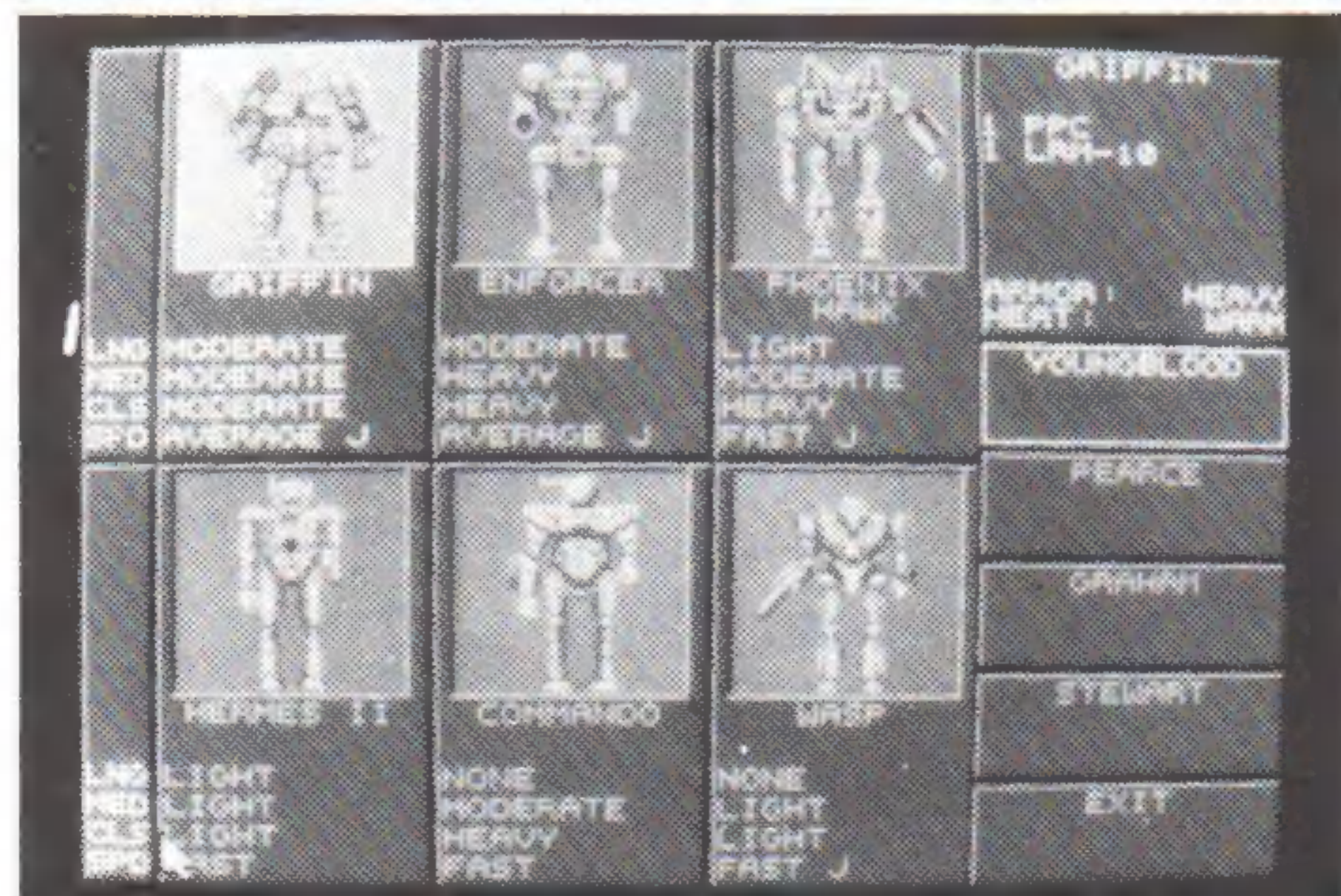
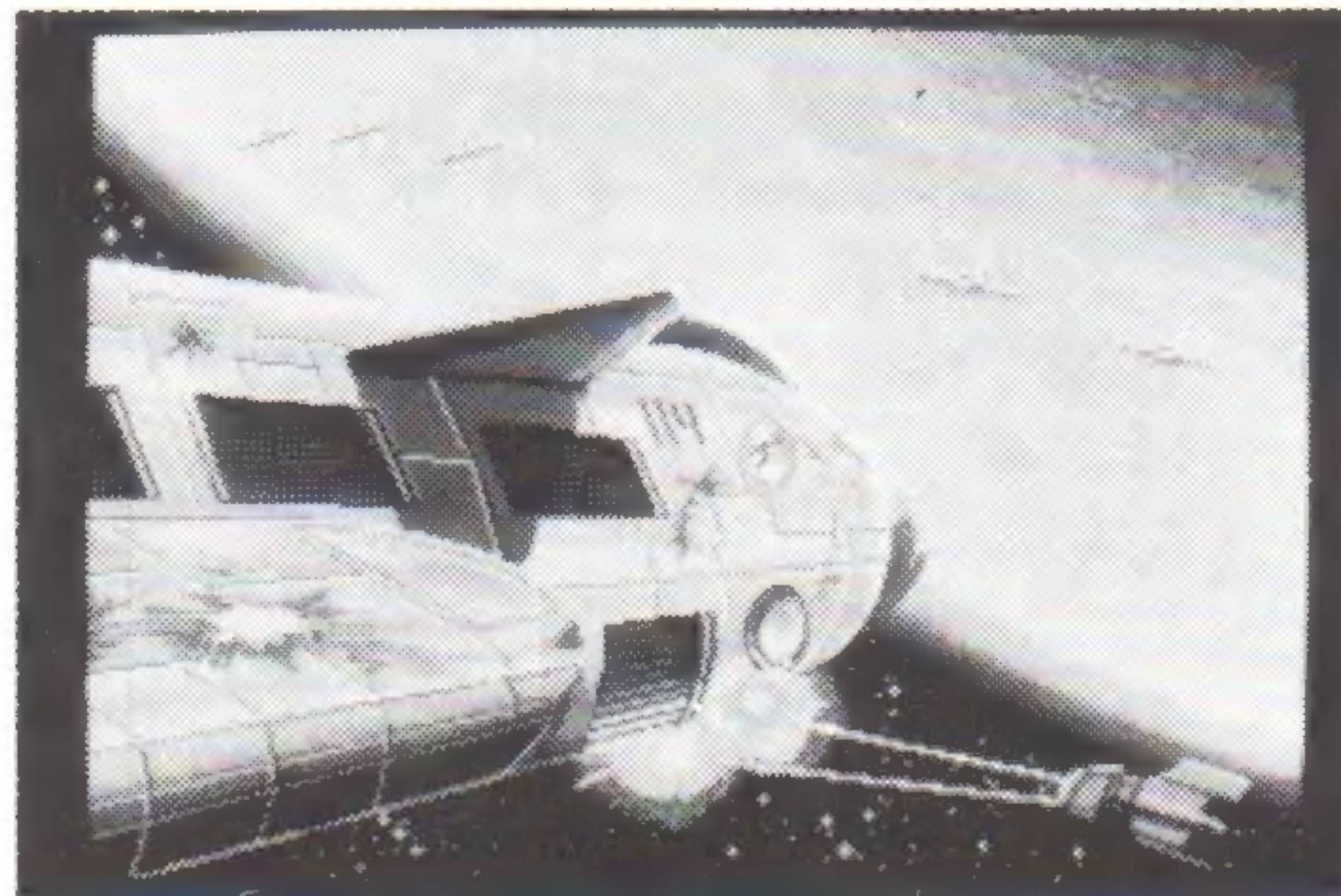
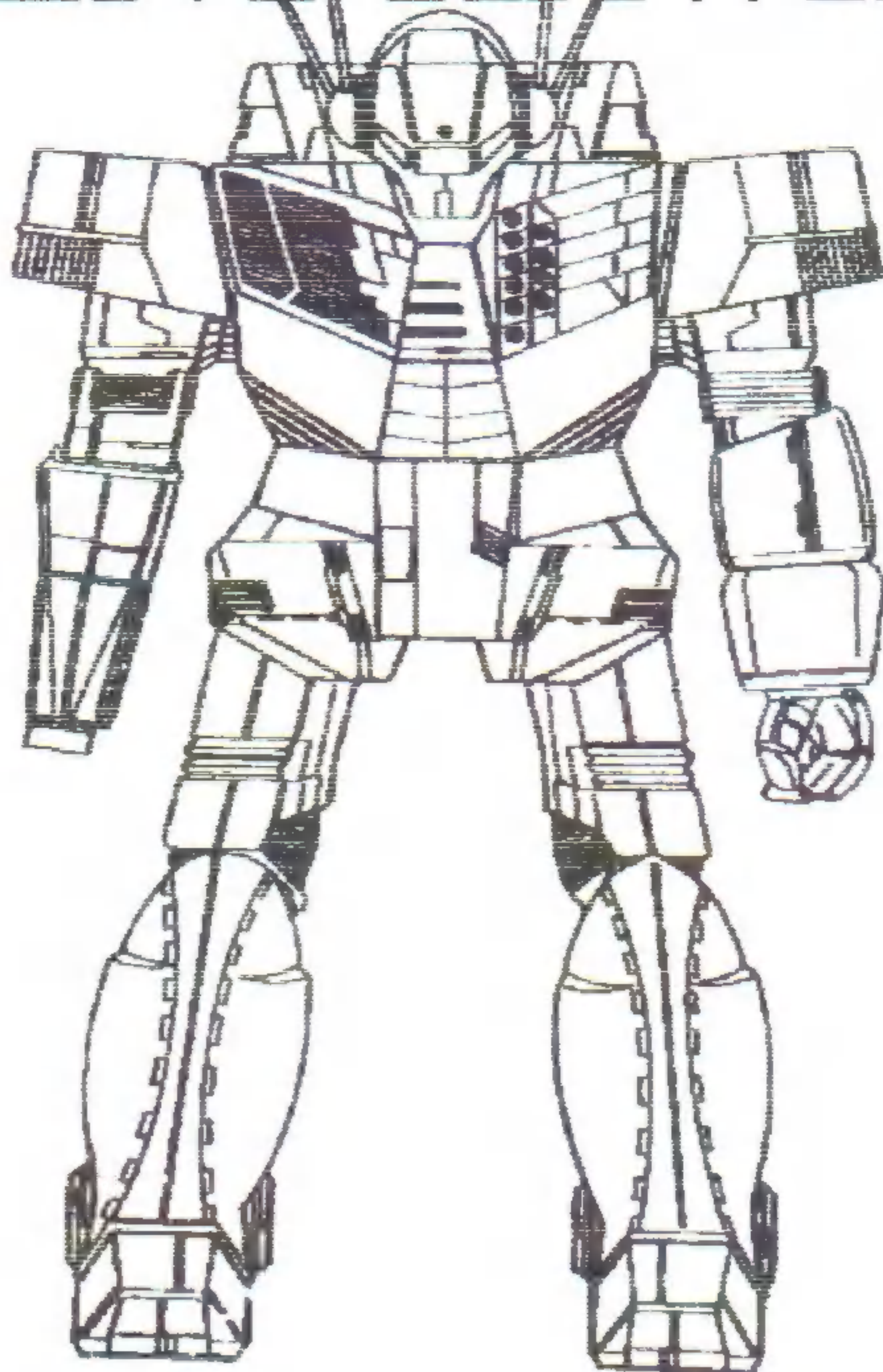
De "TECH'S" en "MECH'S" in dit spel kun je het beste vergelijken met de gevechtsmachines uit de TRANSFORMERS serie, mits deze de mens/robotgedaante hebben. TECH'S als voertuig zijn schaars (zie poster in het pakket).

Laten we eens beginnen met de inhoud van de doos, want voor deze prijs krijg je bij de meeste softwarehuizen nog niet een frakkie van het materiaal dat we in dit pakket tegenkomen.

Om te beginnen twee disketteformaten: 3.5" en 5.25" beiden DD; nu eens niet los in de doos (kans op beschadigingen tijdens het transport) maar netjes in een kartonnen houder die plaats biedt aan beide formaten.

Verder twee full-color miniposters op A-4 formaat die als omslag dienen voor een produktenoverzicht, een reuzeposter (75x55 cm.) met de gegevens van alle gevechtsmachines die in dit spel voorkomen (ook in full-color), een 'reference card' voor de PC, enkele bestelformulieren en een handleiding van maar liefst 136 pagina's. Uit deze documentatie blijkt tevens dat met zeer veel geluidskarten rekening is gehouden.

We beginnen het spel met een introductieverhaal voorzien van gedigitaliseerde stemmen, muziek en fraaie 256 kleuren plaatjes in VGA. Ook de menu's zijn mooi, maar dan komt de eerste tegenslag: het speelveld heeft slechts 16 kleurtjes (EGA), is met stippen opgebouwd en zeer on-



overzichtelijk. Daarbij komt nog dat gedeeltes in rood zijn weergegeven terwijl de tegenstanders ook rood zijn (de olifant met de rode sokjes valt inderdaad niet op tussen de aardbeienstruiken).

In het eerste scenario zijn we neergestort en zitten onze gevechtsrobots klem in het wrak. Buiten hebben we slechts de hulp van een 'JENNER' die moet voorkomen dat ons neergestorte toestel door de vijand wordt vernietigd voor we in staat zijn onze robots vrij te maken. In de handleiding worden we stap voor stap door de eerste 2 scenario's geloodst om het spel te leren kennen zodat ik begin met de opdrachten uit de handleiding uit te voeren. Na 8 pogingen lukt het me de tegenstander uit te schakelen waarna ik naar scenario 2 kan. Hier heb ik geluk want in enkele seconden zijn de vijanden vernietigd en kan ik door naar scenario 3. Ook hier gaat alles redelijk vlot (3 beurten) al heb ik minder geluk. Na dit level ben ik gestopt want

een strategiespel dat voor 90% gebaseerd is op geluk trekt mij niet erg.

De computer doet de aanvallen 'at-random' zodat de kans dat je de vijand meteen vernietigt net zo groot is als de mogelijkheid dat je hiervoor een tiental pogingen nodig hebt. Dit zou nog niet zo erg zijn als je zelf een behoorlijke invloed op het spel zou hebben. Bij BATTLETECH is dit echter niet het geval. Het plaatsen van de stukken heeft slechts een zeer beperkt effect op het verloop van het spel (of je moet ze strategisch gezien wel erg ongelukkig positioneren) en na het plaatsen moet je de computer de rest laten doen. De geluiden, gedigitaliseerde stemmen en fraaie stills tussen de rondes maken dit - wat mij betreft - niet goed.

Elke keer dat ik denk dat het toch weer even leuk genoeg wordt om verder te spelen gaat de lol er vanaf omdat de elektronische dobbelsteen het vertikt om een paar zessen te gooien en in gedachte zie ik dan een FOR-NEXT loop uit een programma over m'n scherm gaan: IF DOBBEL=6 THEN ALFREDJE WINS ELSE ALFREDJE DEAD.

KONKLUSIE

De inhoud van de doos is schitterend evenals de diverse plaatjes tussen de rondes en sommige geluiden. Jammer genoeg is het spel zelf niet meer dan matig, zijn de scenario's vast (evenals de beginopstelling in elk scenario) en is het speelveld ronduit slecht waar het de grafische vormgeving aangaat. Er is zeer veel aandacht besteed aan het verhaal en het adventure gedeelte van het spel, maar zeer weinig aan de strategie en het initiatief van de speler. Wie er geen bezwaar tegen heeft dat de computer niet alleen de tegenpartij speelt, maar voor een groot deel het verloop van jouw spel bepaalt en negen is diverse scenario's meerdere malen opnieuw te laten beginnen heeft hier een uniek spel, al is de weergave van het speelveld slecht (vooral in VGA-mode). Wie zelf een strategie wil opbouwen en veel invloed op het spelverloop wil uitoefenen kan beter de recensie van BATTLE ISLE erop naslaan (zie pag. 4) want er zijn veel overeenkomsten tussen deze twee spellen. De belangrijkste gelijkenis is wel het scenario dat zich afspeelt in een gefingeerde wereld in de toekomst waarbij gevechten wordt met automatisch vechtende robots.

Alfred

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	6

beschikbaar gesteld door Homesoftware.

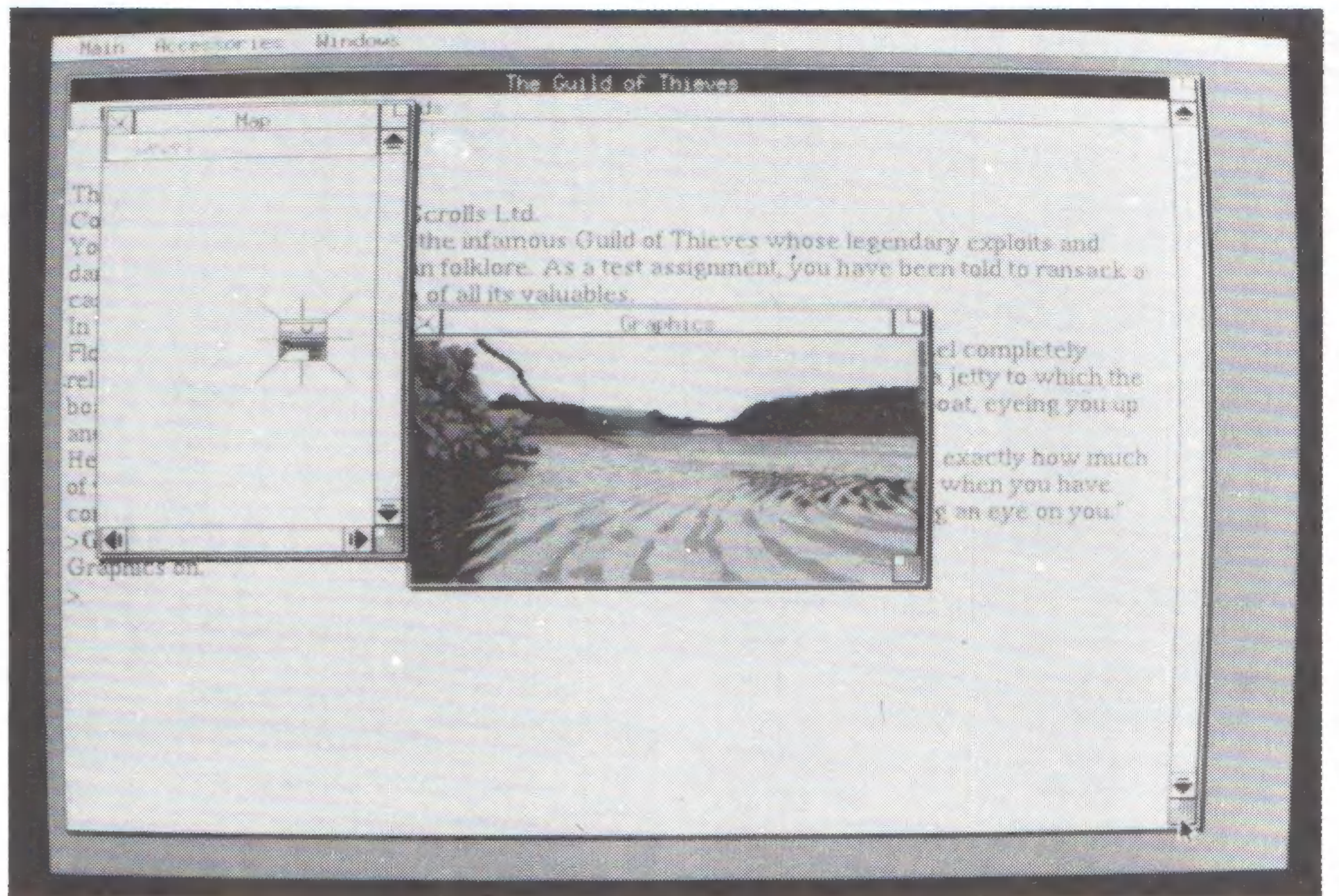
FISH! - CORRUPTION - THE GUILD OF THIEVES

Softwarehuis: Virgin Games.
PC & compatibles, Tandy, 640Kb.,
DOS 2.0 of hoger, 8 MHz. of sneller,
hard disk aanbevolen.
Muis/joystick/keyboard.
Tandy graphics (4 & 16
kl.)/EGA/VGA/MCGA/Hercu-
les/CGA (zonder graphics).
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 129,50

Het programma ondersteunt diverse grafische kaarten: CGA (640x200), EGA (640x350 16 kleuren), Hercules (720x348), MCGA (640x480 monochrome), VGA (640x480 16 kleuren), Paradise SVGA (800x600 16 kleuren), VEGA SVGA (800x600 16 kleuren), Tandy (320x200 16 kleuren of 640x200 4 kleuren).

THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION Vol.1 is een compilatie van 3 tekstadventures uit 1988, die samengevoegd zijn in één programma, dat werkt volgens het "Wonderland Magnetic Windows" systeem. Dit systeem werd door Virgin Games voor het eerst toegepast in het spel WONDERLAND (zie Software Gids nr.7) naar het boek "Alice in Wonderland". Het pakket bevat een uitgebreide handleiding, waarin de bediening van het systeem stap voor stap beschreven wordt, zodat zelfs een volslagen nieuwkomer op dit gebied met deze vorm van adventures uit de voeten kan. Voor de gevorderden (degenen, die bijvoorbeeld Wonderland al gespeeld hebben) is er tevens een beknopte handleiding voorhanden, zowel voor het opstarten als voor het spelen. Verder vinden we in de doos nog een "Fish Identification Chart" (beveiliging voor FISH!), een gekleurde kaart, die behoort bij het spel THE GUILD OF THIEVES en tenslotte een audiocassette met een conversatie uit CORRUPTION op kant 1 plus de tune van het spel op kant 2. De oplettende lezer zal inmiddels wel gemerkt hebben, dat er over geluid tot nu toe niets vermeld is en dat klopt ook: zelfs via de interne speaker is nog geen piepje te horen.

Het installeren van het programma is een fluitje van een cent: diskettes in drive A of B, "install" intikken en het programma doet de rest. Er wordt gekeken hoe snel je computer is vergeleken bij een PC-XT (waarde=1), welke grafische kaart er voorhanden is en hoeveel geheugenruimte er vrij is. Hiervan krijg je keurig een opgave met de mogelijkheid zelf veranderingen



aan te brengen. Na de installatie kun je de graphics nog laten decomprimeren, hetgeen de snelheid van het programma bevordert, maar meer geheugenruimte opslokt. Over het algemeen zal dit niet nodig zijn, aangezien de teksten op mijn AT na decompressie met een noodgang over het scherm vliegen.

Na het opstarten kan één van de bovengenoemde adventures gekozen worden en verschijnt er in eerste instantie alleen een tekstblok op het scherm met de introductie van het betreffende spel. Dan kun je met behulp van verschillende pull-down menu's het scherm gaan aankleden: graphics bijvoegen (zeer fraai in hi-res), een overzichtskaart, een kompas, een blok met aanwezige voorwerpen en een blok met voorwerpen, die je bij je draagt. De kaders kunnen naar believen groter of kleiner gemaakt worden, je kunt het lettertype van de tekstblokken aanpassen, de opdrachten intikken of via je muis/joystick invoeren etc.etc. Is de lay-out van het scherm naar wens, dan is er de mogelijkheid deze te SAVEn. Deze kan eventueel ook voor de andere adventures gebruikt worden.

Bij FISH! gaat het erom een interdimensionale groep van anarchisten te lokaliseren: de Seven Deadly Fins. Helaas ben je zelf maar een goudvisje en moet je de sabotage van Het Projekt vanuit je kommetje zien te verijdelen. Via warps kom je in diverse lokaties terecht, o.a. een platenstudio (Virgin Records?) waar je in een gastlichaam terecht komt en een menselijke gedaante aanneemt.

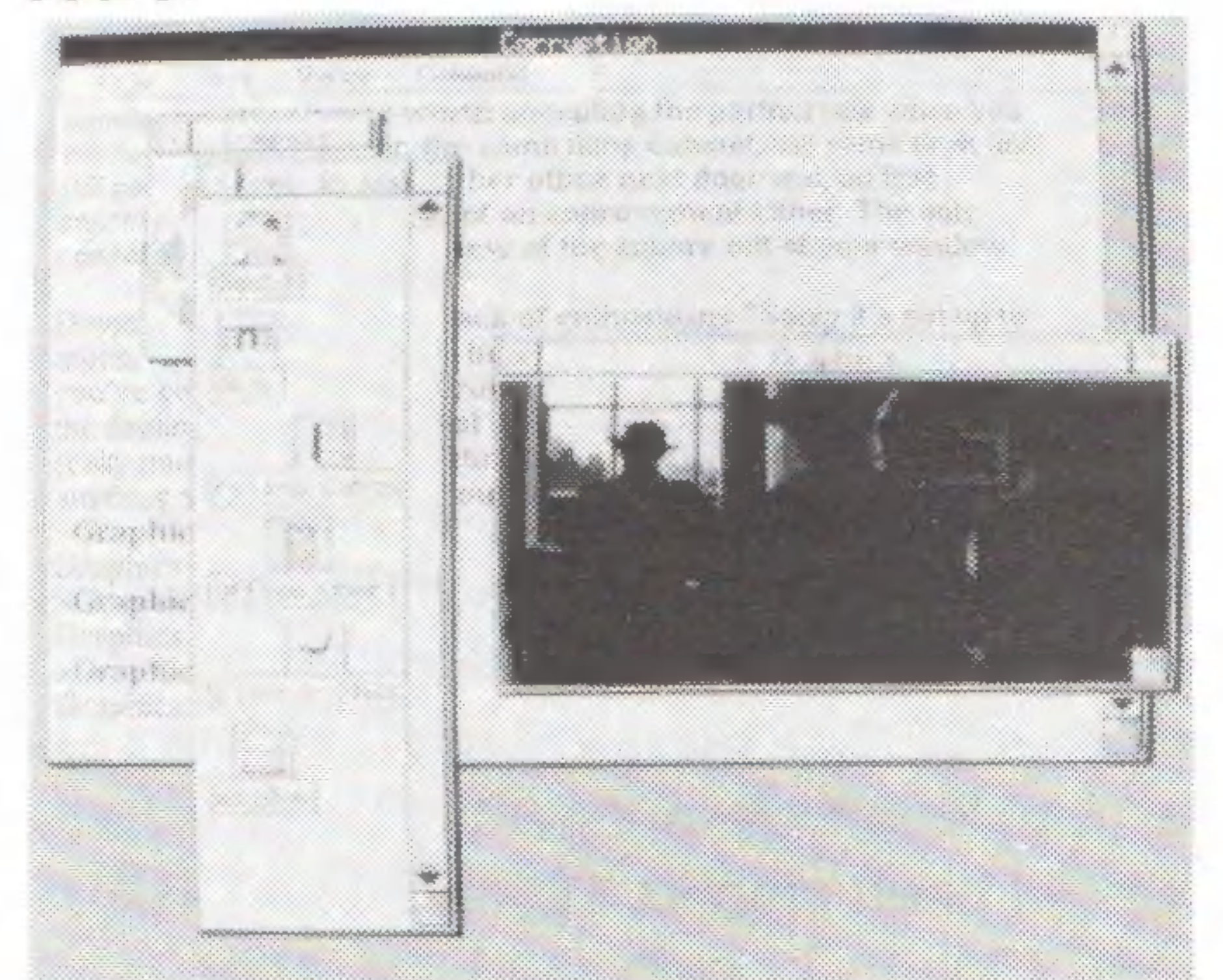
In CORRUPTION begin je meteen als

mens en je bent werkzaam op een kantoor, waar (de titel zegt het al) het wemelt van de corrupte figuren en je fungeert als hoofdpersoon in een detective-achtig scenario. Zelfs je eigen vrouw is niet te vertrouwen.

THE GUILD OF THIEVES speelt zich af rond een kasteel, waarin zich allerlei schatten en kunstvoorwerpen bevinden. Een meesterdief geeft jou de opdracht deze waardevolle objecten te vinden en te stelen. Dit is niet zo makkelijk als het lijkt, want hoe krijg je bijvoorbeeld een gouden beker uit een afgesloten kooi, waar ook nog een grote beer in zit?

DE KOMPLETE OPLOSSING:

Net als bij Wonderland heb je bij dit soort Virgin adventures geen cluebook of iets dergelijks nodig, want je kunt ten alle tijde de "help" optie gebruiken. Als je vast komt te zitten, kun je deze optie gebruiken en krijg je alle tips die je nodig hebt om het adventure op te lossen. Dit wordt wel geregistreerd en is van invloed op je eindscore.



KONKLUSIE

THE MAGNETIC SCROLLS Vol.1 is een leuk pakket voor de liefhebbers van tekstadventures, zoals het al genoemde WONDERLAND en adventures als TIME-QUEST en de SPELLCASTING serie van Legend, die hier qua spelopzet sterk aan doen denken. Per adventure kom je op iets meer dan vier tientjes en dat is een zeer redelijke prijs, zeker als je je kunt beheersen en geen gebruik maakt van de ingebouwde tips.

BEELD: 8
GELUID: geen
SPELKWALITEIT: 8
DOCUMENTATIE: 8
PRIJS: 8

Beschikbaar gesteld door Homesoft

FLOOR 13

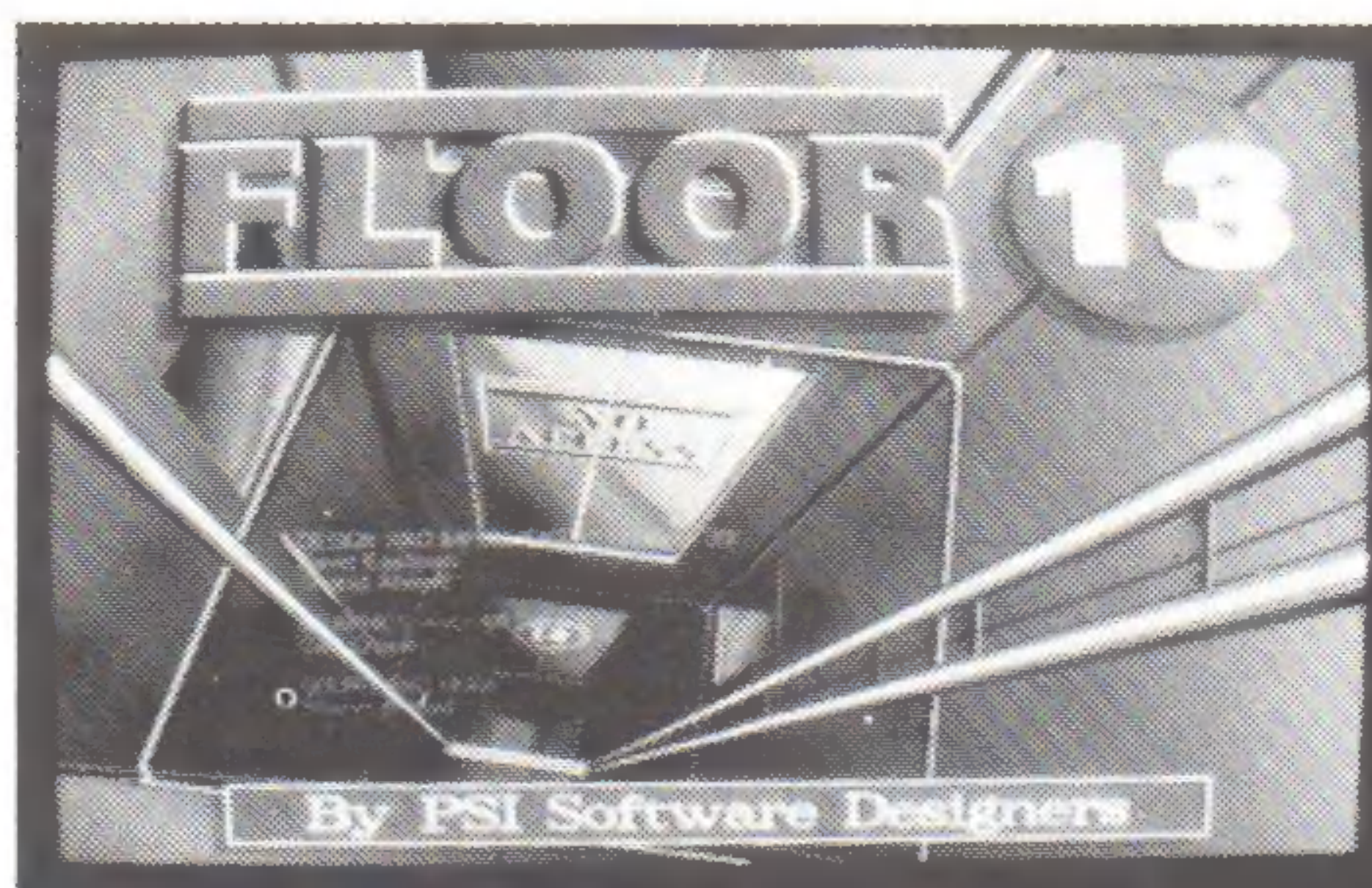
Softwarehuis: Virgin Games.
PC & compatibles, 640Kb.,
VGA/EGA/CGA, hard disk noodzakelijk.
Diskettes: 3.5"HD + 5.25"HD.
Roland, LAPC-1, Adlib.
Richtprijs: FL. 119,-

De 5.25"HD diskettes in dit pakket bevatten alleen de VGA versie. De disk-cache SMARTDRV.SYS wordt ondersteund.

Murder.... Torture... Corruption.... The Power behind the Democracy.

"An explosive and controversial thriller inspired by actual events", zo lezen we op de achterkant van de doos, waarin dit nieuwste Virgin produkt verpakt is. Dat deze aktuele gebeurtenissen betrekking hebben op de politiek in Groot-Brittannië deed mij al vermoeden, dat het met die spanning wel mee zou vallen.

In tegenstelling tot de hiervoor beschreven Virgin software hoef je bij FLOOR 13 bijna niets te doen. Van beide formaten HD diskettes zijn twee exemplaren aanwezig (andere formaten kunnen onder bijbetaling via Virgin zelf aangevraagd worden) en voordat je tot installatie over kunt gaan, dien je een woord uit de handleiding in te voeren. Deze handleiding heeft als titel "Director General's Eyes Only" en bestaat uit een vrij dun boekje in een bruin omslag compleet met koffie- of theevlek. Over de bediening van het spel wordt hierin niets geschreven, wel vind je er allerlei "top secret" informatie in, die tijdens het spelen volkomen overbodig blijkt te zijn. Het bedienen van het spel geschiedt vol-



gens het éévingersysteem middels de cursortoetsen. Muis en joystick kunnen even met vakantie, terwijl de geluidskaart een paar sekonden iets van zich laat horen in het begin van het spel. Het nemen van politieke beslissingen vereist tenslotte uiterste concentratie en daarbij schijn je dus niet gehinderd te mogen worden door bijgeluiden.

FLOOR 13 is het hoofdkwartier van een geheime inlichtingendienst, die (zoals je vaak in spionagefilms en -boeken tegenkomt) officieel niet bestaat, maar op de achtergrond de spil is van de politieke activiteiten van een land. Jij bent het hoofd van Floor 13 en verantwoordelijk voor het welslagen van de diverse akties van deze geheime politie.

Om de politieke spanning nog extra te benadrukken is het scherm geheel in zwart/wit uitgevoerd, waarbij de plaatjes wel in hi-res zijn, dus gestoken scherp. Verder wordt het spel gespeeld door middel van menu's met keuzevakjes, die met de cursortoetsen worden geactiveerd. Je begint op je kantoor, waar je rapporten leest en eventuele opdrachten tekent om bijvoorbeeld een minister te laten schaduw of een groep terroristen uit de weg te ruimen. Elke opdracht heeft gevolgen, die je in een tabel kunt aflezen. Daarna kun je naar het departement om weer keuzes te maken uit verschillende vakjes. Ter afwisseling mag je af en toe naar Downing Street no.10, waar je ontvangen wordt door de Premier.

Voor een bepaalde opdracht heb je een tijdslimiet en als aan het eind van die periode alles nog bij het oude is, ben je een

brave conservatief geweest en mag je aan de volgende opdracht beginnen.

KONKLUSIE

Wie van een potje Space Invaderen spontaan in de stress gaat of tijdens het spelen van een spannend adventure minstens een buisje kalmeringstabletten naar binnen moet werken, zal FLOOR 13 een welkome afwisseling vinden. Ook als je van de dokter absolute rust moet hebben, is FLOOR 13 een uitkomst.

Persoonlijk vind ik het een saai en duf spel, dat mij geen enkel moment kon boeien. "Thank God I'm not British.....!"

Jocelyn

BEELD: 8
GELUID: nvt
SPELKWALITEIT: 6
DOCUMENTATIE: 6
PRIJS: 8

Beschikbaar gesteld door Homesoft

AMIGA/ATARI-ST

Beide beschreven Virgin pakketten worden ook voor Amiga en Atari-ST uitgebracht, waarbij de prijs iets lager is dan die van de MS-DOS versies. Bij het ter perse gaan van dit nummer was nog niet bekend wanneer deze versies in Nederland op de markt komen.

PIT FIGHTER

Softwarehuis: Tengen/Domark.
PC & compatibles, min. 640Kb. EGA/VGA (16 kleuren).
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Roland MT-32/AdLib/Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=



PIT FIGHTER is een vechtsportsimulator (karate, kickboksen e.d.) waarbij gebruik is gemaakt van videobeelden die gedigitaliseerd zijn. Uiteraard worden niet alle videobeelden gebruikt, want dan zouden de bewegingen te traag worden of zou het spel alleen geschikt zijn voor b.v. een 80486 processor. Er zijn echter voldoende afbeeldingen overgebleven om een animatie te verkrijgen die aanmerkelijk beter is dan bij gebruik van getekende figuren. Door het toepassen van gedigitaliseerde plaatjes krijgen we echter wel een vertekend beeld op het scherm; de figuren zijn allemaal wat langgerekt en lijken een beetje op de figuren die we soms bij de intro's van bioscoopfilms krijgen op de T.V. wanneer het gehele beeld wordt uitgezonden om de teksten leesbaar te houden.

Het spel zelf is echter minder goed dan de grafische weergave. Op de PC is het nadeel dat de toetsaftasting net iets te traag is. Zelfs op een 16 Mhz. AT volgt de reactie op het scherm iets te laat op het bedienen van een toets. Verder zijn de geluidseffekten ronduit slecht.

Door de 3-D weergave (de spelers kunnen hun figuren niet alleen links- en rechtsom bewegen, maar ook van de voorgrond naar de achtergrond) wordt het spel extra lastig te bedienen, want het is moeilijk te bepalen of de figuren ook recht tegenover elkaar staan. Meestal sta je net iets voor (of achter) de tegenstander en mis je met je slag of trap.

Grafisch dus erg fraai, maar speltechnisch kan er nog heel wat verbeterd worden, aangezien het spel niet echt lekker loopt, weinig boeit en passende geluidseffekten mist. Daarbij komt nog dat 20 stuurfuncties nodig zijn; een aantal dat zelfs met een joystick lastig te verwezenlijken is.

AMIGA/ATARI-ST

Voor deze computers is PIT FIGHTER eveneens uitgebracht, maar de prijs ligt hier een tientje lager. Ook op deze machines gaat het allemaal niet echt lekker, al is de toetsenuitlezing een fractie sneller dan op de PC en werkt een joystick wat vlotter. Er kan uit meer spelfiguren gekozen worden en de intro is op deze machines iets anders.

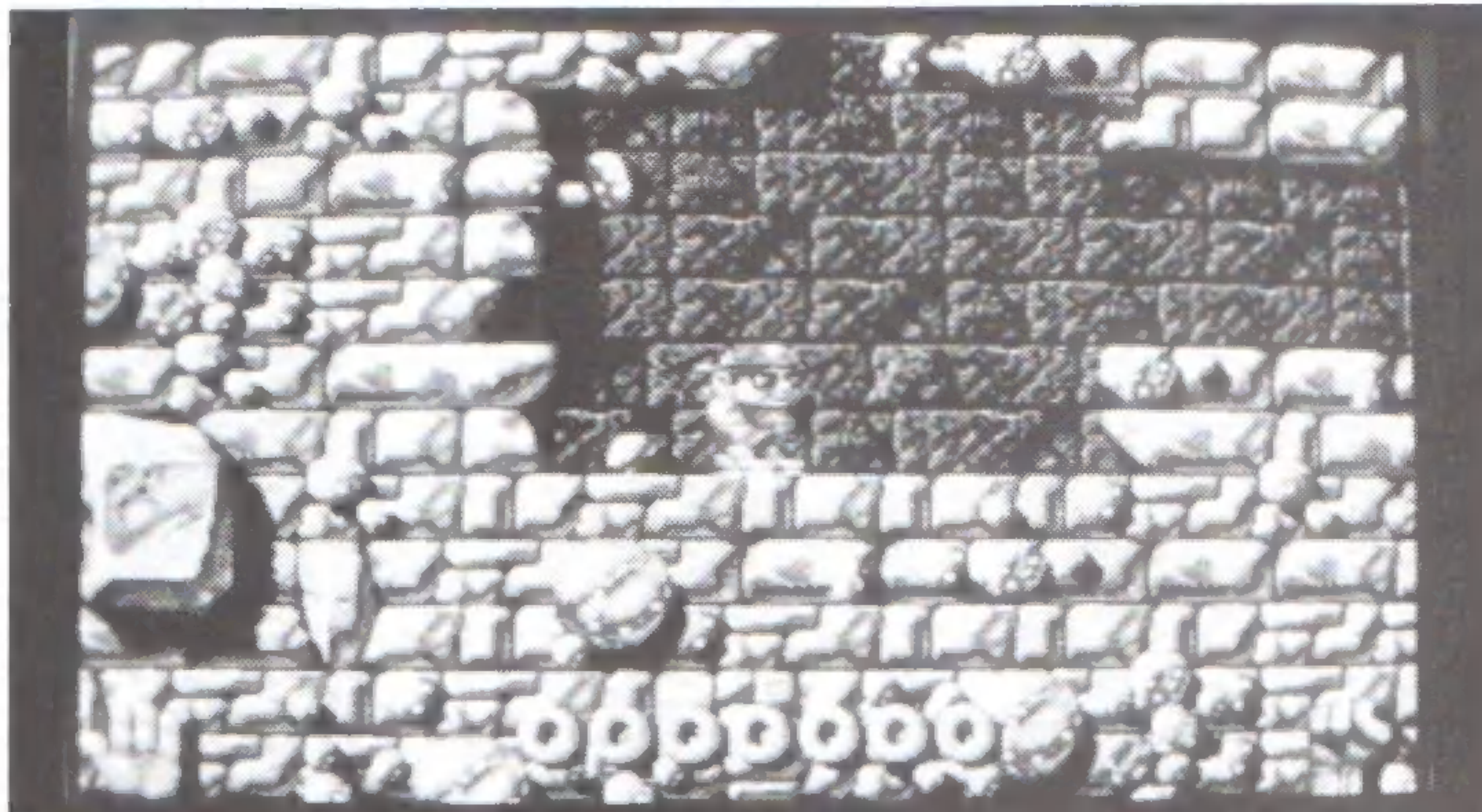
Alfred.

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



MAGIC POCKETS

Softwarehuis: Bitmap Brothers/Renegade.
Amiga/Atari-ST.
Joystick/keyboard.
1 speler.
Richtprijs: FL. 89,=



In Software Gids nr. 10 is het spel GODS -van dezelfde makers- beschreven. Dit spel is vrijwel gelijk aan GODS maar het is geen opvolger doch een variant. Nu eens niet vechten met zwaarden en bijlen doch gooien met snoep, sneeuwballen of speelgoed en wervelwinden of orkanen opwekken. Het spel is verdeeld over meerdere levels en in elk level is een stuk speelgoed verstopt, dat de hoofdrolspeler door een foutje met een 'zwart gat' is kwijtgeraakt.

Grafisch is het programma vrijwel gelijk aan GODS maar als spel heeft het iets meer te bieden. Buiten de grappige figuren die het spel een humoristisch tintje geven, zitten de velden vol met muren die weggebroken moeten worden en wordt veel gebruik gemaakt van verborgen items en doorgangen. Hierdoor is het spel wel iets moeilijker dan GODS, maar ook leuker en boeiender. Wat betreft muziek en geluidseffekten zitten we nog steeds goed bij de Bitmap Brothers, want dit is weer prima geregeld.

Al met al een erg leuk, maar lastig spel dat behoorlijk verslavend is. De Amiga versie (waar de foto's van genomen zijn) is alweer een paar maanden oud. Er komt een PC versie en gezien de ervaring met GODS zou deze binnenkort leverbaar moeten zijn voor een tientje meer. Om dit spel op een PC net zo boeiend te maken als op de Amiga heb je wel een AT met ca. 12 Mhz. nodig plus een geluidskaart. Op langzamere machines gaat het uiteraard ook, maar dan is wel de vaart uit het spel.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.



PAPERBOY 2

Softwarehuis: Mindscape.

PC & compatibles. Min. 12 Mhz. AT, min. 512Kb., EGA/VGA/Tandy, joystick?, keyboard, aantal spelers: 1 of 2, diskettes 3.5" + 5.25", Adlib/Soundblaster. Richtprijs: FL. 89,=

Alles draait bij dit spel allemaal om een jongen (of meisje), die (dat) kranten moet rondbrengen (gooien) in een wijk. Je krijgt in het begin een plattegrond van het stadsdeel waar alle abonnees op staan plus de niet-abonnees. Je moet alle abonnees in ieder geval een krant bezorgen. Als je extra kranten hebt (onderweg te vinden) kun je er ook een paar door de ruit gooien van niet-abonnees. Als je dat doet krijg je er soms abonnees bij (dit snap ik niet helemaal, je gaat toch geen abonnement nemen op een krant die iedere dag door de ruit vliegt?). Om het moeilijker te maken moet je de krant proberen in de brievenbus te gooien of als je dit niet meer haalt tegen de deur.

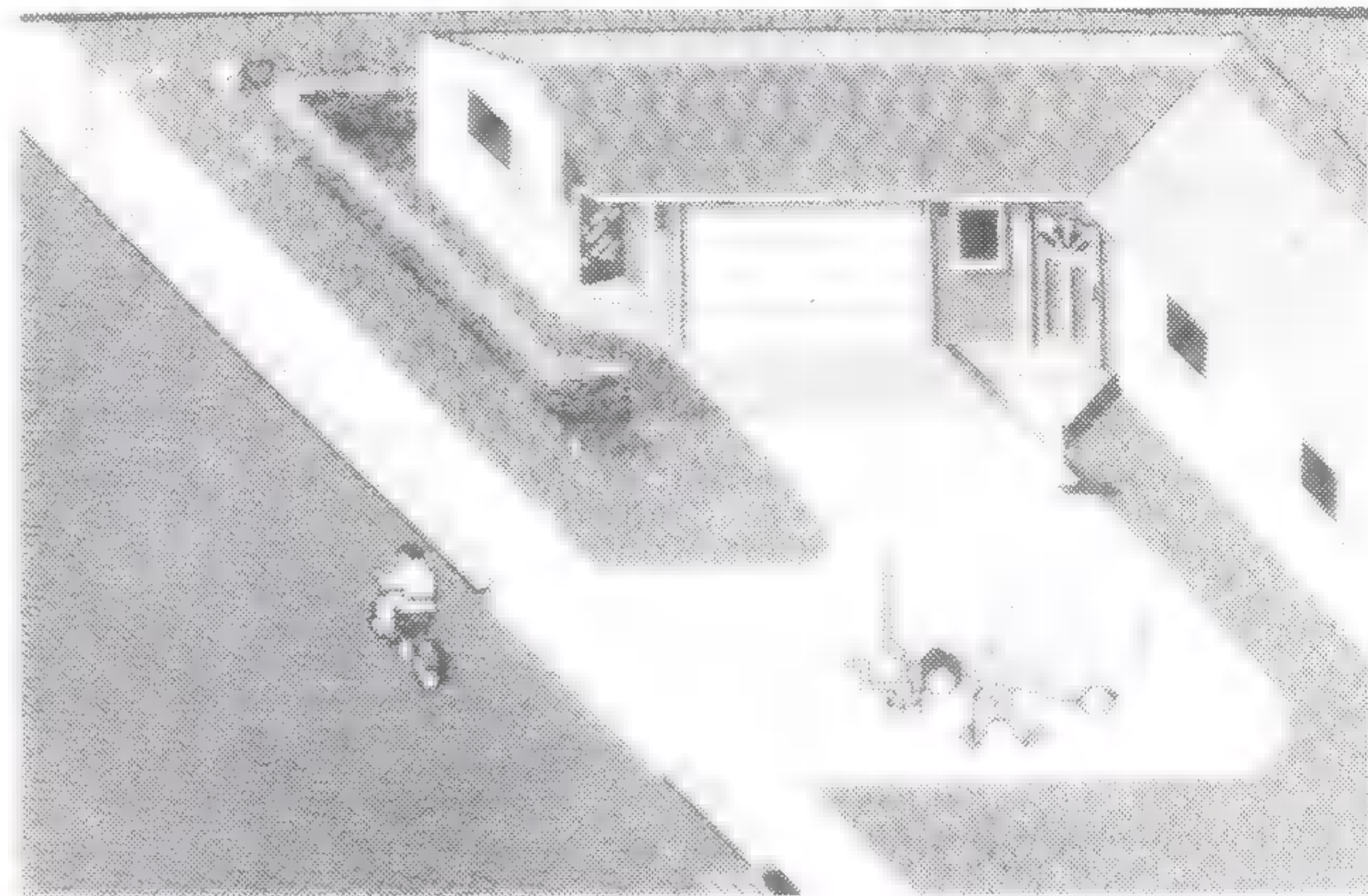
Aan het eind van de wijk is er een bonusronde. Dit is een crossbaan met ringen waar je een krant door moet gooien. Bovendien staan er schansen waar je overheen moet springen.

Het spel kent drie levels, die weer zijn opgedeeld in zeven dagen. Aan het eind van iedere dag zie je of je het goed hebt gedaan (je mag blijven) of dat je minder abonnees hebt (je kunt dan een ander baantje zoeken). Wanneer je met twee spelers speelt doe je om de beurt de wijk, maar samen de bonusronde. Om alles nog wat lastiger te maken zijn er een heleboel irritante figuren op straat. Ik noem er een paar:

een baby in een turbo kinderwagen, een jongen die met ballen (of stenen, ik kon niet zien wat het waren) naar je hoofd gooit en een monster dat in de riolen woont (yuck) en met zijn arm uit de put komt en jou van je fietsje mept.

Het zijn allemaal grappige figuren maar zij doen jou pijn en dat kost je een leven. Daarom zijn er ook mensen die jij kunt vervelen. Zo zijn er een paar bejaarden die fijn op een schommelstoel zitten. Wanneer je daar nu een krant op gooit klapt de schommel om. Er is ook nog een man die een varken aan het roosteren is, raak je die dan loopt het varken weg. De eerste keer is dat best leuk, maar na een keer of vijf begin je het vervelend te vinden en laat je het varken met rust, want hij sprint de weg op en loopt je ondersteboven.

Het beeld is in VGA redelijk. Hiermee bedoel ik de achtergronden. De animatie en de figuren zijn gewoon slecht. In EGA krijg je dezelfde figuren en animatie, maar de achtergronden zijn anders en niet mooi. Het geluid over de interne toeter bestaat



slechts uit geluidseffekten bij kranten die door een raam gaan en als je van je fiets valt. De muziek hoor je over Adlib of Soundblaster. Met Adlib krijg je de geluidseffekten echter alleen over de toeter. Het muzikje is een rustig en ontspannend deuntje, alleen jammer dat dit in alle levels hetzelfde is. De besturing is best goed, alleen kon ik het spel niet installeren voor mijn joystick. Als ik in het menu de optie joystick koos, kon ik alleen het keyboard gebruiken en als ik voor keyboard koos werkte de joystick slechts half (ik kon alleen kranten gooien, niet sturen). De besturing is soepel en de scrolling goed, maar je moet wel een 12 Mhz. machine hebben, anders gaat het spel te langzaam om leuk te blijven. Heb je een 16 Mhz. AT dan is de spelkwaliteit goed.

Konklusie.

Paperboy 2 is niet slecht maar ook geen topper. Het is eigenlijk hetzelfde als de voorganger, alleen met beter beeld en geluid. Alle ingrediënten van het eerste spel zitten er ook nu weer in! Een aanpassing is dat je nu ook een meisje kunt spelen (ja, hier zat ik nou echt op te wachten).

AMIGA

Voor de Amiga wordt PAPERBOY 2 ook uitgebracht, voor de Atari- ST helaas niet. De spelkwaliteit op de Amiga is aanmerkelijk beter dan op de PC.

Martijn van Gessel.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

Headline Harry and the Great Paper Race

Softwarehuis: Davidson & Ass. Inc. PC & compatibles, min. 10Mhz. AT VGA/MCGA (EGA/CGA/Tandy aparte versie), harddisk noodzakelijk. Keyboard/muis, aantal spelers 1. Optioneel IBM compatible matrixprinters of HP-Laserjet. AdLib/Sound Blaster/Tandy/IBM PS-1.

Nu we toch met kranten bezig zijn alvast een voorproefje van dit programma waarvan we een pré-productie versie ontvingen. Dit is een adventure met een educatieve achtergrond. Je begint als jongste reporter bij een krant en moet je opwerken tot top-journalist. Dit alles doe je met reizen, achtergrond informatie verzamelen, persconferenties bezoeken en mensen in-

tervieren. Hierbij moet je zorgen dat je snel bent en het nieuws eerder bij de krant hebt dan de journalisten van de andere dagbladen. Je hebt 6 tegenstanders en het spel loopt via 4 levels met in totaal 12 opdrachten. Je hebt de beschikking over een draagbare telefoon, een radio, een cassetterecorder en materiaal voor het maken van aantekeningen en het bijhouden van o.a. een agenda. Heb je een printer dan kun je de opdrachten laten uitprinten zodat je niet in de menu's hoeft te zoeken naar namen of lokaties. Dit is een aardige bijkomstigheid, maar echt nodig is de printer gelukkig niet.

Beeld, geluid en spel zijn uitstekend. Er wordt volop gebruik gemaakt van gedigitaliseerde geluiden (stemmen, telefoon, verkeer etc.) en goede muziek. Nu maar



afwachten of (en wanneer) dit spel hier uitkomt.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-,
ARCADE- en SIMULATIE SPELLEN.

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!

SOFTWARE WORDT **NIET** GERUID!

Uw configuratie is uw probleem. Software wordt **NIET** teruggenomen!

PC (MS-DOS) SOFTWARE

10 GREAT GAMES	139,=(13)
A-10 TANKKILLER V 1.5	139,=(10)
ACTION STATIONS	139,=(11)
ADVANTAGE TENNIS	99,=(13)
BATTLE MASTER	119,=(10)
BATTLETECH 2 THE CRESCENT HAWK'S REV.	129,=(13)
BUCK ROGERS 2 (VGA) MATRIX CUBED	109,=(12)
CASTLE OF DR. BRAIN	139,=(12)
CASTLES	119,=(9)
CASTLES: THE NORTHEM CAMPAIGN DATA#1	69,=
CIVILIZATION	139,=(12)
CONQUESTS OF THE LONG BOW	139,=(12)
CRUISE FOR A CORPSE	109,=(11)
DUSK OF THE GODS	109,=(12)
ECO QUEST: SEARCH FOR CETUS (VGA/AT)	139,=(13)
ELVIRA 2 The Jaws of Cerberus	139,=(12)
EYE OF THE BEHOLDER 2	119,=(12)
F-117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	139,=(10)
FALCON 3.0	169,=(12)
FIRETEAM 2200	129,=(13)
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	109,=(10)
GODS	119,=(10)
GUNSHIP 2000	139,=(11)
HARE RAISING HAVOC	119,=(13)
HARPOON 1.2.1	129,=(13)
HARPOON 1.2.1 BATTLE SET #3	59,=(13)
HARPOON 1.2.1 BATTLE SET #4	59,=(13)
HARPOON 1.2.1 SCENARIO EDITOR	69,=
HERO QUEST	119,=(13)
HYPERSPEED	149,=()
LAFFER UTILITIES	139,=(12)
LARRY 1 (VGA 256 kl. versie)	129,=(9)
LARRY 5 (VGA versie)	139,=(10)
LEGEND OF ROBIN HOOD	149,=(12)
LEMMINGS	119,=(9)
LEMMINGS: OH NO MORE LEMMINGS	99,=
LINKS GOLF VGA/AT	139,=(10)
LINKS BAY HILL COURSE DATADISK	69,=
LINKS BOUNTIFUL COURSE DATADISK	69,=
LINKS FIRESTONE COURSE DATADISK	69,=
LINKS HYATT DORADO BEACH DATADISK	69,=
LINKS PINEHURST COURSE DATADISK	69,=
MAGNETIC SCROLLS COLLECTION 1	129,=(13)
MARTIAN MEMORANDUM	139,=(13)
MEGAFORTRESS 3.5"HD	119,=(11)
MEGAFORTRESS MISSION 2 DATADISK	69,=
MEGATRAVELLER 2	119,=(11)
MIG-29 M SUPER FULCRUM	139,=(11)
MONKEY ISLAND 2 (VGA/AT)	109,=(12)
NOVA 9	139,=(10)
PAPERBOY 2	89,=(13)
PIT FIGHTER	99,=(13)
POLICE QUEST 3 VGA versie	129,=(10)
POOLS OF DARKNESS	109,=(10)
REALMS	119,=(13)
SANDS OF FIRE	119,=(13)
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE Engels	139,=(7)
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE Nederl.	139,=(10)
SECRET WEAPONS P-38 DATADISK	59,=
SECRET WEAPONS P-80 DATADISK	59,=
SHADOW SORCERER	99,=(11)

THUNDER BOARD muziekkaart	FL. 379,=
AdLib/Soundblaster compatible.	
Inkl. software en speldemo's.	
SOUND BLASTER 2.0	FL. 349,=
SOUND BLASTER PRO STANDARD	FL. 599,=
SOUND BLASTER PRO BASIC	FL. 549,=
SOUND BLASTER CD-ROM DRIVES:	
INTERN	FL. 999,=
EXTERN	FL. 1249,=
SOUND BLASTER MULTI MEDIA UPGRADE KIT:	
Met interne CD-ROM drive	FL. 1749,=
Met externe CD-ROM drive	FL. 1949,=

SHUTTLE	159,=(13)
SIMANT	139,=(12)
SOUND, GRAPHICS & AIRCRAFT UPGRADE voor Microsoft Flightsimulator 4.0	99,=(12)
SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE	119,=(11)
SPELLCASTING 201 SORCERER'S APPLIANCE	139,=(11)
STACKER 2.0 Amerikaanse versie	349,=(13)
STARTREK 25th ANNIVERSARY	139,=(13)
STRIKE 2	109,=(12)
STRIP POKER 3 (VGA\EGA AT)	109,=(8)
STRIP POKER 3 data 5.25"HD 1-4 p.st.	69,=(12)
SUPER SPACE INVADERS	89,=(12)
SUPER TETRIS	119,=(12)
SUPREMACY	119,=(8)
THE IMMORTAL	119,=(11)
THE LOST ADMIRAL 3.5"	139,=(13)
THE MAGIC CANDLE 2	139,=(13)
THE PERFECT GENERAL 3.5"	139,=(13)
THUNDERHAWK	119,=(11)
TWILIGHT 2000	139,=(13)
VIDEO POKER (Masque) 3.5"+5.25"	109,=
VIRTUAL REALITY VOL. 2 (5 spellen)	109,=(11)
WHITE DEATH	119,=(11)
WILD WEST WORLD	109,=(13)
WILLY BEAMISH VGA versie	129,=(10)
WING COMMANDER 2 (5.25"/3.5" HD)	139,=(11)
WING COMMANDER 2 SPEECH ACC. PACK	69,=(11)
WING COMMANDER 2 special operation	69,=
WINTER CHALLENGE (The Games)	119,=(11)

CD-ROM SOFTWARE (MS-DOS)

CARRIER COMMAND + RED STORM	149,=
GUNSHIP + MIDWINTER	179,=
JONES IN THE FAST LANE	159,=
KING'S QUEST 5 VGA	159,=
LARRY 1 VGA	159,=
LARRY 5 VGA	159,=
M1 TANK PLATOON	149,=
MOTHER GOOSE	149,=
RAILROAD TYCOON	149,=
SPACE QUEST 4 VGA	159,=
STELLAR 7	149,=
SUPREMACY	119,=
TOOLWORKS CD GAME PACK 2 (10 GAMES)	179,=
o.a. Robot Tank, Puzzle Galery, Backgammon, Bruce Lee Lives, Beyond the Black Hole, Loopz, Chessmaster 2100, Life & Death.	
ULTIMA 1 t/m 6	269,=
WING COMMANDER 1 + ULTIMA 6	199,=
WING COMMANDER 1 + MISSIE DISKS	209,=
ZORK TRILOGY	109,=

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 V 1.5	119,=(9)*
ADVANTAGE TENNIS	89,=(13)
BLUE MAX (ACES OF THE GREAT WAR)	99,=(7)
BARD'S TALE 3	89,=(7)
BATTLE ISLE	99,=(13)*
BIRDS OF PREY	129,=(13)*
CASTLES	99,=(9)
CHUCK YEAGER'S AFT-2	89,=(9)
CORPORATION	99,=(10)
CRUISE FOR A CORPSE	99,=(11)
DEUTEROS	99,=(13)*
ELVIRA 2: THE JAWS OF CERBERUS	119,=(12)*
EYE OF THE BEHOLDER	99,=(8)*
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,=(9)*
FLIGHT OF THE INTRUDER	119,=(11)
FORMULA ONE GRAND PRIX	139,=(13)*
HARLEQUIN	89,=(13)
HEART OF CHINA	119,=(9)*
HERO QUEST	89,=(13)
KING'S QUEST 5	129,=(11)*
KNIGHTMARE	99,=(13)*
KNIGHTS OF THE SKY	119,=(13)*
LARRY 5	129,=(10)*
LEANDER	89,=(12)
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	89,=(11)
MAGNETIC SCROLLS COLLECTION 1	109,=(13)
MEGA LO MANIA	89,=(11)
MEGATRAVELLER 1	99,=(9)
MIG-29 M SUPER FULCRUM	119,=(11)
MONKEY ISLAND 2	109,=(12)*
POLICE QUEST 3	119,=(10)*
POPULOUS 2	109,=(12)*
PROFLIGHT Tornado Flightsimulator	149,=(10)
PUZZNIC	89,=(9)
REALMS	109,=(13)
R.B.I. BASEBALL 2	99,=(9)
RED BARON	125,=(7)*
RAILROAD TYCOON	119,=(10)*
RISE OF THE DRAGON	125,=(7)*
SHADOW SORCERER	99,=(11)
SILENT SERVICE 2	119,=(12)*
SPACE QUEST 4	119,=(7)*
SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE	99,=(11)
SPIRIT OF EXCALIBUR	109,=(9)
STARTREK 25TH ANNIVERSARY	(13)
STELLAR 7	89,=(7)
STRATEGO	99,=(7)
TERMINATOR 2	89,=(12)*
THEIR FINEST HOUR	119,=(10)
THUNDERHAWK	99,=(11)
TWILIGHT 2000	129,=(13)
ULTIMA 6	109,=(11)*
UMS-2	99,=(8)*
VIRTUAL REALITY (5 spellen)	109,=(11)
WARLORDS	89,=(7)
WILD WEST WORLD	89,=(13)
WILLY BEAMISH	129,=(10)*
WINTER CHALLENGE (the games)	109,=(11)
WONDERLAND	99,=(7)

ATARI-ST SOFTWARE

BATTLE ISLE	99,=(13)*
BLUE MAX ACES OF THE GREAT WAR	99,=(7)*
CHUCK YEAGER'S AFT-2	89,=(9)
CORPORATION	99,=(10)
CRUISE FOR A CORPSE	99,=(11)
DEUTEROS	99,=(13)*
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,=(9)
F-19 STEALTH FIGHTER	99,=
FORMULA ONE GRAND PRIX	139,=(13)*
FLIGHT OF THE INTRUDER	119,=(11)*
GODS	89,=(10)
HARLEQUIN	89,=(13)
HERO QUEST	89,=(13)
KNIGHTMARE	99,=(13)
LEMMINGS	89,=(9)
LEMMINGS OH NO MORE LEMMINGS	79,=
MAGNETIC SCROLLS COLLECTION 1	109,=(13)
MEGA LO MANIA	89,=(11)
MIG-29 M SUPER FULCRUM	119,=(11)
POPULOUS 2	119,=(12)
PROFLIGHT Tornado Flightsimulator	149,=(10)
QUEST FOR GLORY II	149,=(5)
REALMS	109,=(13)
RAILROAD TYCOON	119,=(10)
SILENT SERVICE 2	119,=(12)*
SIM CITY	99,=(3)
SPIRIT OF EXCALIBUR	109,=(9)
THEIR FINEST HOUR	119,=(10)
THEIR FINEST MISSION DISK VOL. 1	69,=
THUNDERHAWK	99,=(11)
TWILIGHT 2000	129,=(13)
ULTIMA 6	119,=(11)*

BOEKEN

AUTHORIZED UNSENSORED LARRY BEDSIDE COMPANION	
LARRY 1-5 IN Z'N EIGEN WOORDEN. 288PAG.	29,=
CLUEBOOK LORD OF THE RINGS	29,=
CLUEBOOK BARD'S TALE 1-3. PER BOEK:	20,=
CURSE OF AZURE BOND CLUEBOOK	29,=
EYE O/T BEHOLDER CLUEBOOK 1/2 PER DEEL	29,=
F-19 STEALTH AIR COMBAT	45,=
FALCON 3.0 AIR COMBAT	45,=
GROTE MS-FLIGHT SIMULATOR 4.0 BOEK	40,=
HARPOON BATTLEBOOK	49,=
HET GROTE SPACE QUEST BOEK 1 T/M 3	30,=
HET COMPLETE LARRY BOEK 1 T/M 5	30,=
HET COMPLETE POLICE QUEST BOEK 1 T/M 3	30,=
MASTER ULTIMA 1 T/M 6	59,=
MASTER SIMCITY/SIMEARTH DESIGN STRATEGY	59,=
MIGHT & MAGIC 3 CLUEBOOK	45,=
OFFICIAL F-15 STRIKE EAGLE HANDBOOK	35,=
OFFICIAL F-19 STEALTH FIGHTER HANDBOOK	39,=
OFFICIAL GUIDE TO ROGER WILCO SQ 1T/M4	40,=
OFFICIAL GUIDE TO RAILROAD TYCOON	39,=
OFFICIAL LUCASFILM AIR COMBAT STRATEGIES	49,=
PATH OF DESTINY ULTIMA 5 GUIDE	30,=
POOL OF RADIANCE CLUEBOOK	29,=
RAILROAD TYCOON MASTER STRATEGIES	45,=
SIMCITY PLANNING COMMISSION HANDBOOK	45,=
SIMEARTH BIBLE	49,=
SIMEARTH OFFICIAL STRATEGY GUIDE	49,=
ULTIMA 6 CLUEBOOK	35,=
WING COMMANDER 1&2 STRATEGY GUIDE	45,=
HINTBOOKS SIERRA: PRIJS PER BOEK	25,=
SPACE QUEST 1-4. POLICE QUEST 1-3. LARRY 1-3	
KING'S QUEST 1-5. CODENAME ICEMAN, COLONEL'S	
BEQUEST, QUEST FOR GLORY 1-2, MANHUNTER N.Y.,	
MANHUNTER SAN FRANCISCO, WILLY BEAMISH.	

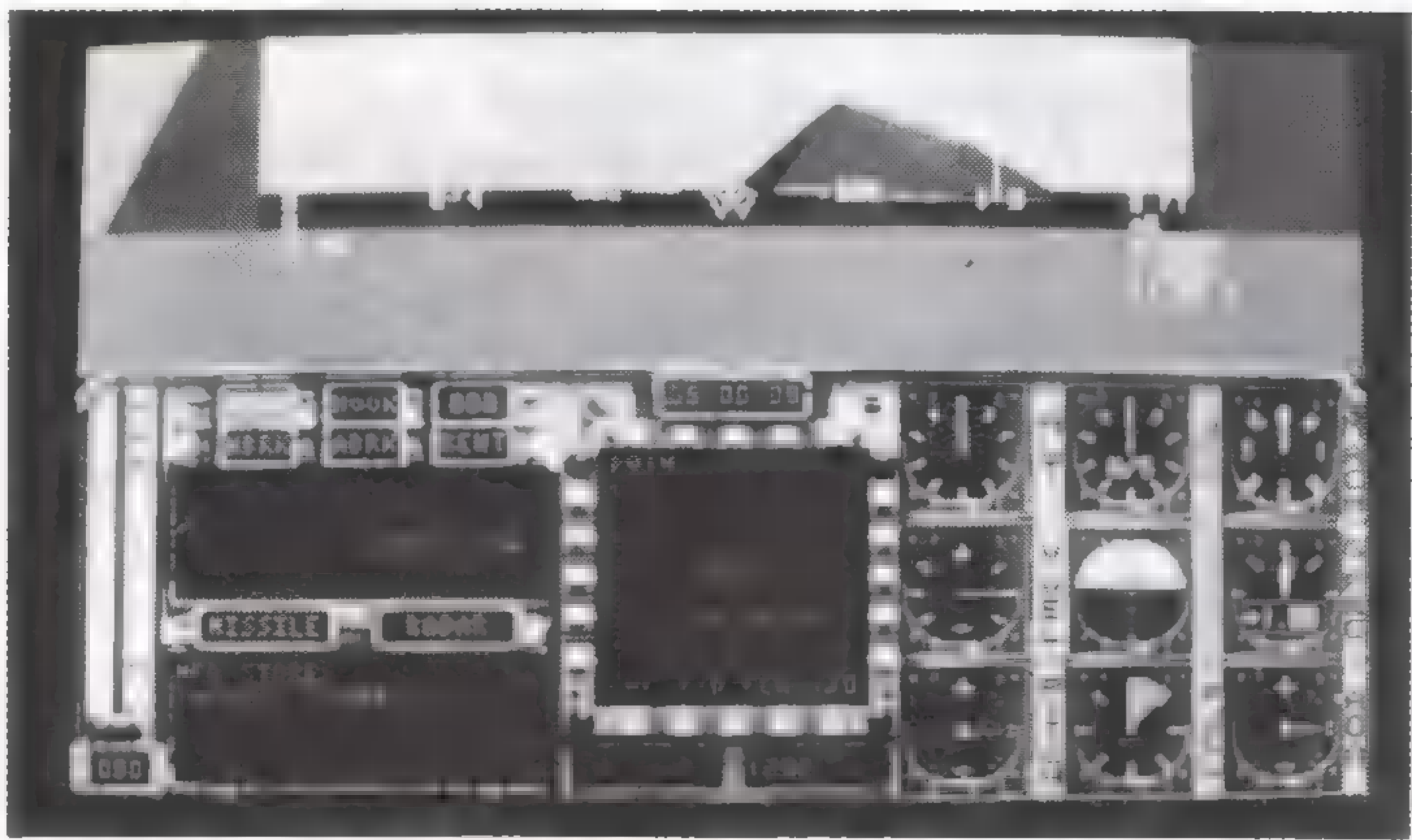
De prijzen van de boeken zijn **EXCLUSIEF** FL. 5,= portokosten per bestelling.

Bestellingen:

Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. **Bij bestellingen onder FL. 100,= FL. 6,= verzendkosten. Boven FL. 100,= franco. Verzending onder REMBOURS altijd FL. 10,= rembourskosten.** Prijswijzigingen voorbehouden. (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



BIRDS OF PREY

Electronic Arts.

Amiga 500/1000/2000, min. 1Mb. (Amiga 1000 met Kickstart 1.2 of 1.3).

Keyboard/joystick/muis. Harddisk optioneel.

Aantal spelers: 1.

Richtprijs: FL. 119,=

In het pakket (Amiga versie) vinden we 2 diskettes, een zeer uitgebreid boek dat -buiten de handleiding- gegevens bevat over de toestellen en wapens. Tevens wordt er informatie verstrekt over airodynamica en gevechtstactieken. Voor de diverse systemen vind je nog aanvullende documentatie, waaronder een keyboard lay-out.

De eerste diskette geeft alleen een gigantische demo en als je die in een winkel ziet draaien koop je gegarandeerd het pakket, wat nu net de bedoeling van de makers is. Zodra we eenmaal de simulator zelf opgestart hebben, merken we dat deze unieke demonstratie niets met het spel te maken heeft.

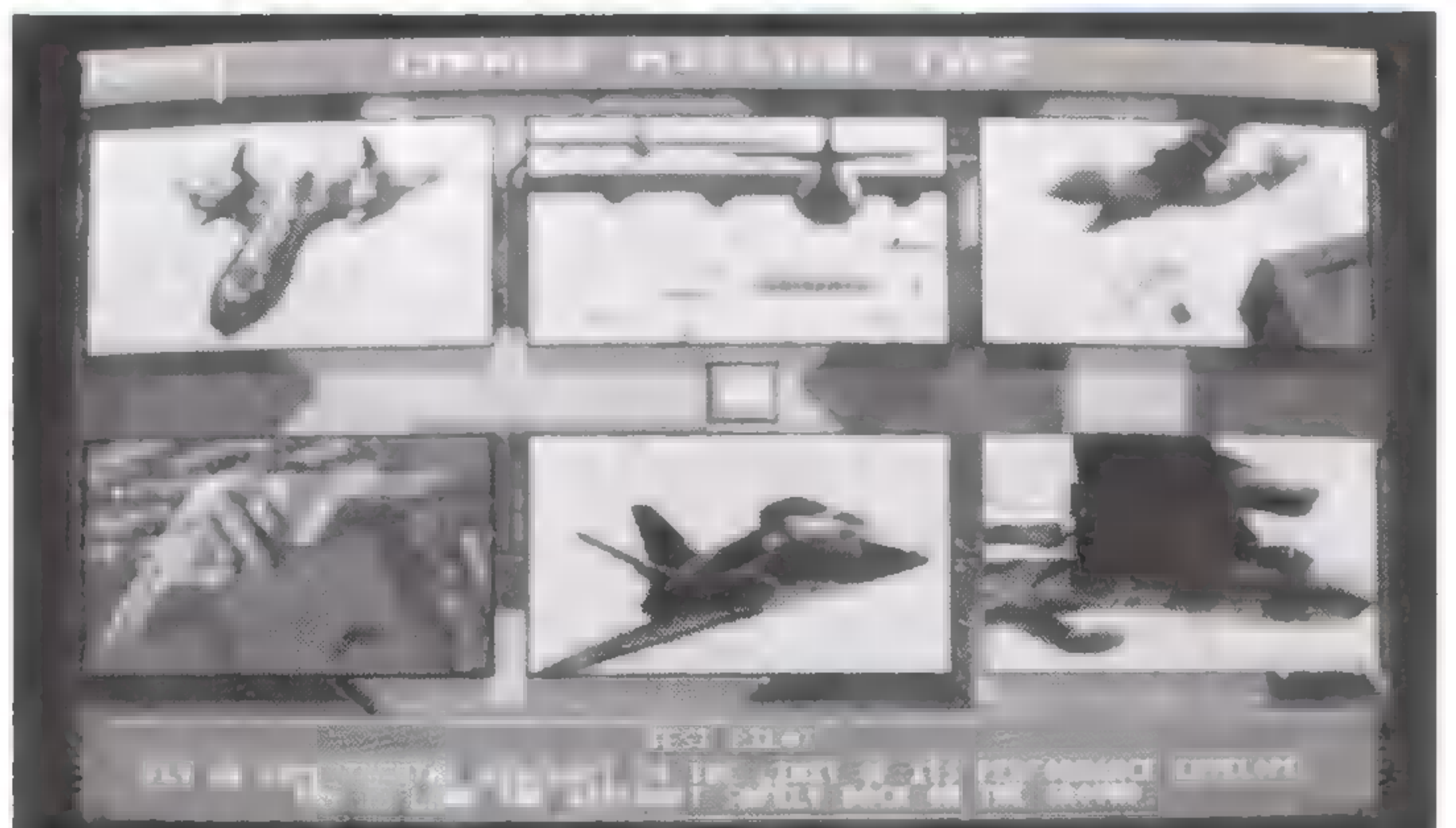
Bij deze simulator hebben we de keuze uit 40 toestellen. 27 hiervan zijn van de NATO en hiertussen zitten propellortoestellen zoals de Lockheed C-130H-30 Hercules, bommenwerpers, verkenners, een Boeing 747, maar ook minder gebruikelijke machines (althans in simulaties) uit Engeland, Frankrijk of Zweden. Uit het voormalige Warschau Pact kunnen we kiezen uit 13 toestellen. Uiteraard hier diverse MIG's, maar ook een Antonov CONDOR, enkele Sukhoi types, 2 Tupolev's en een Yakolev.

Dit alles zou genoeg moeten zijn om enthousiast enkele pagina's vol te schrijven, ware het niet dat de negatieve kanten van het pakket sterk overheersen en een fikse domper geven op de feestvreugde van de demo en deze enorme keuze aan toestellen.

De eerste dreun krijg je als blijkt dat alle toestellen dezelfde cockpit hebben. Wel is enig verschil in het vlieggedrag te merken, maar visueel slaat het nergens op.

Vervolgens blijkt dat het spel niet vooruit te branden is. Ondanks de mogelijkheid om details, horizon, achtergronden e.d. uit te schakelen komen we niet verder dan de snelheid van een overbeladen zweefvliegtuigje. Helaas heb ik de PC versie nog niet onder ogen gehad, maar gezien de praktijkervaring dat simulatoren op de Amiga qua snelheid overeenkomen met die op een 12Mhz. AT vrees ik dat de PC-versie alleen geschikt is voor de high-end modellen.

Het spel heeft soms heel aardige details en het vlieggedrag van de verschillende toestellen zal op een snelle PC misschien nog beter uit de verf komen. De missies zijn goed omdat veel willekeurig wordt gegenereerd; wat mede mogelijk wordt gemaakt omdat gevlogen wordt in een fantasiewereld. Hierdoor vlieg je vrijwel nooit dezelfde missie, maar kun je tevens een missie niet overdoen als je deze niet hebt geSAVED. De vaste cockpit haalt echter helemaal de lol uit de mogelijkheid om in 40 verschillende toestellen te vliegen, zodat een trage simulator overblijft die alleen aardig is voor diegenen die wat willen stoeien met de verschillende toestellen en wapens en dan alleen nog vanwege het



vlieggedrag.

LET OP! De simulator heeft geen oefen-optie en is daardoor absoluut ongeschikt voor beginners. Wie een toestel niet kan laten opstijgen (dit MOET vanaf de startbaan) zal geen meter kunnen vliegen.

Ik geef een heel redelijke score waar het gaat om de spelkwaliteit, want de missies zijn best aardig en soms zie je fraaie details. Wat betreft de simulator kan alleen het vlieggedrag van de diverse toestellen mij persoonlijk niet voldoende boeien. De vaste cockpit, de traagheid van het programma, het ontbreken van een oefenprogramma en de zwakke details in de ondergrond zijn hier debet aan. Het programma is eigenlijk alleen aardig voor de ervaren 'verzamelaar' die persé met de enkele positieve kanten van dit programma wil kennismaken; bij voorkeur op een zeer snelle machine. Daarbij is het eventueel nog belangrijk dat je in een fantasiewereld vliegt; voor sommigen is dit voor een simulator uit den boze. Heb je minder ervaring en wil je lekker (leren) vliegen op een Amiga of 'gewone' AT dan is er gelukkig keuze genoeg uit andere pakketten.

Wat het geluid aangaat kan ik nog korter zijn: zwak!

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	7
SIMULATIE:	5
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

Can You Be?.....

Will You Be?.....

The Perfect General

The Lost Admiral

Beide pakketten:

Softwarehuis: Quantum Quality Productions.

PC & compatibles, min. 640Kb. DOS 3.0 of hoger, EGA/VGA. Beide kaarten in hoge resolutie (640x350, 16 kleuren, dus niet geschikt voor antieke EGA videokaarten met slechts 64Kb. videoram).

Harddisk en muis worden ondersteund.

Diskettes: 3.5", 1 of 2 spelers.

AdLib.

Richtprijs: FL. 139,=

THE PERFECT GENERAL:

Dit pakket kan ook met joystick worden gespeeld en de Soundblaster wordt eveneens ondersteund. Er kan met 2 spelers via (nul)modem gespeeld worden! Verder geschikt om te installeren onder WINDOWS en DESQVIEW.

THE LOST ADMIRAL:

De handleiding vermeldt wel de Soundblaster, doch bij deze keuze krijg je het geluid via de interne speaker. AdLib werkt wel! 2 spelers niet via modem.

Aan beide pakketten hebben vrijwel allemaal dezelfde personen hun medewerking verleend. Niet alleen de technische specificaties zijn nagenoeg gelijk, maar ook het ontwerp op de doos, de handleidingen en de kaarten die de software vergezellen. In beide dozen vind je een serie plattegronden van de gebieden waar deze strategiespellen zich afspelen. Deze kaarten zijn aan beide zijden bedrukt met schermafbeeldingen; dus in 16 kleuren. Vreemd genoeg hebben beide dozen met praktisch dezelfde inhoud een verschillend formaat.

THE LOST ADMIRAL

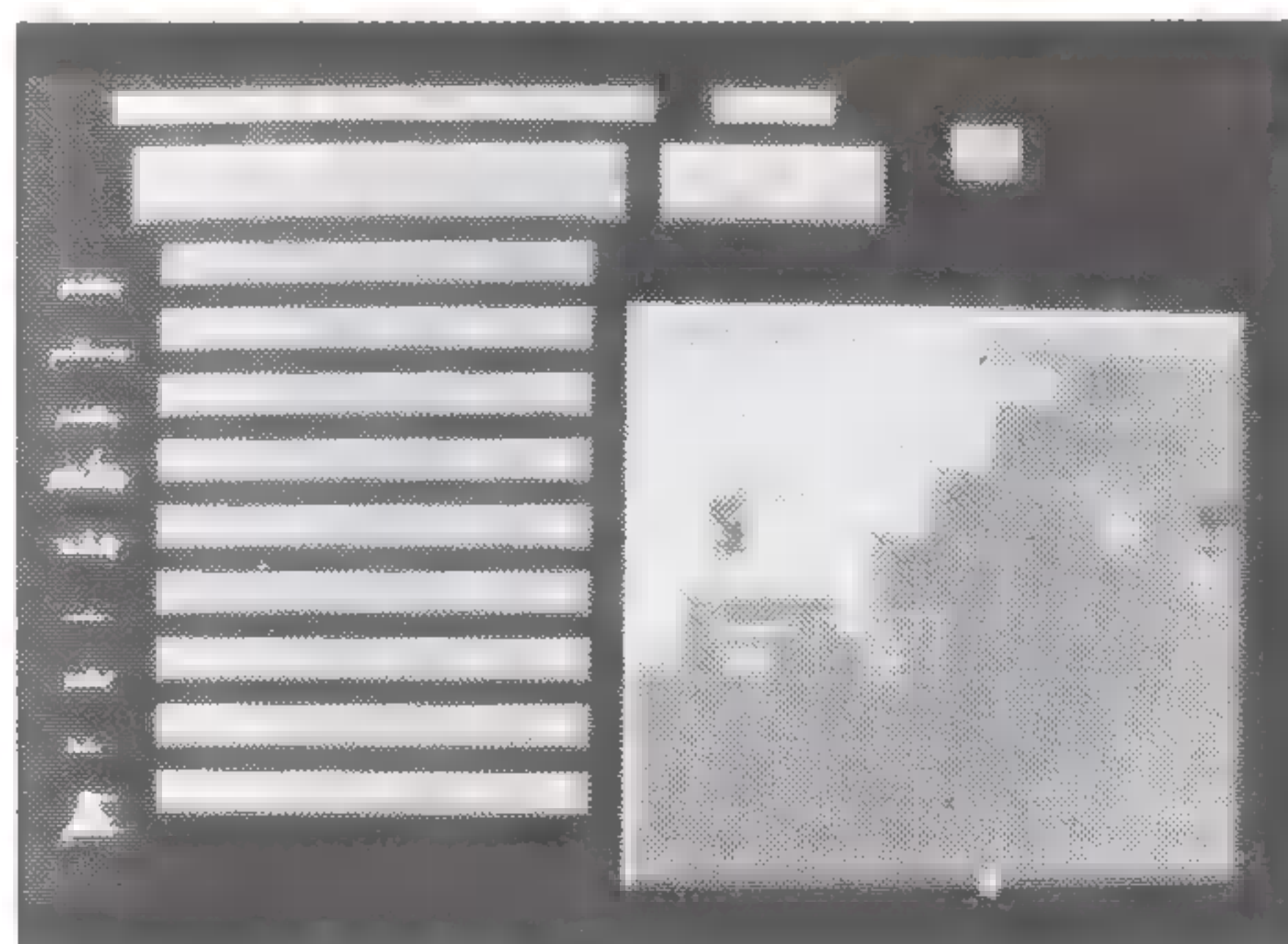
In eerste instantie lijkt dit spel op het overbekende 'zeeslagje', maar al snel kom je tot de ontdekking dat dit toch echt een strategiespel is, waarbij de nadruk wel op 'spel' ligt.

In een hoofdmenu kan gekozen worden uit een oefenspel, 9 vaste scenario's en een 10e spel met de titel "Random chaos". Van het oefenspel en het laatste spel zijn geen kaarten aanwezig. In het eerste geval omdat het speelveld beperkt is en in het tweede geval omdat het script niet vast is (niets is trouwens vast in deze laatste missie). Per scenario is het spel verdeeld in een vooraf ingesteld aantal beur-



ten, doch hiervan kan worden afgeweken, zodat doorspelen tot het bittere einde mogelijk is. Verder is er nog de 'campaign', waarin het programma achtereenvolgens alle scenario's doorloopt. De moeilijkheidsgraad kan ingesteld worden, startlocaties en weersgesteldheid kunnen veranderd worden en de hoeveelheid brandstof en munitie kan eveneens gewijzigd worden. In het makkelijkste level staan de laatste twee ingesteld op onbeperkte voorraden.

Je begint met een startkapitaal, waarvoor je schepen kunt kiezen. Deze variëren van kleine snelle patrouille-vaartuigen met zeer eenvoudige bewapening tot logge maar zwaar bewapende slagschepen. Je bezit bij de start minimaal 1 haven die je opdracht kunt geven om schepen of bewapening bij te bouwen. Het spel heeft verder twee typen onbewapende schepen die dienst doen als bezettingsvloot zodra je deze verankert in een veroverde haven. Zolang je andere havens in bezit hebt gaan deze ook schepen voor je bouwen en de verdediging van de havens kan met kanonnen (1 per haven) gebeuren.



Het spel zelf bestaat uit rondes waarin de schepen verplaatst kunnen worden. De afstand waarover dit gebeurt hangt af van het type schip. De kleine snelle schepen kun je 5 vakken verplaatsen, de langzame 2 en bij onderzeeboten hangt het ervan af of ze aan de oppervlakte varen of onder water zijn (en dan onzichtbaar voor de tegenstanders). De vijandelijke schepen worden zichtbaar wanneer je met je zet bij een tegenstander in de buurt komt.

Na een zetronde van de eerste speler volgt de zetronde van de tweede speler (of de computer). Bij een confrontatie (schepen van beide partijen in één 'vak') gaat het programma automatisch over in 'combat-mode'. Het gevecht gebeurt echter niet geheel automatisch, want de spelers kunnen bij meerdere schepen kiezen welk schip ze zullen aanvallen of zelfs van een aanval afzien (dit laatste gebeurt uiteraard alleen als je met je vriendin speelt en je nog een heel weekend voor de boeg hebt).

Uitgaande van een scenario in z'n oorspronkelijke vorm (d.w.z. de standaard instellingen blijven ongewijzigd) is het spel afgelopen na het doorlopen van het aantal zetten dat voor het scenario is gegeven. Nu kun je kiezen uit statistieken en tabellen waarin je alle slaggegevens kunt opzoeken. Er zijn staftabellen, lijntabellen en overzichten in punten en percentages. Al deze gegevens worden bewaard en bij meerdere uitgespeelde scenario's gekoppeld in uitgebreidere overzichten. Wat dit laatste betreft zitten we toch echt een serieus strategiespel te spelen.

THE LOST ADMIRAL is een zeer boeiend en snel verslavend spel, dat op vele manieren gespeeld kan worden en bij legio liefhebbers van dit genre zeer lang op de harddisk zal blijven staan. Daarna kan het nog best een paar jaartjes in de kast om zo nu en dan een potje te spelen. Wel moet gezegd worden dat het programma zeer krachtig is, waardoor het spel (gespeeld tegen de computer) ongeschikt is voor al diegenen die slecht tegen hun verlies kunnen. Zelfs in het laagste level is het spel al lastig en het programma niet erg doorzichtig. Speel je met z'n tweeën, dan heb je hiervan uiteraard geen last en raak je hooguit wat vriend(inn)en kwijt. Wat de bediening betreft kun je met een muis direkt aan de slag want alles is muregestuurd of voorzien van iconen. Met het toetsenbord zul je eerst in de handleiding moeten duiken, aangezien er heel wat toetskombinaties mogelijk zijn.

THE PERFECT GENERAL

Bij dit spel zal ik iets minder uitvoerig zijn, omdat dit eigenlijk een variant is van THE LOST ADMIRAL, die zich nu op het land afspeelt. In plaats van de schepen en de havens in het voorgaande spel gebruiken we nu voor het transport tanks en pantservoertuigen en vechten we om dorpen en steden. Hierbij hebben we nog de beschikking over infanterie en mijnen, waarbij de laatsten te vergelijken zijn met de kanonnen die we in het eerste spel konden plaatsen. Wel is dit spel grafisch iets fraaier indien VGA wordt gebruikt en zijn de spellen iets lastiger en in de hogere levels veel omvangrijker. Dat dit spel wat nieuwer is blijkt uit de uitgebreidere (en mooiere) menu's en het gebruik van vensters die verplaatsbaar zijn over het scherm. Wat betreft strategie en scenario's ontlopen de beide pakketten elkaar niet veel, maar THE PERFECT GENERAL speelt zich af over grotere gebieden, heeft meer (spel)mogelijkheden en diverse extra instellingen, waarmee je het spel kunt beïnvloeden. Zo kun je nu -buiten de vele opties die het vorige spel al had- een handicap invoeren voor de spelers (meestal dus voor de computerpartij, maar ook handig als je dit spel weer tegen je vriendin moet spelen) en is het mogelijk de nauwkeurigheid waarmee geschoten wordt bij te stellen.

Op het visuele vlak heeft dit programma ook vele opties. Je kunt werken met in- en uitgeschakelde windows en allerlei gegevens kun je op het speelveld aan- en afzetten. De mogelijkheden op het strategi-



sche vlak zijn dusdanig uitgebreid dat een scenario op vele manieren gespeeld kan worden. Al deze opties maken het spel voor de beginners echter wel wat minder toegankelijk.

Zeer belangrijk om te vermelden is de mogelijkheid om een scenario op twee manieren te spelen: als aanvallende partij of als verdediger. De puntentelling wordt hierdoor ook iets ingewikkelder, want je krijgt zowel een waardering voor je gevechtshandelingen als voor de gevoerde strategie. Wie defensief moet spelen maar z'n verdediging verwaarloost en toch wint door enkele toevalstreffers (uiteraard afhankelijk van enkele menukeuzes) zal een slechte score halen. Om dit alles te kunnen weergeven wordt bij dit spel minder gebruik gemaakt van grafische overzichten en meer van tabellen met getallen, percentages en teksten.

Overeenkomsten en verschillen.

Beide pakketten zijn programmatische zeer krachtig, zodat je niet snel uitgespeeld bent. Wat betreft de documentatie zijn beide produkten prima verzorgd en zeer uitgebreid. Beeld en geluid zijn goed, maar door het ontbreken van de Soundblaster-optie bij de 'admiraal' klinkt dit pakket over deze geluidskaart iets minder indrukwekkend. Animatie is aanwezig, doch bestaat slechts uit het zichtbaar maken van het schieten en de ontploffingen. Bij de 'generaal' wordt nog wat animatie gebruikt bij het verplaatsen van de stukken. Vrijwel iedereen kan direkt aan de slag, dus wat dat betreft zijn deze titels net zo

toegankelijk als BATTLE ISLE (zie pag. 4) en horen ze bij een nieuwe generatie strategiespellen, die duidelijk voor een breder publiek bedoeld zijn. De beginners kunnen bij beide spellen goed overweg met het eerste level, al is zelfs daar de computertegenstander behoorlijk sterk. Ondanks het feit dat de 'generaal' veel meer opties heeft en uitgebreider is, kan de leek -die voornamelijk alleen tegen de computer speelt- hier toch meer bereiken, daar deze elektronische tegenstander uitgebreider te beïnvloeden is via de diverse menu's. Wie voornamelijk met twee personen dergelijke spellen speelt hoeft hier geen rekening mee te houden, want op dat moment zijn ze zo lastig als de tegenstander die je zelf uitzoekt. De doorgewinterde speler kan met de 'generaal' meer mogelijkheden uitproberen op strategisch vlak (b.v. planmatig pogen een sterkere tegenstander te verslaan).

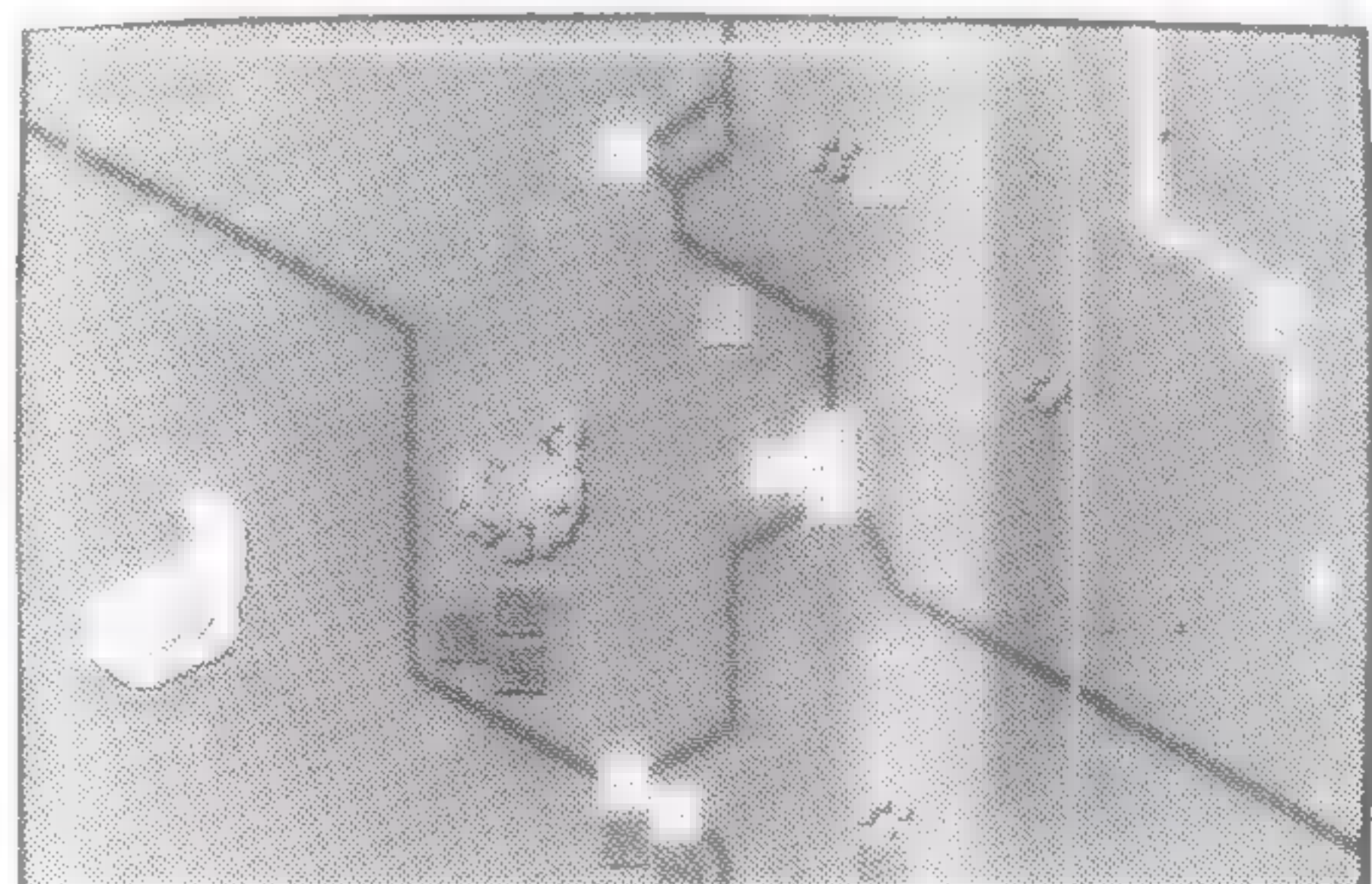
Bij m'n waardering voor de beide spellen geef ik een puntje meer voor de spelkwaliteit van de 'generaal'. Niet omdat dit spel beter is, maar omdat meer spelvarianten mogelijk zijn en dit spel via een (nul)modem gespeeld kan worden. Een datadiskette is voor dit spel al aangekondigd.

Dit verslag is gemaakt voor de liefhebbers van strategieSPELLEN. Een missie in Koeweit of een veldslag tegen Napoleon hoort bij deze software niet tot de mogelijkheden!

Alfred.

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

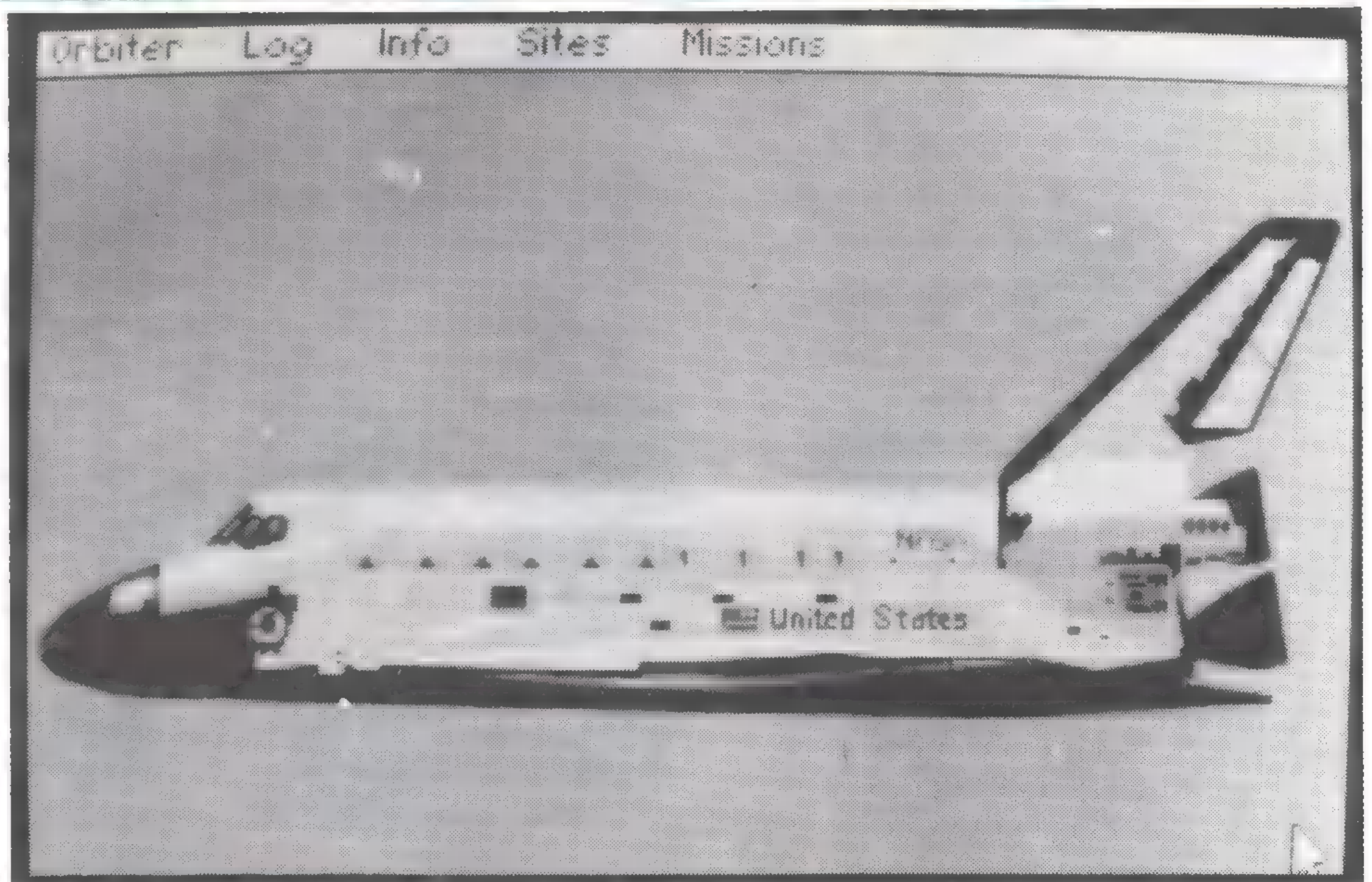
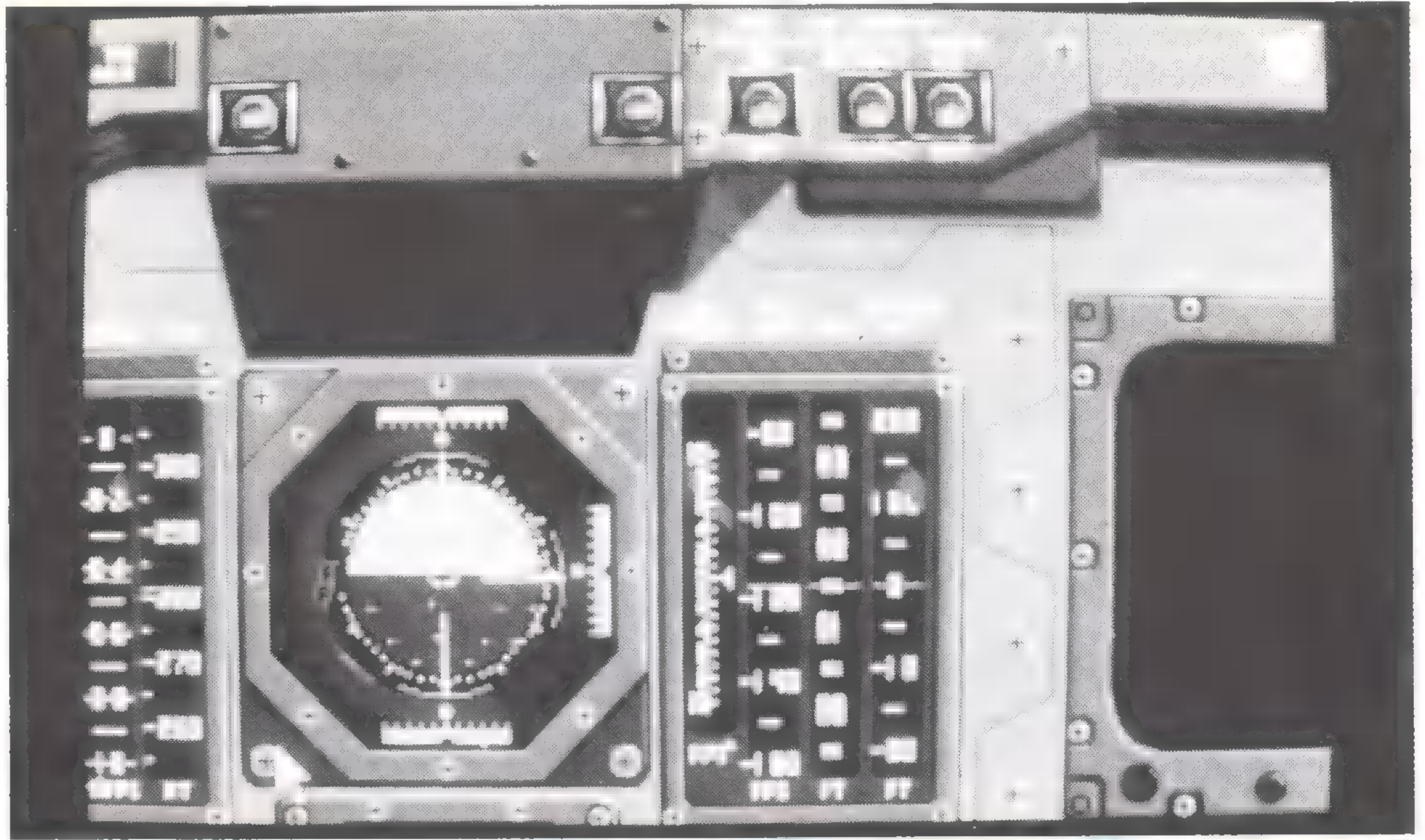
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



Battle History					
Average for 2 games played, 8 games won, as Attacker:					
Score	Losses	Hit	Exp	Hit Exp	Collateral
298	16	45%		Limited	
7958	23	53%		Minimal	
Average for 1 games played, 8 games won, as Defender:					
Score	Losses	Hit	Exp	Hit Exp	Collateral
8	9	57%		Minimal	
698	12	33%		Minor	
Average for 1 matches played, 8 matches won:					
Score	Losses	Hit	Exp	Hit Exp	Collateral
188	18	31%		Limited	
1288	23	36%		Minor	

THE SPACE FLIGHT SIMULATOR

SHUTTLE



Softwarehuis: Virgin Games.
PC & compatibles, min. 12 Mhz.
AT, (16 Mhz. en DOS 5.0 aanbevo-
len), min. 640Kb. ram,
CGA/EGA/VGA/Tandy (EGA/VGA
aanbevolen), harddisk aanbevolen,
keyboard/joystick/muis (muis aan-
bevolen).

Aantal spelers: 1.

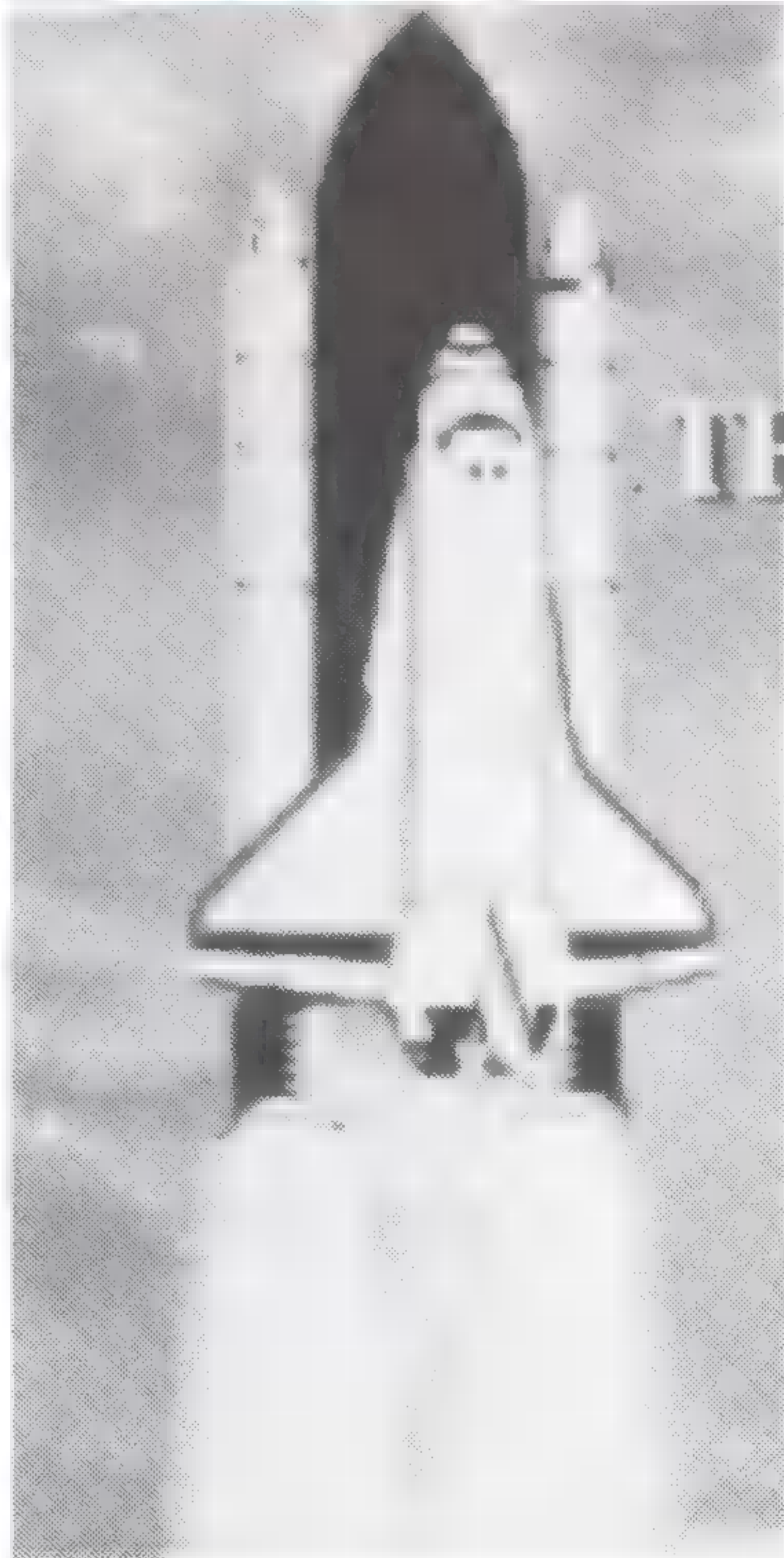
Diskettes: 3.5" of 5.25".

Roland MT-32, LAPC-1/AdLib.

Richtprijs: FL. 169,=

Dit is weer eens pakket om te beginnen met de inhoud van de doos, want deze is niet mis: uiteraard de diskettes en wat reclamemateriaal, een 'mission guide' met alle noodzakelijke gegevens om wat met de software te kunnen doen, inclusief een overzicht van alle toetsen en een handboek (net als de rest in het Engels) met 144 pagina's informatie over de Space Shuttle, waarvan 1/3 betrekking heeft op de software en 2/3 op de echte shuttle. Als klap op de raket (met een vuurpijl krijg je dit ding echt niet van de grond) een poster van 60x85cm met de instrumentenpanelen van de Shuttle. Wie hoopt dat deze poster niet aan de muur gespijkerd hoeft te worden moet ik teleurstellen; doe het de eerste week dat je met deze software aan de gang gaat maar wel!

SHUTTLE is een echte (zeg maar gerust nare) simulator van de NASA Space Shuttle; spelelementen kent dit program-



ma nauwelijks, hard werken om het programma (en daarmee de shuttle) onder de knie te krijgen des te meer.

We hebben hier te maken met een pittig pakket dat alles nabootst wat in het verleden tot op dit moment met de space shuttle werd gedaan. Je begint met het oefenen van landingen, vervolgens ga je proberen om de shuttle in een baan om de aarde te brengen (eerst vanaf de rug van een Boeing) en daarna kun je een poging wagen om een eenvoudige satelliet in een goede omloopbaan te brengen. Wie nog verder komt -en dan ben je echt al een paar weekjes bezig- kan b.v. proberen een 'Hubble Telescope' in een baan om de aarde te brengen; inclusief het richten van de zonnepanelen en het instellen van de spiegel.

Dit alles gebeurt niet alleen door het bedienen van de pull-down-menu's of besturen met de joystick of muis, maar moet ook gebeuren door gebruikmaking van de diverse panelen, die in het interieur van de shuttle te vinden zijn. Dit laatste geschiedt net zoals bij MEGAFORTRESS: meters,

schakelaars en knoppen moeten op het scherm aangeklikt worden om b.v. motoren, camera's, luiken en monitoren te bedienen, zodat het in het begin best handig is als je boven je monitor de poster met deze 7 schakelpanelen opgehangen hebt. Uiteraard gebeurt in de shuttle veel automatisch (of wordt bestuurd vanaf de aarde) maar een echte simulator houdt overal rekening mee, dus gegarandeerd komt het moment dat je moet overschakelen op handbediening zodat je met problemen geconfronteerd wordt.

Door dit alles is deze simulator vreselijk moeilijk, maar aan de andere kant is de bediening van een satelliet in de ruimte dusdanig afwijkend dan die van b.v. een F-16, dat de beginner met dit pakket misschien minder moeite heeft dan de door-

gewinterde beoefenaar van de huis-tuin-en-keuken-toestellen, want alles wat je op deze simulatoren hebt geleerd is bij dit programma alleen maar in je nadeel.

BEELD, BESTURING EN GELUID

De besturing (joystick, muis of keyboard) loopt goed, behalve het aanklikken van de schakelaars en meters van de bedieningspanelen. Hier gaat de uitlezing wat traag, zodat je niet te snel op de vuur- of muis-knop moet drukken. Het scrollen van de beelden en alle andere bewegingen zijn uitstekend op een 16 Mhz. AT (acceptabel op 12 Mhz.) en komen overeen met wat tegenwoordig bij andere simulatoren op zulke machines gebruikelijk is.

Het beeld is zondermeer een tegenvaller, want er worden slechts 16 kleuren ge-

bruikt. In VGA zijn dit wel 16 kleuren uit het palet van deze kaart, zodat dit er aanmerkelijk beter uitziet dan in EGA, maar vergeleken bij andere simulatoren is dit toch wel erg magertjes. Ook mager is het geluid. Zelfs een Soundblaster is niet in staat indruk op mij te maken.

KONKLUSIE

Wat betreft beeld, geluid en spel is het allemaal iets onder de maat, maar de simulator is zonder meer uitstekend. Het totale pakket is echter geen FL. 169,= waard en slechts geschikt voor een klein publiek, dat pure simulatie wil zonder fraaie kleuren en zonder spelelementen. Maar, er is binnenkort een alternatief.....:

EUROPEAN SPACE SIMULATION

Softwarehuis: Tomahawk.
PC & compatibles, min. 12 Mhz.
AT, min. 640Kb., EGA/VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib/Sound Blaster/Intersound MDO.

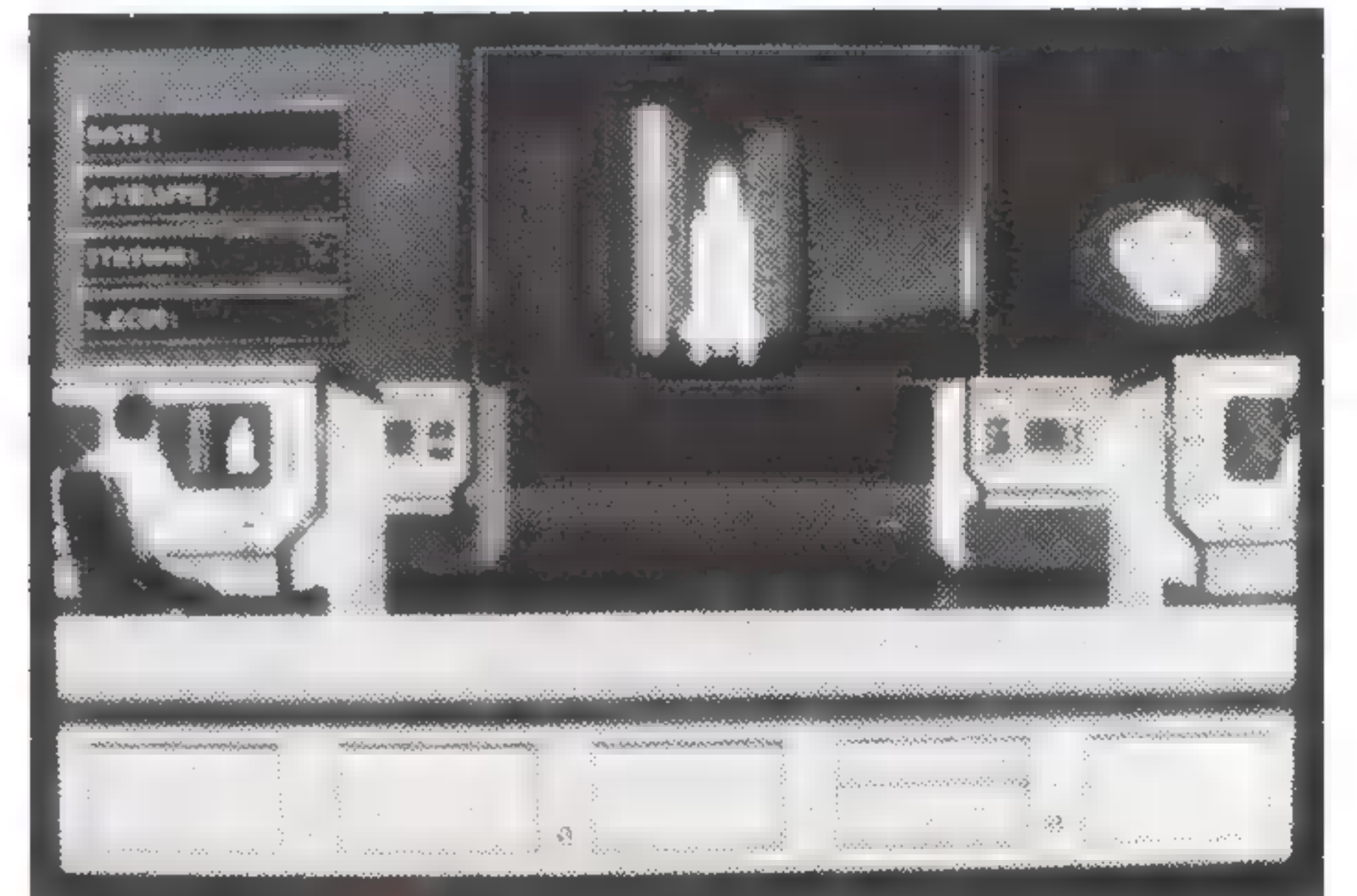
Deze beschrijving doe ik aan de hand van een pré-productie versie, zodat het verslag wat korter wordt dan het voorgaande, daar uitgebreide informatie over documentatie, prijs en samenstelling van het pakket nog ontbreekt.

Dit is eveneens een simulator rond een space shuttle, maar dan een Europese versie, zodat het verhaal zich afspeelt in het Europa van 2010, waarin de ECU inmiddels is ingeburgerd. Lancering van deze shuttle gebeurt op land, doch bij terugkeer op aarde moeten we op een vliegdekschip landen. Ook hier gaat het erom de shuttle in een baan om de aarde te brengen en satellieten te plaatsen. Hierbij werkt de simulator net als bij flightsimula-

tors met menu's en besturing via joystick of muis. Instrumentenpanelen zoals bij SHUTTLE ontbreken en spelelementen zijn volop aanwezig. Je kunt bemanningen, materialen etc. om met de shuttle mee te nemen zelf kiezen, waardoor deze simulator adventure-achtige trekjes krijgt. In de ruimte kun je namelijk ook bemanningen van stations aflossen of reparaties uitvoeren aan defekte satellieten. Deze shuttle heeft ook een laserkanon aan boord, waarvan me de bedoeling niet duidelijk is geworden (vijanden?, schroot opblazen?).

BEELD EN GELUID

Ook hier zeer goed scrollende beelden, maar nu voorzien van zowel 3-D graphics als bit-mapped graphics en in 256 kleuren VGA. De besturing gaat ook bij dit spel wat traag als het gaat om het aanklikken van iconen. Het geluid is goed over de Soundblaster, maar er wordt veel gebruik gemaakt van gedigitaliseerde geluiden en bij een AdLib kaart hoor je deze alleen over de interne speaker. Bij dit program-



ma is de simulator gekombineerd met veel adventure- en spelelementen.

De simulator is lastig, maar aanmerkelijk minder gecompliceerd dan bij SHUTTLE. Het spel heeft een uitgebreide demo waarin gedigitaliseerde z/w foto's (in hoge resolutie) zijn verwerkt, die beelden tonen van ruimte- en maanreizen die in het verleden uitgevoerd zijn. De Spoetnik en het ruimtehondje Laika kom je hier weer tegen.

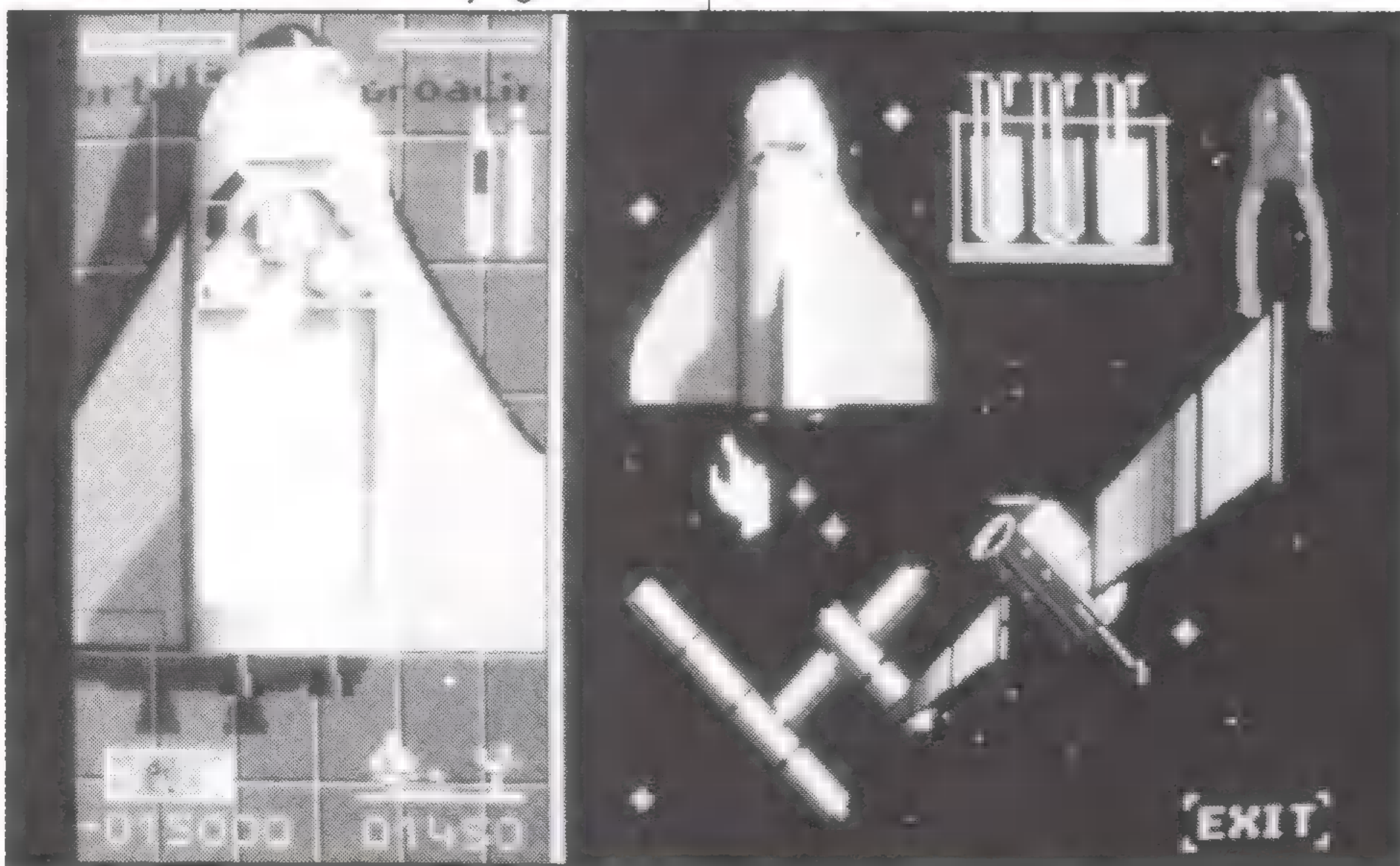
EINDKONKLUSIE

De verschillen zijn duidelijk. SHUTTLE is een echte simulator zonder franje, maar jammer genoeg ook in slechts 16 kleuren. E.S.S. is daarentegen een combinatie van simulatie en spel en daardoor voor een breder publiek. Beeld en geluid zijn bij het laatste spel veel aantrekkelijker. SHUTTLE is zondermeer veel lastiger, maar beide spellen zijn minder geschikt voor de prille beginners. Ervaring met flightsimulators is bij SHUTTLE niet nodig, maar bij E.S.S. meegenomen.

Alfred.

	SHUTTLE:	E.S.S.:
BEELD:	7	8
GELUID:	6	7
SPELKWALITEIT:	-	8
SIMULATIE:	9	8
DOCUMENTATIE:	8	
PRIJS:	5	

Shuttle is beschikbaar gesteld door Homesoftware.



Voorwaarts tegen Rommel: SANDS OF FIRE

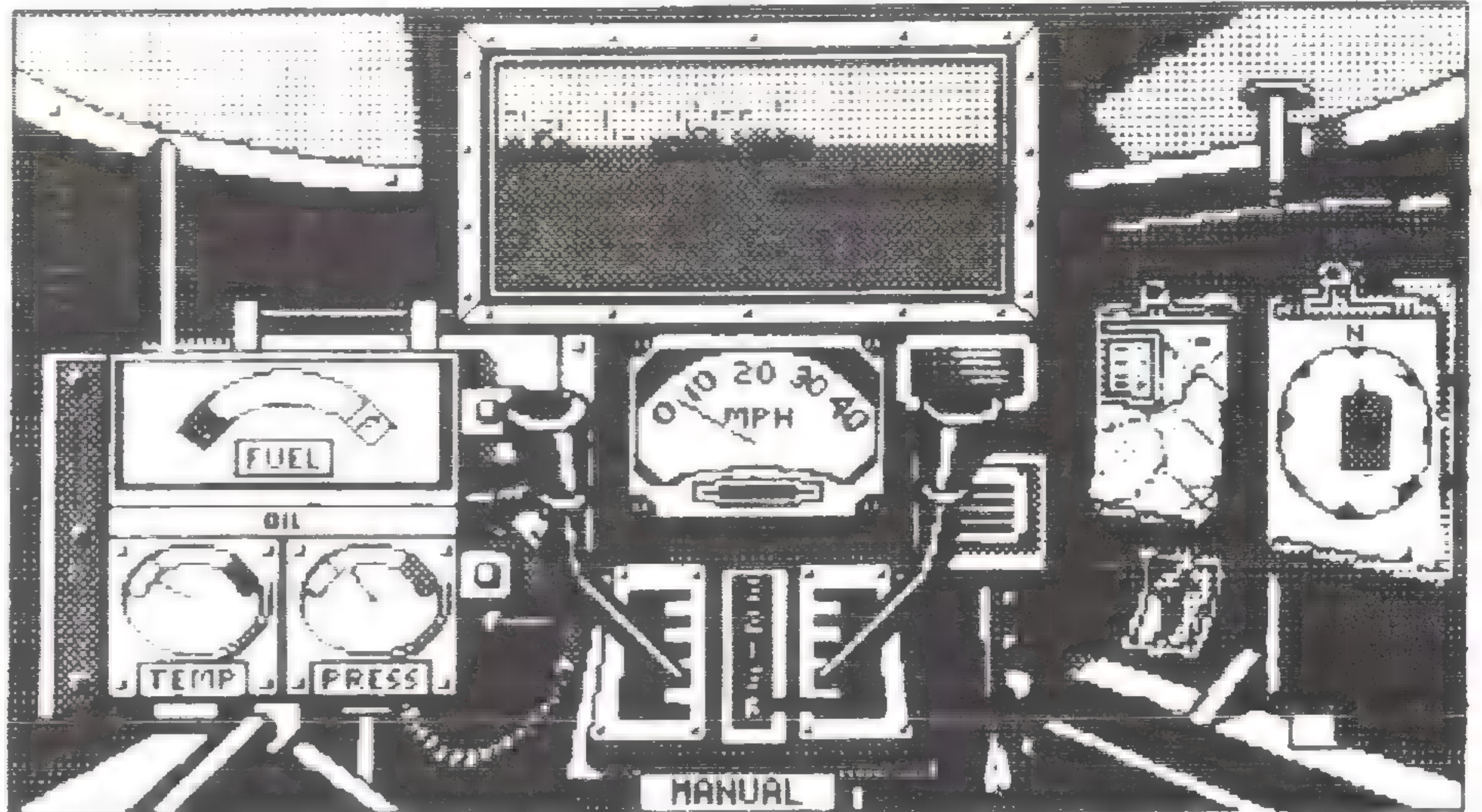
Softwarehuis: Three-Sixty.
PC en compatibles, CGA,
EGA/VGA/Tandy (16 kleuren), hard-
disk aanbevolen, muis aanbevolen.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib.
Richtprijs: FL. 119,=

Tanksimulaties lijken over hun hoogtepunt heen te zijn. Recent kwam nog wel TEAM YANKEE II uit, maar veel is er de laatste tijd niet meer verschenen. SANDS OF FIRE is alweer een wat ouder spel, dat uitkwam in de tijd dat de tankspellen een echte rage waren.

Sands of fire (SOF) is geen sof, zoals de afkorting doet vermoeden, maar schiet vooral qua graphics tekort ten aanzien van zijn concurrenten. Het spel is enigszins vergelijkbaar met Sherman M4, dat voor het oog echter aanzienlijk meer te bieden heeft. Het belangrijkste verschil is dat Sherman M4 meer een schietspel is, terwijl SOF daarnaast strategische aspecten kent. De twee tankspellen hebben gemeen dat ze zich afspelen in de Tweede Wereldoorlog. In SOF komt bovendien ook de Sherman tank (de standaard-tank van het Amerikaanse leger) voor. SOF geeft een beeld van de tankslagen in Noord-Afrikaanse woestijn en de speler heeft daarom ook de tanks van de Britse "desert rats" ter beschikking: de Crusader en de Matilda. Ook de lichte Amerikaanse tank Stuart komt in het spel voor. De Sherman was veruit de beste geallieerde tank in de woestijn en de inleiding in het SOF-boekje geeft aan dat oorlog in Noord-Afrika wellicht heel anders was verlopen als de Britten, de uitvinders van de tanks, alleen in hun eigen koekblikken hadden rondgereden. Het Britse leger ging uit van logge infanterie-tanks, die nauw moesten samenwerken met de grondtroepen; het Duitse leger had daarentegen het tankwapen geperfectioneerd en georganiseerd in zelfstandige eenheden. De tanks waren uitstekend en de slagveldtaktieken vergevorderd.

Rommel.

De Duitse Panzerkampfwagens III en IV zijn al geduchte tegenstanders in de woestijn en het verschijnen van de superieure Tiger moet de geallieerden de moed in de schoenen hebben doen zinken. Veldmaarschalk Rommel, het grote genie van de woestijnoorlog had echter een chronisch gebrek aan materieel en uiteindelijk konden zijn troepen niet meer op tegen de golven Shermans, die in de strijd werden geworpen. Zelfs een Tiger moet het afleggen als hij van meerdere kanten tegelijk wordt aangevallen. De SOF-speler komt in de woestijn een grote variatie aan Duits materieel tegen. De tanks en de



tankjagers dienen met pantserdoorborende granaten te worden bestreden; de zogenaamde soft targets, zoals stafwagens en lichte pantservoertuigen kunnen met explosieve granaten of zelfs de mitrailleur worden uitgeschakeld. En verder is er nog de infanterie van het Duitse Afrikakorps, die met het machinegeweer overhoop dient te worden geschoten en moeten incidenteel ook Duitse depots worden opgeblazen.

De SOF-speler neemt de rol op zich van tankcommandant met in de regel vijf tanks tot zijn beschikking. Eén daarvan bestuurt hij zelf, waarbij zowel de rol van schutter als chauffeur moet worden gespeeld. De chauffeur kan ook als een automatische piloot fungeren. Een andere tank overnemen is er niet bij. De bemanningen van de overige tanks doen de commandant na. Als hij begint te schieten openen zij ook het vuur. Rijdt hij weg, dan rijden ze netjes achter hem aan. De commandant kan kiezen uit verschillende tankformaties, zoals de wig- of V-form, bij uitstek geschikt voor aanvallen. Aan de hand van een kaart dienen opdrachten te worden uitgevoerd, zoals het onderscheppen van Duitse eenheden, een doorbraak forceren, een punt verdedigen of innemen. Aan het begin van een scenario kan gekozen worden uit munitie. Een correct gebruik daarvan levert extra punten op. Anti-tankgranaten moeten niet aan stafwagens worden verspild, omdat ze relatief schaars zijn.

De speler kan trainingsrondjes rijden, een serie tankslagen afwerken of meedoen aan een complete veldtocht. Met de Britten kan bij Tobroek (kijk uit voor Rommel) of rond El Alamein (voorwaarts Montgomery) worden gevochten, de Amerikanen waren meer westelijk actief bij Tunis.

Muis

De tanks kunnen geheel met de muis worden bestuurd, maar het verdient aanbeveling om ook het toetsenbord te gebruiken. De combinatie van manoeuvreren en

schieten op twee verschillende schermen, die van commandant/schutter en chauffeur is in een verhit gevecht teveel gevraagd.

De EGA-graphics zijn simpel, maar doeltreffend. Het landschap is zelfs voor een woestijn wel erg sober: een volstrekt kale en kleurloze vlakte zonder zichtbaar reliëf, een weg bestaat uit twee simpele lijntjes. De Duitse voertuigen zien er redelijk uit en zijn gelukkig grijs en niet zandkleurig, zodat ze duidelijk van de groene geallieerde tanks kunnen worden onderscheiden. Opstuivend zand geeft aan waar ze zich bevinden. De gebruiksaanwijzing geeft het computerplaatje van elk voertuig weer met statistieken, om ze uit elkaar te kunnen houden. Dat is overigens niet eenvoudig in een meele met veel tanks en andere voertuigen, maar dat was in het echt waarschijnlijk ook het geval. Het geluid is met AdLib heel aardig, er is zelfs slecht verstaanbare spraak, maar met de interne luidspreker valt er weinig te genieten.

Al met al is SOF beter dan het er uitziet. De tankslagen zijn best spannend, maar misschien iets te makkelijk. Als vijf povere Matilda-tanks bij een hoge moeilijkheidsgraad vijftien aanzienlijk betere Duitse tanks overhoop kunnen schieten krijg je twijfels over het realisme. Voltooid mis-sies leveren punten en medailles op en dat blijft altijd leuk. De echte tankliefhebber zal deze woestijnoorlogsimulatie een aardige aanvulling op zijn verzameling vinden, maar voor de doorsnee tankcommandant zijn er betere alternatieven: het al genoemde Sherman M4, Team Yankee en het moeilijke, maar zeer realistische M1 Tank Platoon.

Frank Buurman.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

DE TWEEDE WERELDOORLOG IN EUROPA

STORM ACROSS EUROPE, EEN ZEER KOMPLEET WARGAME

Softwarehuis: S.S.I.
PC en compatibles, CGA/EGA,
harddisk niet noodzakelijk, geen
geluid, geen joystick maar wel
muis.

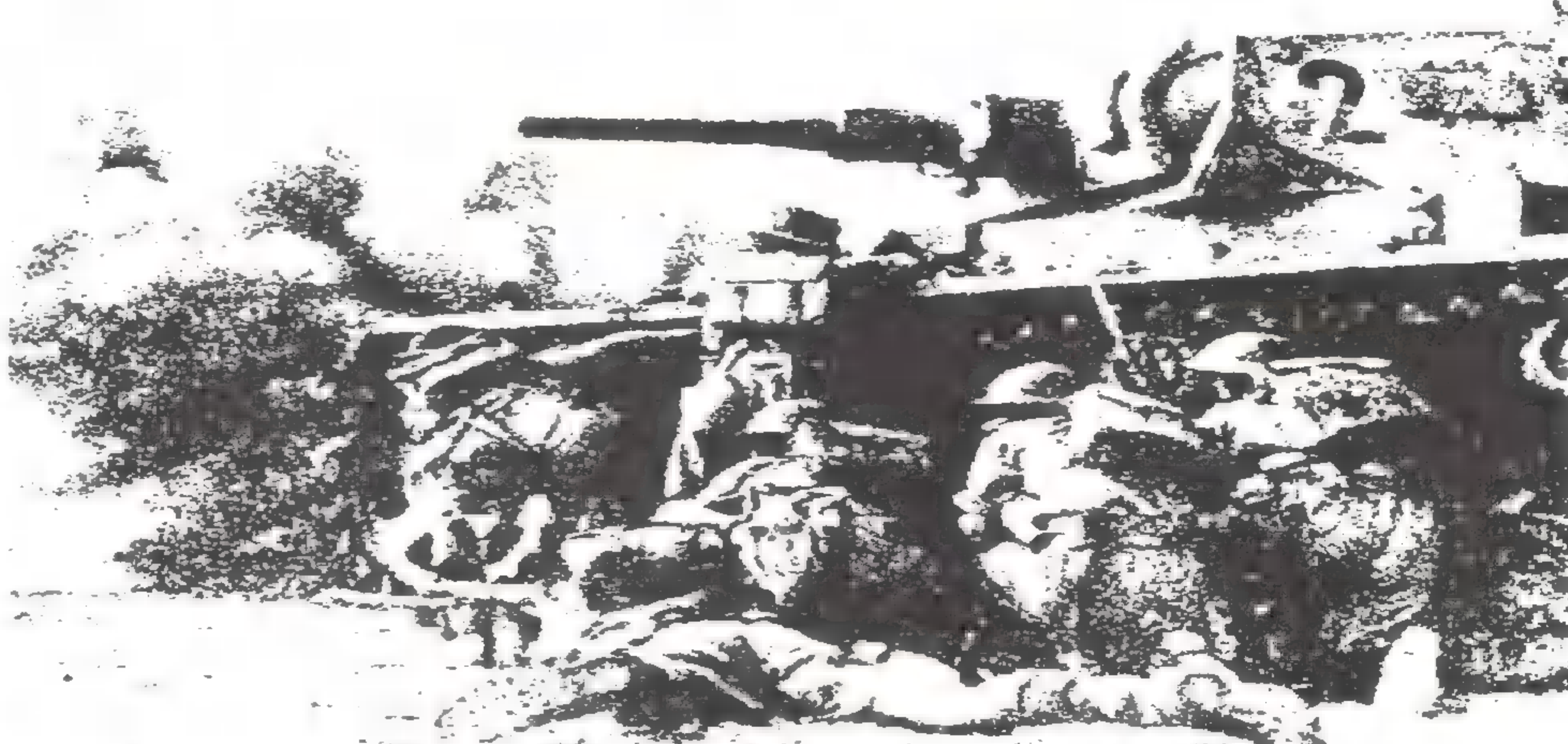
Richtprijs: FL. 100,=

Het bordspel Risk is de aartsvader van alle wargames, die je in goed Nederlands ook oorlogsspellen of historische spellen zou kunnen noemen. Bij het zien van Storm across Europe (SAE) moet je direkt weer denken aan Risk, omdat het er uiteindelijk om gaat om zoveel mogelijk landen te veroveren en van je eigen kleur te voorzien. Het spel is echter veel gedetailleerder en volgt redelijk nauwkeurig de gebeurtenissen in de Tweede Wereldoorlog.

SAE zou je ook als een gecomputeriseerde versie van het bordspel Axis and Allies kunnen beschouwen. Axis and Allies behandelt de Tweede Wereldoorlog echter net als Risk op wereldniveau, terwijl SAE de kaart beperkt tot Europa met Rusland tot aan de Oeral en Noord-Afrika. Net zoals bij Axis and Allies worden landtroepen met tanks, vliegtuigen en marine op uitgebreide schaal ingezet. Een andere overeenkomst is de technische ontwikkeling. Wie Axis and Allies wel eens gespeeld heeft, weet dat het met name in Europa bij een flinke veldslag een enorm gemodder met speelstukken wordt. Er is niet genoeg ruimte om alles neer te zetten en dat doet afbreuk aan het spelplezier. Het grote voordeel van de computer is natuurlijk dat alle troepen netjes in de gebieden worden gerangschikt en opgeteld en verder ben je ook verlost van de dobbelstenen en dus ook van de olijkerd, die de stenen dwars door je zorgvuldig opgestelde troepen laat rollen. En je kunt het spel ook in je eentje spelen.

Geschiedenis:

Wargames spreken niet iedereen aan, omdat het in de regel een kwestie is van heel veel orders ingeven, een paar minuten aktie zien en vervolgens weer heel veel orders ingeven. SAE is geen uitzondering op die regel, maar het blijft niettemin fascinerend om een stuk geschiedenis na te spelen en eventueel te wijzigen. SAE is voor SSI, het Amerikaanse spelsoftwarebedrijf dat gespecialiseerd is in wargames, gemaakt door Dan Cermak, die eerder "Colonial Conquest" maakte. Colonial Conquest is een uitgebreide versie van Risk, waarbij de koloniale mogelijkheden aan het begin van deze eeuw proberen de wereld te veroveren. In SAE zijn de principes van dit eerdere spel terug te vinden. Alles is nu echter in historisch perspectief geplaatst. Het spel begint bijvoorbeeld met inval van Duitsland in Polen. Als de Duitse speler zich netjes aan



de geschiedenis houdt verovert hij de voorste helft van Polen, waarna de Sovjetunie de andere helft krijgt, zoals Stalin en Hitler hadden afgesproken. Wie zich echter gelijk aan het Russische deel van Polen vergrijpt, krijgt direkt het Rode Leger op zijn nek. Dat is niet handig, want het is beter eerst Frankrijk te veroveren en daarna rustig Operatie Barbarossa voor te bereiden. Wie het spel in zijn eentje tegen de computer speelt is altijd Duitsland. Dat is jammer, maar historisch gezien juist, aangezien het Derde Rijk de agressor was.

Het spel is opmerkelijk realistisch en besteedt aandacht aan alle facetten van oorlogvoering. Landlegers veroveren daadwerkelijk gebieden, maar ook de marine en de luchtmacht zijn van groot belang. Om een eiland als Engeland te veroveren is het noodzakelijk zee en luchtruim te beheersen en voldoende landingsboten te bouwen. Het spelen van SAE is een voortdurend afwegingsproces. De beschikbare middelen moeten steeds optimaal worden verdeeld. Niet alleen moet geld worden gestoken in de opbouw en versterking van legereenheden, maar ook in de ontwikkeling van betere wapens. De speler die bijvoorbeeld een atoombom wil bouwen zal merken dat dat jaren gaat duren en dat dit ten koste gaat van bijvoorbeeld het ontwikkelen van betere tanks. Wie onvoldoende investeert in luchtafweergeschut zal lijdzaam moeten toezien hoe zijn industrie wordt platgebombardeerd. Wie onvoldoende industrie bouwt kan onvoldoende produceren.

Een speler kan tijdens zijn beurt al die keuzes maken. Een handig menusysteem, waarbij de muis het beste in combinatie met het toetsenbord kan worden gebruikt, loopt alle mogelijkheden af.

Flexibel:

SAE herbergt scenario's die het mogelijk maken op elk gewenst jaar de oorlog te beginnen. Wie een kort spel wil begint bijvoorbeeld in 1944. De grenzen zijn dan aangepast aan de aktuele situatie. In En-

geland staat het invasieleger voor Frankrijk dan inmiddels gereed. Doorspelen na 1945 kan overigens ook. Het is verder mogelijk om vrijwel alle waarden in het spel te wijzigen. De kaart van Europa kan inhoudelijk worden veranderd, de hoeveelheid legers, de sterkte van de legers, de hoeveelheid industrie en ga zo maar door. Wie van makkelijke overwinningen houdt kan zichzelf oppermachtig maken, maar dat gaat wel ten koste van de spanning. Subtiele wijzigingen kunnen een spel steeds weer anders doen verlopen. SAE is een spel voor 1 tot 3 spelers. Wie in zijn eentje speelt mag dus proberen Hitler te verbeteren en een 1000-jarig rijk gaan stichten ten koste van de geallieerden en Rusland. Erg leuk is het spelen met drie spelers. Als de geallieerden en Rusland niet samenwerken is er van alles mogelijk. Stalin die optrekt tegen Rommel of Montgomery in Noord-Afrika bijvoorbeeld.

Grafisch gezien is SAE niet spectaculair, maar dat zijn wargames eigenlijk nooit. De Europese kaart is kleurrijk en functioneel, de gebruikte symbolen simpel en duidelijk: een tank, een soldaat, een onderzeeboot, een bommenwerper, een raket, een kind kan de was doen. Het spel speelt snel en makkelijk. In het begin is het even wennen aan alle mogelijkheden. De gebruiksaanwijzing is goed en voorzien van een handig apart kaartje. Geluid is er niet. Het kost tijd om een goede speler te worden, maar ook bij wargames is dat een van de aardigste aspecten van het spel: van alles uitproberen, steeds handiger worden en constateren dat het je troepen steeds beter vergaat op het slagveld. Toegegeven, je stuurt miljoenen mensen de dood in, hetgeen ook blijkt uit de verliesrapporten, maar het is natuurlijk slechts een spel.

Frank Buurman.

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

TWILIGHT 2000

Softwarehuis: Empire Simulation.
PC & compatibles, min. 640Kb.
Harddisk en joystick optioneel,
muis aanbevolen.

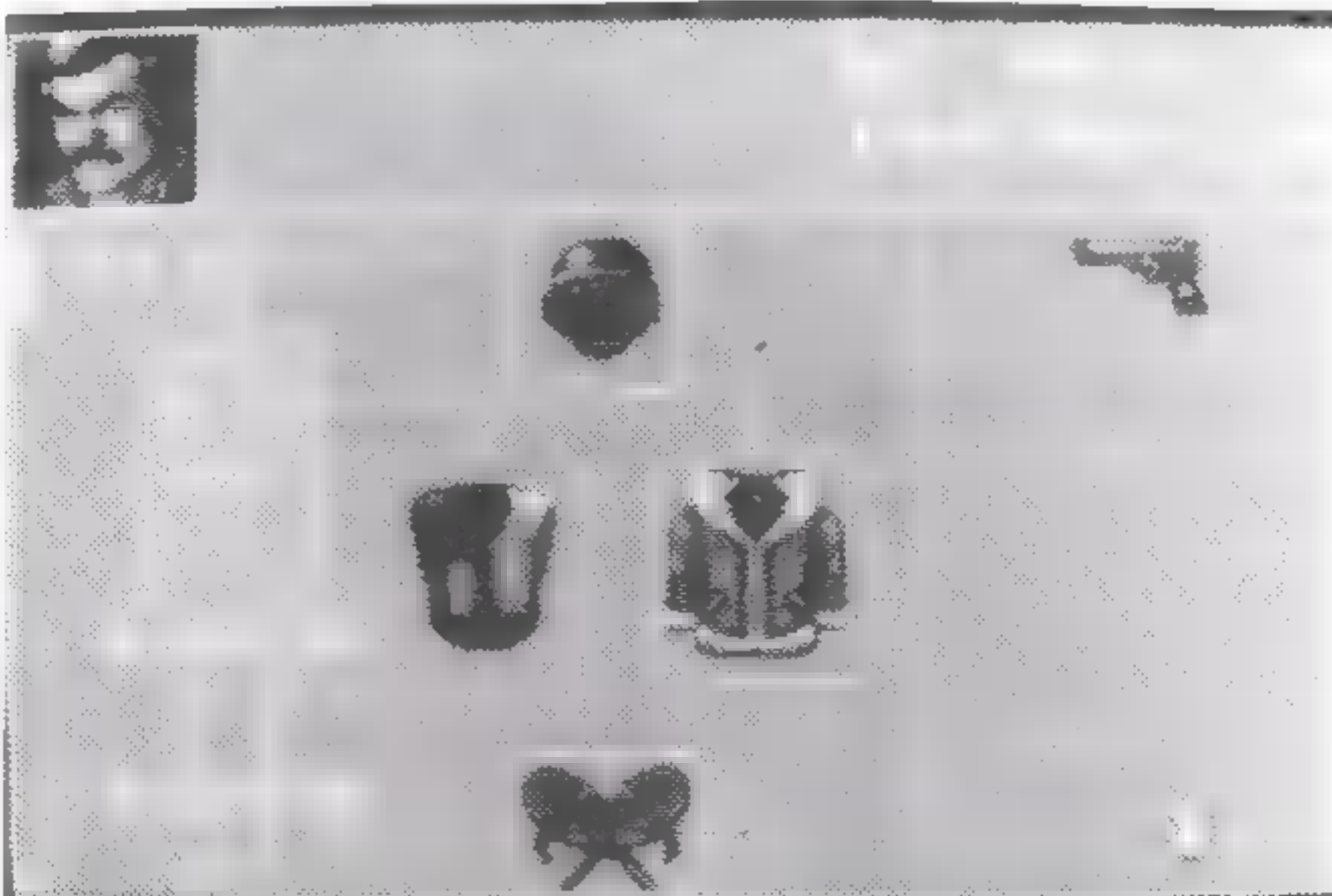
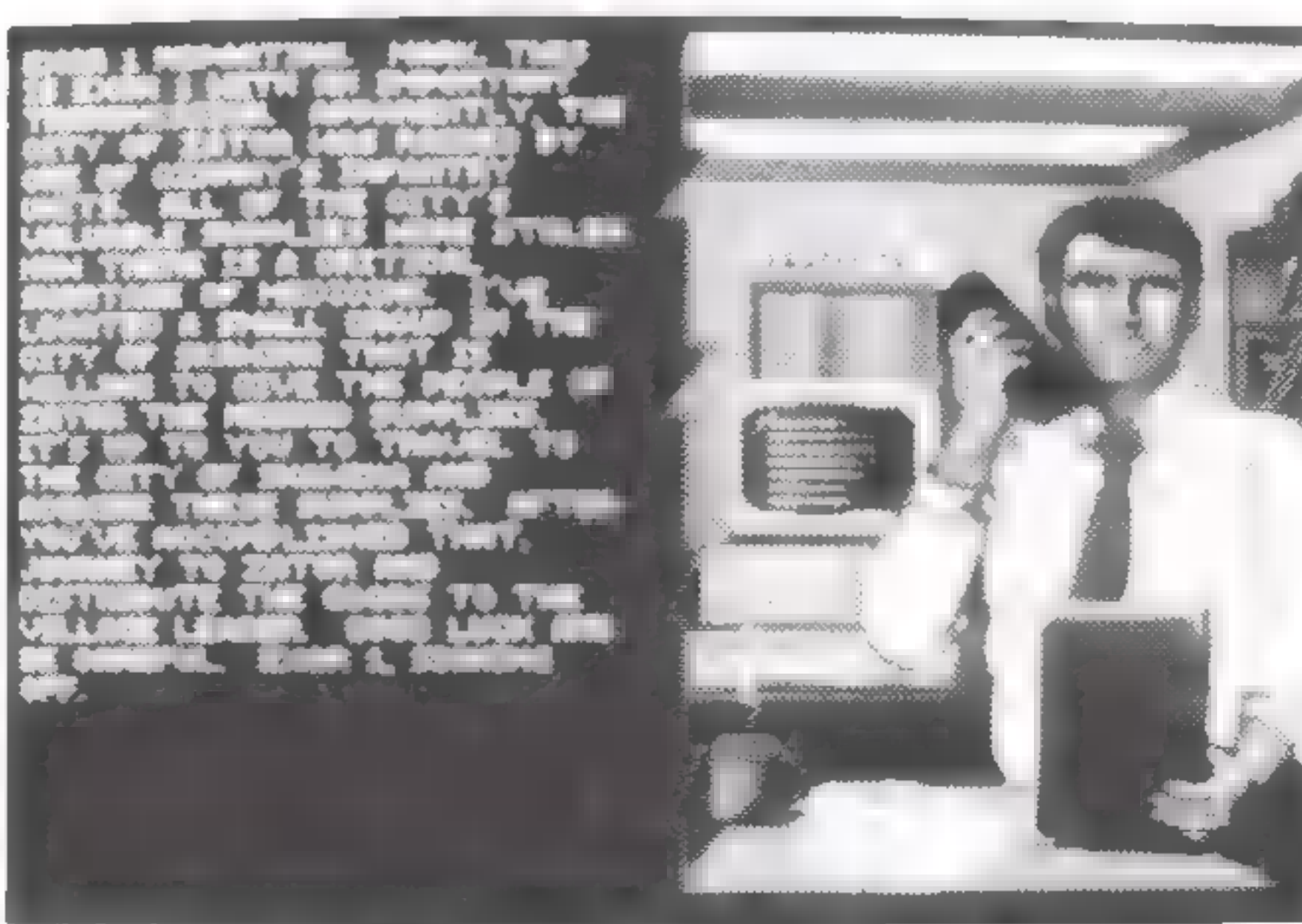
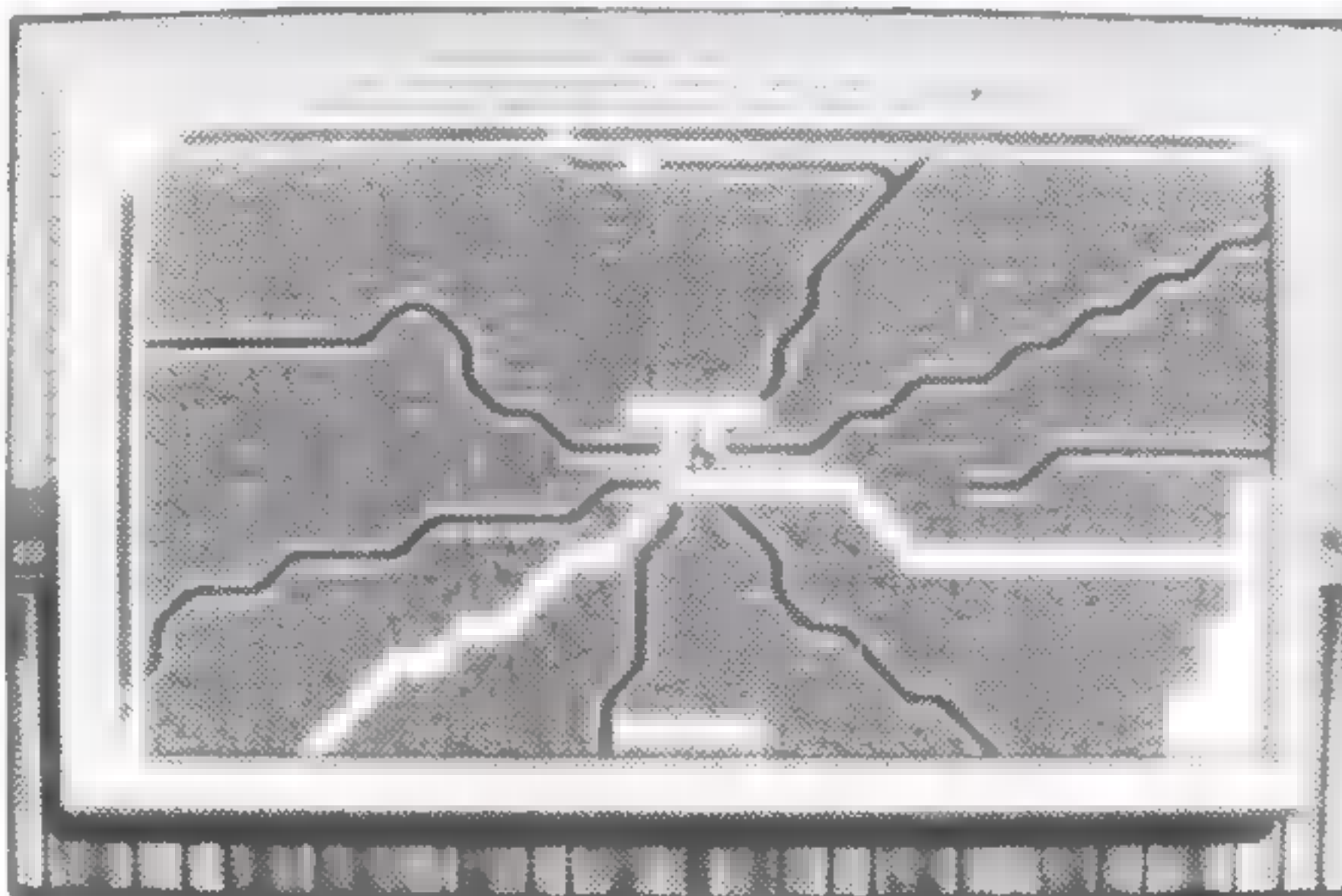
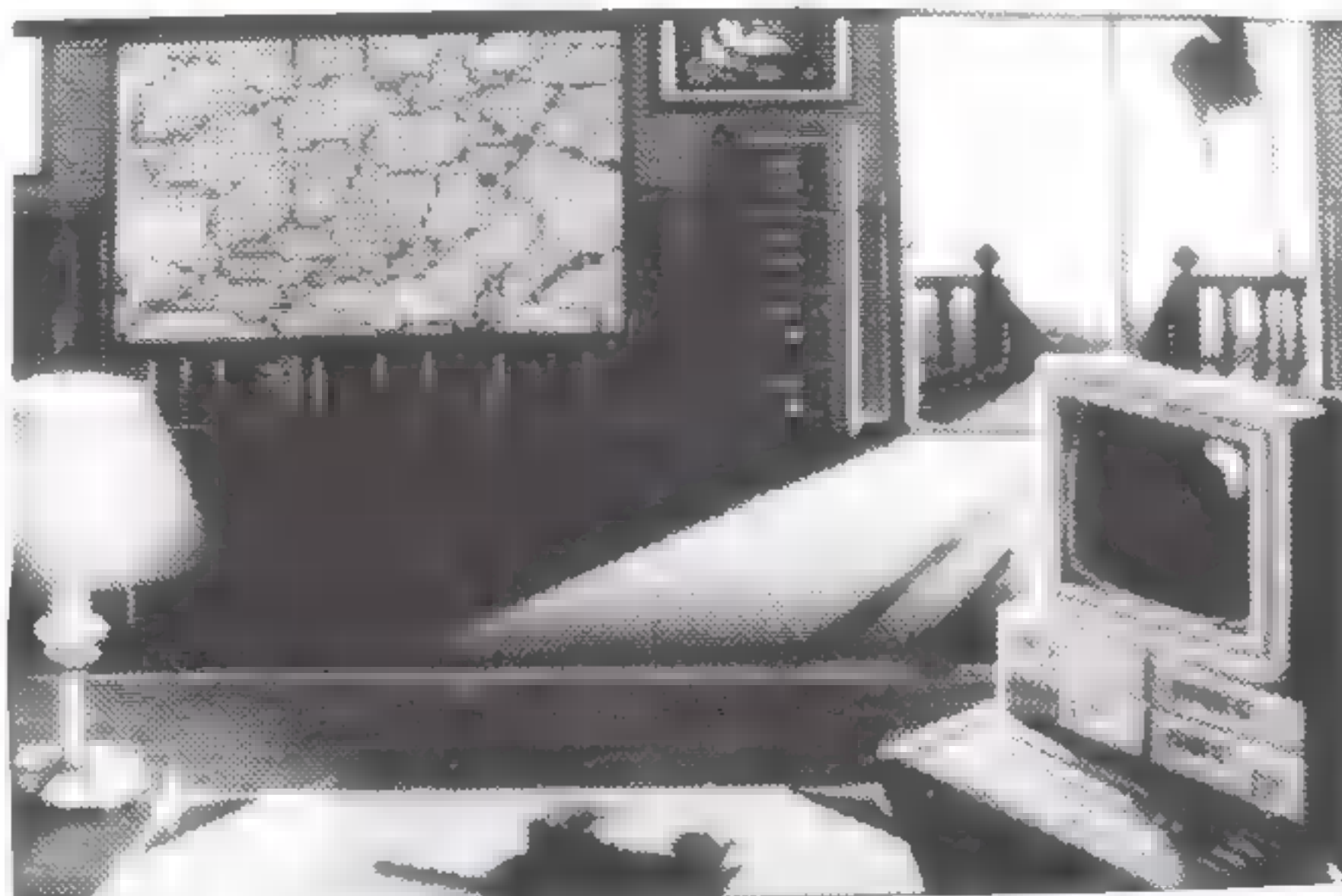
EGA/VGA/MCGA, aparte versies.
Aantal spelers: 1, diskettes 3.5" of
5.25".

Roland MT-32/AdLib/Sound Blaster/Covox.

Richtprijs: FL. 139,=

Het spel speelt zich af in Polen na een beperkte nucleaire oorlog. Chaos en wanorde vieren hoogtij en een zekere Baron Czarny probeert de macht in Polen over te nemen met behulp van zijn Blach Legion. Gelukkig voor Polen kan jij proberen dit boefje tegen te houden met behulp van een team oorlogsveteranen. Deze veteranen kan je zelf samenstellen en tot ontwikkeling brengen of gebruik maken van het bijgeleverde standaardteam.

De ontwikkeling van de verscheidene karakters gaat heel gemakkelijk en is bijzonder overzichtelijk. Nadat de diverse karakters zijn ontwikkeld zet je ze samen in een peleton. Het peleton dat tot je beschikking staat heeft maximaal 20 leden. Als je echter op pad gaat kunnen er slechts 4 karakters in het team plaats nemen. De leider van het peleton, door jou gekozen, moet echter altijd mee zodat je slechts over de invulling van drie plaatsen in het team kan beschikken. Naast de echte vechtjassen (altijd handig, vooral als ze een hoog eigen initiatief getal hebben, kunnen ze vaker schieten per gevechtsronde) kan je ook monteurs, dokters, tankchauffeurs en tankschutters meenemen op de verschillende missies. De missies worden aangekondigd door een persoon op het hoofdkwartier, die per walkie-talkie in verbinding met je staat. Deze portofoon ligt op het bureau in het kantoor. Daar staat ook een computer die aangeeft hoe de zaken verlopen in de strijd tegen Baron Czarny, handig om de winstkansen in te schatten. Verder hangt er een kaart aan de muur die het speelveld aangeeft. De ruimte waarin je kunt rondlopen is enorm groot en er zijn bijzonder veel steden en dorpen die je kunt bezoeken en onderzoeken.



HET SPEL

Nadat de missie is doorgegeven dient er een team uitgezocht te worden met de juiste kwalificaties en vaardigheden. Daarna wordt is het zaak deze karakters uit te rusten met de broodnodige wapens. In de voorraadkamer kunnen deze opgehaald worden, waarbij het meteen opvalt dat het wapenarsenaal overweldigend is. Alles, maar dan ook werkelijk alles dat een projectiel kan afschieten is aanwezig. Vanaf een simpel damespistooltje t/m anti-tankgeschut. Menig kazernecommandant zal jaloers zijn op de waanzinnige hoeveelheden wapens die onze 16 vrienden tot hun beschikking hebben.

Eén probleempje geeft de munitie. Als de wapens gekozen zijn kan in een ander menu munitie worden geselecteerd, je bent echter wel het overzicht kwijt wie welke munitie nodig heeft. Was het nu 7.62L of 7.62S of 7.62N, dat bij dat wapen hoorde? Hierover is niet goed nagedacht door de ontwerpers en geeft aanleiding tot enige ergenis.

Na het team goed te hebben voorzien van allerlei wapens en spullen kan het avontuur beginnen. De eerste missies dienen voornamelijk om voertuigen zoals jeeps, trucks of tanks te bemachtigen, waarmee je dan vrachten kan vervoeren of gevechten kan leveren. Het rijden met de voertuigen gaat mij niet makkelijk af, hoewel ik toch een redelijke ervaring heb met simulaties. De besturing van de tanks en jeeps is iets te simpel, je kan slechts accelleren of remmen. Langzaam rijden om netjes een loods te kunnen inrijden is iets wat praktisch onmogelijk is. Het voertuig boort zich bij mij konstant met vol gas in de muur of schiet het betreffende gebouw gewoon voorbij, hetgeen hinderlijk begint te worden na een paar uur spelen. Voor de lange ritten heeft de leider van het team gelukkig altijd een draagbaar computertje bij zich, waarmee je kan aangeven waar het team naar toe moet gaan. Vervolgens krijg je de boodschap hoe lang ze onderweg zijn geweest en voilà, het team is daar waar het wezen moet. Als deze optie niet aanwezig zou zijn geweest, was het spel praktisch onspeelbaar geworden vanwege de enorme afstanden die je vooral later in het spel moet afleggen.

Een nadeel van het spel is dat de opdrachten niet te negeren zijn. Hiermee bedoel ik dat, als je een opdracht krijgt die praktisch onmogelijk schijnt te zijn, je deze missie niet kan overslaan en de volgende probeert. Een ander nadeel is dat iedere NPC als een volslagen gek kris kras over

het scherm rent. Zo heb ik ruim 3 uur achter allerlei NPC aangerend om ze allemaal te ondervragen, zoals mijn opdracht luidde. Bijzonder vervelend en saai werkje, zeker als je steeds weer de overzichtskaart moet controleren om te kijken waar ze zich ongeveer bevinden om dan na een lange tocht te moeten ontdekken dat ze opeens weer aan de andere kant van het dorp zitten. Irritant!

BEELD EN BESTURING

Het spel ziet er grafisch behoorlijk uit, de leider van het team loopt redelijk netjes over het beeld, waarbij langzamere computers kunnen kiezen voor de optie om het aantal beeldjes per loopbewegingen te verminderen hetgeen de snelheid van het spel ten goede kan komen. Een nadeel zijn de gebouwen. Oorspronkelijk had ik de optie aangezet om de gebouwen in hun geheel te laten weergeven, maar toen bleken deuren dus absoluut onvindbaar te worden. Na deze optie te hebben afgezet ontdekte ik gelukkig waar de deuren waren zodat ik eindelijk naar binnen kon om mijn taak af te maken. Het spel ondersteunt helaas alleen VGA. Een EGA versie kan verkregen worden door de VGA diskettes op te sturen naar het softwarehuis. Of een EGA versie -zonder omruilprocedure- op de markt wordt gebracht, is op dit moment nog niet bekend.

De gevechten zijn behoorlijk goed, hoewel niet uitstekend te noemen. Zodra je in gevecht raakt komen je vier teamleden in beeld en kan je kiezen voor drie opties. Of je doet alles zelf, of de computer doet het voor je waarbij je naar de gevechtshande-

lingen kan kijken, of de computer doet alles en vertelt slechts hoe het afgelopen is. Dit laatste scheelt bijzonder veel tijd en moeite. Bij de eerste optie moet je alles zelf doen, dus je karakter laten lopen, herladen, mikken, schieten, wapens kiezen etc. Vervelend vond ik dat je de tegenstanders alleen krijgt te zien als die zelf wat ondernemen. Als je een karakter laat mikken kan je niet de tegenstander aanwijzen, maar kiezen uit een menu zoals "enemy 34 N 76, E 45, enemy 51 S 89, W 91". Vaak weet je niet meer welke van de acht tegenstander degene was die met een granaatwerper op jou aan het schieten is en zoveel schade aanricht in je team. Daarnaast is er ook geen overzicht hoeveel treffers een tegenstander heeft geïncasseerd en hoe groot de totale schade is die aan die vijand is toegebracht. Daar had meer aandacht aan besteed moeten worden.

De bediening loopt redelijk met de muis en vrij soepel met het toetsenbord. Tijdens het spel had het toetsenbord mijn voorkeur, omdat voor iedere stap die je karakter maakte de muis aangeklikt moest worden. Je mag toch verwachten dat als je naar een bepaalde plaats wijst met de muis dat daarna het karakter daar dan naar toe beweegt. Helaas niet in Twilight 2000. De verschillende acties zoals vechten, oppakken, gebruiken van voorwerpen etc. staan weergegeven in verscheidene funktietoetsen en werken redelijk goed.

KONKLUSIE

De handleiding geeft uitgebreid aan hoe een karakter opgebouwd moet worden en

welke wapens aanwezig zijn in dit spel. Minder vind ik de gebrekkige uitleg over hoe een gevecht verloopt en het feit dat vele zaken in de handleiding vervangen of vervallen zijn, iets wat je dan maar weer moet lezen in het bijgevoegde addendum. Een en ander zal wel te maken hebben met de neiging van softwarebedrijven om zo snel mogelijk het produkt op de markt te krijgen zonder zich veel te bekommeren om ook kwalitatief iets echt goed af te leveren. De handleiding is in mijn overtuiging onvoldoende en niet compleet.

De algemene indruk die ik van dit spel heb gekregen is dat het spel redelijk in elkaar zit, maar geen topklasse bezit. Het thema doet denken aan Midwinter, waarbij opgemerkt dat Twilight 2000 in ieder geval beter speelbaar is. De nadruk op wapens is bijzonder groot en het team dat speelklaar meegeleverd wordt is te goed uitgerust. Het enige dat het team bij elkaar moet scharrelen zijn de voertuigen en die worden echt op een presenteerblaadje gegeven bij de eerste paar missies. Op dit punt is het spel te makkelijk. Het spel ziet er grafisch verzorgd uit. Ondanks de kritiek die ik op enkele onderdelen van het spel heb staat het toch garant voor enkele boeiende uren achter de computer. Een topper is het echter niet.

Frans.

BEELD:Beeld	7
GELUID:Geluid	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

LOW BUDGET SOFTWARE

THE FAERY TALE ADVENTURE BOOK 1

Micro Illusions.
PC & Compatibles.
CGA/EGA.
Int.Speaker.
Richtprijs: FL. 39,95

De eerste indruk die je van dit pakket krijgt (bijvoorbeeld als je het in de winkel ziet liggen) is dat je hiermee een aardig produkt koopt tegen een lage prijs. De doos ziet er verzorgd uit en heeft een serie mooie screenshots op de achterkant. Als je goed kijkt zie je echter staan: "Screen photos from Amiga version" en dat is meestal voor PC-gebruikers een veeg teken.

Daar kom je achter als je de doos openmaakt en tot de ontdekking komt dat de inhoud van de doos zeer "low budget" is. Twee 3.5" diskjes met etiketten, die door middel van een matrixprinter bedrukt zijn en een grauwbrown handleidinkje, waarin niet eens staat hoe de boel geïnstalleerd moet worden. Uit de directory van de diskettes blijkt, dat er voor CGA en EGA verschillende Install programma's zijn.

In het boekje lezen we een verward verhaal over drie broers, die

op avontuur moeten en krijgen we wat aanwijzingen over de manier waarop men het spel dient te spelen. Als je echter ziet wat er op je beeldscherm verschijnt, heb je er waarschijnlijk -net zoals ik- accuut geen zin meer in. Een figuurtje dat er uit ziet alsof hij een bezemsteel heeft ingeslikt, loopt houderig door een nauwelijks te herkennen dorpje en moet daar in de aanwezige gebouwen wat items verzamelen. Dan kan hij het dorp uit om in een landschap terecht te komen, waar allerlei vijanden tevoorschijn schieten om hem neer te meppen.

Dit alles begeleid door jankende muziek uit de PC-pieper, die gelukkig uitgeschakeld kan worden, zodat er alleen geluidseffecten overblijven.

Het klassieke adventureverhaal dus, maar op een dusdanig slechte manier in elkaar geflanst, dat 4 tientjes nog veel te veel betaald is. Laten liggen!

Jocelyn

BEELD:	5
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

10 Great Games	Fl 119,-	Heart of China	Fl 129,-	Roadwar Bonus Edition	Fl 59,-
Aces of the Pacific	o.A.	Hero Quest	Fl 119,-	Robin Hood	Fl 98,-
AdLib Music Synth.Card	Fl 189,-	Hyperspeed	Fl 139,-	Savage Empire	Fl 119,-
AdLib Gold	o.A.	Imperium	Fl 49,-	Secr. Weap. o/t Luftwaffe	Fl 129,-
Anc. Art of War at Sea	Fl 59,-	It came from the Desert	Fl 49,-	P-38 Lightning	Fl 59,-
Bandit Kings of China	Fl 129,-	King's Quest V	Fl 129,-	P-80 Shooting Star	Fl 59,-
Bane of the Cosmic Forge	Fl 129,-	L'Empereur Napoleon I	Fl 129,-	Shadow Sorcerer	Fl 98,-
Bard's Tale II, III à	Fl 49,-	Larry I+II+III	Fl 159,-	Shuttle	Fl 159,-
Bard's Tale I+II+III	Fl 139,-	Larry V	Fl 129,-	Sim Ant	o.A.
Bard's Tale Const.Set	Fl 98,-	Lemmings I	Fl 108,-	Silent Service II	Fl 119,-
Battle Chess II	Fl 89,-	Lemmings II	Fl 98,-	Sorcerers get all Girls	Fl 98,-
Buck Rogers I	Fl 108,-	Lemmings datadisk	Fl 89,-	Sorcerer's Appliance	Fl 139,-
Buck Rogers II	Fl 98,-	Lightspeed	Fl 119,-	Soundbl.Starterpack 2.0	Fl 499,-
Chessmast.3000 (ev.Wind)	Fl 119,-	The Lost Admiral	Fl 139,-	Soundblaster Pro Basic	Fl 549,-
Civilization	Fl 139,-	Manhunter II	Fl 108,-	Space Quest IV	Fl 129,-
Connan the Cimmerian	Fl 119,-	Martian Dreams HD/VGA	Fl 119,-	Spirit of Excalibur	Fl 119,-
Conquest of the Long Bow	Fl 129,-	Maupiti Island	Fl 98,-	Star Glider I, II à	Fl 49,-
Countdown	Fl 108,-	Mean Streets	Fl 49,-	Stormovic	Fl 49,-
Cruise for a Corpse	o.A.	Megafortress VGA	Fl 119,-	Star Trek: 25th Anniver.	Fl 119,-
Dark Seed	o.A.	Midwinter	Fl 108,-	Testdrive III ver.2.0	Fl 98,-
Das Boot	Fl 108,-	Mig-29 Fulcrum	Fl 98,-	Testdr.III Road & Car	Fl 49,-
Death Knights of Krynn	Fl 98,-	Mig-29 Super-Fulcrum	Fl 139,-	The Immortal	Fl 119,-
Elvira: Mistr. of Dark	Fl 129,-	Might & Magic III	Fl 139,-	Their Finest Hour	Fl 98,-
Elvira: Jaws of Cerberus	Fl 129,-	Monkey Island II	Fl 108,-	Their Finest Missions	Fl 59,-
Eye of the Beholder	Fl 98,-	MS-Flightsimulator	Fl 129,-	Timequest	Fl 139,-
Eye of the Beholder II	Fl 108,-	Aircraft & Designer	Fl 98,-	Treasures SavageFrontier	o.A.
FaeryTale Adventure	Fl 49,-	Flight Planner	Fl 98,-	Twilight 2000	Fl 129,-
Falcon 3.0	o.A.	Sound, Graphics Upgrade	Fl 98,-	Ultima trip.IV,V,VI va.	Fl 89,-
F-15 Strike Eagle	Fl 39,-	Diverse Scenery-disks à	Fl 59,-	Ultima IV+V+VI	Fl 129,-
F-15 II Scenario Disk	Fl 59,-	Obitus	Fl 108,-	Underworld	Fl 129,-
F-117A Nighthawk	Fl 129,-	Operation Stealth	Fl 49,-	Viking Child	Fl 49,-
F-29 Retaliator	Fl 108,-	Patton Strikes Back	Fl 139,-	War of the Lance	Fl 49,-
Flames of Freedom	o.A.	The Perfect General	Fl 139,-	Western Front	Fl 108,-
Gateway t/t Sav. Front.	Fl 98,-	Phantasy Bonus Edition	Fl 59,-	Willy Beamish	Fl 129,-
Genghis Khan	Fl 129,-	Police Quest III	Fl 129,-	Wing Commander deLuxe	Fl 149,-
Gods	Fl 108,-	Populous	Fl 49,-	Wing Commander II	Fl 129,-
Gold of the Aztecs	Fl 49,-	Pools of Darkness	Fl 98,-	Speech Acc. Disk	Fl 59,-
Gunship 2000	Fl 139,-	Quest for Adventure I	Fl 129,-	Spec. Operations I	Fl 69,-
Harpoon 1.2.1	Fl 129,-	Quest + Glory	Fl 108,-	Wishbringer	Fl 49,-
Harpoon Battleset 3, 4 à	Fl 49,-	Red Baron	Fl 129,-	Wizardry I,II,III,IV à	Fl 59,-
Harpoon Editor	Fl 69,-	Resolution 101	Fl 49,-	Xenomorph	Fl 49,-
Harpoon hele set	Fl 269,-	Rise of the Dragon	Fl 129,-	Zork I, II, III à	Fl 49,-

Dit is een greep uit de producten die op voorraad zijn. De prijzen zijn onder voorbehoud, INCL. BTW EN VERZENDING, eventueel onder rembours.

Postbus 504

tel. 01830-37466

4200AM Gorinchem

fax 01830-33090

Bestelformulier

Naam :

Adres :

Postcode en Plaats:

Telefoon:

Wenst te bestellen:

3,5"/5,25"

3,5"/5,25"

Mijn computer-configuratie is: 80

/ MHz

DR-DOS..... MS-DOS.....

HD: Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD

Herc/CGA/EGA/VGA

Stuur deze bon op naar: D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200 VB Gorinchem, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 01830 - 33090. Uw bestelling wordt dezelfde dag verwerkt en via PTT, onder rembours en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd. Bestelling d.m.v. een cheque kan ook, wel volledig invullen. Giro 3453075 ABN-AMRO 509817815 Informatie over een bepaald pakket, GEEN PUNT. Op de hoogte worden gehouden van nieuwe releases, GEEN PUNT.

REALMS

Softwarehuis: Craftgold/Virgin Games.
Amiga min. 512Kb. (ook Amiga 500 PLUS).
Muis noodzakelijk, aantal spelers 1.
Richtprijs: FL. 109,=

Het lijkt er heel even op of REALMS een variant is op POPULOUS, maar een half uurtje spelen leert dat dit niet het geval is. Als we dit spel willen vergelijken dan komt WARLORDS hiervoor het meeste in aanmerking, maar REALMS heeft meer views en animatie, is uitgebreider en lastiger. De WARLORDS fanaten hebben met dit spel een uitstekende opvolger voor hun favoriete strategiespel van ruim een jaar geleden, waarbij wel rekening moet worden gehouden met het feit dat REALMS een spel is voor één persoon!

REALMS (realm betekent rijk of koninkrijk) speelt zich af in een fantasiewereld met meerdere gebieden, waarbij jij de heerser bent van één van de rijken. Afhankelijk van het level dat je kiest heeft een wereld 3 of meer staten en het maximum is 9 in het hoogste level (The Serpent Sea). Het spel heeft tevens een oefenoptie, waarbij met 2 volkeren wordt gespeeld.

Je moet je steden verdedigen; zowel met muren als met legers, bij bevolkingsaanwas zul je land moeten kopen en de steden uitbreiden, je moet geld steken in de gezondheidszorg en de bevolking voorzien van voldoende voedsel. Dit alles doe je met inkomsten uit belastingheffingen, die uiteraard niet te hoog mogen zijn, want dan wordt de bevolking ontevreden en

krijg je legers die niet voor je willen vechten.

Buiten alle defensieve taken heb je ook de offensieve, want je moet alle

andere volkeren voor je zien te winnen zodat je uiteindelijk het gehele gebied in bezit hebt. Hiervoor moet je ook legers aanmaken, steden belegeren en de bevolkingen op jouw hand zien te krijgen door het treffen van vriendschappelijke maatregelen zoals extra investeringen in gezondheidszorg, landbouw e.d. Wie dit iets te zoetsappig is, kan ook met harde hand optreden en met plunderen en veel militairen de boel in bedwang houden. Er zijn zo meerdere mogelijkheden om alle steden te veroveren.

Het spel wordt gespeeld met één speler - die geheel vrij is om te kiezen met welk volk hij wil spelen - waarbij de computer alle andere partijen voor z'n rekening neemt. Dit wordt bij REALMS niet gedaan door het werken met beurten. Zolang het spel loopt werkt de computer z'n programma's af en laat de vijand steden vergroten, legers aanmaken of verplaatsen en aanvallen uitvoeren of jouw steden belegeren zodat jij dus flink moet doorwerken. Onderbreken moet met de pauze-optie gebeuren, want als je het spel door laat lopen verlies je gegarandeerd. Deze constructie maakt het spel extra moeilijk, zeer spannend, verslavend en gevaarlijk voor echtparen waarvan de wederhelft niet meespeelt!

Op het scherm kun je kiezen uit verschillende views: een totaaloverzicht zonder animatie, een deeloverzicht waarbij je de legers over de kaart ziet lopen (1 soldaat, 1 tent, 1 schip of 1 paard per leger) met



volop animatie en een apart overzicht van de gevechten. Hier krijg je de legers gedetailleerd te zien (groepen mannen te voet of te paard, groepen schepen etc.) en kun je ze verplaatsen, terugtrekken, laten schieten met pijl-en-boog of man tegen man gevechten laten voeren. De legers kun je apart in beeld brengen om ze te voorzien van betere wapens of bescherming en in dit scherm kun je meteen de soldij bepalen of aanpassen aan de wensen van ontevreden soldaten. Ook de steden kun je vergroot weergeven, waarbij het bouwen van muren, het aankopen van land en het uitbreiden van steden tevens zichtbaar wordt gemaakt. Een dorpje met enkele hutten kun je zo zien uitgroeien tot een beeldvullende afbeelding van een stad met muren, kastelen en huizen. Een klein deel van het spel wordt beïnvloed door willekeurige gebeurtenissen die door de computer worden gegenereerd zoals een epidemie. Dit gebeurt echter zeer zelden zodat het spelverloop voor het overgrote deel door jou bepaald wordt (uiteraard alleen waar het jouw acties betreft).

REALMS is een zeer boeiend spel als je van strategie houdt. Door de verschillende levels ben je er niet snel op uitgekeken. Beeld en geluid zijn goed, de computerpartij speelt snel, afwisselend en in het begin ondoorzichtig zodat het spel erg lastig is en minder geschikt voor prille beginners. Wie weinig ervaring in deze richting heeft zal eerst diverse rondes met de oefenoptie moeten spelen om het spel onder de knie te krijgen. Zowel in de handleiding als op het scherm heb je keuze uit 3 talen (Engels, Frans en Duits).

ATARI-ST en PC

Voor deze beide machines zal REALMS ook uitgebracht worden. Prijzen zijn nog niet bekend, maar zullen weinig afwijken van de Amiga versie.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.



MARTIAN MEMORANDUM

Softwarehuis: Access.
PC & compatibles, DOS 3.2 of hoger, min. 10 Mhz., min. 640Kb., VGA/MCGA, harddisk noodzakelijk, joystick/keyboard/muis (muis aanbevolen).

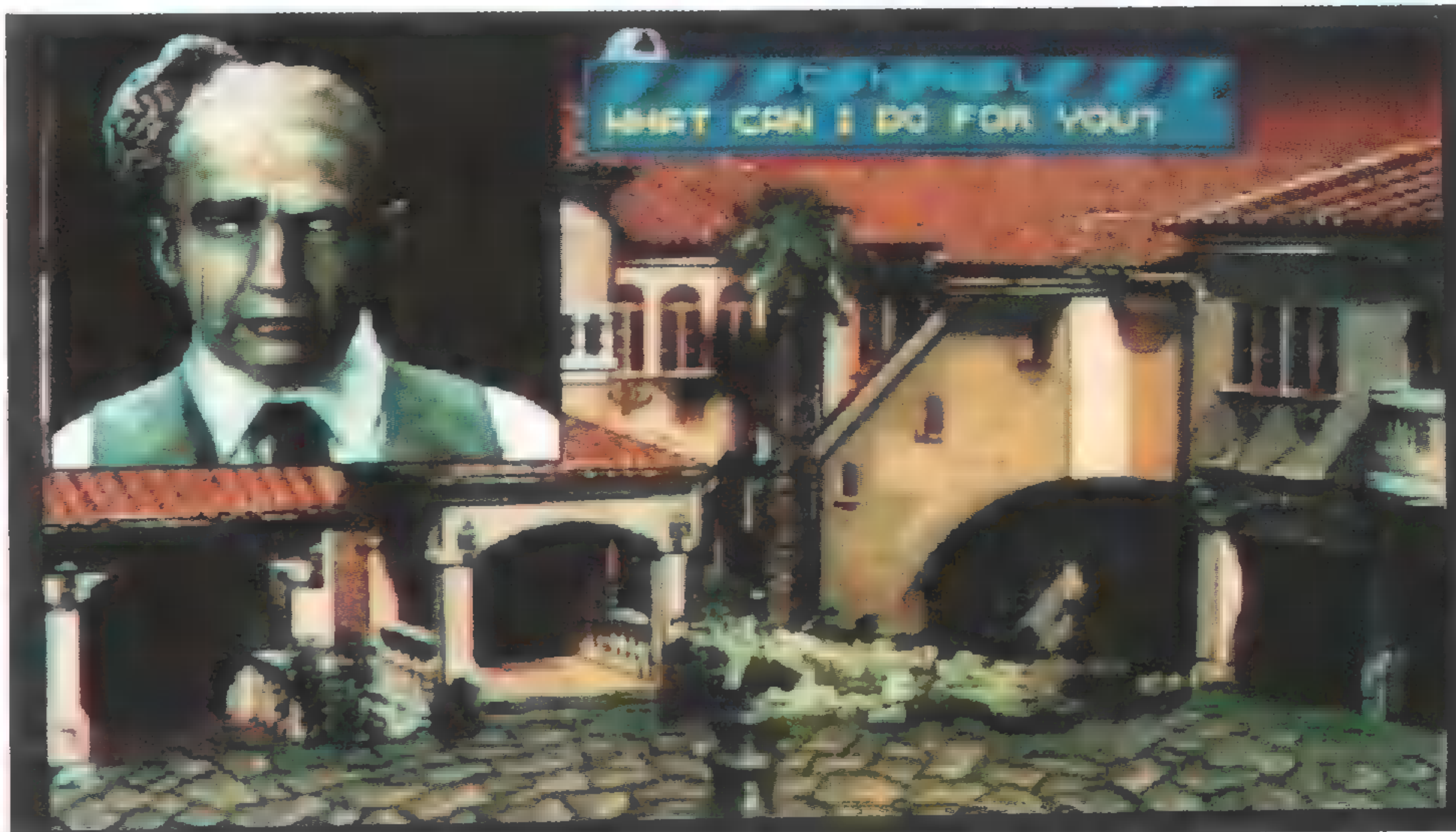
Aantal spelers: 1. Diskettes: 3.5" of 5.25".

Roland MT-32, LAPC-1/AdLib/Sound Blaster/RealSound & Msound/IBM speech card.
Richtprijs: FL. 139,=

Access staat bekend om haar gedigitaliseerde beelden en geluid. Dit hebben we allemaal (of bijna allemaal, want je hebt wel VGA nodig) kunnen zien en horen in spellen als CRIMEWAVE en COUNTDOWN. In MARTIAN MEMORANDUM zijn deze ingrediënten ook weer aanwezig.

Dit is het tweede avontuur van privé detective Tex Murphy. Hij is bekend geworden met de MEAN STREETS zaak. Je begint in je kantoor waar wat post ligt. Als je de post openmaakt zit er 1000 dollar in (hier droom ik al jaren van) van een tevreden klant. Je pakt alle spullen die er liggen (geweer, munitie, enz.). Er ligt ook zo'n horloge, waarmee je tegen andere mensen kunt praten; dit is echter een high-tech exemplaar, want er zit ook nog een beeldschermje op (comlink)! Als je dit horloge gebruikt zie je je secretaresse. Zij vertelt over een nieuwe zaak: de dochter van de steenrijke Marshall Alexander wordt vermist. Om meer over de vermissing te weten te komen ga je maar eens bij hem op de koffie. Hij vertelt dat ze waarschijnlijk ontvoerd is. Verder hoor je dat er ook nog iets gestolen is, maar wat zegt hij er niet bij. Dat er iets gestolen is lijkt hij erger te vinden dan de vermissing van zijn dochter. Tenslotte krijg je nog wat adressen als aanknopingspunt.

Toen moest ik maar eens aan het werk gaan van hem (koffie heb ik niet gehad). Ik ging alle mensen en adressen af. Je krijgt van deze mensen ook weer adressen en namen. Je kunt met je comlink informatie over deze mensen opvragen. Soms is er niets over ze bekend en loop het spoor dus dood. Als je alle mensen goed ondervraagt kom je hele familie-intri-



ges te weten. De meesten kunnen elkaar wel schieten (letterlijk). Zo is bijvoorbeeld de moeder van de vermiste erg blij, want als ze zoek blijft, dan krijgt zij het bedrijf als Marshall sterft (hetgeen hij in de loop van het spel prompt doet). Er zijn ook mensen die niet meteen willen praten. Die moet je chanteren.

Zo woont tegenover je een vriendin van de vermiste. Je hebt een fotokamera met telelens en moet een foto van haar maken als ze drugs koopt. Je kunt haar nu alles vragen als je haar maar de foto's geeft. Verder kom je nog wat informatie tegen over duistere zaken op de planeet Mars. Marshall heeft hier ook wat mee te maken. Ik wilde dus meteen naar Mars toe, maar er gaat pas over vier weken een space shuttle. Dan kun je vier weken door de stad lopen en mensen ondervragen of vier weken blijven zitten op je kantoor. Aangezien ik geen vier weken de tijd heb voor deze recensie kan ik je niets over Mars vertellen. Voordat je bij de space shuttle bent moet je heel veel mensen ondervragen en een reisje maken naar de jungle. Hier kom je bij de landingsplaats van de shuttle die je meeneemt naar Mars. Nu denk je misschien: "op Mars kun je helemaal niet leven". Dit kan nu ook nog niet, maar het spel zich af in 2039. Over 47 jaar kunnen we dus gezellig met vakantie naar Mars.

Geen hintbook nodig!?

Toen ik dit spel voor het eerst zag, kwam ik tot mijn verbazing de HELP functie tegen. Deze geeft niet -zoals bij Sierra's- de betekenis van de iconen, maar via HELP krijg je informatie over de plaats waar je je bevindt. Je krijgt een rijtje te zien, waarin alle voorwerpen staan die gebruikt kunnen

worden in die betreffende lokatie. Als je één keer op een voorwerp klikt, krijg je een hint, klik je er nog een keer op, dan krijg je een betere hint en als je er dan nog een keer op klikt, verklapt de computer de oplossing van dat voorwerp. Je weet dan waar je het kunt gebruiken, aan wie je het moet geven of wat je verder mee kunt doen.

Ondanks deze functie is het spel erg moeilijk. Je kunt het spel niet uitspelen door telkens op de HELP functie te klikken. Je moet met mensen praten en dingen aan mensen geven. Hierover geeft deze optie echter geen informatie.

Er wordt gebruik gemaakt van gedigitaliseerde videobeelden. Deze zijn erg goed, maar de animatie valt soms tegen; het poppetje loopt nog steeds als een houten Klaas (net als in Countdown). Als je met mensen praat krijg je hun gedigitaliseerde gezicht te zien. Daar zit vrij goede animatie in, alleen door een lage resolutie zie je allemaal kleine vakjes. Het geluid is ook erg goed. Je krijgt zowel over de interne knerper als over de Soundblaster spraak. Deze zijn bijna van dezelfde kwaliteit! Wat ik erg goed vind aan de spraak is dat de stemmen allemaal anders klinken. Zo is er bijvoorbeeld een fotograaf met een Frans accent. Alleen als je een Soundblaster (of Adlib) hebt krijg je ook nog zeer fraaie muziek, die verschilt per lokatie.

Op de doos staat vermeld dat je minimaal 10 Mhz. nodig hebt. Dit is waar, maar een XT met deze snelheid is genoeg. Heb je een 16 Mhz. AT, dan kan de spelkwaliteit niet beter. Bij de beoordeling heb ik de kwaliteit op een XT gebruikt. Eigenlijk had ik van Access niets anders verwacht dan een topspel als dit, al vind ik de plaatjes van Countdown toch iets mooier. Alleen hebben ze nog steeds het loopgeluid nog niet afgeschaft. Dit vind ik erg irritant, het lijkt of het figuurtje tapschoenen aan heeft. Voor de rest is dit echter toch weer een lekker moeilijk adventure en een uitstekend spel.

Martijn van Gessel.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



ECO QUEST 1: THE SEARCH FOR CETUS

Softwarehuis: Sierra.

PC & compatibles min. 640Kb. min 12 Mhz. AT. harddisk noodzakelijk, muis aanbevolen.

EGA/VGA/Tandy: aparte versies.

Aantal spelers: 1. Diskettes:

3.5"HD of 5.25"HD.

Thunderboard/Roland MT-32, LAPC-1, CM-32L/AdLib/Sound Blaster/.

Richtprijs: FL. 149,=

Amiga en Atari-ST versies in voorbereiding.

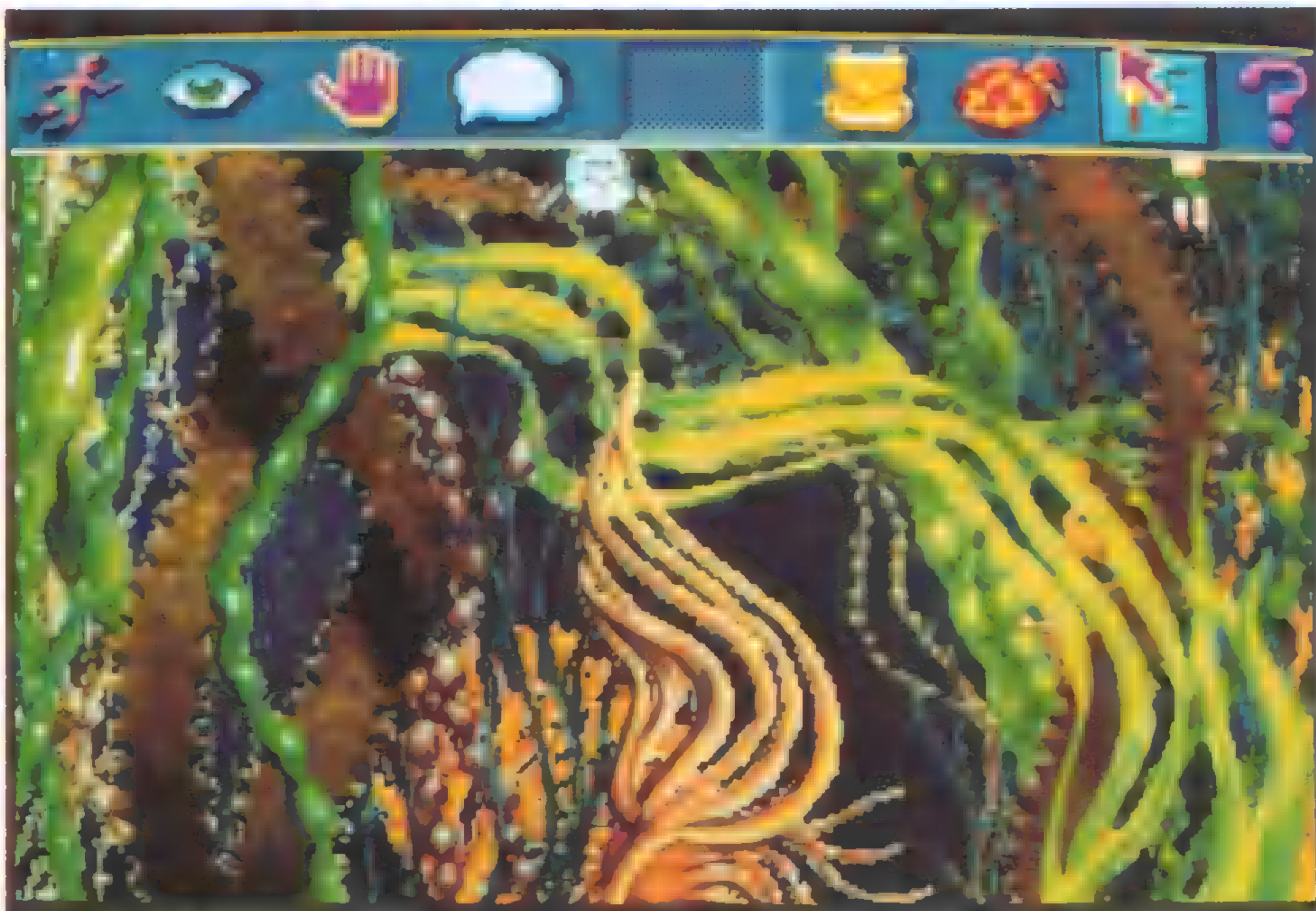
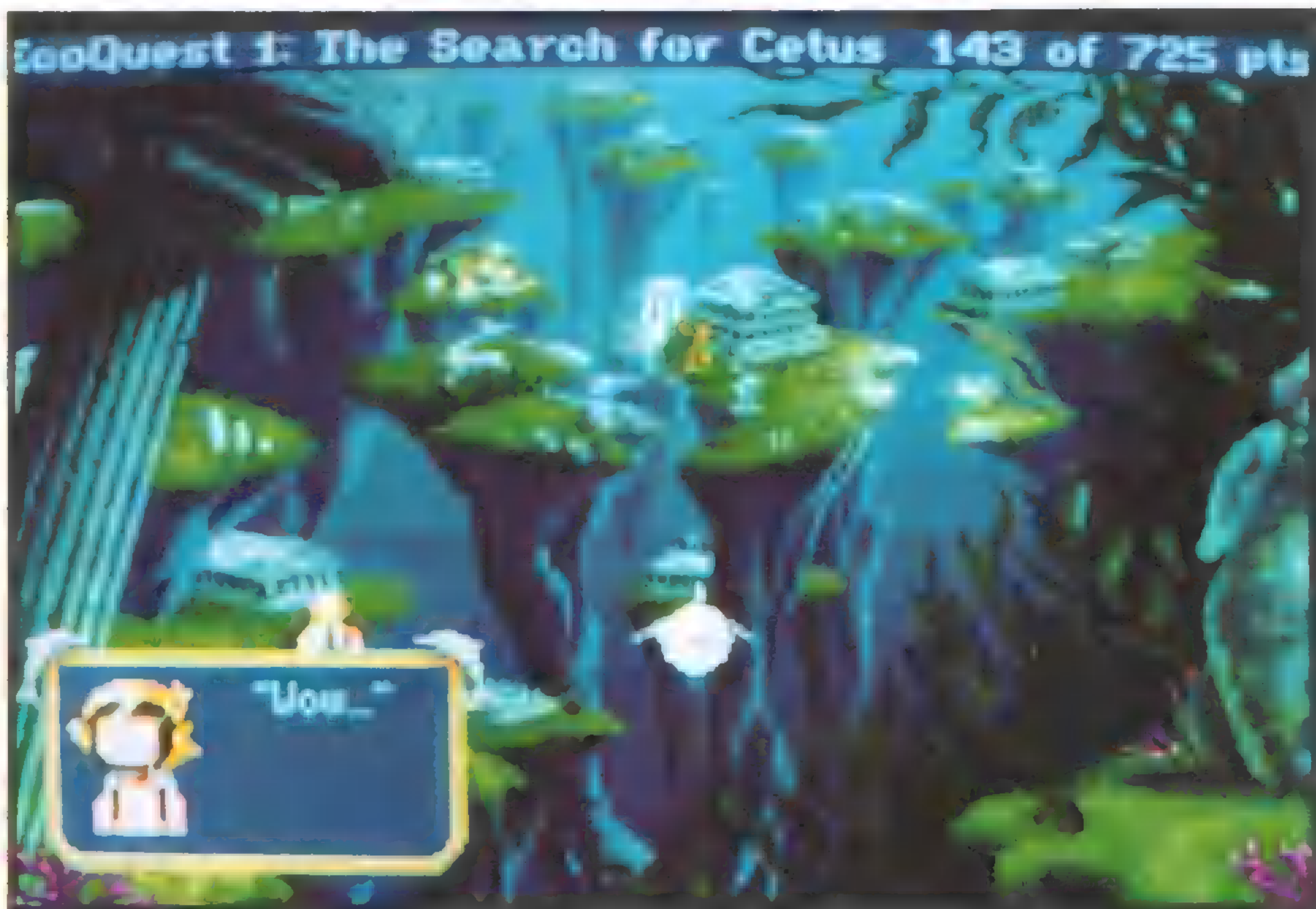
ECO QUEST is een nieuwe serie van SIERRA, die weer volgens de bekende formule in elkaar gezet is en dan ook weinig nieuws geeft om te vertellen. Het thema bij deze spellen is het milieu en wat we er aan kunnen doen om het over een paar jaar nog leefbaar te houden op deze aarde. In de doos zit buiten de standaard handleiding een boek met daarin 55 manieren om het milieu te verbeteren en stickers voor elke daad die je verricht hebt (als je meer dan 50% van die ideeën hebt uitgevoerd en je laat door een meerderjarig persoon daar een handtekening onder zetten, dan kun je zelfs je volgende SIERRA voor de helft van de prijs krijgen; helaas geldt dat aanbod alleen in Amerika).

HET VERHAAL

De hoofdpersoon in het spel is het 12-jarige jongetje Adam, die met zijn vader in het Caribisch gebied zit om te onderzoeken waarom daar zoveel dieren doodgaan. Tevens hebben ze een opvangcentrum voor dieren die ziek zijn doordat mensen op verkeerde wijze met het milieu omspringen. In het spel raak je bevriend met de sprekende dolfin Dolphineus, die je vertelt dat koning Cetus van de onderwaterwereld Eluria verdwenen is en dat de inwoners zonder hem niet bestand zijn tegen milieurampen en tegen aanvallen van Flesh-Eater. Flesh-Eater is een gemuteerde vis, die door het gif dat gedumpt werd in de zee geestesziek is geworden, vijandig is tegenover de andere bewoners en ze zelfs opeet. Adam belooft Dolphineus te helpen en op zoek te gaan naar koning Cetus en de doodsoorzaak van de zeedieren.

VOOR JONG EN OUD?

Wat ik me allereerst afvroeg is of het spel voor een bepaalde leeftijd is bedoeld. Bij een spel als Mother Goose zie je snel genoeg, dat het niet voor volwassenen is (alleen al aan de titel), maar bij dit spel is dat iets minder duidelijk. De leeftijd op de doos geeft aan 10 jaar en ouder en de catalogus zegt 8 jaar en ouder. Voor Engels sprekende kinderen zal het spel ook mak-



kelijk te spelen zijn, maar voor kinderen die de taal niet voldoende beheersen (en dan zelfs voor ouderen) kan het misschien een hele klus worden om het ECO QUEST een beetje te kunnen begrijpen. Voor mensen die andere Sierra titels gespeeld hebben, zal het spel te gemakkelijk zijn en misschien te kort (binnen 4 uur had ik het uitgespeeld met 700 van de 725 punten). Maar als je de hoge prijs geen bezwaar vindt, kun je er nog wel lol aan beleven.

KONKLUSIE

Het beeld is goed, geluid is goed, handleiding is compleet (wel een beetje rommelig; alles staat op een grote poster gedrukt) en de bekende grappen en toespeelingen naar andere SIERRA's zitten er ook

weer in. Je komt zelfs een skelet van een piraat tegen, waaraan je kunt vragen of hij familie is van LeChuck (NvdR: een hoofdpersoon uit Monkey Island van de firma LUCASFILM).

Arthur Geraerts.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

FORMULA ONE GRAND PRIX

Softwarehuis: MicroProse.
Amiga min. 1Mb., joystick/key-
board.
Richtprijs: FL. 119,=

Eindelijk dan eens een echte Formule-1 racesimulator en iets anders hadden van dit softwarehuis eigenlijk ook niet verwacht. Geen stuiierende en over de kop rollende autootjes, geen vlammeende turbo's en geen flauwekul, die normaal gesproken met een auto niet mogelijk is. FORMULA 1 GRAND PRIX is een heuse simulator die alle aspecten van een wereldkampioenschap in deze raceklasse in zich heeft. Je rijdt over circuits die duidelijk herkenbaar zijn, de auto's kunnen slippen, in een spin raken of botsen. Bij een botsing met een andere wagen zie je dit ook voor je gebeuren: de andere wagen raakt in een slip, komt dwars voor je te staan of raakt van de baan. Langs de baan gebeurt ook van alles.



want bij een ongeluk of olie op de baan zie je de baancommissarissen zwaaien met de bijbehorende waarschuwingsvlaggen. Uiteraard ontbreken de pitstops niet en tijdens zo'n stop wordt zelfs het vizier van je helm schoongeveegd.

Net als bij een echte race moet je je kwalificeren en eindig je daarbij laag, dan zul je na de start van een race helemaal van achteren naar voren moeten opwerken met alle problemen vandien. Om het de beginners niet al te moeilijk te maken zijn allerlei extra opties ingebouwd (wel uitschakelbaar!) om het rijden in het begin te vergemakkelijken: automatische versnelling, automatisch afremmen voor bochten (niet voor botsingen!), bij een spin de wagen vanzelf weer in de goede rijrichting zetten etc. etc. Het rijden in een dergelijke bolide vereist enorm veel ervaring en dat is in dit programma uitstekend verwerkt. Begin je meteen met alle opties uitgeschakeld dan is de wagen, net als in werkelijkheid, vrijwel niet te hanteren!

Het programma is zeer flexibel zodat je op alle circuits in je eentje kunt rijden, losse races kunt rijden, alleen de kwalificaties kunt doen en op andere manieren kunt rij-

den en kijken zonder het gehele seizoen met alle races voor het wereldkampioenschap mee te rijden. Je kunt je prestaties bewaren op een diskette waarop plaats is voor 50 deelnemers. Een on-board camera ontbreekt niet (action-replay), externe views en achteruitkijkspiegels zijn ook aanwezig.

KONKLUSIE

Dit is een echte simulator die -tot nu toe- enige in z'n soort is. Op de PC komt alleen MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE als vergelijkbaar in aanmer-

king. Door de vele simulaties is het spel niet zo mooi en snel als LOTUS TURBO CHALLENGE 2, maar dat is ook een geheel ander soort programma. Beeld en scrolling zijn redelijk tot goed en alle andere elementen zijn zeer goed. Op de Amiga is het geluid uitstekend, maar op de PC wordt dit alleen benaderd door een Soundblaster geluidskaart. Over de interne speaker mis je een heleboel.

FORMULA 1 GRAND PRIX is alleen geschikt voor de liefhebbers van een echte simulator die 'serieus' aan de slag willen op een circuit. Zij kunnen echt hun hart ophalen aan dit gigantische programma. Al diegenen die voornamelijk snel willen scheuren tegen fraaie achtergronden kunnen beter niet aan dit pakket beginnen.

Versies voor de Atari-ST en de PC zijn in aantocht.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.



STAR TREK 25th ANNIVERSARY

Softwarehuis: Interplay.
PC & compatibles, min. 10Mhz. AT,
DOS 2.1 of hoger, 640Kb.
EGA/VGA/MCGA/TANDY.
Harddisk sterk aanbevolen. Key-
board/joystick/muis.
Aantal spelers: 1. Diskettes: 3.5"
of 5.25"HD.
Roland MT-32, LAPC-1/Ad-
Lib/Sound Blaster/Sound Blaster
Pro/Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 139,=

Het programma wordt gecompri-
meerd geleverd en installatie op
een harddisk kost ca. anderhalf
uur, waarbij het spel bijna 8Mb. in
beslag neemt. Er moet minimaal
550Kb. geheugen vrij zijn en evt.
aanwezig EMS-geheugen wordt ge-
bruikt. Het spel loopt al op een
12Mhz. AT en draait goed op
16Mhz. EMS geheugen en een disk-
cache verhogen de snelheid van
het wisselen van de beelden aan-
zienlijk; zonder deze beiden gaat
de snelheid van de harddisk zwaar
wegen, want het spel bestaat uit
één enorme file van ruim 7Mb. van
waaruit konstant stukken program-
ma ingelezen worden. Voor snelle-
re machines (b.v. 386) is de moge-
lijkheid aanwezig om de gevechts-
scènes in 'full-screen-mode' weer
te geven.

De televisieserie 'STAR TREK' be-
staat alweer 25 jaar; een mooie
gelegenheid om te vieren met dit
pakket, een documentaire op de
TV en een nieuwe film: STAR TREK
6. De documentaire is helaas meer
promotie voor de nieuwe film dan
een overzicht van de geschiedenis
rond deze serie. De jongere lezers
zullen minder bekend zijn met
deze reeks, daar het alweer enkele
jaren geleden is dat de oude
serie hier is vertoond en de nieuwste
opvolger (STAR TREK, THE NEXT
GENERATION) wordt tot nu toe al-
leen op de BBC uitgezonden.
Dit spel gaat over de oude STAR
TREK met de oude bemanning en
wie deze serie kent zal alle beken-
de figuren met hun specifieke ei-
genschappen in dit spel tegenkom-
en; zelfs de kleine ruzies tussen
Spock en Mc Coy ontbreken niet
en uiteraard wordt de filmmuziek
bij dit spel gebruikt.



Unieke combinatie.

De kop boven dit artikel geeft al aan dat twee spelsoorten in deze software gecombineerd zijn.

De gevechtshandelingen van de U.S.S. Enterprise met ruimtepiraten of Klingonen lijken zeer sterk op die in Wing Commander. Ook hier wordt gewerkt met een klein radarscherm waarop de vijanden als stippen zijn weergegeven en zodra we visueel contact hebben, zien we dezelfde bit-mapped graphics als bij Wing Commander, horen we vrijwel dezelfde muziek en geluidseffekten en moeten de gevechtshandelingen op vrijwel dezelfde manier worden uitgevoerd; opvallend is de aanwezigheid van vijanden die, net als bij Wing Commander 2, hun schip tijdelijk onzichtbaar kunnen maken. Een belangrijk verschil is echter de snelheid. STAR TREK springt met deze graphics aanmerkelijk vlotter om, zodat je met dit spel op een 16Mhz. machine heel goed uit de voeten kunt. Wie een snellere machine heeft, kan van het kleine scherm op de brug overschakelen naar een groot beeldvullend-scherm, waarop dan alleen de gevechtshandelingen zichtbaar zijn. Daarbij komt nog dat de U.S.S. Enterprise met 2 verschillende wapensystemen is uitgerust, die beiden tegelijkertijd gebruikt kunnen worden, zodat na enige oefening fraaie voltreffers mogelijk zijn. In- en uitzoomen van het beeld in 5 stappen is bij dit spel mogelijk.

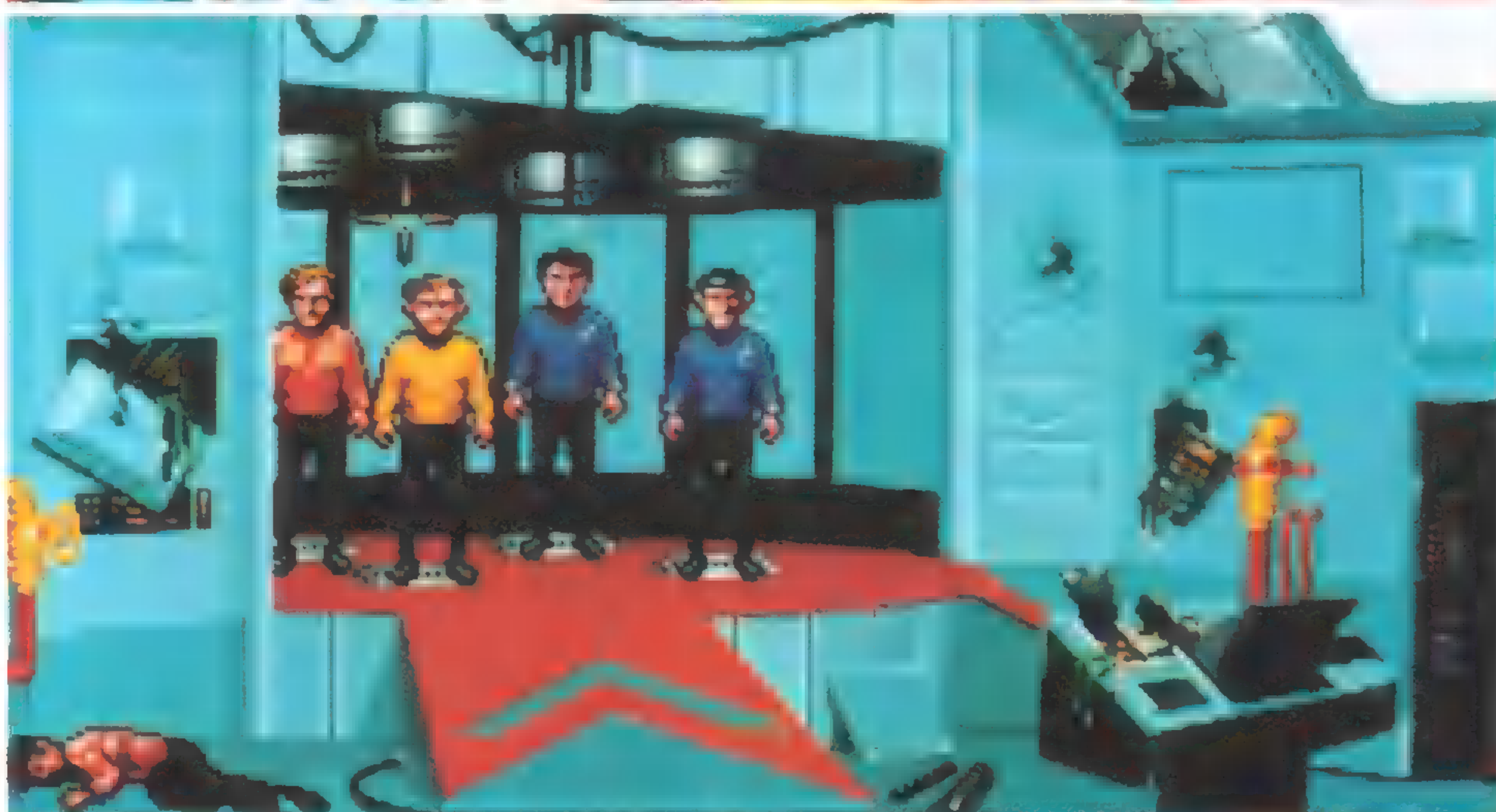
Wanneer we eenmaal geland zijn op een planeet of overgestapt zijn in een ander ruimtevoertuig, dan gaat het spel over in een adventure dat qua besturing en graphics zo uit de stal van Sierra had kunnen

komen. De beelden (mits in VGA) zijn zeer fraai en animatie wordt volop gebruikt. De figuren bewegen zoals dat gebeurt bij King's Quest of Quest for Glory en de adventures zijn alleen op te lossen zolang je maar alles onderzoekt of oppakt en communiceert met iedereen en alles dat je tegenkomt.

Deze unieke combinatie heeft echter een nadeel. Wie niet van het schietwerk houdt of niets geeft om adventures in deze stijl heeft pech. Door het gehele spel zul je beide speltypen tegenkomen. Het is misschien een idee om dit spel dan toch maar met z'n tweeën te spelen: de een neemt de simulator voor z'n rekening, terwijl de tweede de adventures oplost. Wel zit je dan konstant met de hete adem van een ongeduldige medespeler in je nek.

DE RUIMTE IN...

De software houdt zich helemaal aan de televisieserie. We beginnen met een oefengevecht om de besturing van het schip en de bediening van de wapens onder de knie te krijgen. Vervolgens krijgen we bericht van onze basis met de eerste opdracht. Vanaf nu werken we met een strak scenario. Je gaat namelijk naar de lokatie waar je een opdracht moet uitvoeren en kunt pas terug als je deze goed hebt volbracht. Hoe goed blijkt uit de waardering die je hiervoor krijgt (in percentages en in 'commendation points'). Deze waardering is belangrijk voor volgende opdrachten, want ze werken als 'experience points' in andere spellen. Na deze waardering krijg je automatisch de tweede opdracht.



Op de kaart in de handleiding zijn de locaties aangegeven die verband houden met de opdrachten die je krijgt. Zowel deze adventures als het simulatiegedeelte worden in de loop van het verhaal steeds lastiger. In het begin heb je een enkele tegenstander en is het adventure eenvoudig, maar al tijdens de derde en vierde opdracht moet je gevechten leveren tegen meerdere vijandelijke ruimteschepen en worden de zoektochten op de planeten en in de ruimteschepen omvangrijker. De ruimtegevechten zijn lastig omdat je

niet alleen moet sturen en schieten, maar ook de ruimteschilden, motoren etc. in de gaten moet houden. Zodra je een treffer hebt geïncasseerd moet je opdracht geven om een beschadigd onderdeel te repareren. Bij meerdere defekten zul je prioriteiten moeten stellen, want tegelijkertijd verschillende onderdelen repareren is niet mogelijk.

De adventures zijn lastig, omdat je meestal met onbekende levensvormen of machines te maken hebt. Je zult eerst kennis moeten opdoen in databanken voordat je

echt aan de slag kunt gaan. Bij deze onderzoeken heb je de hulp van Spock en van je boordcomputer hard nodig. Waar het gaat om het oplossen van de problemen en de onderzoeken die je moet doen is het scenario niet zo strak, want er wordt gewerkt met keuzevragen en -antwoorden. Een opdracht kan dus op verschillende manieren volbracht worden. Maximaal kun je 100% en 4 commendation points krijgen. Dit lukt alleen als je buiten het volbrengen van je opdracht ook alles goed hebt onderzocht zodat je de federatie (waar je voor werkt) kunt voorzien van informatie over levensvormen en technologieën, die tot dan toe onbekend waren. Hoe meer commendation points, hoe beter je in staat bent om je volgende opdracht te volbrengen.

Je kunt op eigen houtje op pad gaan en je niet aan de opdrachten houden, doch dit loopt altijd uit op een confrontatie met een overmacht aan vijandelijke ruimteschepen (ideaal voor de vechtfanaten). Ons is het echter niet gelukt om na het verslaan van deze tegenstanders op eigen houtje bij planeten op bezoek te gaan.

In de advertenties waarin deze software wordt aangeboden is sprake van meer dan honderd werelden die je kunt aandoen en op de kaart zijn -buiten de planeten die met de adventures verband houden- inderdaad ruim honderd lokaties aanwezig (20 hiervan zijn genummerd en hebben een naam). Het spel is echter afgelopen als je alle opdrachten hebt uitgevoerd en dat gebeurde ons iets te snel en te onverwacht. De bedoeling van de kaart met de vele planeten is ons dan ook niet geheel duidelijk en de advertentietekst lijkt voorlopig sterk overdreven (soms alvast een toekomstige datadisk meegeteld?). Wij hadden best nog even door willen gaan.

KONKLUSIE

Dit is een gigantisch spel, dat soepel loopt en zeer afwisselend is. De beide onderdelen (ruimtegevechten en adventures) zijn zeer doordacht uitgewerkt. Het spel is soms behoorlijk moeilijk en enige ervaring is dus vereist; een profi hoef je echter niet te zijn. De besturing gebeurt met iconen en wijkt iets af van wat we gewend zijn, maar na een uurtje spelen is dit geen enkel probleem meer. Wij hebben ons met z'n tweetjes door de opdrachten geworsteld en zijn beiden zeer onder de indruk; ondanks de door de reclamekreten wat te hoog gespannen verwachtingen en het onverwachte (te snelle) einde.

TOPKLASSE!!!

Alfred en Jocelyn.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ADVANCED GALACTIC EMPIRE

Tomahawk.

PC & compatibles, min 8Mhz. AT, EGA/VGA, muis/keyboard. Intersound MDO/Adlib/Soundblaster/Mediavision/Pro Audio Card.

Deze preview van ADVANCED GALACTIC EMPIRE wordt geschreven aan de hand van een préproduktieversie, welke goed werkt met DOS 5.0 en zich niets aantrekt van EMS, QEMM, EMM e.d.

Of (en wanneer) deze software in Nederland op de markt komt, is niet bekend. We hopen echter met deze recensie de aandacht van de H.H.importeurs te vestigen op het softwarehuis Tomahawk, waarvan elders in dit nummer nog een productie (European Space Simulator) te vinden is. Beide pakketten zijn zeer de moeite waard en laten zien, dat de Eurosoftware steeds meer in opmars raakt.

FUTURISTISCHE TANKSIMULATOR ANNEX ADVENTURE

Bij het opstarten van A.G.E. kan men kiezen uit schermteksten in het Frans, Duits, Engels, Italiaans en Spaans. Hierna volgt er nog een keuzemenu met opties voor de diverse geluidskaarten en dan de zeer fraai geanimeerde intro, die ons een kijkje geeft in het planetenstelsel, waarin A.G.E. zich afspeelt. Vervolgens krijgt men een indruk van het verloop van dit spel door middel van een demo, waarin meteen duidelijk te zien is, dat hier met verschillende soorten graphics wordt gewerkt.

Bij het begin van het spel vlieg je boven Shade, de hoofdstad van Kaiser, waarbij je de beelden in vector graphics ziet, zoals bijvoorbeeld in Resolution 101 en de meeste flightsims. Na de landing krijg je een "Formec" tot je beschikking, een soort supersnelle tank, waarin je plaatsneemt met uitzicht op het controlepaneel. In deze Formec zien de graphics er anders uit: heel mooi gedetailleerde tekeningen van de diverse knoppen en beeldschermen. Bovenin het scherm is een aantal balken te zien: de rode geeft aan hoeveel vuurkracht je hebt, de blauwe is een indicator van de hoeveelheid zuurstof aan boord en de grote groene balk is je levensbalk. In het midden van het scherm vind je het uitzicht op het buitengebeuren, zoals gezegd in vector graphics.

Alle documentatie die nodig is voor het verloop van het spel, de besturing van de Formec en het bedienen van de wapens is te vinden op het controlepaneel, zodat



je de handleiding eigenlijk alleen nodig hebt voor de beveiliging.

Na de eerste oriëntatie kunnen we op pad. Vlak voor je neus ligt een lasergeweer, dat je mee moet nemen volgens de aanwijzingen van de boordcomputer, die je de eerste tijd steun verleent op je zoektocht door Shade. Je hebt hier een afspraak met je verloofde (Dale) in de Centaurion Bar. Het is al een behoorlijke klus om deze bar te vinden, want Shade is vergeven van de vijanden; geen overbodige luxe dus om de laser maar vast te activeren. De besturing van de Formec is niet al te moeilijk. Door het "oprollen" van je muis geef je snelheid aan je tank, terwijl je door de muis naar achteren  bewegen kunt afremmen. Plotseling remmen kun je het beste doen door op de rechter muisknop te drukken, vooral als er vijanden opdoemen in de verte.

In de steden kun je niet van de weg afraken en hoef je in feite alleen maar rechtdoor te rijden. Tijdens gevechten zie je ook weer de tegenstelling in de gebruikte graphics: de tegenstanders zelf zijn mooi getekend, terwijl je wapens (en andere voorwerpen in je inventaris) uit "blokkendoosjes" bestaan. De perspectieven in

A.G.E. zijn zeer realistisch: tegenstanders zijn in eerste instantie te zien als een paar streepjes en worden steeds groter, c.q. herkenbaarder. Tegen die tijd moet je je vizier al klaarhebben, anders zie je je groene balk heel snel op standje nul terecht komen en is het spel afgelopen.

Aan de andere kant moet je ook weer niet al te "trigger happy" zijn, want de streepjes in de verte duiden niet altijd op vijanden. Soms zijn het kooplui, wachters en andere randfiguren, die je nuttige tips geven of van wie je bruikbare voorwerpen krijgt, die essentieel zijn voor de rest van het verhaal.

Als je de Centaurion Bar eenmaal hebt gevonden (grote blokkendoos), kun je met een muisklik op de ingang naar binnen en verbaas je je opnieuw, want ditmaal kom je in geanimeerde graphics terecht en kun je gesprekken voeren met de aanwezige gasten om tot de ontdekking te komen, dat Dale spoorloos verdwenen is (waarschijnlijk ontvoerd) en dan begint de zoektocht pas echt.....

Na een bezoek aan de Gouverneur van Shade, word je verwezen naar de Factory, alwaar je een Gravitik Bomb moet zien te vinden. Deze krijg je echter niet, want de

beheerders van de fabriek willen op hun beurt een "D.A.R.E." hebben en zo word je van het kastje naar de muur gestuurd. Iedereen die je tegenkomt wil je wel helpen, maar je moet een tegenprestatie leveren.....

Inmiddels ben je er wel achtergekomen, dat je zelf de balken van je Formec op peil moet zien te houden. De rode balk loopt terug als je je lasergeweer gebruikt en de groene zodra je door een vijand geraakt wordt. De zuurstofbalk loopt altijd terug. Om de balkjes aan te vullen, zijn er in de steden een soort servicestations, waar alles tegelijk bijgevuld wordt. Op een gegeven moment kom je echter in een woestijn terecht, waar je een kluizenaar moet zoeken en daar valt niets te tanken, behalve als je Combat Doses en/of Survival Kits vindt. Om aan zuurstof te komen, kun je je laser aktiveren en met een druk op een knop op het controlepaneel een raket lanceren, waarmee je zuurstoftanks in de lucht moet neerschieten. Hierdoor krijgt het spel weer een andere dimensie en wordt het een soort flight simulator. Als je je in een gebouw bevindt, werkt deze optie niet, dus ga nooit ergens naar binnen met een bijna lege zuurstoftank, want dan word je zelf blauw in plaats van je balk.

Het adventure aspect van A.G.E. tenslotte komt tot uiting in de diverse aanwijzingen en tips, die je onderweg krijgt en in de (niet al te moeilijke) raadsels, waarmee je hier en daar geconfronteerd wordt. Om de Factory binnen te komen moet je bijvoorbeeld een puzzel met gekleurde driehoeken oplossen en tijdens de zoektocht kom je regelmatig opblaasbare barrières en roterende bruggen tegen, die stof tot nadenken geven.

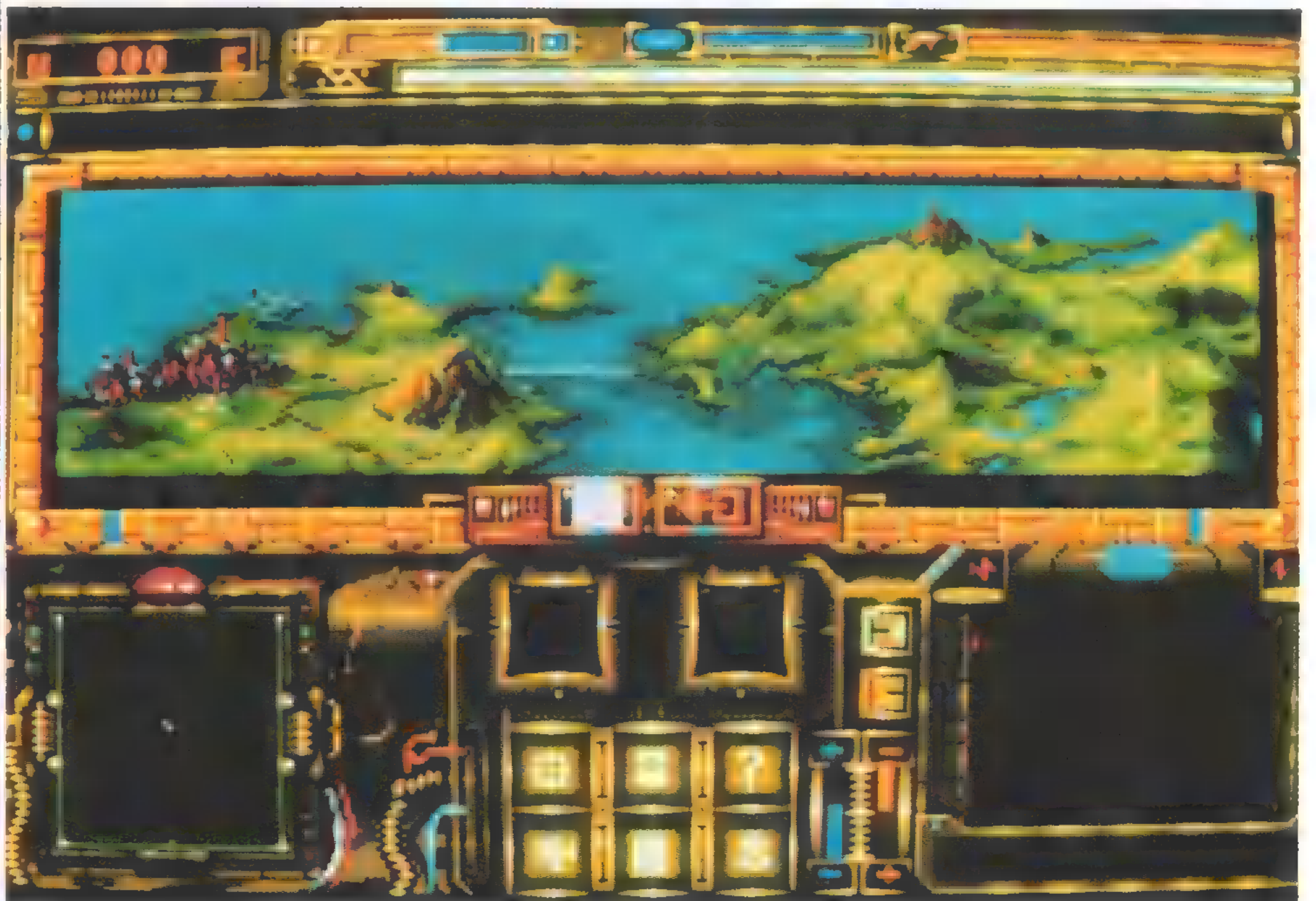
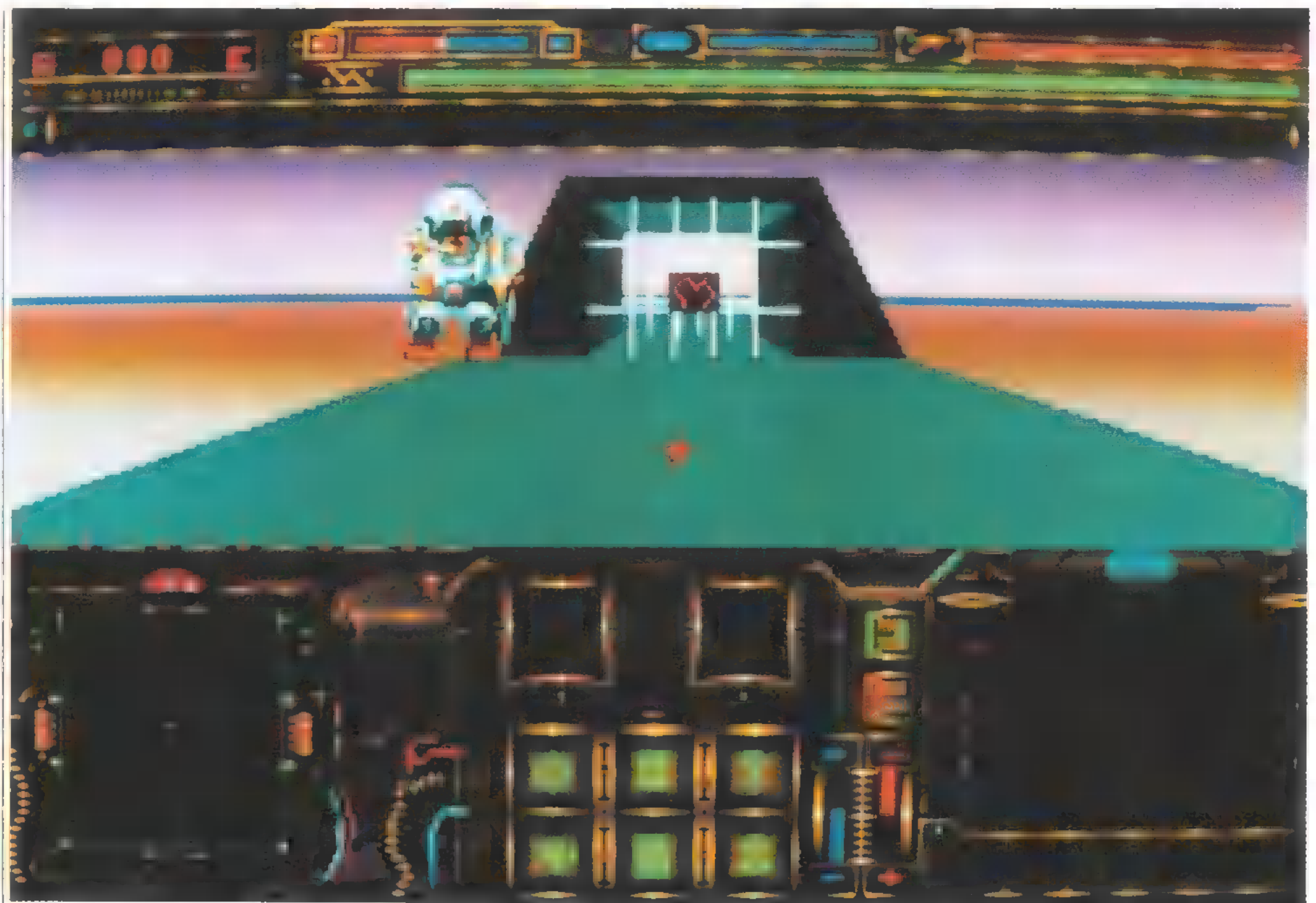
KONKLUSIE.

Over het algemeen ben ik niet zo'n liefhebber van vlieg- en/of tanksimulators, maar dit A.G.E. bevat genoeg leuke elementen om mij enthousiast te houden. De bediening en besturing zijn zeer soepel (op mijn 12 MHz.AT) en de diversiteit in de graphics zorgt ervoor, dat het hele spel visueel aantrekkelijk blijft. Beginners zullen dit Advanced Galactic Empire best te spelen vinden en ook de wat gevorderde schietspelfanaat zal aan zijn/haar trekken komen. De serieuze flight- en tanksim. liefhebbers zullen er -denk ik- niet zoveel aan vinden, omdat het spelelement overheerst.

Al met al is A.G.E. een geslaagd stukje Eurosoftware voor een breed publiek en ik hoop dat we hier in Nederland meer van Tomahawk zullen horen, c.q. zien.

Jocelyn

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



OBITUS

Softwarehuis: Psygnosis Ltd.
PC & compatibles, min. 640Kb.
ram, Hercules/ CGA/ EGA/ VGA/
Tandy, keyboard/joystick/muis
(muis aanbevolen).

Aantal spelers: 1, diskettes: 3.5" of
5.25".

Roland LAPC-1/AdLib/Sound Blaster/
Tandy sound. Soundblaster alleen
met 64Kb. EMS geheugen.

Richtprijs: FL. 99,=

READ.ME FIRST

Deze file had eigenlijk op de diskette moeten staan, maar helaas is dit niet het geval, zodat we de recensie van dit pakket moeten beginnen met een opsomming van fouten die de software (versie 01-10-91) bevat.

Volgens de handleiding moet het programma op harddisk geïnstalleerd worden met het INSTALL-programma van disk 1. Dit programma staat echter op disk 6!

Vervolgens moet het mogelijk zijn om met SETSOUND het geluid aan te passen en de keuze vast te leggen in een config-file. Het programma heet echter SOUND, het menu werkt niet volgens de handleiding (er wordt geen melding gemaakt wanneer ems-geheugen ontbreekt) en het programma herkent z'n eigen config-file niet, zodat altijd wordt gewerkt met 'auto-detect'.

Volgens het menu heeft VGA 16 kleuren, maar gelukkig is dat niet zo.

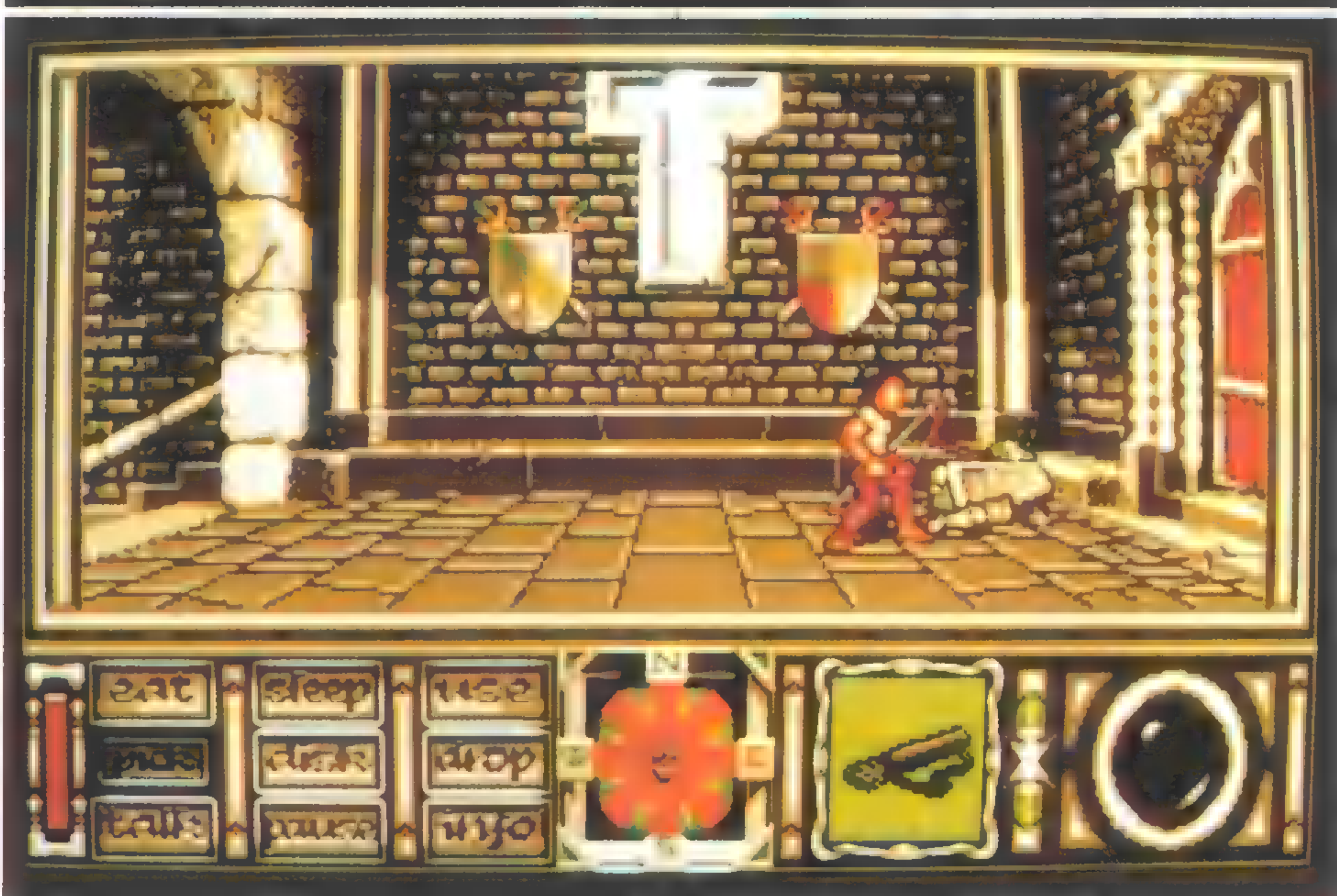
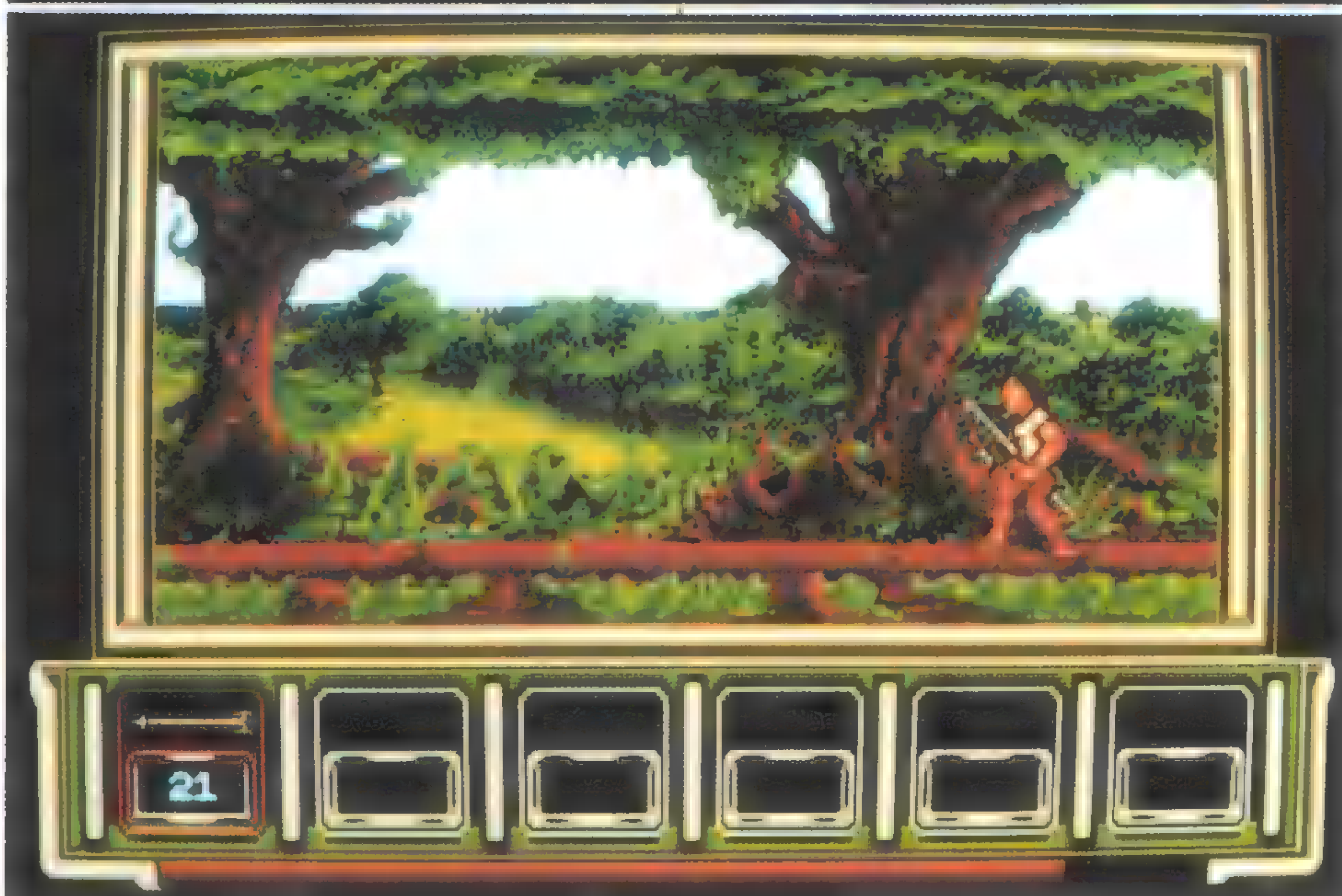
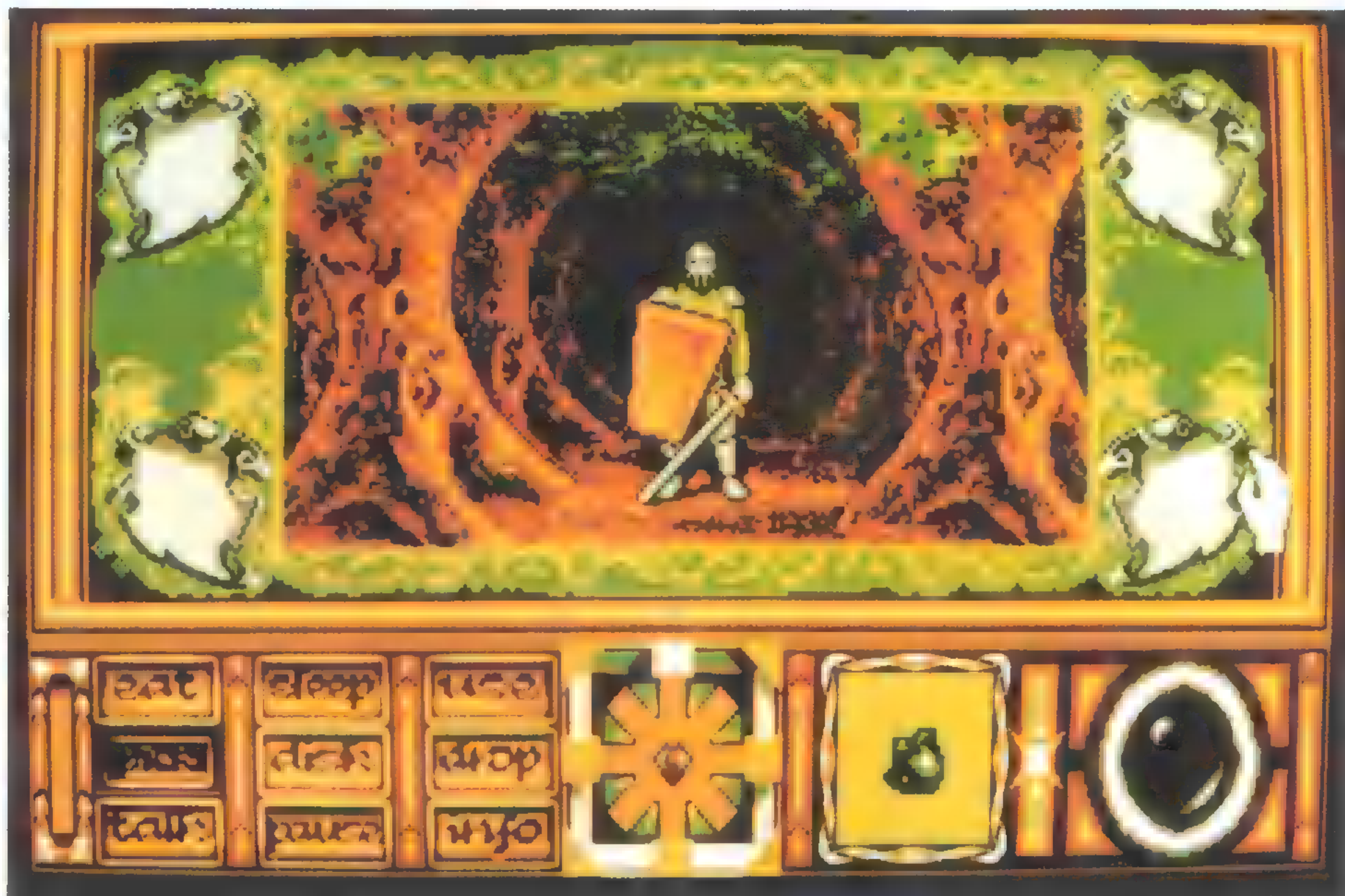
Het ergste is echter dat het spel met geen mogelijkheid wilde draaien op onze Unitron AT en daar dit normaliter een probleemloze machine is zal dit programma op nog heel wat meer computers niets willen doen.

Al met al weer haastwerk met veel bugs.

OBITUS is een combinatie tussen adventure en arcade. Dat dit soort spellen zeer goed kan zijn, hebben we al eerder gezien in EYE OF THE BEHOLDER. In OBITUS ben je echter helemaal alleen om de problemen op te lossen en je tegenstanders in mootjes te hakken.

Bij het spel horen 2 boekjes. In het ene vind je de beschrijving om het spel te installeren en het andere boekje vertelt het verhaal en geeft wat kleine tips. Beide boekjes zijn in vier talen (Engels, Frans, Duits en Italiaans) waardoor hun inhoud aanmerkelijk minder omvangrijk is dan hun volume.

Als je het spel opstart merk je meteen dat



het ongeschikt is voor de interne speaker, zodat je zonder geluidskaart het spel in alle stilte moet spelen.

HET SPEL

Jij speelt Wil Mason die door toeval in het land Middlemere is beland, honderden jaren terug in de tijd. Je begint in een toren met vier zware houten deuren en een sleutel die op één van die deuren past.

Eenmaal buiten de toren sta je in een bos en begint het adventure. Je kunt wapens, voedsel en andere spullen vinden en je komt mensen tegen waarmee je kunt praten of waartegen je moet vechten. Tijdens het spel kun je door vermoeidheid of verwondingen afgemat raken en kun je honger krijgen. Om deze problemen te voorkomen moet je regelmatig eten en slapen.

ARCADE OF ADVENTURE

Met OBITUS heb je eigenlijk 2 spellen in 1: een adventure en een arcadespel. In het bos en in b.v. de ondergrondse mijnen bevind je je in het adventuregedeelte. In dit deel is alles 3-dimensionaal weergegeven en vind je allerlei voorwerpen als je door de gangen loopt. Hierbij loop je ook echt stap voor stap door de gangen terwijl de wanden scrollen. Je kunt dan ook midden in een gang stoppen of omdraaien; iets dat in de meeste adventures niet kan, omdat je daar van lokatie naar lokatie verplaatst wordt! In het arcadegedeelte loop je, terwijl de achtergrond voorbij scrollt en allerlei vijanden vanachter bosjes tevoorschijn springen en op je schieten. Ook zijn er tegenstanders die uit de bomen rotsblokken naar beneden gooien. In dit deel

kun je springen om aanvallen te ontwijken of tegenstanders te verpletteren; iets dat in het adventuregedeelte niet kan. Dit arcadegedeelte is over het algemeen erg eenvoudig. Om extra te variëren zijn er ook lokaties waarin je een combinatie van beide speltypen tegenkomt. Zo kun je in kastelen, kerken en kloosters links- en rechtsom lopen, je naar voren en naar achteren verplaatsen en daarbij ook onderdelen uit het adventure tegenkomen.

BEDIENING en BEELD

De besturing is eenvoudig, zeker als je met muis of joystick speelt. In het adventuregedeelte zie je functies zoals TALK, USE en EAT en met de joystick, muis of cursortoetsen kun je een handje besturen waarmee iconen aangeklikt kunnen worden. In het arcadegedeelte kun je het beste de joystick gebruiken om zodoende snel te kunnen springen en schieten. Het spel is geschikt voor verschillende grafische kaarten, maar op de meesten is het beeld niet om aan te zien. Alleen VGA geeft een zeer goed beeld. Het spel begint met een schitterende demo (alleen in VGA). Als je het spel echter een tijdje speelt, beginnen de vele grauwbroune

kleuren toch te vervelen. Spellen in hetzelfde genre zoals Wizardry 7 en MIGHT & MAGIC 3 zijn heel wat gevarieerder waar het de kleuren aangaat.

KONKLUSIE

OBITUS is dankzij de handige bediening, de combinatie tussen adventure en arcadespel, de soepele scrolling en het goede verhaal een uitstekend spel voor diegenen die er niets op tegen hebben om wekelang te moeten puzzelen en dit puzzelen graag afwisselen met het afslachten van tegenstanders. Wie daarbij ook grafische hoogstandjes wil, komt helaas niet aan z'n trekken met dit spel. Voor beginners is dit spel minder geschikt.

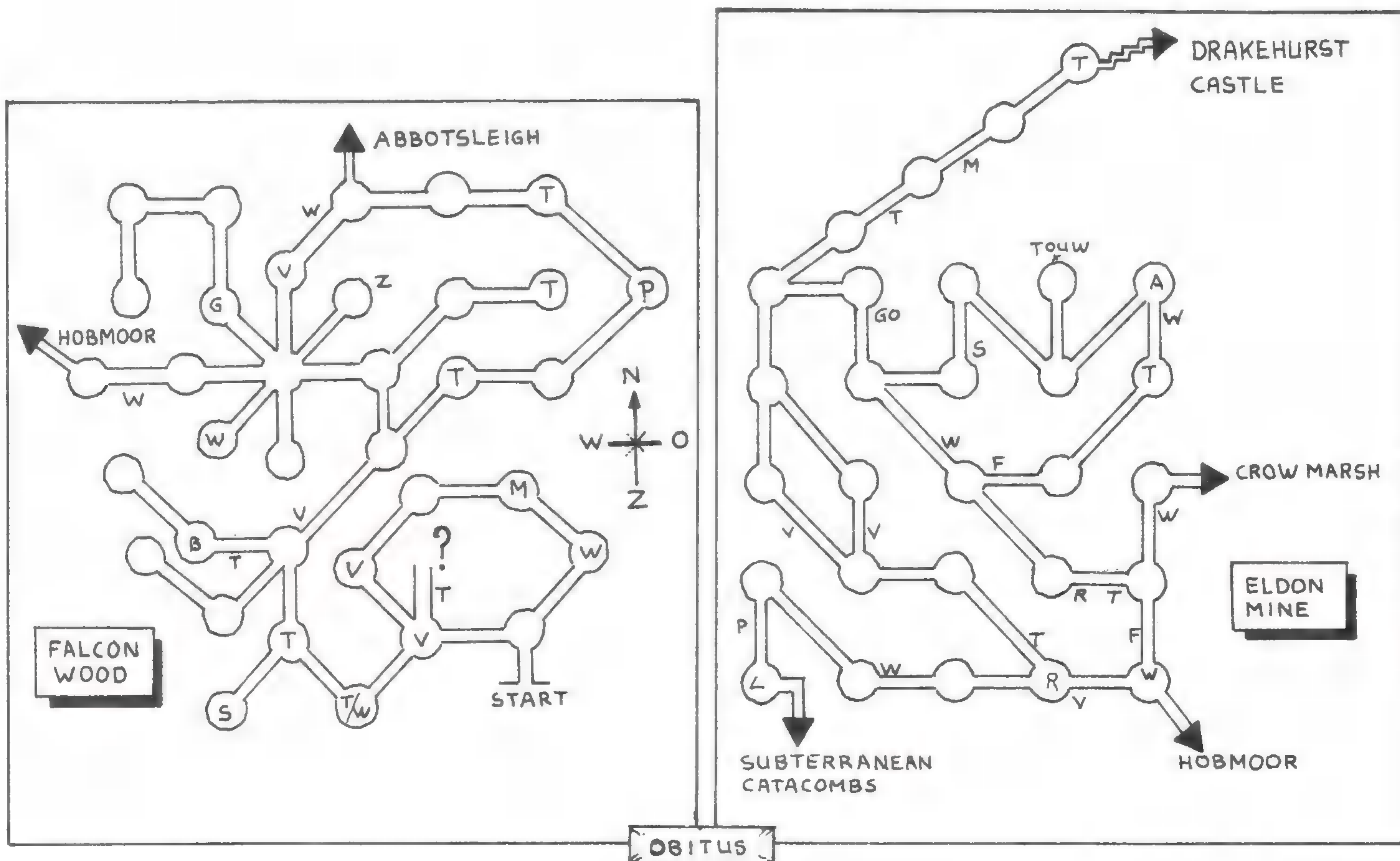
Bas.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D&S Software.

Hieronder vind je de kaartjes van de eerste twee velden in OBITUS.

W=WAPEN T=TEGENSTANDER V=VOEDSEL S=SLEUTEL GO=GOLD F=FIREBRAND R=RING L=LAMP M=MUNT P=POTION B=BOEK G=GEM.



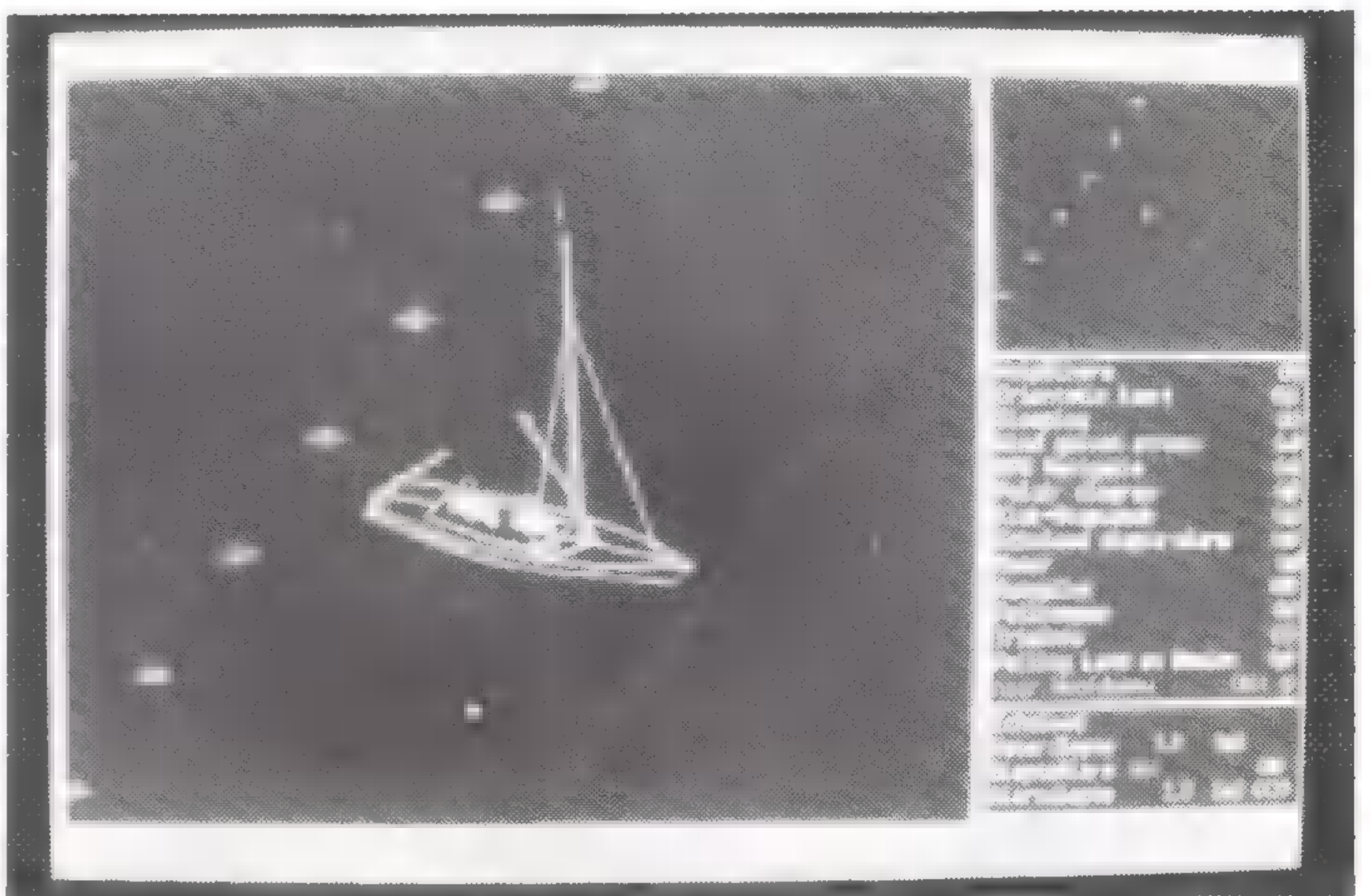
SAIL SIMULATOR V. 1.3.

Stentec Ingenieursbureau B.V.
PC XT/AT & compatibles, 512 Kb, VGA/EGA/Hercules.
Co-processor aanbevolen (voor XT noodzakelijk).
Muis. Stentec stuureenheid optioneel.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijzen:
Programma versie 1.3: FL. 298,=
Met stuureenheid: FL. 398,=
Losse stuureenheid: FL. 150,=
Versie 1.4 (4 boten en 4 vaargebieden) FL. 198,=
2-poorts gamecard voor de stuureenheid FL. 49,=

Deze zeilsimulator is van nederlandse origine en wel afkomstig van een architectenbureau dat zich vanuit een binnen het bureau ontstane interesse heeft toegelegd op een bijzonder specialistische simulatie van het zeilen. Dit programma valt niet onder de spelsimulaties, maar is een bijzonder serieuze en hoogstaande simulatie. Om het eenvoudig te stellen, voor diegenen die van mooie VGA plaatjes en humor in het spel houden is het niet geschreven. Dit is een tool die is bestemd voor zeilscholen en gevorderde zeilers. Alle in het zeilen denkbare of gangbare variabelen zijn dan ook in de simulatie opgenomen. Zo kunnen we kiezen uit 11 vaarlokaties, variërend van de Vinkeveense Plassen tot Barbados en kunnen we varen in 9 bestaande boottypen (1-mans, 2-mans en 3-mans schuiten) en één door Stentec zelf verzonden bootje, waar we nog wijzigingen op kunnen aanbrengen om aan de eigen smaak te voldoen.

Alvorens te zeilen, dienen we onze stuurmiddelen te iken. Stuurmiddelen bestaan uit roer en grootschoot voor de roerganger en fok, trapeze en zwaard (indien bedienbaar) voor de fokkenist. Roer en grootschoot kunnen worden bediend middels een bijzonder originele, apart te bestellen stuureenheid, waarop zich een helmhout (roer) en een schuif bevinden. De stuureenheid kan gewoon in de game-port geplugd worden, waarbij Stentec desgewenst zelfs de gamecard kan leveren. Voor beide stukken hardware geldt: erg origineel, maar kwaliteit niet bijzonder. Het roer schuift onder de handen weg tijdens het zeilen omdat het te licht is en omdat de bijbehorende kabel te stug is. Geen nood, met een muis kan het ook, maar de stuureenheid is wel een veel leukere oplossing.

Eenmaal in de simulatie wordt de gekozen boot afgebeeld, in het gekozen gebied. De gebieden zijn voorgeprogrammeerd in de relatieve ligging van wal, havens, steigers en eilanden en dragen in de initiële vaarmodus (zoals we beginnen) alle wind- en stromingskenmerken mee van het gebied. Maar deze kunnen we wijzigen via de parameters windkracht, windrichting, windvlagerigheid. Zo kunnen we in de simulatie met een optimist best de Noordzee over, alhoewel het navigeren op een optimist niet al te best verloopt. De weergave van de boot, zeilen en bemanning wordt getoond in een draadmodel. Dit draadmodel (en de gehele simulatieroutine) is geprogrammeerd in Turbo-pascal en loopt daarom niet zo snel als simulatiefans gewend zijn. Op een snelle AT is er echter al veel lol aan te beleven en zoals gezegd, het is een serieuze simulatie met als eerste oogmerk de instructieve waarde. Ik kan me voorstellen dat deze simulatie veel van de problemen die instructeurs ondervinden om bij het 's avonds (na de praktijkles) theorieles geven, de zaken voor de cursist plastisch weer te geven. Middels het scherm is heel goed voor te stellen wat er gebeurt en leuker nog, waarom het gebeurt. Nadeel van het gebruik van deze simulatie zal wel zijn het intensieve gebruik van een tachtigtal toetsen en toetsencombinaties, waarvoor een speciale cursus bijna vereist is. Dat had overzichtelijker of direkter gekund. Wedstrijdzeilers en zeezeilers hebben nog de optie om parcoursen uit zetten, om een manche optimaal voor te bereiden en om te oefenen in kust- en GPS-navigatie. Zij het dat dit voor veel mensen nieuwe termen zijn: de simulatie samen met het handboek geven een goede uitleg en een goede mogelijkheid om er eens mee te spelen voordat we de open zee op hoeven om het te proberen. De verwachting is dat, als er een-



maal door een zeiler intensief met dit programma is gestoeid, dit programma als logboek en leermeester kan functioneren. Een zeer goede vondst. De uitvoering echter is weinig toegankelijk wegens een gebrek aan handzaamheid (toetsen) en het gebrek aan variatie in de beelden van de simulatie. Toch klapperen mijn zeilen nu uit de PC-speaker, want ik kan niet tegelijk mijn boot uit de wind houden en typen. Afvallen, volvallen, fok aan en aan de wind naar ginder kerktoren. Toch leuk.

Douwe.

Beeld:	6
Geluid:	6
Simulatie:	9
Spelkwaliteit:	7
Prijs:	5

Beschikbaar gesteld door Stentec B V



Thunderhawk.

In Software gids nummer 11 is Thunderhawk van Core design geresenseerd. Hierbij is door Alfred al duidelijk aangegeven dat het hier niet zo zeer om een simulatie gaat, maar in eerste zin om een schietspel. Daar wil ik graag aan toevoegen dat Thunderhawk eigenlijk als arcadegame of schietspel haar doel voorbij schiet als het gedraaid wordt op een 486/33 mhz. Zelfs in de 10 Mhz stand is er van dit spel niets meer terecht te brengen. We hebben gewoon domweg de tijd niet om ergens op te reageren, omdat alles zo snel in beeld komt en weer verdwijnt, dat we net ten hoogste één knop hebben kunnen indrukken. Daarnaast heb ik op de PC (zowel 286 als 486, met meerdere joysticks en meerdere game-cards) ondervonden dat de combinatie tussen joystick- en toetsenbordbesturing en muis- en toetsenbordbesturing ronduit waardeloos is. Of het een of het ander reageert totaal niet. Men zij hierbij gewaarschuwd.

Douwe.

N.v.d.r.: Joystick-, toetsenbord- of muisproblemen heb ik met deze 'simulator' niet ondervonden; pech of geluk, het is maar hoe je het noemen wil. De problemen met spellen op een 486 computers zijn bekend. Vooral arcadespellen en vlotte adventures lopen te snel op deze machine en hebben nog geen aanpassing voor de 486 processor. Dit probleem doet zich ook voor met wat oudere (vaak low-budget) software. Op een 16 Mhz. -of nog snellere- AT kunnen deze programma's al niet meer gespeeld worden.

Alfred.

L'EMPEREUR NAPOLEON 1

Koei/Infogrames.

PC & compatibles, DOS versie 2.0 of hoger, min.

640Kb, CGA monochrome, EGA/VGA 16 kleuren.

Harddisk aanbevolen, keyboard/muis, 1 speler, diskettes: 3.5"+5.25", AdLib.

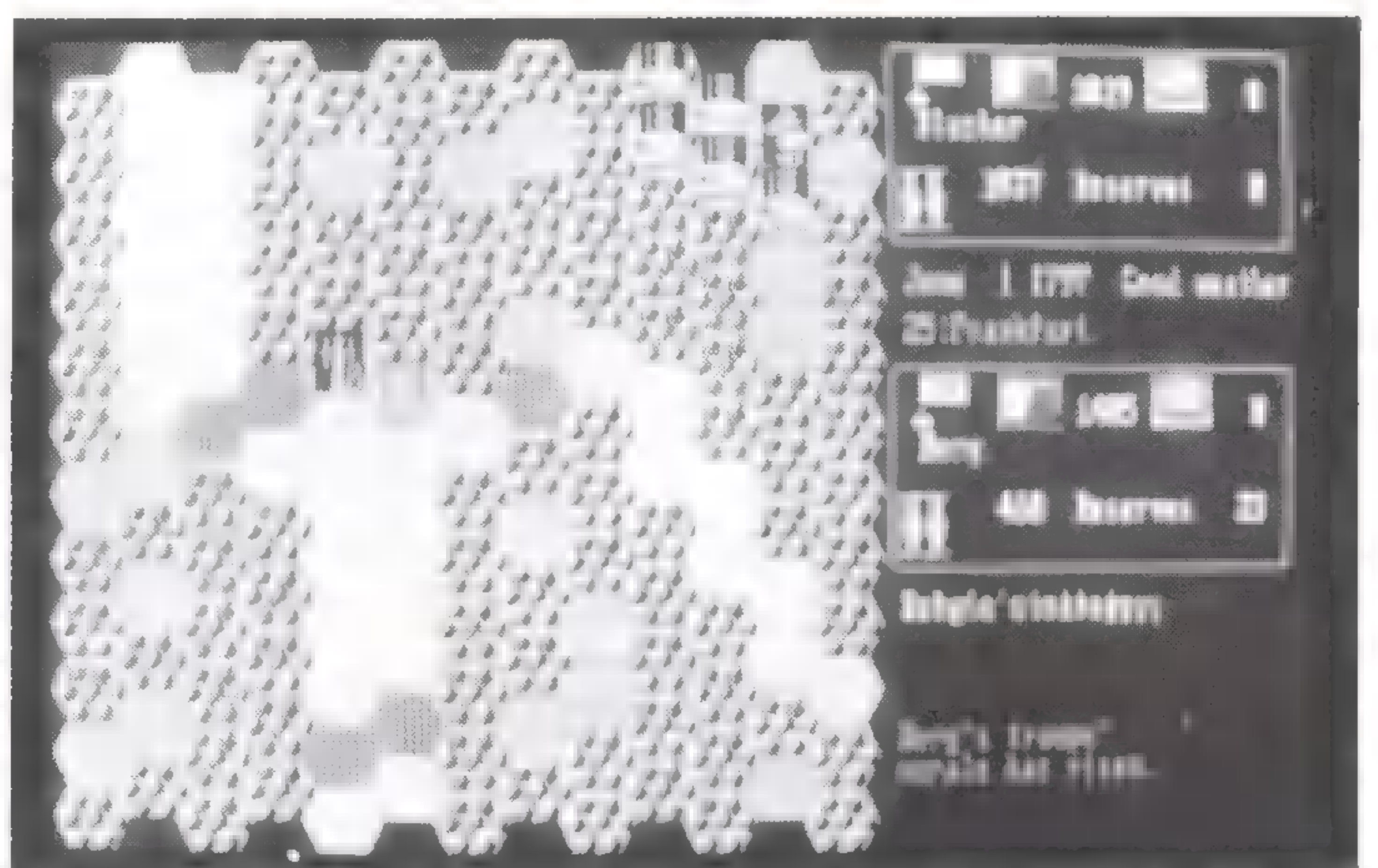
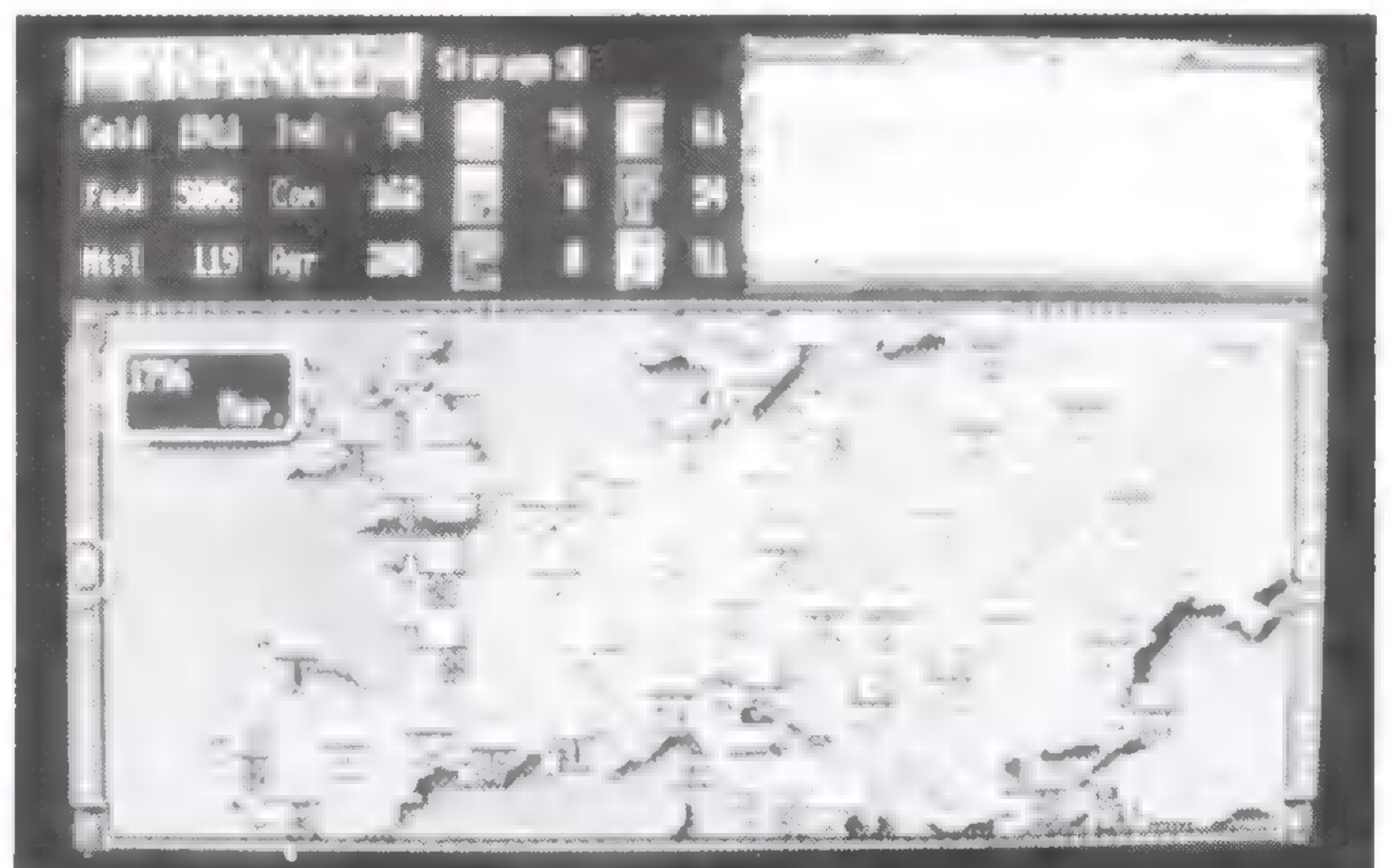
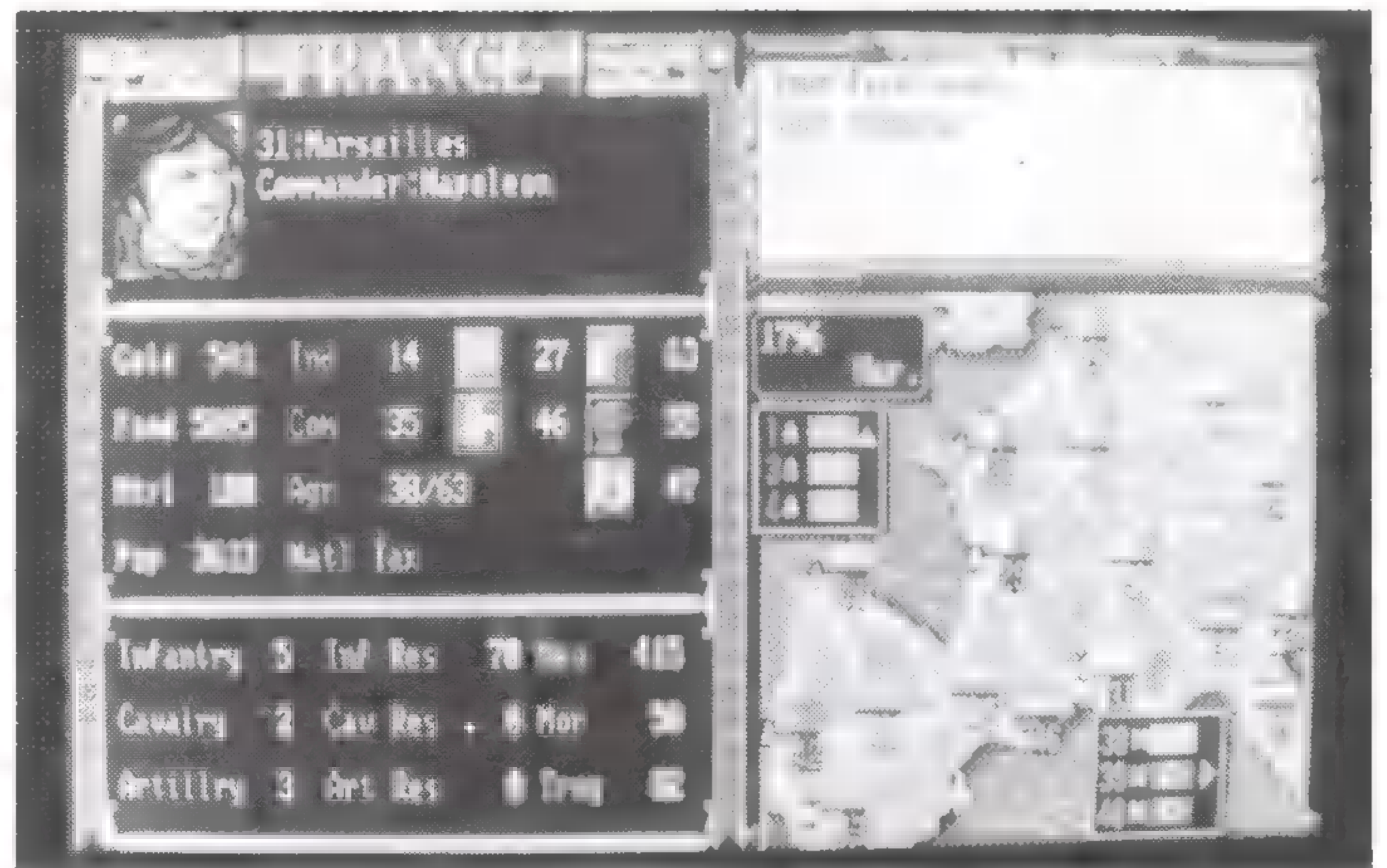
Richtprijs: FL. 129,=

Napoleon Bonaparte (origineel Buonaparte, van Corsicaanse afkomst) is zonder twijfel één der grootste militaire leiders en staatsmannen geweest in de geschiedenis. Uit een bijzonder verdeeld Frankrijk, dat na de Franse Revolutie in internationaal isolement was geraakt en in oorlog met bijna alle Europese staten, heeft Napoleon in dertig jaar tijd van dit land een wereldmacht gemaakt. Gelukkig heeft echter ook hij met al zijn expansiedriften uiteindelijk in 1815 zijn Waterloo gevonden. Vandaar de uitdrukking natuurlijk!

In L'Empereur, een semi-strategische en politieke geschiedssimulatie, kunt u de carrière van Napoleon op uw eigen wijze overdoen. Vanaf het moment dat Napoleon tegenover de royalisten in Toulon de eerste successen boekte als artillerie generaal, tot het moment waarop op het Belgische slagveld de uiteindelijke beslissing bevochten moet worden. U kunt de gehele loopbaan beleven en een eigen wending aan het verhaal geven of op één van de kritieke momenten in de loopbaan van Napoleon instappen. Als generaal, als opperbevelhebber van het Franse republikeinse leger, als eerste consul van de republiek of uiteindelijk als Keizer van het imperium France.

In iedere fase van de loopbaan blijft het doel van het spel hetzelfde, alhoewel de rijkwijdte van de beslissingen in de verschillende stadia natuurlijk verschilt. Middels het veroveren van ongeveer 50 Europese staten (inclusief Pruisen en Rusland) dient u geheel Europa te maken tot een horige van Frankrijk. Middelen hiertoe zijn uw legers, bestuurd door officieren, diplomatieke acties, economische en politieke beslissingen en natuurlijk uw relatie met de verschillende volkeren (training, indoctrinatie en belastingen). Een bekend aantal parameters voor een simulatie als deze. Opvallend in het spel is dat eigenlijk aan geen van de dimensies van het spel echt voorrang is gegeven. Het is waar, voor het voeren van veldslagen krijgt u steeds de beschikking over een apart scherm (slagveld) en aparte besturing van eenheden en slagordes. Maar de crème zit hem in het samenspel van alle variabelen tegelijk. Een leger kan niet gemotiveerd en gevoed ten strijde trekken, als de economie en bevoorrading niet goed zijn geregeld. (Alhoewel Napoleon zelf heilig geloofde in marcheren op een lege maag). Aardig van het spel is de database van verschillende eigen en vijandelijke officieren, waarmee een groot deel van het spel gespeeld wordt. Iedere officier heeft een eigen karakter en eigen goede, c.q. slechte kanten, waarmee het spel aardig overeenkomt met de geschiedschrijving. Zo wordt in het spel duidelijk dat generaal Ney (later maarschalk) een heroïsch leider is in het gevecht, maar als minister van defensie een hope-loze organisator blijkt. Aardige details, maar ze komen jammer genoeg grafisch niet over. Alhoewel het spel zeer goed is opgebouwd, geldt ook hier weer dat strategische spelen meestal zwak zijn in grafische presentatie. Een flauw EGA 16 kleurenscherm straalt ons tegemoet. Tijdens de veldslagen is het ten ene male onduidelijk wie wie is en hoe de eenheden gepositioneerd zijn. In de stedenoverzichten en datatabellen waarmee we moeten werken, spreekt ook geen fantasie. Ditzelfde geldt voor de begeleidende muziek, die niet om aan te horen is en bijzonder low-res Adlib sound biedt.

Maar goed, allemaal dingen waarom het niet hoeft te draaien bij dit soort spelen. Wat daarom belangrijker is, is misschien de



overweging dat Koei door alle elementen in het spel op te nemen, die nodig zijn om geschiedenis te schrijven, eigenlijk een beetje een onzijdig spel heeft gecreëerd. Het is per definitie niet een wargame zoals "Waterloo" van PSS, "Battles of Napoleon" van SSI of "UMSII" van Rainbird. Het is meer een algemene geschiedenis nabootser, die qua vormgeving erg overeenkomt met "Champions of the Ray". Het is maar net wat je zoekt. Misschien doen we de veldslagen van Napoleon nog wel eens in een vergelijk (verzoeknummers bij de redactie mogelijk). In ieder geval een zeer goed programma, met soepel lopende routines, vlotte schijven schermafhandeling en zeker een voldoende uitdaging. Nogmaals wil ik echter de makers van dit soort "intelligente" producten er op wijzen dat ze met een beetje meer aandacht voor presentatie en animatie een breder publiek zouden kunnen bereiken.

Douwe.

BEELD: 6
GELUID: 3
SPELKWALITEIT: 8
DOCUMENTATIE: 6

Beschikbaar gesteld door D+S Software

HARPOON V.S. 1.2.1.

Softwarehuis: 360 Pacific/Electronic Arts.

PC & Compatibles, AT min. 10 Mhz aanbevolen, RAM 640 Kb.,
VGA 16 kleuren, EGA 640x350 of 320x200, CGA, Tandy.

Diskettes: 3.5" of 5.35", muis, Roland MT-32, Soundblaster, Adlib.

Richtprijzen: Programma + Battleset 2 FL. 129,=

Battleset 3 of 4 FL. 59,=

In Software Gids nr. 6 hebben we onze lof al mogen tuiten over de ins en outs van deze fantastische "Naval warsimulator". Met de komst van twee nieuwe datadisks; Battleset 3 "Mediterranean" en Battleset 4 "Indian Ocean/Persian Gulf", wordt het spel dat sinds het overlijden van Mirrorsoft door Electronic Arts wordt uitgebracht, nieuw leven ingeblazen. Voor het gebruik van battleset 4 heeft 360 Pacific voor E.A. zelfs een nieuwe versie uit moeten brengen (1.2.1.), welke in de verpakking vergezeld wordt door Battleset 2 "North Atlantic Convoys".

Aan het programma zelf is niets merkbaar veranderd. De graphics zijn nog steeds high-res EGA, alhoewel het nu mogelijk is om via een update formulier bij E.A. een MCGA update te bestellen. De aanpassing van het programma heeft te maken met toegevoegde spelelementen in battleset 4, zoals vernieuwd gebruik van satellieten en Stealth Fighters. Stealth fighters zijn bijvoorbeeld in minder mate zichtbaar voor radar en dienen in de vergelijkingstabellen van het bronprogramma aangepast te worden. Was het nu maar zo dat alleen deze eenheden niet zouden werken als we Battleset 4 met versie 1.1. van Harpoon zouden combineren. Helaas pindakaas, met Harpoon 1.1 werkt de battleset gewoonweg niet. Een pleister op de wonde is, dat bij de aanschaf van de nieuwe versie Battleset 2 inbegrepen is. De voor Harpoon uitgebrachte Scenario editor hebben wij niet mogen testen. Deze werkt wel volledig met beide versies. In totaal zijn er nu 61 (zie tabel) voorgeprogrammeerde scenario's in omloop en eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat ik er nog geen twintig daarvan compleet heb uitgespeeld. Ieder scenario kan onvoorspelbaar verlopen, afhankelijk van de acties van de speler en de tussentijdse beslissingen van de vijand (computer). Hieruit blijkt dat de routines (taktisch en strategisch) van de tegenstander niet zijn vastgelegd, maar dat er een raamwerk (denk maar aan een doctrine) voor het handelen van eenheden is vastgelegd in het programma. De acties van alle entiteiten in het spel zijn daarom slechts voor een deel te voorspellen, hetgeen het spel bijzonder interessant houdt, zelfs als we voor een tweede maal eenzelfde scenario opstarten.

61 Scenario's is dus meer dan genoeg. De battlesets 3 en 4 zijn in bijzondere mate interessant, omdat in deze sets een groter aantal landen is opgenomen met verschillende politieke motieven en verschillende doelstellingen in het gevecht. De conflictsituaties in het Midden-Oosten en in en om de Perzische Golf escaleren daarom snel, hetgeen in meerdere scenario's van beide battlesets ook dreigt te gebeuren. De naval warsimulatie wordt daarmee naar het niveau van een global warsimulatie getild, waarin alleen de besturing van landeenheden achterwege blijft. Maar blijkbaar kan zonder deze eenheden ook een redelijke oorlog worden uitgevochten. Zeker wanneer de parameters "chemical" en "nuclear releases" op ja worden gesteld, wordt al snel duidelijk welke landen over welk wapentuig beschikken. Wat ook duidelijk wordt is welke Nato-staten in een oorlogssituatie in deze regio zwakke plekken blijken te zijn. Het is niet voor niets dat Nederlandse F-16's bijna in Turkije gestationeerd zijn geweest. Voor de liefhebbers van dit spel en de liefhebbers van realistische simulaties of wargames zijn deze datadisks bijna een must. 360 Pacific heeft in ieder geval met de keuze van de lokaties van de nieuwe battlesets een goeie zet gedaan. Toch blijf ik het jammer vinden dat de bezitters van 't eerste uur, de meest trouwe Harpoonisten, weer naar de winkel moeten voor het programma zelf.

Als u me nu wilt excuseren, mijn adjudant meldt me dat er een squadron Syrische Migs onderweg is naar het Turkse vliegveld

Incirlik. We zullen een flight F-14's van patrouilletaak moeten onthefpen en even laten kijken. See you after the war.

Douwe.

BEELD (PROGRAMMA) :	7
GELUID (PROGRAMMA) :	5
SPELKWALITEIT (DATADISKS) :	9
DOCUMENTATIE (DATADISKS) :	7
PRIJS (PROGRAMMA+BS2) :	7
PRIJS (BS3 OF BS4) :	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

SET/SCENARIO'S/DEELNEMENDE LANDEN

1	13	VS,USSR,UK.
2	16	VS,USSR,UK,NL,FRA,NOR,BE.
3	16	Egypte,Syrie,Isr,USSR,VS,Fra,Tur,Libya.
4	16	Iran,Irak,Pakistan,India,VS,Fra,USSR,Kuw.

THE MAGIC CANDLE 2

Softwarehuis: Mindcraft.

PC & compatibles/Tandy, min. 512 Kb., EGA/VGA/Tandy, hard-disk noodzakelijk, 1 Speler, diskettes: 3.5"DD of 5.25"HD.

Roland MT-32/Adlib/Soundblaster, printer optioneel.

Richtprijs: FL. 139,=

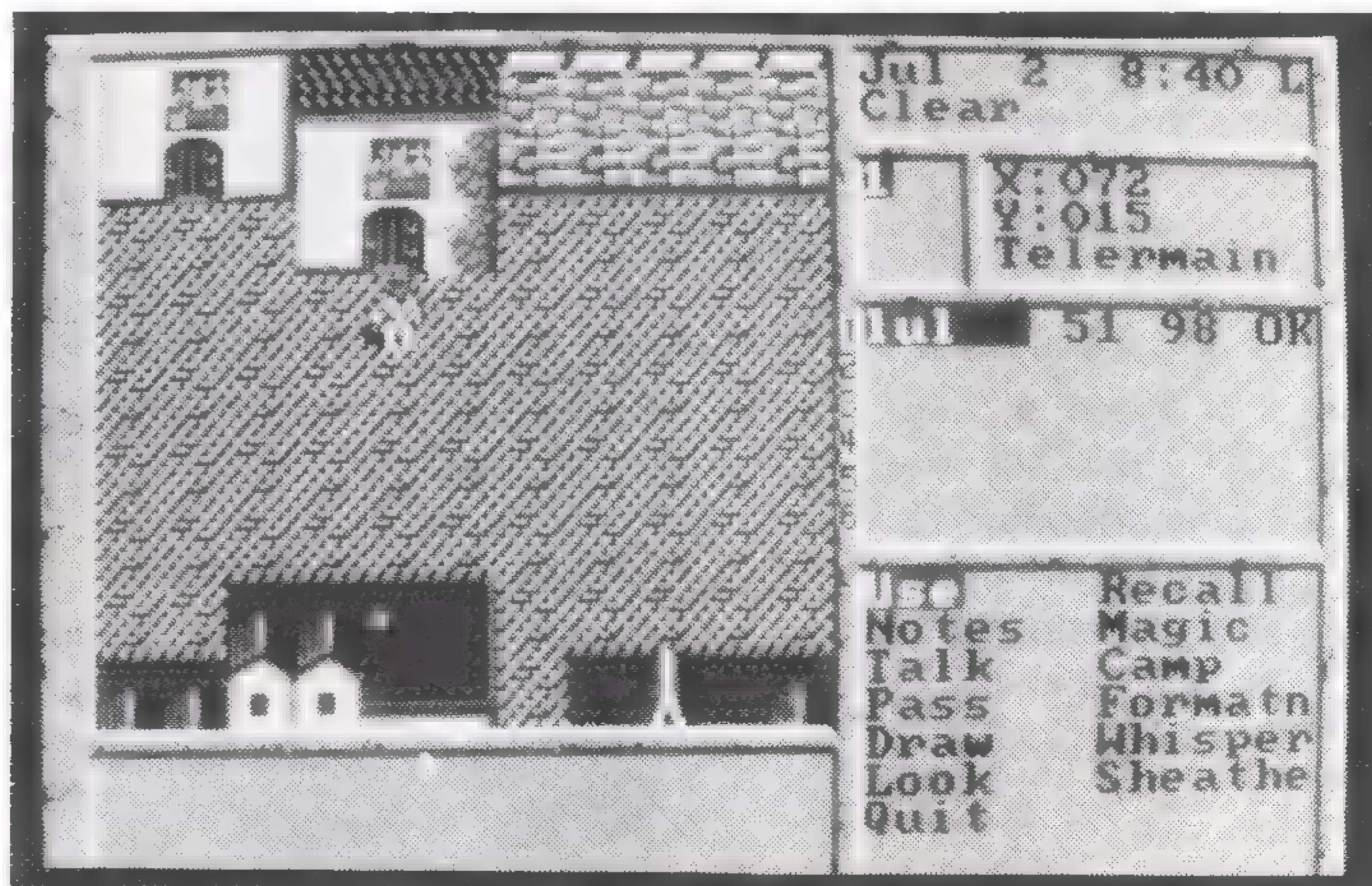
In Software Gids nr.9 heb ik een piepklein stukje besteed aan deel 1 van deze reeks, omdat dit deel hopeloos verouderd was; zowel qua spel als graphics. Daarbij kwam nog dat dat deel al 3 jaar oud was, dus ergens was dit commentaar wel begrijpelijk. Nu is dan deel 2 uit. Nieuw en met ondersteuning van VGA en geluidskaarten. Toch moet ik ook hier weer een kort stukje narigheid neerschrijven, want dit kun je anno 1992 echt niet maken voor deze prijs. Het gehele spel is afgekeken van BARD'S TALE 1 en ULTIMA 5, de VGA graphics lijken op plaatjes die we kennen van de MSX of de Commodore-16, de geluiden zijn zeer zwak en (hoe is het mogelijk) het spel is niet vooruit te branden op een 16Mhz. AT!

Zo hebben we dus een gejat spel dat er slecht uitziet, duur is en konkurrenten heeft die aanmerkelijk beter zijn. Wie het spel toch wil proberen vanwege de spelkwaliteit (die wel goed is) krijgt voor z'n dure geld wel een fraaie verpakking, een mooie handleiding en een schitterende full-color landkaart.

Alfred.

BEELD :	3
GELUID :	2
SPELKWALITEIT :	7
DOCUMENTATIE :	7
PRIJS :	3

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



HERO QUEST

Softwarehuis: Gremlin.

PC XT, AT, PS-1, PS-2, Tandy 1000. Min. 640k.,
EGA/VGA/MCGA/Tandy, MS-DOS versie 2.1 of hoger.
Adlib/Roland, joystick/muis/keyboard, 1-4 Spelers, dis-
kettes 3.5" of 5.25".

Richtprijs: FL. 119,=

In de maand december hebben we regelmatig reclamespots kun-
nen zien, waarin het bordspel HERO QUEST geadverteerd werd
en nu is dan (eindelijk) de computerversie op de markt gekomen.
De PC versie wijkt in zoverre af van die van de Amiga en Atari-
ST, dat de datadisk RETURN OF THE WITCH LORD inbegrepen
is.

HERO QUEST is in feite niets anders dan een soort Ganzenbor-
den; in plaats van de gansjes werk je hier echter met 4 fantasiefi-
guren. Je kunt kiezen uit een Barbarian, een Dwarf, een Elf en
een Wizard. De laatste twee kunnen gebruik maken van tover-
krachten, terwijl de eerste twee pure vechtjassen zijn. Een groot
verschil met het bordspel is, dat dit met maximaal 5 spelers ge-
speeld kan worden, waarbij één speler de rol van Morcar (Evil
Wizard) voor zijn of haar rekening neemt. In deze versie wordt
deze rol door de computer overgenomen.

Als je dit spel in je eentje speelt, heb je tal van mogelijkheden: je
kunt met één van de karakters op pad gaan of ze alle vier mee-
nemen, waarbij je ze in teamverband kunt laten vechten tegen de
monsters van Morcar of een competitie-element inbouwen en ze
ook tegen elkaar opzetten. Met z'n tweeën kun je elk twee figu-
ren voor je rekening nemen of ieder één.

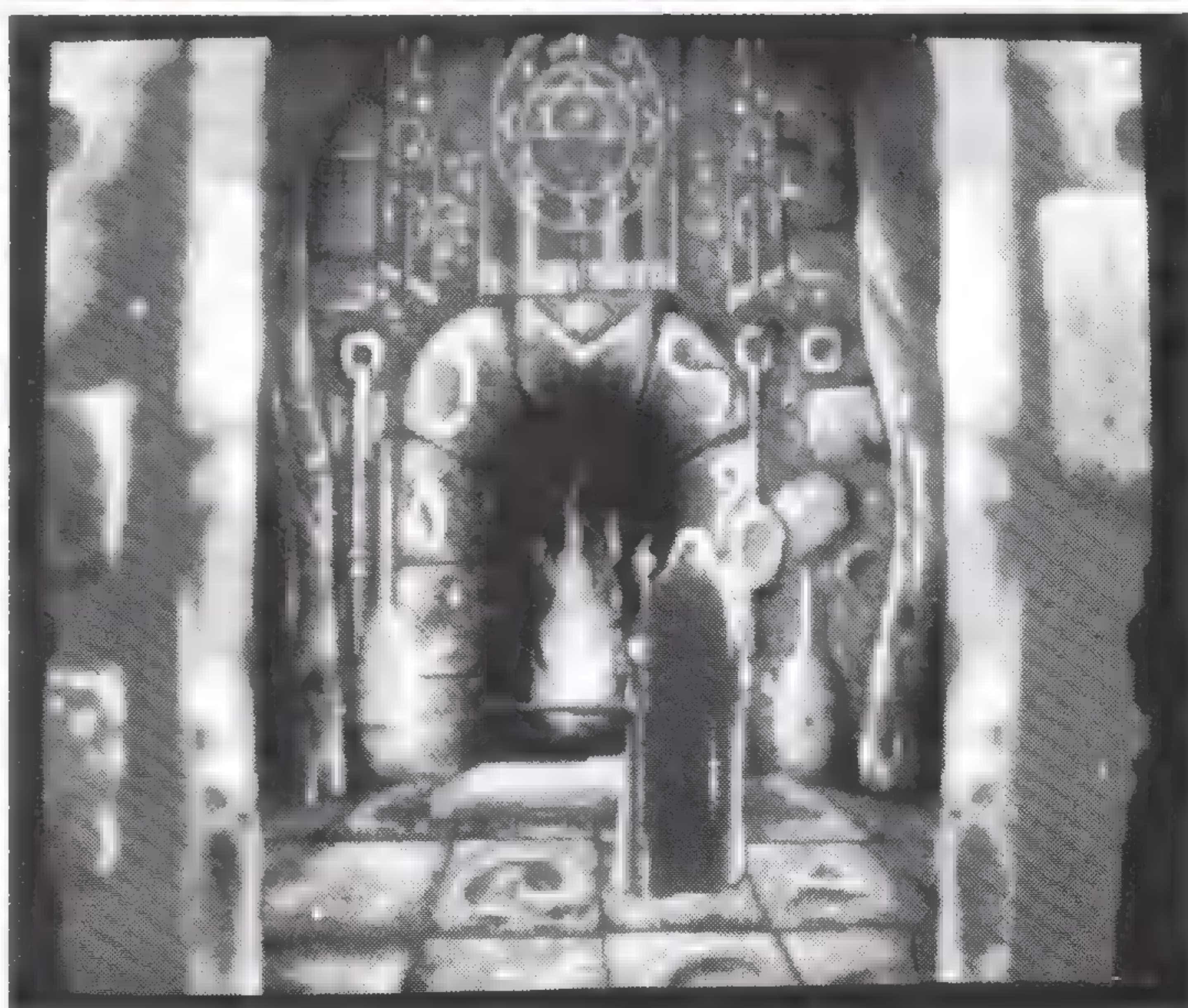
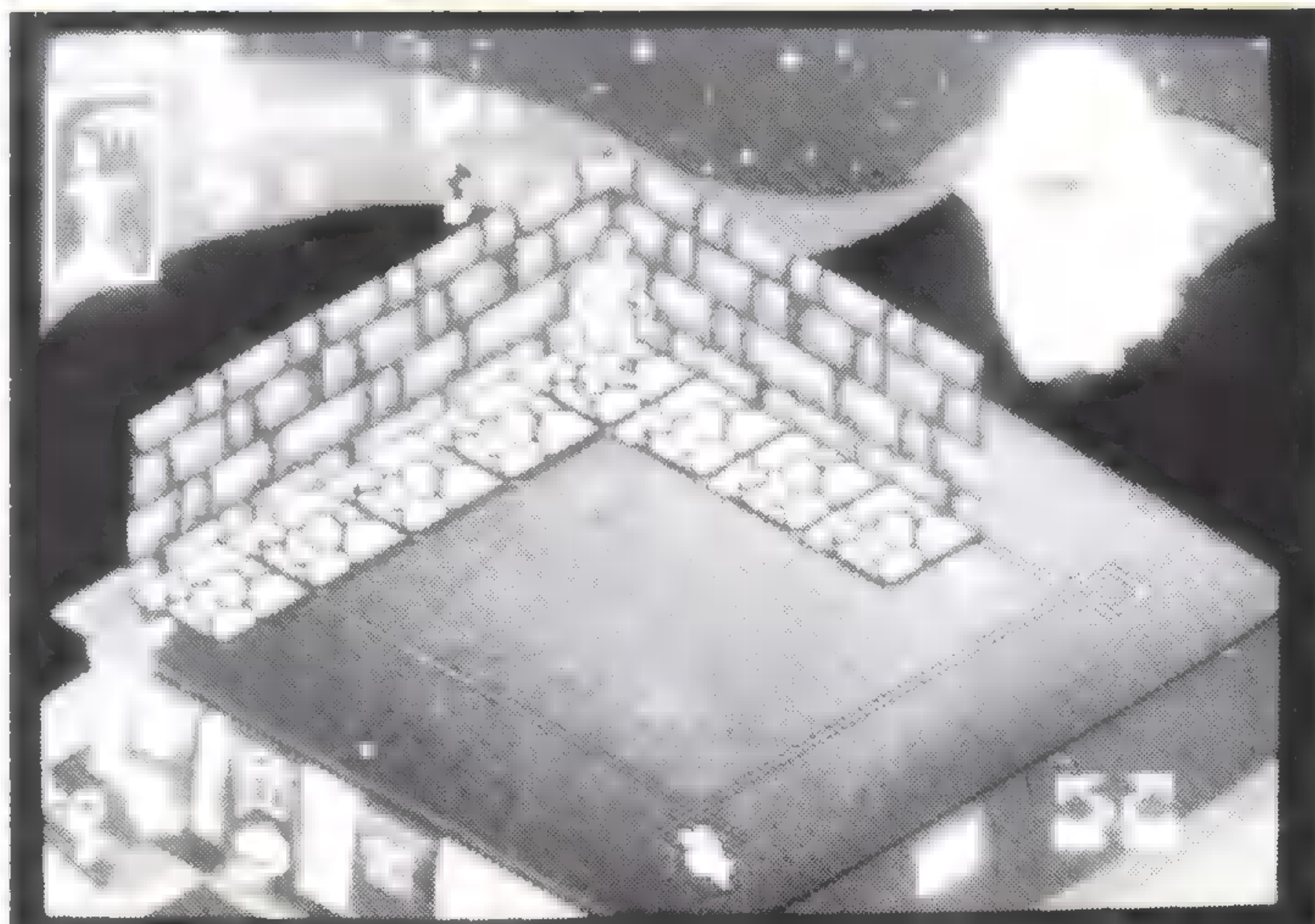
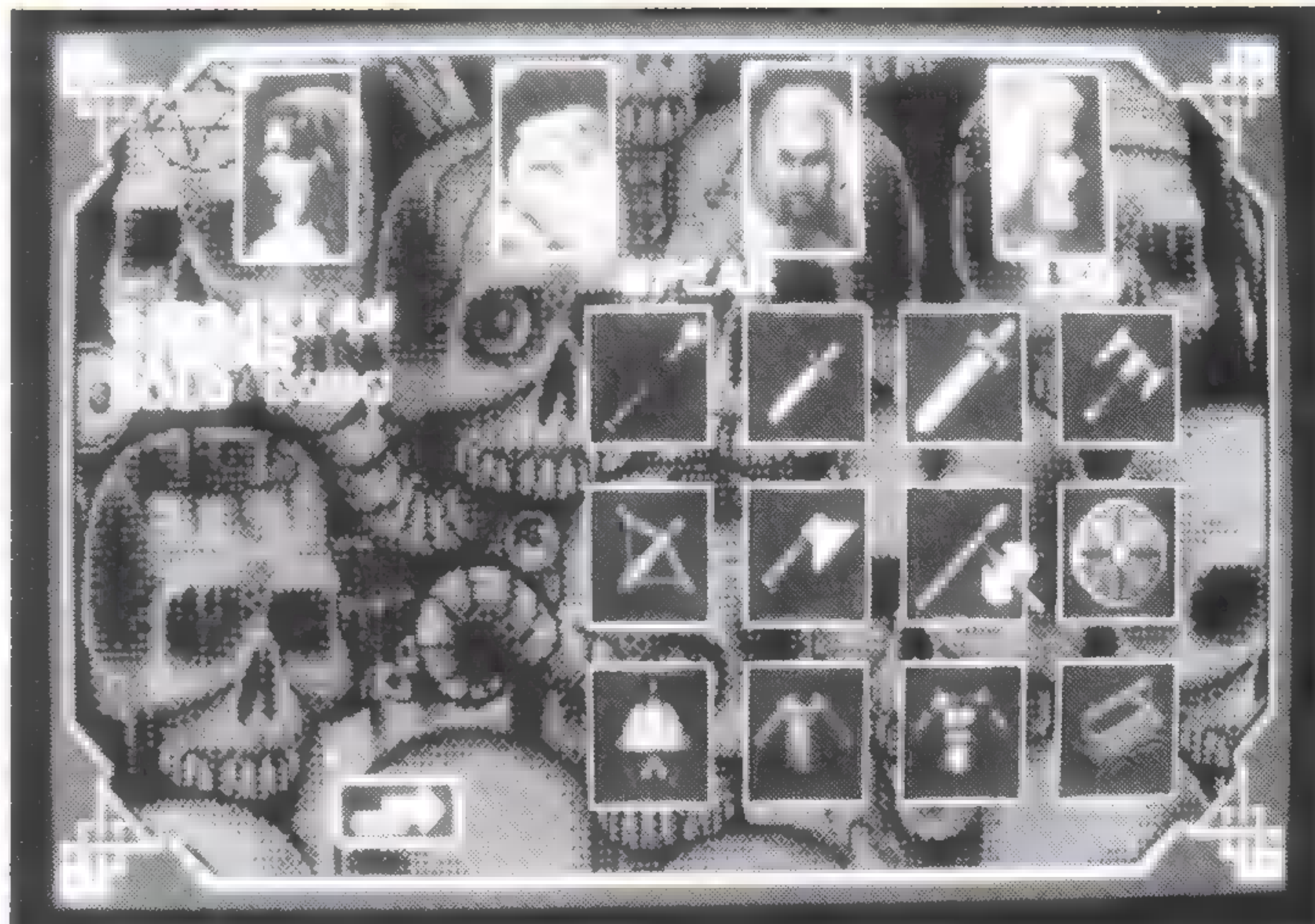
Voordat je begint kun je de voorhanden zijnde figuren een ande-
re naam geven en eventueel SAVen op harddisk of een aparte
datadisk. In het beginmenu is een "Renew" optie opgenomen om
een karakter dat teveel hitpoints verloren heeft nieuw leven in te
blazen, maar hiermee moet je voorzichtig zijn, want diegene ver-
liest dan alle wapens die gekocht zijn en alle items, die tijdens
een ronde gevonden zijn.

Buiten de datadisk RETURN OF THE WITCH LORD zijn er 14
quests, die eerst allemaal uitgespeeld moeten worden, voordat je
aan de extra 10 quests kunt beginnen. Aangeraden wordt om de
scenario's in de volgorde te spelen, zoals die bij het verlaten van
het beginmenu wordt getoond, omdat je op die manier een wape-
narsenaal en de nodige bescherming kunt opbouwen. Deze heb
je hard nodig als je in de latere quests terechtkomt.

Behalve scenario 1 (oefenrondje) beginnen alle quests op een
bepaald punt op het bord bij een trap. Nadat je de opdracht hebt
vervuld moeten alle deelnemers terug naar deze trap, waarna de
beloning wordt uitgereikt en je naar de winkel kunt om gevonden
schatten om te zetten in wapens, helmen, harnassen etc. In eer-
ste instantie is het bord nog blanco; iedere keer als er een speler
in een volgend veld komt of een deur opent, wordt het betreffen-
de deel van het bord zichtbaar.

Met een druk op de linkermuisknop wordt de deelnemer die aan
de beurt is geactiveerd en wordt bepaald hoeveel vakjes hij op
mag schuiven. De dobbelstenen zijn hierbij vervangen door een
roterende munt, zodat het kan voorkomen dat je slechts 1 vak-
je mag verplaatsen. Voor of na het verplaatsen heb je de keus uit
vechten (als er een tegenstander aanwezig is), zoeken naar val-
len of geheime deuren en zoeken naar schatten. Elke mogelijk-
heid wordt voorgesteld door een ikoon, dat met de muis aange-
klikt kan worden. Verder is er nog een sleutel, die gebruikt kan
worden om gesloten deuren te openen, waarna je op een over-
zichtskaart kunt zien wat er in de kamer of gang, die erachter ligt
te vinden is.

"Terug naar af" is er bij HERO QUEST niet bij, maar verder zijn
alle elementen aanwezig, die bij andere bordspellen ook voor de



nodige narigheid zorgen: je weg kan versperd worden door vallende stenen, zodat je met een enorme omweg weer terug naar de trap moet en er zijn valkuilen die je een hitpoint kosten als je er in duikelt. In de gangen zijn vaak monsters aanwezig, die uit de weg geruimd moeten worden, maar ook kun je onverhoeds aangevallen worden terwijl je een veld aan het onderzoeken bent en mag je gaan vechten in plaats van een schat in de wacht te slepen. Schatkisten zijn meestal voorzien van vallen, dus voordat je deze openmaakt altijd eerst de optie gebruiken voor het zoeken van geheime deuren, c.q. valstrikken.

Aan de andere kant kun je natuurlijk geluk hebben en bestaat een gevonden schat soms uit 10, dan weer 100 goudstukken of je vindt flesjes met drankjes, die diverse werkingen kunnen hebben.

KONKLUSIE

HERO QUEST is een geslaagde poging van Gremlin om een bordspel te simuleren op het beeldscherm: grafisch ziet het er allemaal gaaf uit, de muziek is best redelijk en -als je dat niet vindt- uitschakelbaar. Het enige nadeel is echter, dat (waarschijnlijk door het vele rekenwerk) de snelheid te wensen overlaat. Zelfs op een 386-SX machine is dit geen spel, dat uitblinkt door flitsend voetenwerk en bezitters van een XT zullen het nodige geduld moeten opbrengen. Tijdens gevechten met Morcar's monsters komt dit eveneens tot uiting: de 2 figuren staan tegenover elkaar (apart scherm) en middels de dobbelstenen (munt in dit geval) wordt bepaald wie er wint. De aanvaller heeft een aantal doodskopjes, terwijl de verdediger schildjes heeft. De verhouding

doodskopjes versus schildjes bepaalt wie het gevecht wint, maar ook dit duurt allemaal vrij lang.

Wie dit alles geen bezwaar vindt en bovendien een liefhebber is van bordspellen, zal HERO QUEST best kunnen waarderen. De scenario's kunnen meermalen gespeeld worden, waarbij de lokatie van de monsters e.d. elke keer hetzelfde is. De schatten in de velden zijn echter "at random" geplaatst, zodat elk rondje toch weer anders is.

In je eentje spelen is wel aardig, als je je fantasie gebruikt. Het leukst lijkt het me om met twee (of meer, maar dan wordt het wel inschikken) spelers rond de computer te zitten. Jammer genoeg is er geen optie om met een (nul)modem te spelen.

Jocelyn

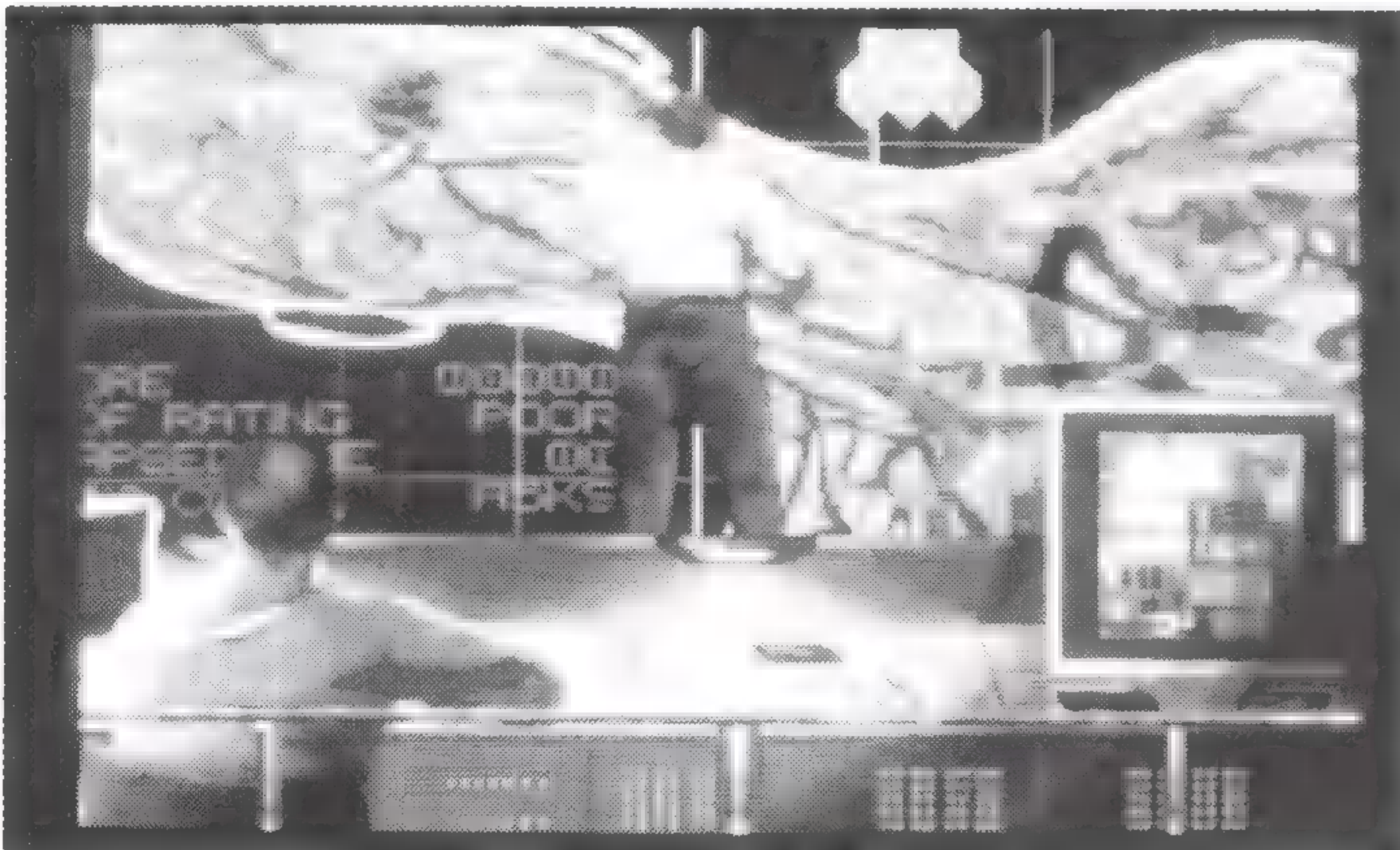
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

AMIGA/ATARI-ST

Voor deze systemen ligt de prijs rond de FL. 90,= wat in dit geval niet zo gunstig is ten opzichte van de MS-DOS prijs, omdat hier de extra RETURN OF THE WITCH LORD datadisks apart aangeschaft moeten worden. Hoeveel daarvan de meerprijs is, is nog niet bekend.

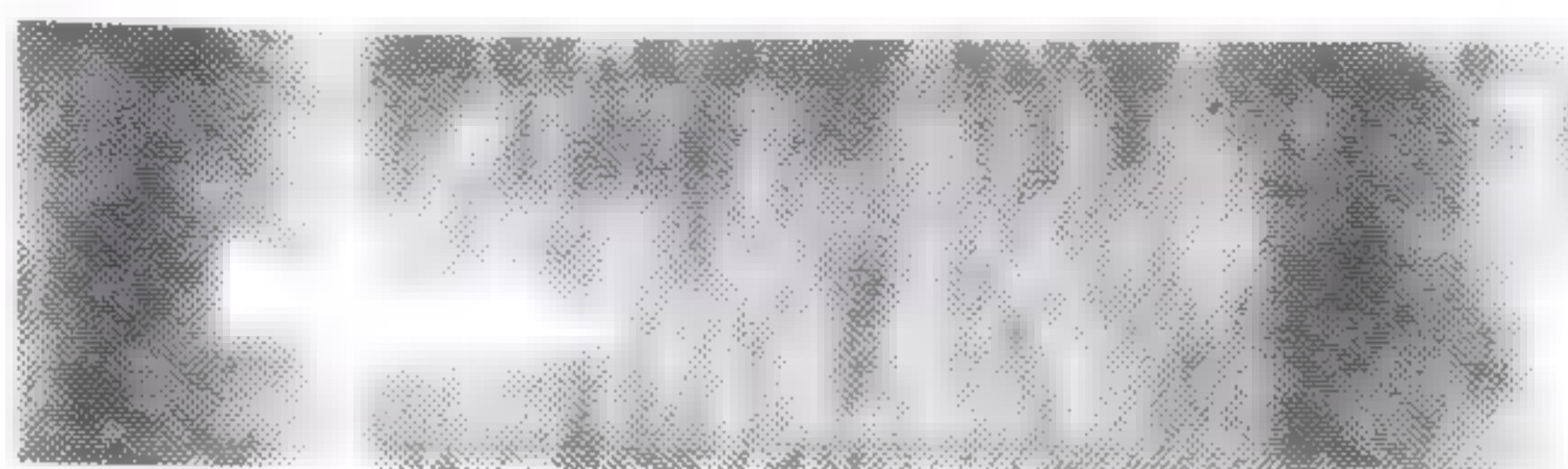
FANTASTIC VOYAGE



Softwarehuis: Centaur Software.
AMIGA/ATARI-ST. Richtprijs FL. 99,=

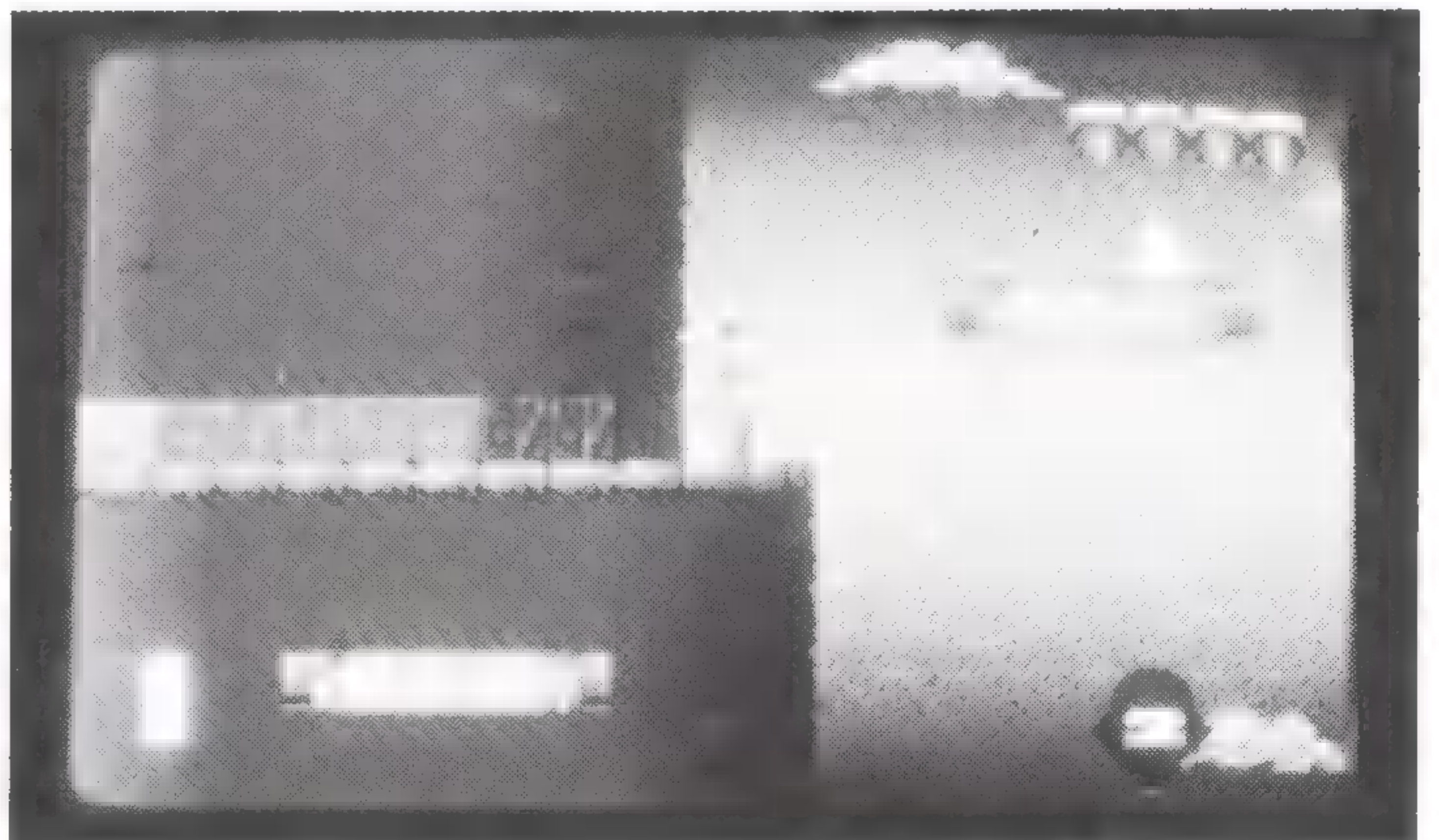
Dit spel is gemaakt naar aanleiding van de gelijknamige s.f.-speelfilm (niet naar aanleiding van de film 'Inner Space', de komische variant van Steven Spielberg uit 1987) waarin een duikboot met bemanning zeer sterk wordt verkleind om zo via een injectie-naald in het lichaam van een patiënt wordt gespoten om een tumor te lijf te gaan. In dit spel gebeurt hetzelfde en eenmaal in het lichaam zit je midden in een arcadespel, waar je moet schieten en sturen om goed door de bloedbanen, lymfe-stelsels e.d. te komen. Als aktiespel gaat het allemaal net als in R-TYPE, NEMESIS etc., maar grafisch is alles aangepast aan het verhaal. Je speelt tegen een iets troebele en 'zweverige' achtergrond, waarbij je je horizontaal verplaatst, maar in verticale richting moet zoeken naar doorgangen en verbindingen. Door het verhaal is dit arcadespel net iets anders dan we gewend zijn. Goed, leuk en lastig.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7



Beschikbaar gesteld door Dragon PD.

HARLEQUIN



Softwarehuis: The Warp Factory/Gremlin.
Amiga (inkl. 500 Plus)/Atari-ST min. 500Kb., evt. extra geheugen wordt wel gebruikt.

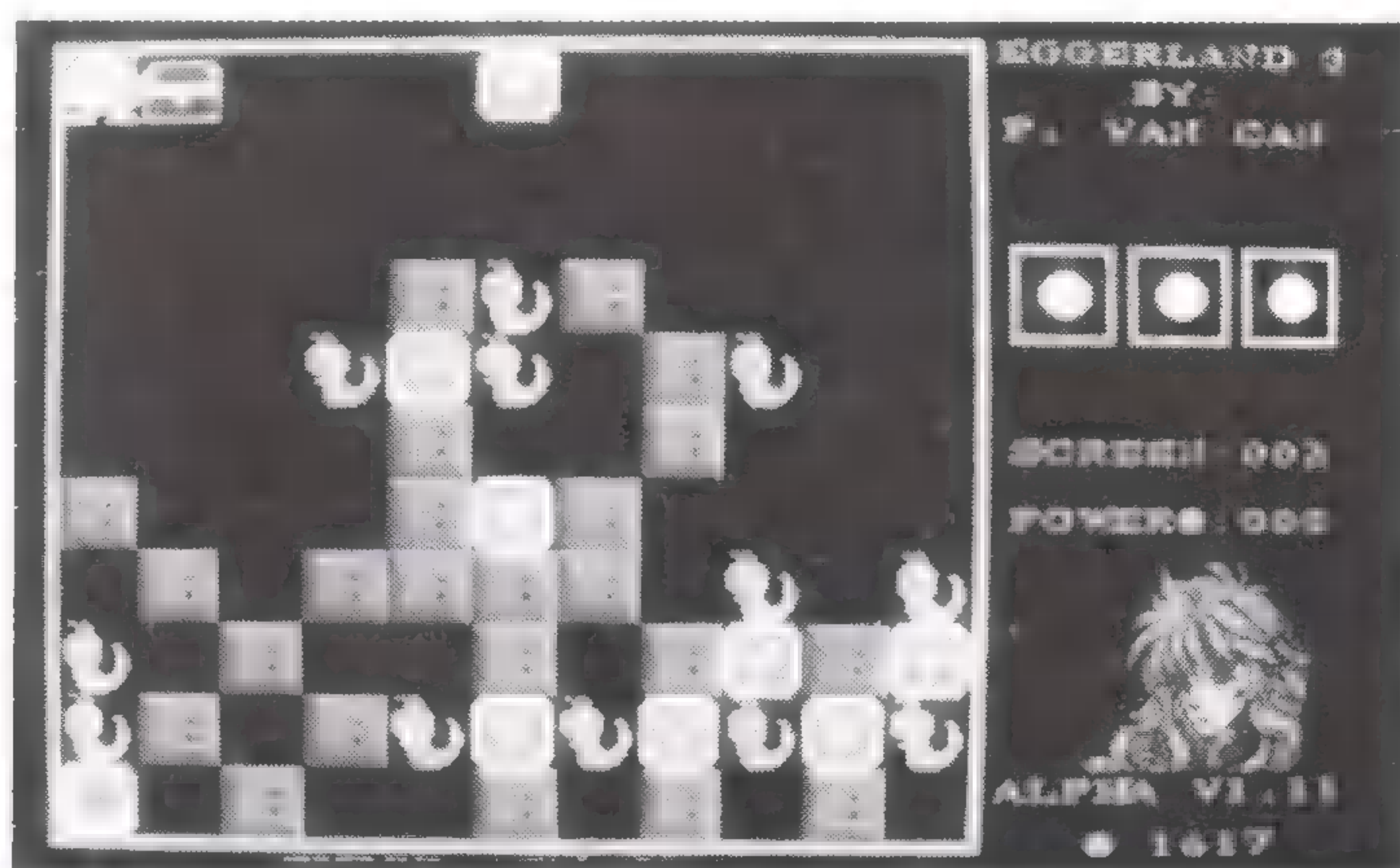
Joystick.
Richtprijs: FL. 89,=

Op de eerste diskette vind je een introductie met schitterende muziek doch weinig beelden. Op de tweede diskette staat het eigenlijke spel. HARLEQUIN is een platformspel van het zuiverste water. Er moet ontzettend veel gesprongen worden, het spel bevat flink wat schietwerk (al worden er nu eens geen kogels gebruikt) en om het extra lastig te maken zitten de 32 velden weer vol met schakelaars, valkuilen en verborgen doorgangen. De narigheid bij dit spel is, dat je de schakelaars wel ziet -en hoort- omschakelen maar de gevolgen van deze handelingen altijd elders in een veld pas kunt waarnemen; je springt "je eigen het leplazerus"!

Een schitterend spel met leuke animatie en goede muziek.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



EGGERLAND 3

Public domain software, PC & compatibles, CGA/EGA/VGA/MCGA, keyboard, aantal spelers: 1, diskettes: 3.5" of 5.25" (5.25" compressed). Richtprijs: FL. 5,=

Het merendeel van de MSX-ers is inmiddels overgestapt op een PC of een Amiga en voor deze machines is volop (spel)software leverbaar. Ondanks het enorme aanbod blijven er toch enkele Japanse spellen over die geen alternatieven kennen op de PC. EGGERLAND is daar één van, want dit is een schuifpuzzel die dusdanig afwijkt van de andere varianten dat vele MSX-ers met weemoed terugdenken aan de tijd dat we nachtenlang doorgehaald hebben om de velden op te lossen. Daar kwam nog bij dat dit spel de mogelijkheid had om zelf velden te ontwerpen -en deze dan te spelen of te ruilen- zodat je er eigenlijk nooit op uitgekeken raakte.

Enkele MSX-ers (Pedro van Can en D. Heye) hebben het aangedurfd om dit spel over te zetten naar MS-DOS formaat en... met succes. Met ingang van heden is EGGERLAND 3 verkrijgbaar voor de PC met alle opties en INKLUSIEF de editor voor een prijs waarvoor al jaren geen software meer leverbaar is voor de MSX!

Wie het aanschafft krijgt een compleet pakket op diskette. Van het spel kun je meteen 35 velden spelen en alle informatie over EGGERLAND vind je in twee files op de disk (één in het Engels en één in het Nederlands). Bevalt het spel en wil je verder spelen of de editor gebruiken om zelf velden te ontwerpen, dan moet je je laten registreren bij de makers. Dit kan via een BBS of per post. Extra kosten zijn hier niet aan verbonden. Op deze adressen kun je tevens de te verwachten datadiskette bestellen.

Net als de eerdere versies is EGGERLAND III weer een topper geworden. Net zo verslavend als z'n beide voorgangers en geschikt voor vrijwel alle PC'S. Dat het hier om public domain software gaat is aan de kwaliteit niet te merken en dat maakt het spel extra interessant; zeker voor (ex)MSX-ers! Wie leuke velden heeft ontworpen kan ze opsturen naar de makers om op een datadiskette te laten opnemen. Voor de prijs hoef je het niet te laten.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOC. (OP DISK):	8
PRIJS:	10

Distributie: DRAGON PD.

10 GREAT GAMES

Softwarehuis: Ubi Soft.
PC & compatibles, 640Kb, diskettes 3.5" of 5.25"
Richtprijs: FL. 139,=

Ook goedkoop maar geen public domain is dit pakket waarvan de spellen op FL. 13,90 per stuk komen en dat is zeer goedkoop, daar de meeste van deze titels ook in de low-budget verkrijgbaar zijn voor FL. 39,= p.st. Ik beperk me tot een opsomming van de inhoud van dit pakket met vermelding van grafische mogelijkheden en evt. afwijkingen. Je hoeft zeker niet al de titels leuk te vinden om met deze verzameling voor weinig geld lol te hebben.

SUPER SKI

Dit is het enige spel dat alleen onder CGA draait. Dit skispel wil niet werken met een EMS-manager.

RICK DANGEROUS

Dit arcade/platformspel is beschreven in Gids nr. 7. Het is geschikt voor CGA, EGA en Tandy.

CHICAGO 90

Dit is een heel apart en leuk autoracespel waarbij je neerkijkt in de straten waar je je auto laat rondrijden. Geschikt voor CGA, EGA en VGA (16 kleuren).

NIGHT HUNTER

Een arcade spel rond graaf Dracula voor CGA, EGA, VGA (16 kleuren) en Tandy.

FERRARI FORMULA 1

Zie Gids nr. 9. Uiteraard een F-1 racespel. Heel redelijk maar alleen geschikt voor EGA.

CARRIER COMMAND

Dit is een pittig spel met zowel vliegsimulator en arcade/actie elementen. Draait onder CGA, EGA, VGA, Hercules en Tandy. Topper in dit pakket. Zie Gids nr. 4 waarin het spel goed werd beoordeeld.

XENON 2

Arcade van Bitmap Brothers. Deze naam staat bijna altijd garant voor kwaliteit en ook hier is dit het geval. Geschikt voor Hercules, CGA, EGA, VGA en Tandy.

PRO TENNIS TOUR

Heel redelijke tennissimulator voor Hercules, CGA, EGA en Tandy.

PICK 'N PILE

Als enige ondersteunt dit pakket de AdLib geluidskaart. Verder CGA, EGA, VGA. Schitterende behendigheidspuzzel met neerdalende ballen.

SATAN 1+2

Let op. Dit is een bootdisk dus het disketteformaat moet overeenkomen met de A-drive. Satan is een arcadespel in twee delen en geschikt voor Hercules, CGA en EGA.

In het pakket zit een boekje met daarin (verkleind en beknopt) de handleidingen van de 10 spellen. CARRIER COMMAND is een lastige simulator en daarvan zit in de doos dan ook een aparte en uitgebreide handleiding. Echt slechte spellen bevat dit pakket niet, maar enkele zijn wel sterk verouderd. Daar staat tegenover dat je voor al deze spellen geen snelle machine, extra geheugen e.d. nodig hebt. Veel spelplezier en variatie voor weinig geld!

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

EYE OF THE BEHOLDER 2: THE LEGEND OF DARKMOON

Tips en kaarten

Eerst wat algemene tips:

Gebruik de spreuken 'prayer' en 'protection from evil 10' om je groep beter te laten vechten en te beschermen. Zorg ervoor dat je Cleric de spreuken 'remove paralysis' en 'neutralize poison' kent. SAVE regelmatig en bewaar deze geSAVEde files op een floppy. Let goed op de aanwijzingen. Je vindt b.v. ook diverse papieren waarop hints en kaarten staan.

HET BOS.

Hier kom je een oude vrouw tegen die je naar de tempel kan brengen. Ga echter zelf zoeken, want het is niet ver en je kunt van alles vinden.

DE TEMPEL, begane grond.

Luister naar wat iedereen te zeggen heeft. Let ook op mededelingen onderaan het scherm als je aan het lopen bent.

DE KERKER.

Loop en kijk rustig rond. Zoek naar verborgen knoppen en muren (daar kun je doorheen lopen). Er zijn ook muren die je kunt openbreken; opletten dus.

Laat de dief van level 1 niet met je groep meegaan. De eerste de beste keer dat je rust steelt hij je beste wapen en gaat er van door.

In level 3 vind je een 'complete set of elf bones'. Laat deze tot leven wekken in de tempel. Je krijgt er dan een Mage bij van exp. level 8 of 9, genaamd "San Raal".

In level 4 en 5 kun je niet rusten. Wees dus zuinig met je magie en zorg voor voldoende voedsel.

DE TEMPEL, eerste verdieping.

Ga eerst naar het oosten om voldoende sleutels te vinden. De sloten met de f-sleuf kun je laten openen door de dief. De deuren bij 9 en 12 kun je pas later in het spel openen.

Je hebt nu vier hoorns. Gebruik die om de geheime doorgang op de begane grond bij 5 te openen.

DE TEST.

Je komt nu in de 'test of the cloth' afdeling. Hier moet je een aantal opdrachten uitvoeren. SAVE regelmatig, je weet nooit wat er om de hoek op je te wachten staat. Vooral de wespen van de tweede verdieping zijn venijnig.

Neem alle bijzondere items mee, de meesten hebben een functie verderop in het spel.

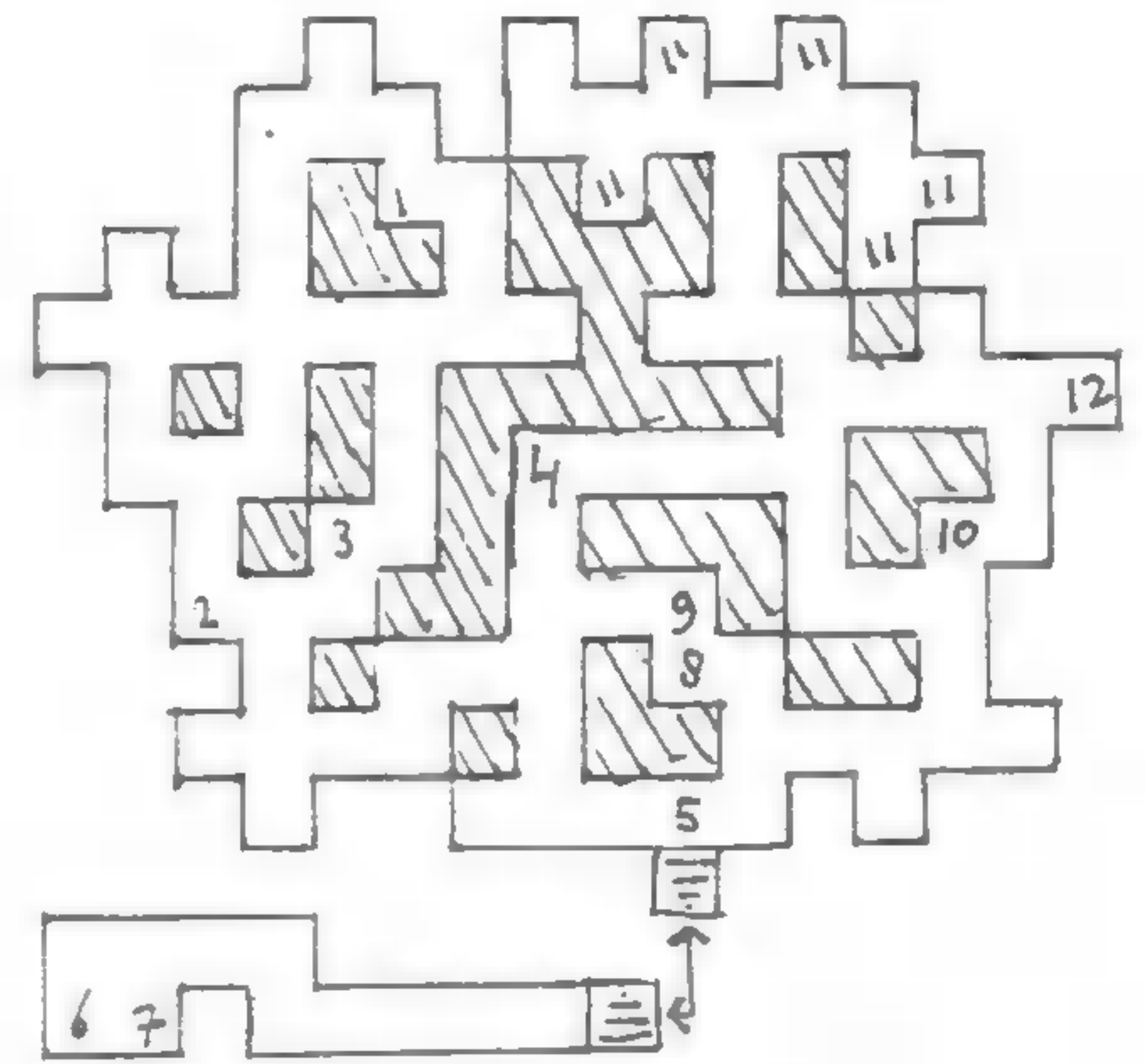
De Beholders zijn moeilijk te verslaan. Deel een paar klappen uit, ga dan vlug achteruit de hoek om en wacht daar op de Beholder. Deel weer een paar klappen uit en verdwijnt weer om een hoek. Doe dit tot hij uitgeschakeld is. Op deze manier ontwijk je zijn magische aanvallen.

Veel succes en tot de volgende keer.

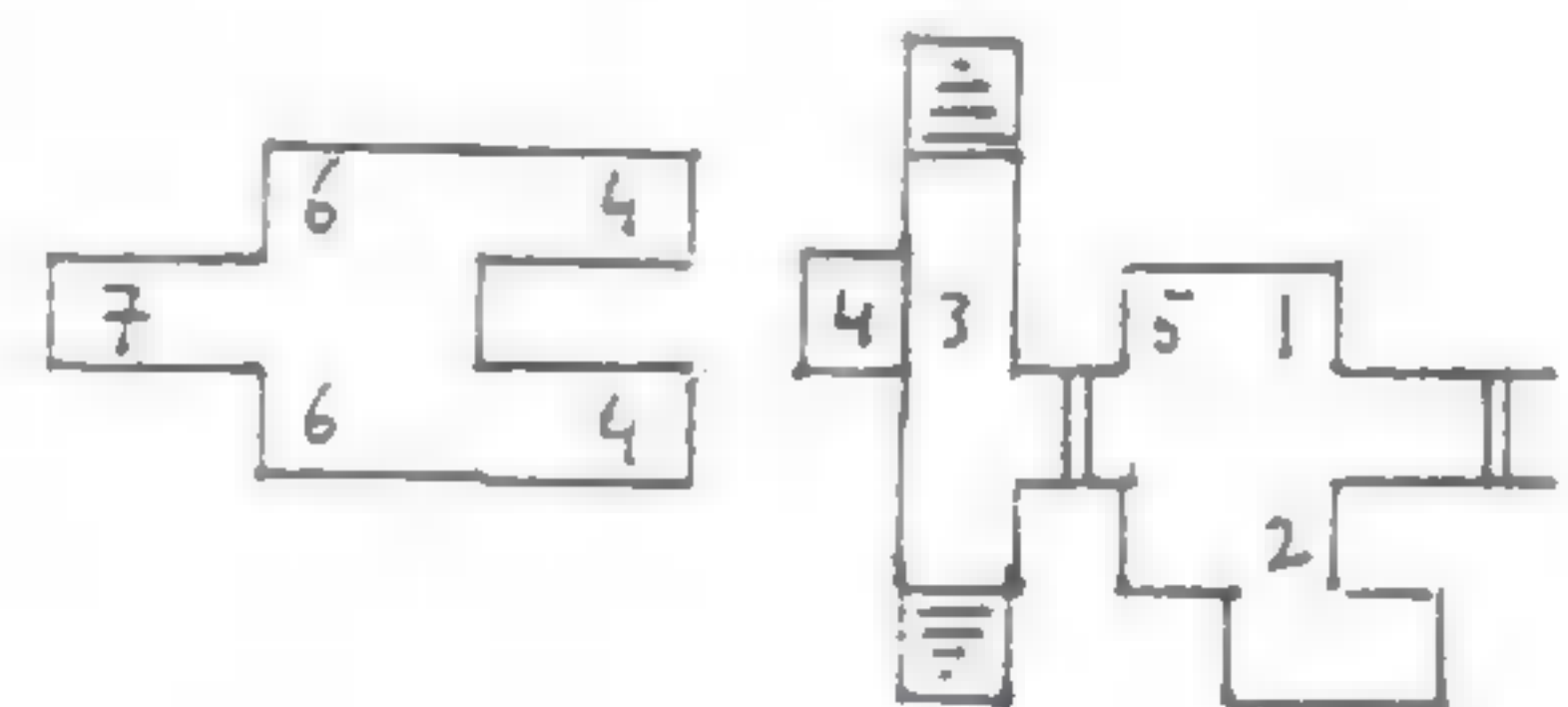
Rien Fierst.

-  TRAP NAAR BOVEN
-  TRAP NAAR BENEDEN
-  DEUR
-  BEWEEGBARE OF MAGISCHE WAND
-  MUREN
-  SPINNEWEB
-  MAGISCHE WANDEN.

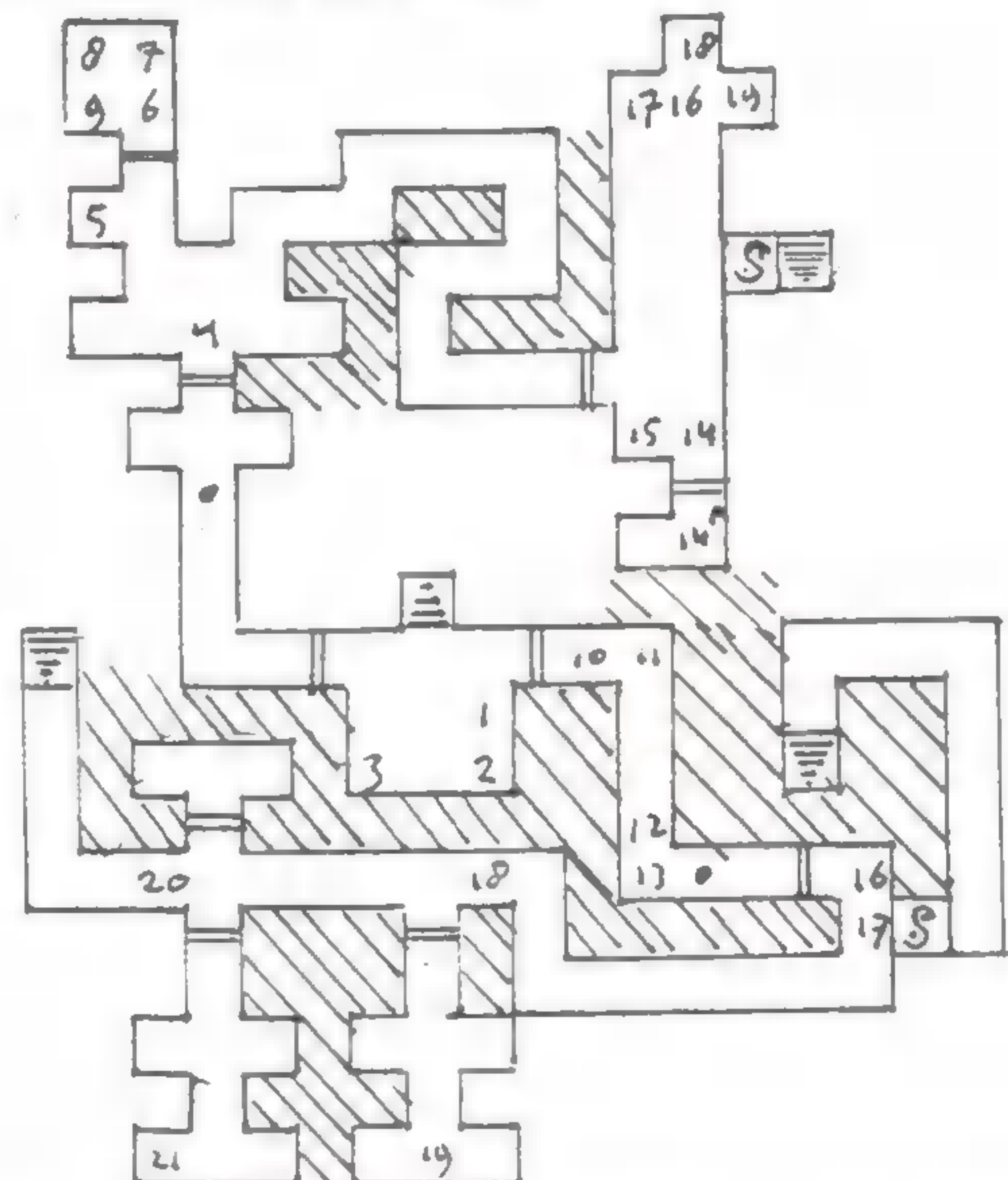
THE WOODS



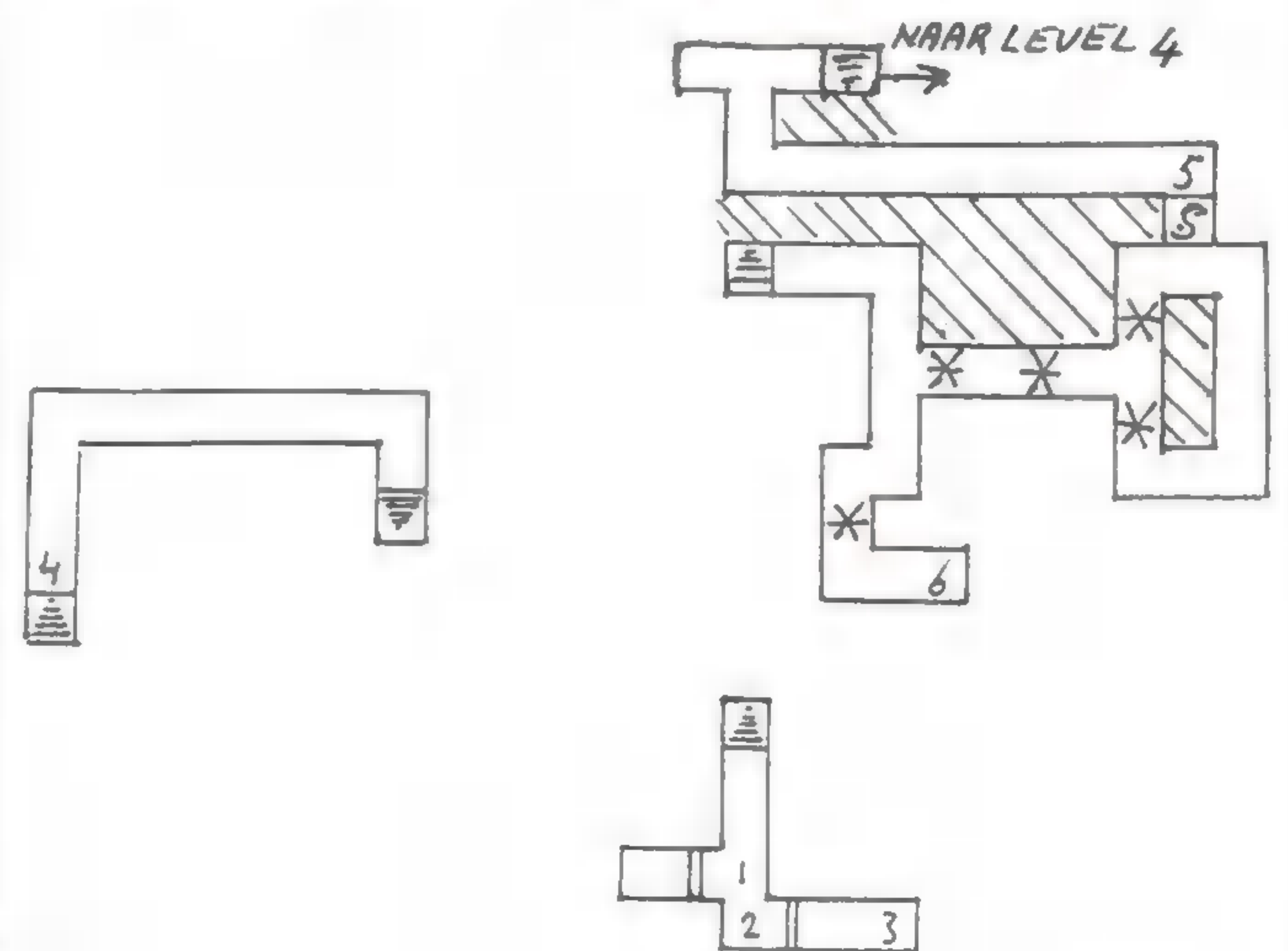
TEMPLE OF DARKMOON, BEGANE GROND

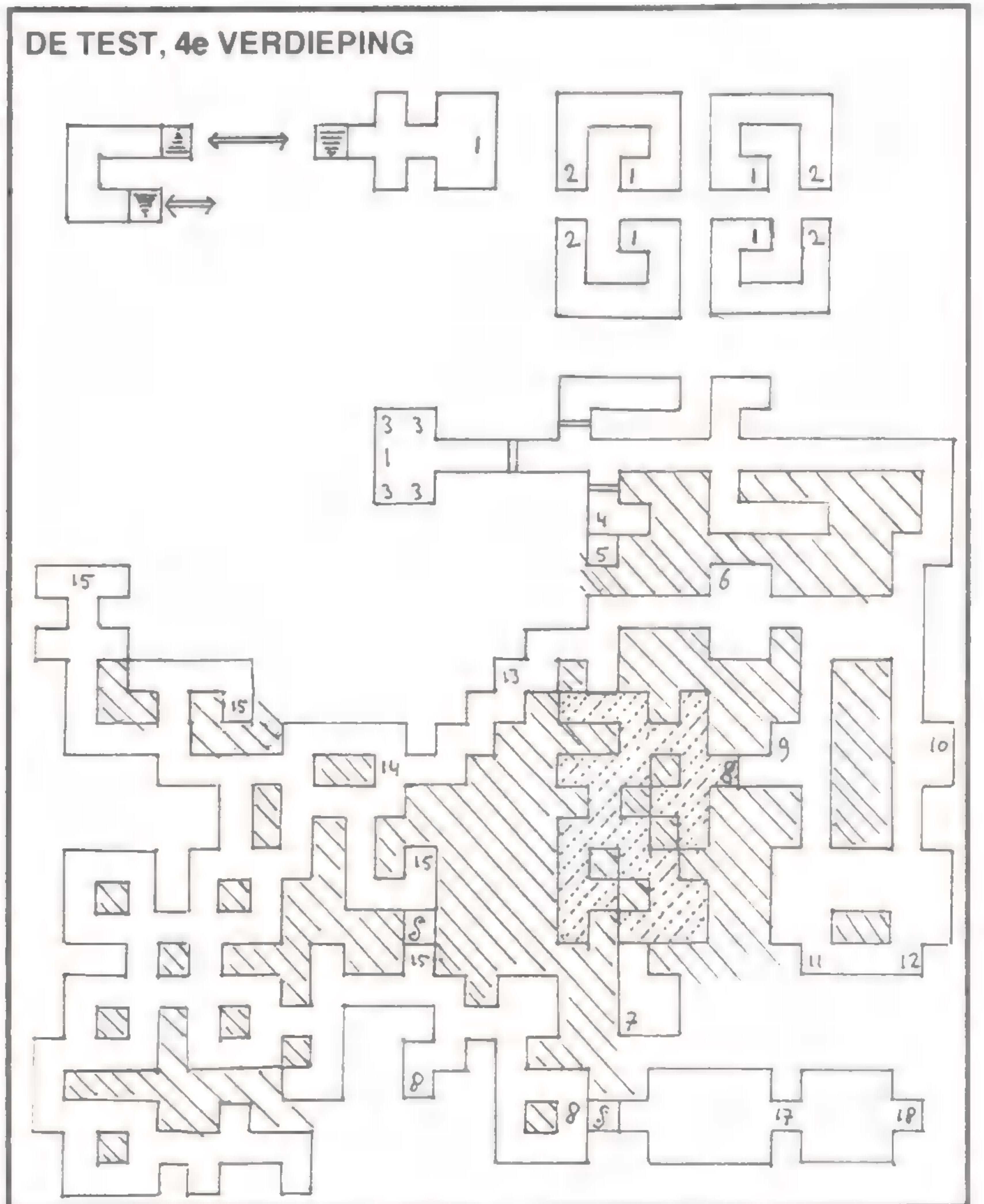
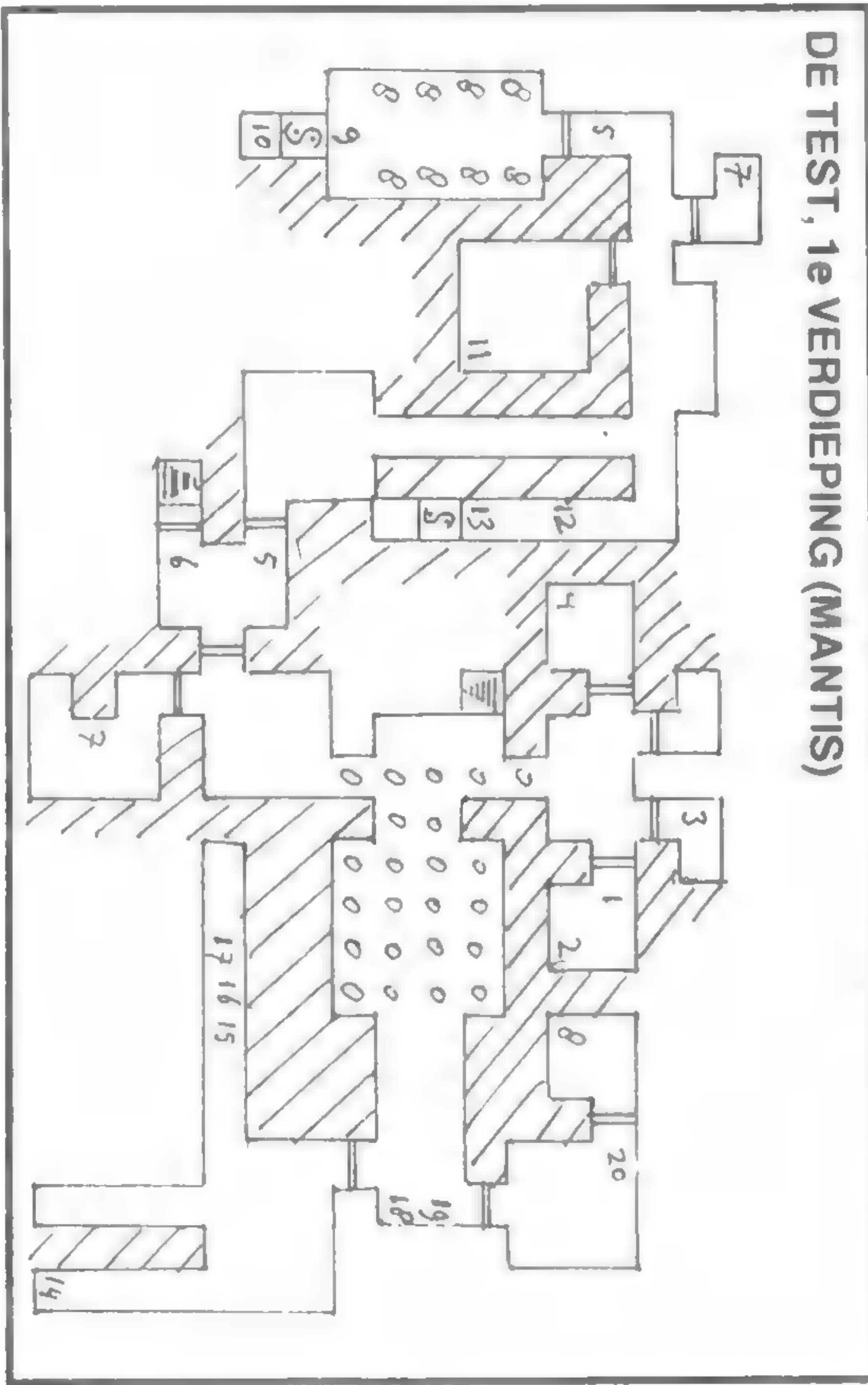
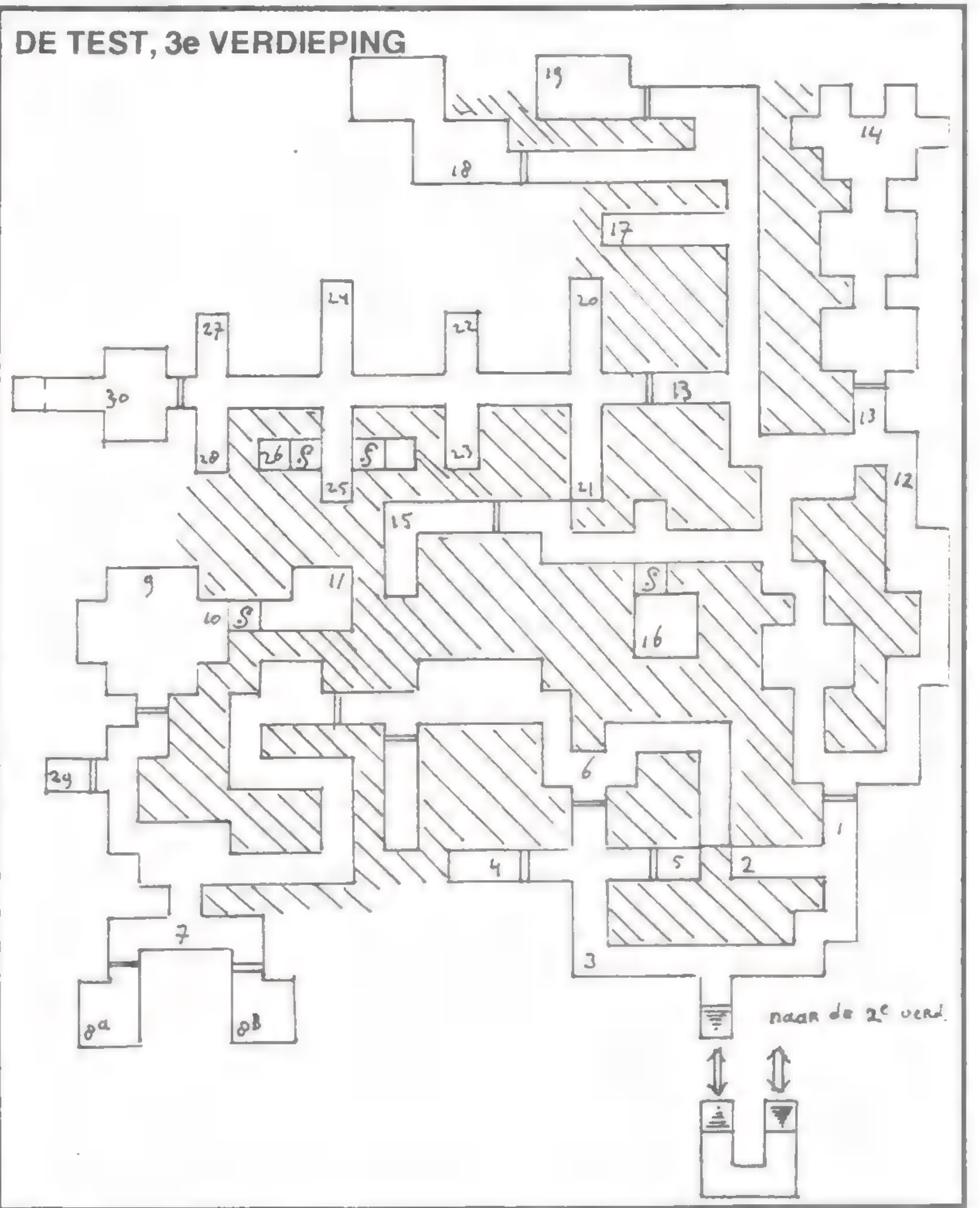


TEMPLE: KERKER LEVEL 1



TEMPLE: KERKER LEVEL 2 (SPINNEN)





OPLOSSING ECO QUEST 1: THE SEARCH FOR CETUS

IN HET LAB

Loop naar Adam's vader en kijk in de doos naar de vogel. Pak de reiniger en de doek. Gebruik de reiniger met de doek en maak de vogel schoon. Geef de rat het drinkbakje dat naast zijn kooi staat. Open de envelop op de stoel. Pak de lege envelop en gooi deze in de recyclebak. Pak je verzamelzak naast de recyclebak. Pak het blikje en gooi het in de bak. Kijk naar beeldscherm v.d. computer (2x). Kijk op het schoolbord (maak voor jezelf een notitie). Gooi de olie-oplosser in het aquarium met olie. Open de deur met de code uit de handleiding.

BIJ DE DOLFIJN

Kijk op het schoolbord en praat met de dolfijn (3x). pak een haring en gooi deze naar de dolfijn (2x). Ga het zwembad in en klim op de dolfijn. Als de dolfijn uitgespeeld is gooi je frisbee naar hem toe tot de dolfijn geen zin meer heeft (5x). Open het luik naar de zee (naast het hekje op de kant). Als de dolfijn weer terug is ga je door de deur en pak je de duikuitrusting uit de kast. Kijk naar de boot en verlaat de ruimte door de deur. Spring in het water.

OP ZEE

Zwem naar oost, noord, noord, tot je bij de boot komt. Ruim alle rotzooi op en pak het lege potje uit het water. Zwem west. Zet je zuurstoffles aan en duik. Zwem naar onder, rechts, onder, onder.

ELURIA

Ruim in het eerste veld alle rotzooi op en pak de kooi. Zwem het rechtse gebouw in en pak de schelp van de pilaar. Zwem naar buiten en naar het beeld van Poseidon toe. Gebruik de schelp op de linkse figuur, waardoor de drietand los komt te zitten. Pak de drietand. Ga het rechtse gebouw in. Klik op de linkse muur en los de schuifpuzzel op. Gebruik de drietand op de rechtse muur. Praat tegen het orakel.

OPLOSSINGEN ENIGE RAADSELTJES:

Whose march of progress dooms us all: MAN

What glides like a bird, but does not fly: FISH

What reaches out to those in need: HEART

Ga naar buiten en ga naar het middelste gebouw. Praat tegen het masker. Klik op de linkse pilaren totdat ze er hetzelfde uitzien als de rechtse. Praat tegen de GREAT SENATOR. Zwem naar buiten en ga naar de tuin links van dit beeld. Ruim alle troep hier op en gebruik de olie oplossing op het beeld van Cetus. Praat tegen de kreeft. Pak de schelp. Zwem naar rechts en dan naar links boven. Pak de doek en ruim de rest op. Zwem weer naar het huis

v.d. senator en praat tegen hem. Maak de schelp schoon met de doek en geef hem aan de senator. Verlaat het gebouw en zwem naar de huizen v.d. vissen (linksboven). Praat tegen het middelste, onderste huis. Geef de ster aan de walrus. Help de vis in het plastic zakje (2x). Ruim het zakje op en ga naar het huis links van dit. Praat tegen de vis. Gebruik de algeneters op de rechtse plant. Ga naar het 2e huis rechts. Praat tegen de vis en gebruik de schelp op de plastic ringen. Ruim het plastic op. Ga naar het huis daarboven. Ruim de ballon op en trek het touw uit de bek v.d. schildpad. Gebruik het pincet op de andere ballon uit zijn bek te trekken. Ruim ook deze ballon op. Ga het huis van de walrus binnen en praat met de walrus. Eenmaal aan de oppervlakte praten met de visser. Gebruik de schroeven met de kooi en bevestig deze aan de boot. Terug beneden pak je de waterpomp en ruim je de rotzooi op. Ga het huis linksboven binnen en pak de fles onder de tafel uit. gebruik de waterpomp bij het raam. Na een verhaaltje kom je bij het orakel en geef haar het masker.

OP ZOEK NAAR CETUS

Eenmaal buiten zwem je zuid en dan oost. Ruim de rotzooi op en pak de spiegel. Kijk in het oor. Probeer het oor binnen te gaan. Ga oost en zwem omhoog door het gat. Open de kist. Kijk naar de sleutel. Trek aan de harpoen (2x). Als de sleutel in het water valt ga je zuid. Als je nu de sleutel pakt, wordt deze opgevreten door de vis. Ga een veld oost en leg het potje neer voor de inktvis. Ga weer oost en pak de nepvis van de paal. Ga oost en jaag de vis weer weg. Terug bij de inktvis pak je het potje dat nu open is en ga je weer een keer west. De anemoon heeft de vis opgevreten en je krijgt de sleutel nu terug door hem de nepvis te geven. Pak de sleutel en ga west. Houd het potje voor het oor en je vangt een lichtgevende vis. Zwem 2x oost en gebruik de spiegel met de inktvis. Pak de kabel waar de inktvis op zat. Ga oost en gebruik de drietand op het toilet. Pak de drijver uit het toilet. Open het kastje in de onderzer. Pak de hamer en zaag (hamer verkruimeld). Ga twee keer oost de grot in. Gebruik het lichtgevende potje met de vis op de bodem. Klik met het handje op de muur en haal alle stenen weg. Kijk naar de glinstering tussen de stenen. Gebruik de sleutel in het kistje. Olie het kistje met de doek. Open het kistje met de sleutel. Trek het pak aan en zwem naarbinnen. Zwem terug en ga 3x west. Zwem omhoog en bevrijd de vis met de scherpe schelp. Zwem terug naar de grot en ga weer door het gat. Gebruik de kabel met de drijver en de radio met de kabel. bevestig de kabel met de tonnen met gif. Zwem noord en gebruik de drie-

tand op de deur. Als de Flesh-Eater komt moet je vluchten tot je in het net vast komt te zitten. Snij jezelf los en zwem terug naar de boot met de harpoen. Open de deur met de drietand en zwem naar binnen. Zwem noord. Bij de inktvis zwem je eerst naar hem toe om met hem te praten. Zwem dan terug en dan naar de mond. Zaag de harpoen door en trek hem uit de wond. Gebruik het medicijn op de wond. Zwem naar de schuilplaats van de Flesh-Eater en bevrijd de dolfijn met de scherpe schelp. Eenmaal buiten moet je de Flesh-Eater een keer goed steken zodat Cetus met hem af kan rekenen. Eluria is gered (maar voor hoelang?).

Arthur Geraerts.

PASSWORDS BATTLE ISLE:

Level: 1 speler: 2 spelers:

1	FIRST	CONRA
2	GHOST	PHASE
3	GAMMA	EXOTY
4	MARSS	MOUNT
5	EAGLE	FIGHT
6	METAN	RUSTY
7	FOTON	FIFTH
8	POLAR	VESUV
9	TIGER	MAGIC
10	SNAKE	SPACE
11	ZENIT	VALEY
12	DONNN	TESTY
13	VESTA	TERRA
14	OXXID	SLAVE
15	DEMMON	NEVER
16	GIANT	RIVER
bonus	STORM	EUROP

Alfred.

SPEEDBALL 2

Start Speedball op en kies achtereenvolgens ONE PLAYER, LEAGUE, NEW GAME.

Kies nu SAV (op het scherm waar ook je spelers staan).

Verlaat het spel en verander met een editor in de aangemaakte file LEAGUE.SAV het 5e en 6e bytepaar in FF3F en save de file.

Wanneer je nu het spel weer opstart heb je een flink startkapitaal. Na een aantal wedstrijden te hebben gespeeld kun je dit weer herhalen. Verhoog het bedrag echter niet te veel want al te grote bedragen kunnen niet (b.v. FFFF is niet mogelijk).

Maarten Persijn.

POKES EN TIPS

CONQUESTS OF THE LONGBOW

Oplossing van 'IRON-GATE':

Klik eerst met de hand op "The Gargoyle With The Thoughtful Face". Dan op "The Gargoyle With A Lean And Hungry Look" en dan twee keer op "The Foolish Looking Gargoyle". Nu gaat de Iron Gate open.

Oplossing raadsels van 'GREEN-MAN':

I am the heart.....: WOOD

I am a window.....: EYE

I am a two-faced.....: COIN

I am the outstretched: FEATHER

High born, my touch.: SNOW

Golden treasure I.....: BEEHIVE

My first master has...: FUR

Metal or bone I may...: COMB

Not born but from a...: CHEESE

NOVA 9

Hieronder staat een BAT-programma dat ervoor zorgt dat er steeds een schild is. Voorwaarde is dat voldoende geheugen vrij is (ca. 590Kb.). Als je het schild wilt moet je opstarten met NSCHILD, zonder schild tik je weer gewoon NOVA in. Tik het volgende programma in met DEBUG en noem het NSCHILD.BAT:

```
REM NSCHILD.BAT
GOTO BEGIN
G 25
A 0
MOV AX, ES
ADD AX, 1000
MOV ES, AX
MOV AX, 9090
MOV CX, 8
MOV DI, EFEF
REP STOSW
JMP 25
```

Q=0
Q

```
:BEGIN
debug nova.exe <NSCHILD.BAT
^Z
```

Reinder Kraaij.

DEATHTRACK USA

Dit is een aanvulling op de tips zoals beschreven in Gids nr. 9 en 10.

Wanneer je het spel begint heb je slechts \$10.000 en kun je nog geen goede spullen voor je auto kopen. Vergeet niet je naam in het allereerste begin van het spel in te tikken, anders speel je naamloos. SAVE het spel direkt bij het begin (dus met \$10.000) onder 'naam'.CRT (*.CRT). Start nu een hex-editor op (b.v. PC-Tools of Norton) en verander in de file 'naam'.CRT vanaf de 19e byte (op de tweede regel, het derde t/m zesde paar) in FF FF 01 FF. Als je nu het spel opstart en het geSAVEde spel weer inlaadt, heb je \$4.278.321.151 en kun je volop wapens en onderdelen kopen.

Koop nu van elk wapen één en ook meteen de beste motor en auto-onderdelen. Save dit spel weer en ga met de editor naar het begin van de file en verander de bytes in:

```
52 41 43 3A
FF 7F FF 7F FF 7F FF 7F FF 7F FF 7F
FF 7F
FF FF 01 FF
```

De tweede serie bytes zijn de bytes waarmee je het aantal van de wapens kunt veranderen. De derde serie (FF FF 01 FF) zijn de bytes waarmee je het bedrag kunt veranderen. De eerste serie moet je met rust laten. Als je nu het spel weer speelt heb je van alle wapens 32767 stuks en een bedrag van \$4.278.321.151. Laat ze nu maar komen.

Edward Procé

Redactionele bijdrage van Tycho Schmidt:

R.W Tjerckstra schreef ons over een probleem dat hij heeft met het Adventure "Sorcerers get all the girls" (S101). Zijn probleem ligt bij het restaurant, want schrijft hij: "Ik krijg de MAJELLO spellbox niet te pakken. Deze wordt namelijk steeds opgegeten door de Pygmy Shark". De oplossing ligt voor de hand.

Zorg dat je de haai zelf te pakken krijgt. Ga naar het restaurant en bekijk alle menu's (je ontdekt hints en je krijgt er nieuwe spreuken bij). Bestel maar eens iets lekkers! De grote vis krijg je nooit op, dus BUNDEROT gebruiken waarna je toch nog de spellbox in handen krijgt.

GODS

Passwords MS-DOS versie GODS:

Level 2: TQP

Level 3: XTO

Level 4: CWR

Paul van Asten.

MIGHT & MAGIC 3

Wil je een superploeg bij M&M3? Dat kan! Start M&M3 op en maak een nieuwe ploeg met ALLEEN zelfgemaakte figuren. Deze moeten allemaal SORCERER zijn. Save dan en ga het spel uit. Edit de savegame en zoek naar de naam van het eerste lid van de groep. Sla vanaf de eerste letter van deze naam 20 posities over (eerste letter meetellen). Zet nu 63 X FF en 41 X 01 neer. Als je dit bij alle namen doet heb je de maximale MIGHT, INTELLIGENCE etc. en ALLE spells die te krijgen zijn. Je slaat nu bijna alle vijanden in één keer dood. Voor de Great Hydra moet je echter nog ca. 5 keer slaan.

Oplossingen voor raadsels en passwords: Zeg tegen het beeld in de Slithercult Stronghold dat EPSILON je gestuurd heeft.

Password:

Om het gezonken eiland op te tillen: YOUTH.

Om in de grotten van Castle Whiteshield te komen: JOABARY.

Voor de Alpha engine sector: WARP.

Voor de Beta engine sector: SUBLEVEL.

Voor de Mian engine sector: PRIMARY.

In de Central Control: CREATORS.

Nummer voor de Arachnoid: 20301.

Als je de sleutel gebruikt wordt het moose: WEEDS.

Om de kisten te openen in Castle Bloodreign: NORTIC.

Om in de grotten van Castle Bloodreign te komen: OGRE.

Voor Castle Dragontooth de nummers 11 en 20000.

Het geheime nummer is 314.

In de Cathedral of Carnage: JVC.

Voor Castle Blackwind: TEN.

Voor Castle Greywind: CIRCLE.

Voor Eyes of Eternity: BLINK.

Voor Blink of D...: TEARS.

Voor Well of Tears: EYES.

De oplossing van het raadsel "Het is te weinig voor 1, genoeg voor 2 en teveel voor 3" is SECRET.

De oplossing van het raadsel "Het draait alles om en beweegt niet" is MIRROR.

De oplossingen van de andere raadsels zijn: CHAIN, ECHO, TOMORROW, CHAIR en ICICLE.

Elmer.

HELP!

Ik zit vast met Space Quest 2 en met Larry 3. Bij S.Q. kom ik bij de krokodil in het moeras en bij Larry 3 kom ik bij die lachshow. Wie helpt mij?

Alex Koens, Vijverdreef 281, 2724 GM Zoetermeer. Tel. 079-313822.

MANHUNTER 2: Hoe kom ik de 'Fairy Building' binnen? Verder zit ik vast in de haven. Ik kan niet bij de boot komen, want de kisten blokkeren het gat onder de pier. Als ik naar rechts ga word ik opgegeten door de draak. Hoe los ik dit op? Tips voor nr.1 zijn ook welkom.

Bas, tel. 073-565524.

VISIONARY

Dit is wel geen spelsoftware, maar omdat dit pakket ontwikkeld is voor het zelf maken van adventures wil ik er toch een kort stukje aan besteden.

VISIONARY is geschikt voor Amiga met min. 1Mb. geheugen. Het zelf ontworpen adventure kan max. 65000 ruimtes bevatten, 32 items per ruimte, 65000 objecten (inkl. non-playing characters) en 32 items per objekt. VISIONARY is verder gewoon een programmeertaal (met een compiler) waarin veel routines voor spelelementen, graphics en geluidseffekten (ook spraak) vast voorbereid zijn. Toch zul je een fikse dosis ervaring moeten hebben, want het pakket is niet gebruiksvriendelijk en de programmeertaal is lastig. Ook is het programma wat traag, maar het eindprodukt -je eigen spel- ziet er goed uit en loopt soepel.

VISIONARY is een redelijk programma dat FL. 219,- kost. Op de doos staat overal dat het pakket zo reuze makkelijk is, maar uit de handleiding blijkt dat er absoluut geen rekening is gehouden met beginners. Ervaring met compilers en/of in het programmeren is noodzakelijk.

DEUTEROS

THE NEXT MILLENNIUM

Softwarehuis: Activision.
Amiga 500/1000/2000 (NIET geschikt voor A500 PLUS), min. 512Kb., Kickstart 1.2 of 1.3, muis.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 99,=



Het pakket dat wij aangeleverd kregen voor deze recensie werkte niet met de A500 PLUS en had tevens een lastige bug: eerst moest de Workbench opgestart worden om vervolgens de machine met een reset opnieuw op te starten. Direct met de programmadisk beginnen gaf een error, evenals het opstarten van deze disk vanuit de Workbench. Dit gebeurde met meerdere exemplaren.

Voor de ATARI-ST is dit programma ook leverbaar maar voor MS-DOS kan het nog even duren voor deze software verkrijgbaar is.

DEUTEROS is de opvolger van MILLENNIUM 2200 (ook uitgebracht als MILLENNIUM 2.2) die we in Software Gids nr. 11 nogal negatief beoordeeld hebben omdat het pakket teveel leek op SUPREMACY en ons veel te makkelijk was.

Deze nieuwe uitvoering is in ieder geval niet makkelijk en daardoor veel interessanter dan z'n voorganger. Uiteraard zijn de graphics en het verhaal nieuw, maar de strategie is gelijk gebleven. Ook hier weer het winnen van grondstoffen, het ontwikkelen van apparaten, het ontwerpen en bouwen van ruimteschepen en het bezoeken van planeten met de nodige gevechten met de tegenstanders, die ook interesse hebben in het kolonialisieren van planeten.

Ian Bird heeft het weer helemaal goedge maakt bij ons waar het gaat om het spel en de strategie. Wat betreft de rest van het programma en de handleiding zijn er toch nog enkele negatieve punten waar wel degelijk rekening mee moet worden gehouden.

Vooraf in het begin is het allemaal erg lastig en spannend, maar het programma is nu dusdanig uitgebreid dat het kan gebeuren dat je na enkele dagen intensief spelen het bijltje erbij neergooit. Het spel heeft namelijk te weinig afwisseling zodat op de lange duur de verveling kan gaan toeslaan. Voor DEUTEROS zul je een doorzetter moeten zijn, die het als een uitdaging ziet om een dergelijk spel tot het einde uit te spelen.

De handleiding is beknopt en houdt nau-

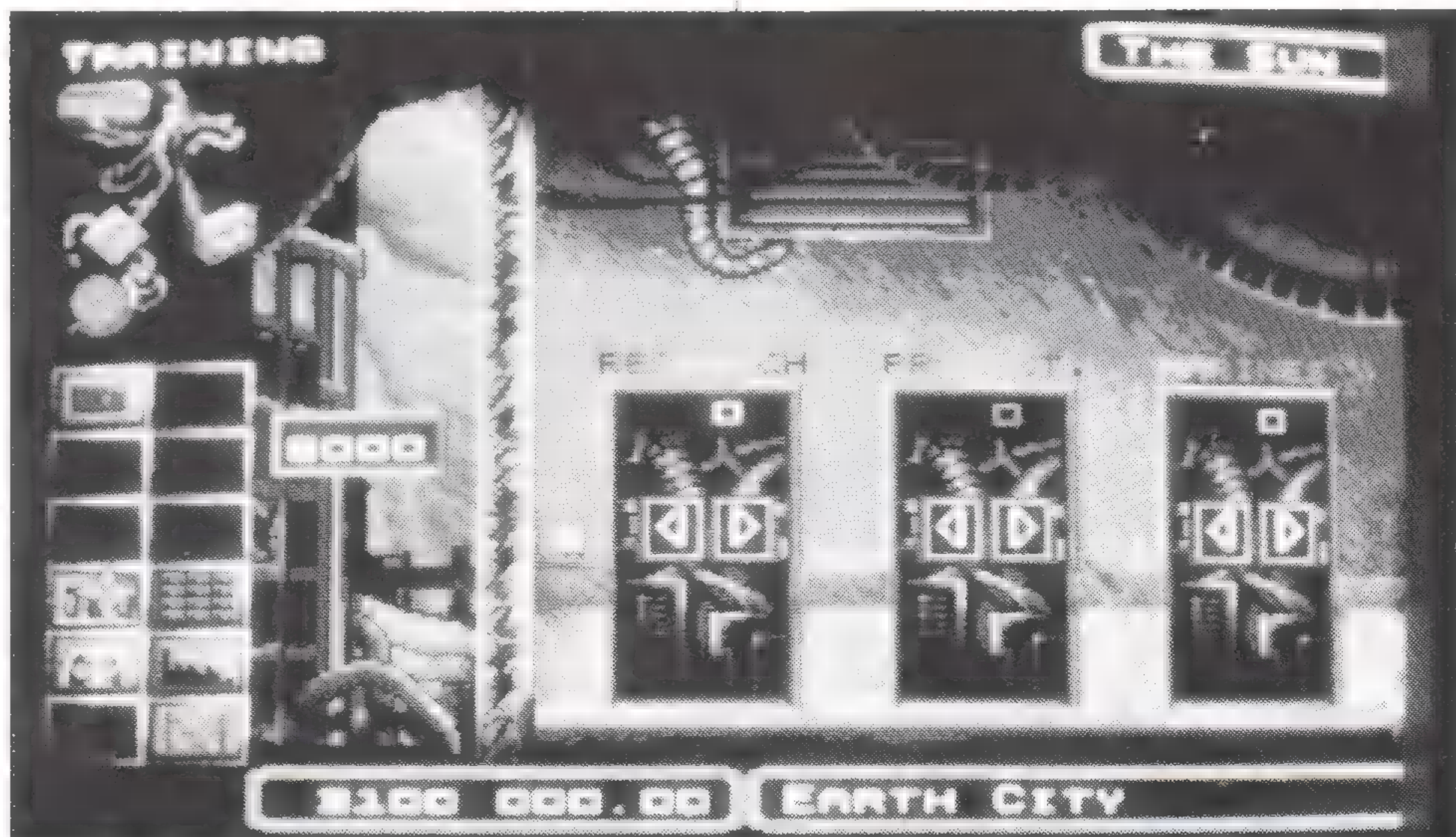
welijks rekening met de beginners. De omschrijvingen missen afbeeldingen en er wordt regelmatig vergeten bij het noemen van een ikoon te vermelden waar dit te vinden is. Het staat allemaal wel ergens, maar het leest niet lekker als je constant moet bladeren. Uiteraard weet je het allemaal wel na een paar dagen, maar de beperkte informatie op het scherm en de rommelige handleiding maken het programma minder geschikt voor de beginners. Door het ontbreken van afbeeldingen in de beschrijving is een behoorlijke kennis van de Engelse taal bij dit pakket extra noodzakelijk.

Maar goed, mijn Engels is prima, ik heb kunnen oefenen met MILLENNIUM 2200 (dat scheelt echt een hoop!!) en ik houd wel van zo'n uitdaging, dus wat mij betreft is dit een topper, al heeft het me wel een dagje gekost om 'erin te groeien'. Vrijwel iedereen die SUPREMACY en/of MILLENNIUM 2200 met plezier heeft doorgevoerd kan aan dit spel z'n hart ophalen en zal hier heel lang mee bezig zijn. Alle nieuwkomers in dit genre zullen zich extra moeite moeten getroosten om de boel op gang te krijgen.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief



PGA TOUR GOLF

In Software Gids nummer 3 hadden we een korte recensie van dit pakket waarin de software zeer goed werd beoordeeld. Nu, anderhalf jaar later, doet deze simulator het nog steeds goed al is er inmiddels wel wat concurrentie bijgekomen. Misschien wel daarom wordt het pakket nu aangeboden voor FL. 119,= waarbij je dan tevens de datadiskette krijgt. Deze combinatie is FL. 20,= goedkoper dan wanneer de twee pakketten los worden aangeschaft. Deze datadiskette blijft apart leverbaar voor FL. 49,= voor diegenen die PGA TOUR GOLF al hebben (de datadisk bevat 3 'courses').

In de recensie vermeldden we tevens een probleem met de AdLib kaart. In het nieuwe pakket wordt de oplossing aangegeven in een aanvulling op de handleiding: de software ondersteunt deze geluidskaart alleen als je zelf de driver installeert!

Voor wie Gids nummer 3 niet heeft hier nog even de technische gegevens van dit pakket:

PGA TOUR GOLF is geschikt voor alle MS-DOS computers, inkl. Tandy. Er is min. 512Kb. geheugen noodzakelijk, joystick en muis worden ondersteund en er kan gedraaid worden in Hercules, CGA, EGA, MCGA en VGA. Er kan gespeeld worden met max. 4 spelers. Verder ondersteunt het pakket de Roland MT-32, AdLib, en C/MS geluidskaarten.

FIRETEAM 2200

Softwarehuis: Internecine.

PC & compatibles, min. 640Kb., DOS 2.1 of hoger, EGA/VGA, hi-res 16 kleuren, min. 256Kb. videoram.

Keyboard, aantal spelers 1 of 2. 2 spelers via (nul)modem.

Diskettes: 3.5" of 5.25".

AdLib.

Richtprijs: FL. 119,=

Dit programma is uitgebreid beschreven in Software Gids nr. 9 (september 1991) en kreeg een goede recensie. Waarschijnlijk vanwege distributieproblemen hebben we in Nederland erg lang op dit programma moeten wachten, want nu vinden we de naam SimSystems alleen nog op het titelbeeld en komen we in de handleiding Internecine en Storm Computers tegen. Het spel is iets aangepast en gebruikt daarom ook iets meer geheugen. De handleiding is voldoende uitgebreid doch duidelijk een kopie van een origineel. Er wordt alleen gebruik gemaakt van EGA en VGA met 16 kleuren in de resoluties 640x200 of 640x350. Hiervoor moet de EGA kaart min. 256Kb. ram aan boord hebben. Deze resolutie geeft een gestoken scherp beeld en niet een wazig plaatje zoals op de achterkant van de doos te vinden is!

Dit strategiespel is nog steeds zeer goed en een directe concurrent voor THE PERFECT GENERAL en BATTLE ISLAND. Ondanks het gebruik van menu's is FIRETEAM 2200 toch iets lastiger in gebruik dan de andere genoemde twee.

Een Amiga versie van dit spel komt ook en deze gaat ca. FL. 99,= kosten.

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

MEGAFORTRESS Flight of the Old Dog

Naar aanleiding van het artikel over deze simulator ben ik op zoek gegaan naar de gelijknamige roman over de laatste onbekende missie uit dit spel. Dit boek is niet in het Nederlands uitgegeven, maar ik heb het kunnen bemachtigen bij American Discount Books (vestigingen in Amsterdam en Den Haag, ISBN nummer 0-425-10893-7). Met boek en simulator kan ik een samenvatting geven van deze duistere missie.

De Russen hebben in Kavaznya een groot complex gebouwd dat een gigantische laser herbergt. Hiermee hebben ze een AWACS toestel, een Amerikaanse satelliet en een strategische raket neergehaald. Uiteraard ontkennen de Russen dit alles.

Op Dreamland, een ontwikkelings- en testcentrum van het Strategic Air Command, waaronder alle Amerikaanse lange afstandswapens vallen, zijn de mannen van Generaal Elliot bezig met het ontwikkelen van allerlei elektronische apparatuur en stealth technieken in een omgebouwde B-52 Stratofortress (bijgenaamd de Old Dog), om deze technieken later toe te passen in de B-52's.

Als de Russen ook nog een offensief ruimteplatform neerhalen dat de Amerikanen als tegenmaatregel lanceren besluit de Amerikaanse president dat de boel bij Kavaznya plat gebombardeerd moet worden. Daartoe worden twee B-52's met dezelfde apparatuur uitgerust als de Old Dog en op weg gestuurd. Terwijl deze toestellen onderweg zijn naar Rusland wordt Dreamland aangevallen door commando's van onbekende nationaliteit, waardoor het B-52 Megafortress 'Old Dog' gedwongen wordt om op te stijgen. Als de 2 B-52's bij Rusland in de buurt komen, worden ze opgewacht door een Russische Mainstay (tegenhanger van AWACS) en twee jagers. Dan besluit de president om de 'Old Dog' de missie te laten uitvoeren daar deze nu toch in de lucht is. Omdat er een vermoeden is dat er een spion is besluit Generaal Elliot, piloot van de B-52, te 'verdwijnen'.

Bij het opstijgen is de linker vleugeltank beschadigd zodat al snel een tekort aan brandstof ontstaat, maar met een lijst weet men toch aan benzine te komen. Eenmaal boven Kamstjatka wordt hen het vuur na aan de schenen gelegd door een groot aantal jagers en raketten. Ze krijgen enkele treffers te incasseren waardoor weer een tekort aan brandstof ontstaat. In de buurt van Kavaznya zendt een daar aanwezige radar dusdanig sterke signalen uit dat de computergestuurde apparatuur buiten werking raakt. Puur op het gevoel weet de OW-officier de radar -en daarmee het laserkanon- uit te schakelen zodat de

apparatuur weer in werking kan worden gesteld. Met weinig brandstof wordt geland op het Russische 'zomervliegveld' Anadyr waar ze brandstof kunnen bemachtigen waarna ze heelhuids Alaska weten te bereiken.

Dit is dan (heel beknopt) het verhaal. In het boek is ook een vluchtplan te vinden.

Erwin Leetink.

(Red. Hartelijk bedankt voor deze schitterende aanvulling op onze recensie!)

KNIGHTS OF THE SKY

Van de firma Dragon PD kregen we de beschikking over de Amiga versie van deze schitterende flight simulator die zich afspeelt tijdens de Eerste Wereldoorlog. In Gids nr. 7 kreeg deze simulator een uitstekende recensie met daarbij de vermelding dat deze de snelste was van de drie pakketten die werden vergeleken (RED BARON, KNIGHTS OF THE SKY en BLUE MAX) op een 12 Mhz. AT. Op de Amiga komt deze snelheid ook goed tot uiting want de simulator draait voortreffelijk waarbij we rustig alle details e.d. ingeschakeld kunnen laten.

De Amiga versie kost ca. FL. 119,= en heeft min. 1Mb. geheugen nodig.

EYE OF THE BEHOLDER

Eveneens via Dragon PD komt de Amiga versie van dit schitterende adventure van S.S.I. In Gids nr. 8 staat de recensie met de zeer goede waardering van Arthur Geeraerts.

Op de Amiga loopt alles uitstekend en de graphics doen nauwelijks onder van die in VGA op de PC. Scrolling en besturing zijn soepel en het geluid is net zo fraai als op de PC via een Soundblaster.

Richtprijs FL. 89,=

MOONSTONE

Van dit spel kregen we de Amiga versie (ook geschikt voor 500 PLUS) van Dragon PD. Het is geschikt voor 1 of 2 spelers met joystick en wat het eerste opvalt zijn de keuzes 'bloederig' of 'zonder bloed' in het eerste menu. Speel je met bloed dat gutst het uit open kelen, vliegen de hoofden over het scherm en liggen de losgerukte lichaamsdelen aan het einde van een gevecht over het scherm verspreid. Verder is dit een arcade- adventure waarin wat strategie is verwerkt. Er is een overzichtskaart met de lokaties, de dorpjes met de kroegen ontbreken niet, je kunt gokken en handelen en de gevechten moeten gevoerd worden tegen 'algemene' tegenstanders of tegen andere avonturiers met dezelfde opdracht. Beeld en animatie zijn leuk, het spel is heel goed. Ik schat de prijs op FL. 89,=.

BEELD: 7

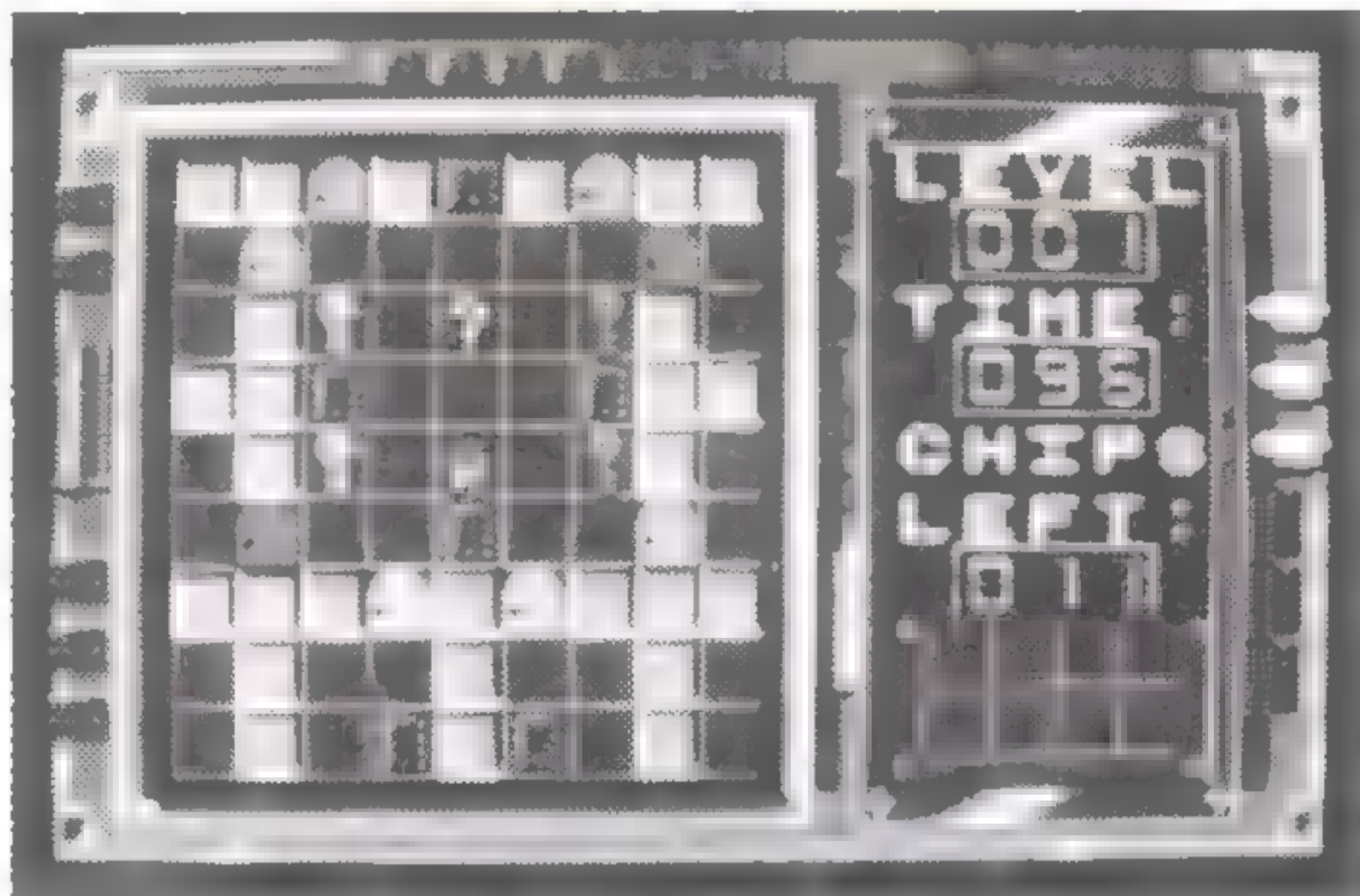
GELUID: 7

SPELKWALITEIT: 8

CHEAPO'S (voorheen low-budget)

CHIP'S CHALLENGE

Softwarehuis: Epyx/U.S.Gold.
PC & compatibles, min. 640Kb.
ram.
Hercules/CGA/EGA/VGA/Tandy.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1, diskettes:
3.5"+5.25".
Roland MT-32/AdLib.
Richtprijs: FL. 29,95



Op pagina 39 kun je lezen dat enkele MSX-ers EGGERLAND 3 voor MS-DOS hebben gemaakt omdat ze dit spel zo misten op hun PC. Met CHIPS CHALLENGE heeft EGGERLAND er nu een geduchte konkurrent bijgekregen. Dit spel komt inhoudelijk vrijwel geheel overeen met EGGERLAND en ook bij dit spel een lage prijs, al is het niet zo goedkoop als het Public Domain spel. Uiteraard krijg je bij dit spel wel een verpakking, handleiding en bevat de doos beide disketteformaten.

Schuiven met blokken, puzzelen, over het water zien te komen, monsters ontwijken of klemzetten, het zit allemaal in dit spel (140 levels lang!). I.p.v. hartjes moet je chips verzamelen (de niet-eetbare soort) en als je ze allemaal hebt kun je door de deur naar het volgende level. Per level krijg je een password zodat je nooit opnieuw hoeft te beginnen. De muziek is aardig, maar gaat vervelen en dus hebben de makers deze uitschakelbaar gemaakt. De besturing is goed, de scrolling vlot en sommige tegenstanders lopen erg snel. Op de doos staat het niet vermeld, maar het spel ondersteunt ook Hercules en in deze grafische mode worden enkele items genummerd, zodat ze beter herkenbaar zijn.

Een zalig spel voor wie van niet al te lastige puzzels houdt. Beeld en geluid zijn aardig (VGA 16 kleuren), de prijs is extreem laag voor z'n goedverzorgd pakket. Een must voor de EGGERLAND- en puzzelfanaten. Geschikt voor zowel trage XT's als 16 Mhz. AT's. Op snellere machines alleen geschikt als de snelheid terug te zetten is naar b.v. 8 Mhz. Voor Atari-ST en Amiga is dit spel ook verkrijgbaar en voor alle systemen geldt: OP = OP!

BEELD: 6
GELUID: 5
SPELKWALITEIT: 8
DOCUMENTATIE: 8
PRIJS: 9

GOLDEN AXE

Een uitvoerige beschrijving van dit spel vind je in Software Gids nr. 10 (op pagina 16). Toen was de PC-versie nog FL. 99,= en kreeg het spel bij de beoordeling van de prijs een zesje. Nu is de prijs verlaagd naar FL. 39,95 en wordt deze software ineens veel interessanter. Lees het verhaal er nog maar eens op na en bekijk dan of het voor deze prijs misschien wel leuk is om dit pakket aan te schaffen.

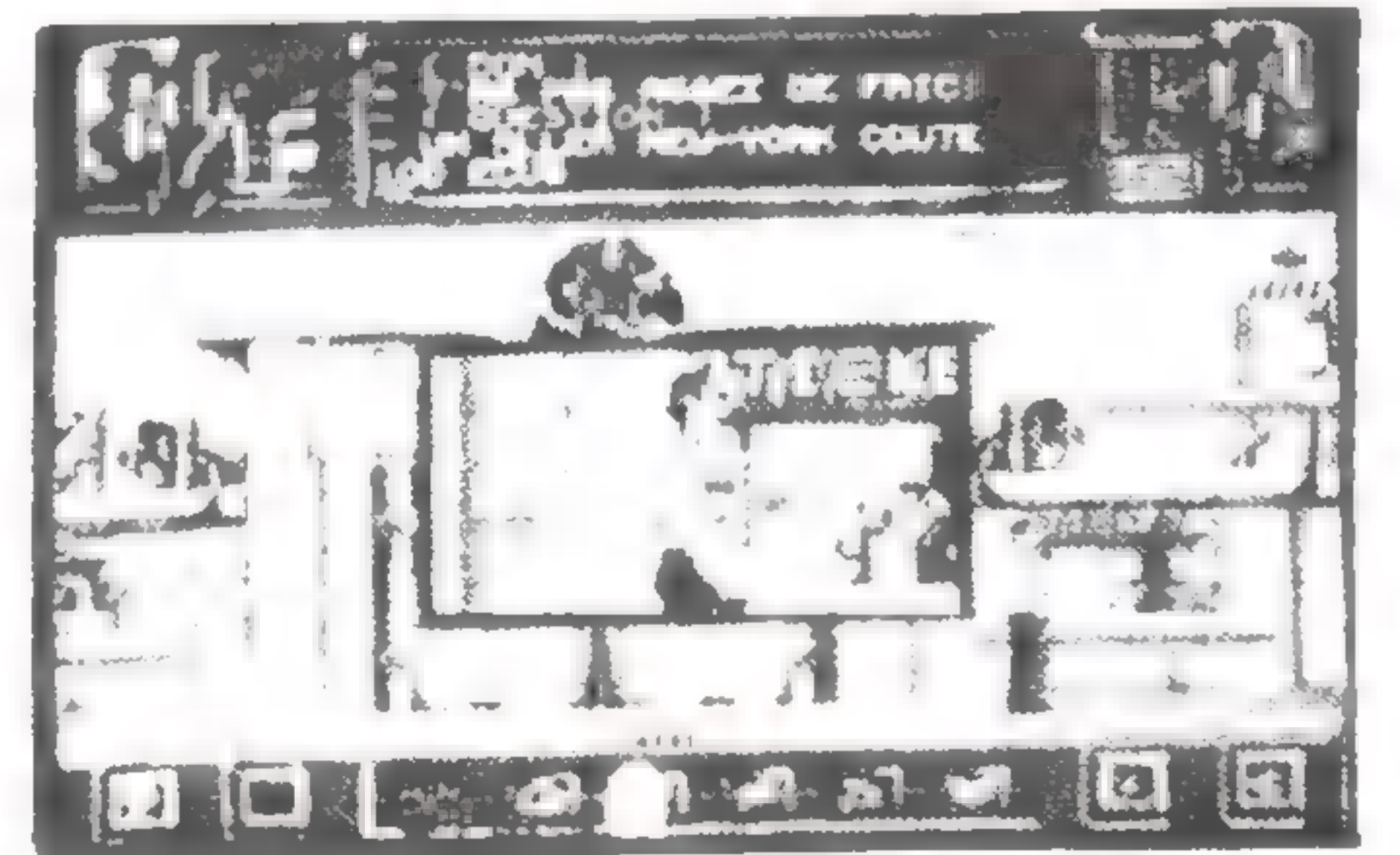
RANX

Softwarehuis: Ubi Soft.
PC & compatibles, min. 512Kb.,
CGA/EGA/VGA/Tandy 1000/Am-
strad PC1512.
Keyboard/joystick, aantal spelers
1, 3.5" diskettes.
Richtprijs: FL. 39,95

Dit is een arcade-adventure, dat zich afspeelt tegen een horizontaal scrollende achtergrond. Met max. EGA (VGA 16 kleuren), geen muziekkarta ondersteuning en soepele bewegingen op een 10 Mhz. XT is dit programma dan ook het leukste op een dergelijke configuratie. Wie verwend is met fraaie plaatjes op een AT kan beter naar software uitkijken, die in deze prijsklasse wat meer te bieden heeft. Het spel is verder wel aardig en lastig. Er moet heel wat onderzocht worden, items moeten gevonden worden en je zult overal vragen moeten stellen of geld moeten aanbieden om aan informatie te komen. Het arcadedeel bestaat uit lopen, bukken, springen en vechten (of schieten) met vijanden.

De spelkwaliteit is erg goed, beeld en geluid zijn achterhaald. Voor de prijs is het allemaal nog best aardig.

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



HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT

Softwarehuis: Millennium.
PC & compatibles, min. 640Kb.,
min. 12 Mhz. AT, EGA/VGA.
Keyboard/joystick. 1 speler, 3.5" +
5.25" diskettes.
Richtprijs: FL. 29,95

Een half jaar geleden bekeken we een demo van dit spel op de Amiga en deze was zeer indrukwekkend; vooral door de passende achtergrondmuziek. Op de PC is de teleurstelling dan ook des te groter, wanneer blijkt dat dit softwarehuis niet in staat is dit spel redelijk snel en met geluid op de PC te laten draaien. terwijl Millennium toch duidelijk heeft bewezen zeer goede software voor deze machine te kunnen ontwikkelen.

Zonder muziek is een griezelverhaal al veel minder angstaanjagend en als je dan ook nog een 25Mhz. machine nodig hebt om een beetje beweging op het scherm te krijgen valt het helemaal tegen. Wie zich hierdoor niet laat ontmoedigen krijgt een spel met 6 griezelfilmscenario's waarin je je met het zoeken naar sleutels, wapens,

drankjes en andere items en met eenvoudige gevechtshandelingen door de velden moet manoeuvreren. Per afgerond level krijg je een password. Bij de handleiding zit een apart boekje waarin je alvast 4 passwords kunt vinden en tips om de levels door te komen. Dit boekje wordt dichtgeplakt geleverd om je te stimuleren eerst het spel te gaan spelen.

De beelden zijn goed in VGA, maar worden onderuit gehaald door de slome bewegingen en trage scrolling. Het beetje geluid dat we over de interne knerper horen is hopeloos.

Jammer, want het spel is best aardig en niet alledaags.

Gelukkig is het spel meteen in de low-budget terecht gekomen en dat maakt natuurlijk wel wat goed. Met een eigen achtergrondmuziekje moet je voor 3 tientjes toch nog wel lol kunnen beleven?!

BEELD: 6
 GELUID: 2
 SPELKWALITEIT: 6
 DOCUMENTATIE: 6
 PRIJS: 8

VIRTUAL WORLDS

Softwarehuis: Domark.

PC & compatibles, min. 640Kb.,

Hercules/CGA/EGA/Tandy.

Keyboard/joystick, 1 speler, 3.5"

of 5.25" diskettes.

Richtprijs: FL. 69,50

Dit is een verzamelpakket met 3-D spellen. De volgende titels vind je in de doos: CASTLE MASTER, THE CRYPT, DRILLER en TOTAL ECLIPSE.

Alle vier de spellen komen van dezelfde ontwerper en dat heeft natuurlijk wel consequenties.

CASTLE MASTER

Dit is een adventure met weinig grafische kwaliteiten en (misschien wel daardoor) zeer snelle scrolling. Op een AT moet je de turbo uitschakelen; op een XT loopt alles perfect. De bediening is lastig maar went snel. De spelkwaliteit is laag en het geheel komt zeer verouderd over, terwijl op de doos toch echt staat dat deze titel uit 1990 stamt.

THE CRYPT

Dit is gewoon deel 2 van CASTLE MASTER. Grafisch ietsje minder slecht, verder precies gelijk. In de handleiding vind je dan ook één beschrijving voor beide spellen.

DRILLER

Dit is een arcadespel met dezelfde graphics: blokken, pyramides en kubussen. Rondrijden in een wagentje en schieten op de schaarse tegenstanders.

THE CRYPT

Hier hebben we een combinatie van CASTLE MASTER en DRILLER. Een adventure -met wat meer actie- dat zich afspeelt in een pyramide. Verder weer blokken en kubussen. Wat spelkwaliteit betreft de interessantste van de vier.

Verzamelpakketten zijn vaak populair, omdat ze voor relatief weinig geld veel variatie en spelkwaliteit bieden. Dit pakket doet aan deze trend niet mee. Het is bijzonder vervelend bij elk spel weer dezelfde blokkendoosjes op het scherm te krijgen; vrijwel zonder enige afwisseling. Muziek of geluid kom je ook al nauwelijks tegen en de spelkwaliteit (die soms heel redelijk is) kan deze verouderde beelden van zeer matige kwaliteit niet goedmaken. Alleen de bezitters van een XT met CGA of Hercules hebben wat aan deze spellen, want in deze grafische modes verlevendigen de 3-D effecten een beetje de saaie scher-

men. Wel vind ik de prijs te hoog voor 4 vrijwel dezelfde spellen.

BEELD: 4
 GELUID: 2
 SPELKWALITEIT: 6
 DOCUMENTATIE: 7
 PRIJS: 5

NAWOORD

Van deze serie "cheapo's" zijn CHIP'S CHALLENGE en GOLDEN AXE de gunstige uitschieters op deze pagina's. Wat spel betreft is het griezelpakket best goed; je moet dan niet op animatie en geluid letten. De rest valt tegen. We hebben het afgelopen half jaar heel wat betere verzamelpakketten onder ogen gehad en hopen snel weer wat beter werk ter recensie te krijgen.

Alfred.

Alle cheapo's beschikbaar gesteld door Homesoftware.

Het complete Larry-boek

Beschrijving Larry 1 t/m 5

Uitgeverij: A.W. Bruna Uitgevers B.V.

Auteurs: Müller & Schuchardt.

ISBN nr.: 90 229 3798 4

Prijs: FL. 29,90

Dit boek behandelt in het Nederlands alle 4 de adventures van Leisure Suit Larry (voor wie minder bekend is met deze programma's: Larry 4 is nooit gemaakt) op twee manieren:

Ten eerste worden alle belangrijke scènes beschreven. Deze beschrijving is voorzien van foto's en het aantal punten dat bij zo'n scène kan worden verkregen. Dit is geen complete oplossing, maar een handleiding met aanwijzingen om goed door de verschillende opdrachten heen te komen. Vrijwel iedereen met een klein beetje ervaring kan met deze aanwijzingen het verhaal tot een goed einde brengen.

Ten tweede geeft het boek de complete oplossing van elk adventure d.m.v. een opsomming van alle opdrachten, die gegeven moeten worden vanaf de start tot en met het einde van het verhaal. Hier worden echt alle missies voorgekauwd, dus ook de richtingen die gelopen moeten worden. Dit is niet bedoeld om als leidraad te gebruiken, doch om op bepaalde momenten (wanneer je b.v. klemzit) stap voor stap door een scène te komen.

Omdat deze adventures van Sierra geheel in het Engels zijn, heeft het boek diverse hoofdstukken, die het mogelijk maken om vrijwel zonder kennis van deze taal de Larry avonturen ook te kunnen spelen. Het boek heeft hiervoor woordenlijsten en omschrijvingen van lokaties of items. Daar de handleidingen bij de software eveneens in het Engels zijn, wordt in het boek



ook nog informatie gegeven over het installeren van het spel, de geluidskaarten en de menu's die gebruikt worden. Verder vind je plattegronden en wordt de spel-editor van Larry 1 behandeld.

Het boek bevat 144 pagina's en is geschikt voor gebruik met een PC, Amiga of Atari. Dit Nederlandse boek is spotgoedkoop in vergelijking tot de piepkleine Engelse boekjes die het softwarehuis Sierra zelf uitgeeft en die FL. 25,= per deeltje kosten. De doorgewinterde speler heeft inmiddels alle Larry adventures wel opgelost, maar wie ze nog niet heeft gespeeld (b.v. wegens gebrekkige kennis van de Engelse taal) kan nu aan de slag en heeft voor 3 tientjes een uitstekende nederlandse handleiding, die van alle 4 de programma's zowel het spel zelf als alle bijkomende zaken duidelijk omschrijft.

Alfred.

WILD WEST WORLD

Softwarehuis: SOFTWARE 2000.
PC & compatibles, min. 640Kb. VGA,
harddisk en muis noodzakelijk, 1 of 2
spelers, diskettes 3.5" of 5.25".
Alleen Soundblaster ondersteuning.
Richtprijs: FL. 109,=

WILD WEST WORLD is een simulatie die zich afspeelt in het wilde westen van de Verenigde Staten, waarin je een bedrijf moet overnemen en proberen om de meest welvarende inwoner van de stad te worden. Om dit te bereiken moet je allereerst stukken grond kopen voor verschillende doeleinden. Zo heb je vruchtbare grond nodig voor landbouw, bergen voor de mijnbouw en heuvels om te jagen of om het vee te laten grazen. Daarna huur je werknemers in om ze te laten werken op of in het desbetreffende land (boeren, cowboys, mijnwerkers etc.) Hierna koop je goederen zoals huifkarren, paarden, koeien, graan en het werk kan beginnen.

Nu beginnen de problemen. Je pakt die huifkar, je gooit er wat volk en graan bij en je geeft deze een bestemming. Als na lang wachten de kar aankomt, dan gebeurt er niets. Dat zou niet erg zijn als je wist wat je dan moest beginnen, maar ik ben er nog niet achter. Je kunt ook karren sturen naar andere steden en zelfs indianenkampen, waardoor je ook vanuit die stad of dat kamp kunt vertrekken en handelen in die stad. Als je wat verder bent in het spel krijg je zelfs vuurgevechten en berovingen van je karren.

WILD?

WILD WEST WORLD (verder WWW) heeft veel weg van RAILROAD TYCOON en dat kun je na bovenstaand verhaaltje beamen. Maar waar RAILROAD TYCOON verslavend en opwindend is, wordt WWW saai en moeilijk speelbaar. Het spel is wel behoorlijk uitgebreid, maar enkele belangrijke dingen ontbreken.

Het is niet overzichtelijk. Telkens na een bepaalde handeling val je terug in hetzelfde menu in de vorm van een landschap, waar je niks kunt beginnen en totaal geen overzicht hebt op je handelingen.

Ik ben begonnen met een stukje te spelen zoals het in de handleiding voorgedaan werd, maar daar bereik je niks mee. Het is me nog geen enkele keer gelukt om een beetje geld te maken. Het spel vordert ook niet zonder jouw wil. Als je bij RAILROAD TYCOON niks doet, dan zie je de treintjes over het beeld sjezen en de geldstroom blijft doorgaan. Bij WWW moet je telkens op een "continue" knop zitten drukken om een dag verder te komen en dan krijg je tussendoor informatie over het weer of dat b.v. je wagen over de kop gevlogen is. Zo kan het zijn dat als het een beetje slecht weer is, je wagens niet kunnen rijden en dat je wel tien keer op continue moet drukken zonder succes. Heel frustrerend.

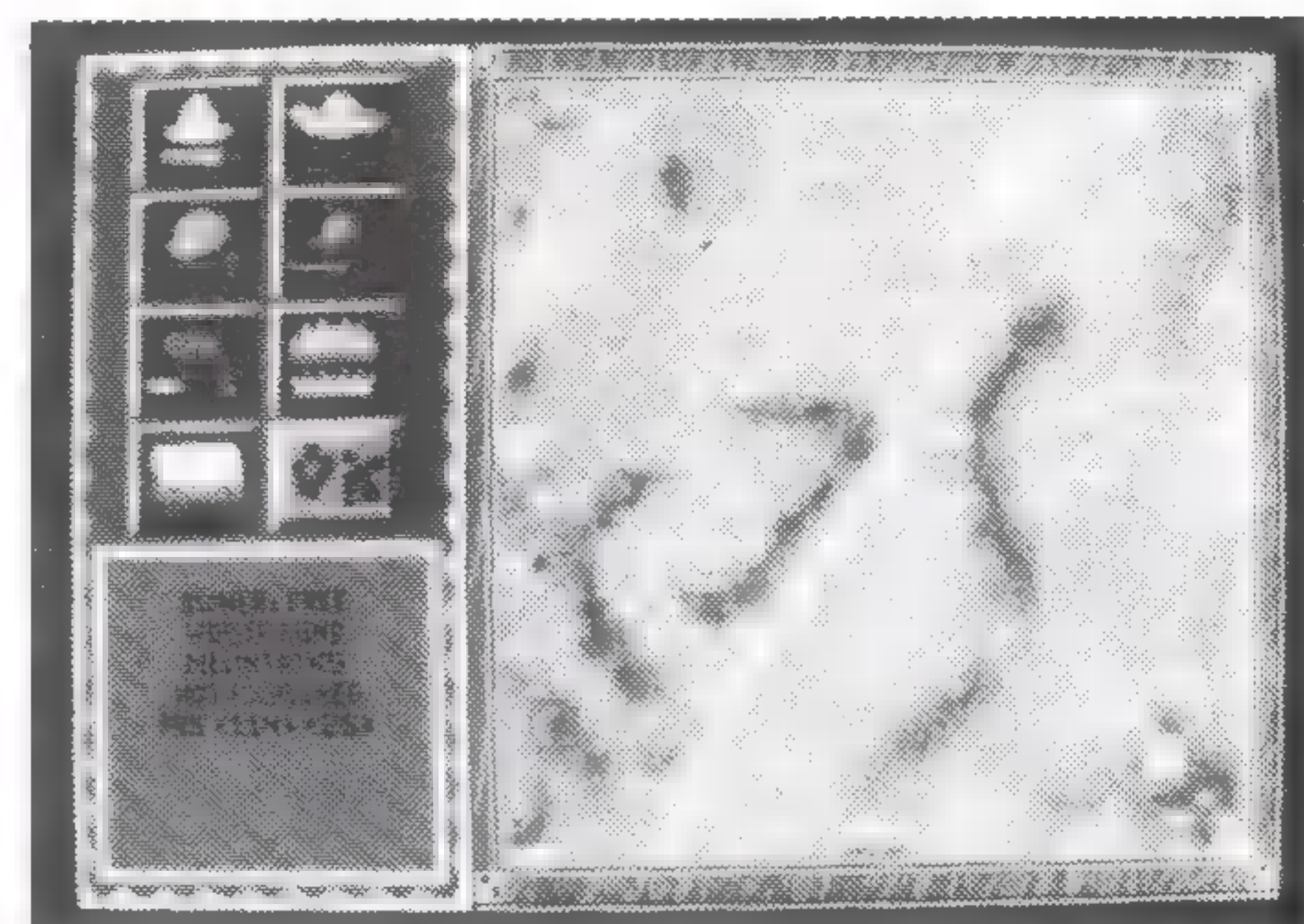
Wel leuk is de 2 spelers optie. Zo kun je



tegen elkaar spelen en er blijft dan uiteindelijk een winnaar over. Dit mis je wel weer bij TYCOON.

KONKLUSIE

Het is jammer. Het spel had echt goed kunnen worden als een beetje meer was gelet op de speelbaarheid en overzichtelijkheid. Het idee is namelijk zeer leuk en origineel en de uitvoering qua beeld en geluid is ook goed. Het beeld is zelfs beter dan bij TYCOON. Geluid is er slechts weinig, maar het muzikje dat je telkens hoort is zeer goed (wel jammer dat het alleen in het hoofdmenu hoorbaar is en dat het telkens afgebroken wordt bij een handeling van de speler.) De handleiding is compleet, maar onoverzichtelijk en er wordt te vaak verwezen naar andere pagina's. Het



had iets uitgebreider mogen zijn en er had een betere "tutorial mode" in moeten staan. Bij het spel zit een A3 formaat kleurenposter van de omgeving en alles zit in een lelijke oranje doos. Het spel moet snel in de low-budget, want alleen voor een paar tientjes is het wel een paar puzzeluurtes waard en dan heb je ook een redelijk pakket voor een redelijke prijs.

Arthur Geraerts.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

SOUND ENHANCER

De SOUND ENHANCER is een externe uitbreiding voor de Amiga om de geluidskwaliteit te verbeteren. De prijs van dit geluidskastje is FL. 149,50.

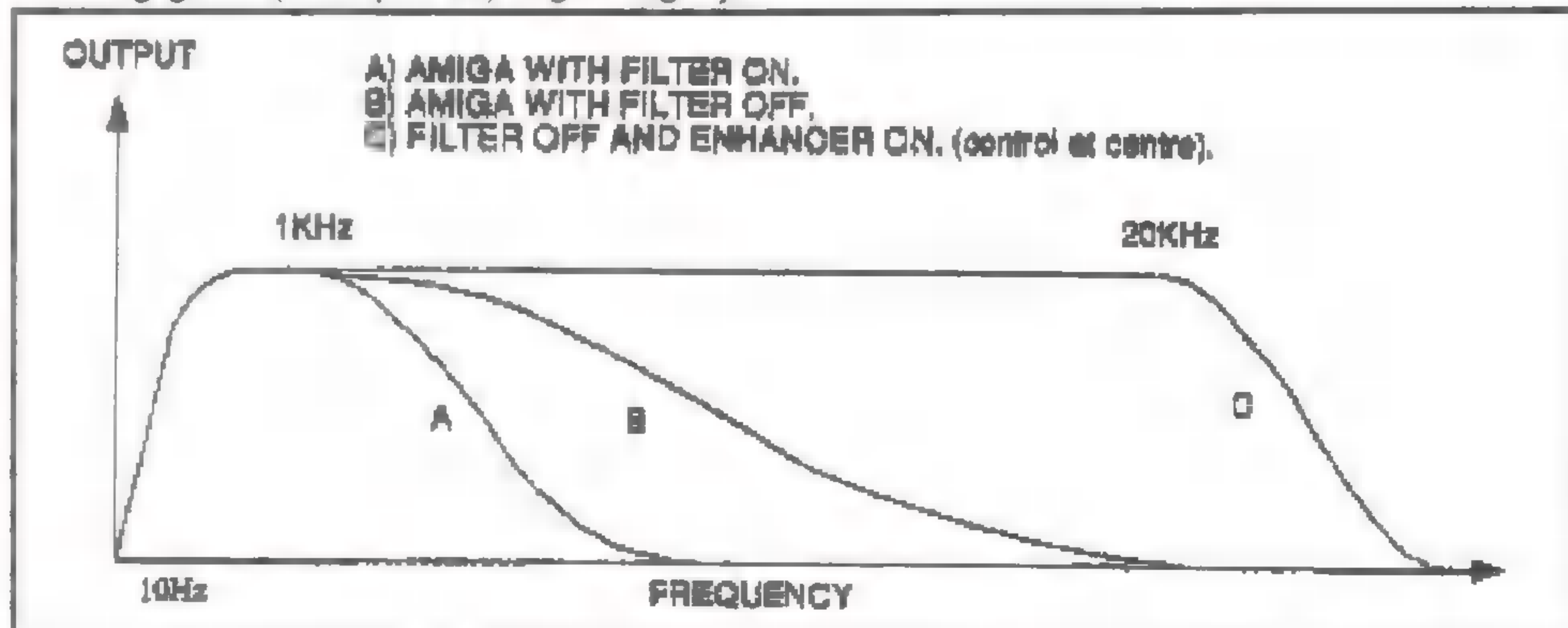
Met dit kastje wordt -via een frequentiefilter- het hogetonengebied versterkt weergegeven om de geluidswaardering via de speakers in een monitor of aangesloten op een externe versterker te verbeteren. Op onderstaand schema is het frequentiebereik te zien van de weergave van het kale Amigageluid, het geluid met uitgeschakeld filter (softwarematig in de Amiga te activeren) en met de externe uitbreiding. Om vervorming bij sommige muziekstukken of geluidseffekten tegen te gaan is op de voorkant van het kastje een potmeter geplaatst waarmee de extra versterking regelbaar is.

Het kastje werkt goed en het resultaat is duidelijk hoorbaar, doch het aanschaffen van deze uitbreiding heeft alleen zin als je zelf nog geen (of beperkte) regelmogelijk-

heden hebt. Wie op z'n Amiga een versterker heeft aangesloten met goede toonregeling of equalizer heeft al de mogelijkheid om hoge tonen te versterken. Het effect van de SOUND ENHANCER is spectaculairder dan van een eenvoudige toonregeling, maar tevens niet zonder risico in combinatie met zo'n toonregeling van een versterker (vooral bij een gebruik van een equalizer). De SOUND ENHANCER geeft namelijk een versterking van 30dB. in het hogetonengebied. Tel daarbij de versterking van een toonregeling als je deze vergette terug te draaien (ca. 12dB.) en je hebt grote kans dat je je luidsprekers hebt opgeblazen, want bij elkaar heb je dit frequentiegebied 128 keer versterkt!

Voorzichtigheid is dus wel geboden, maar het effect is duidelijk waarneembaar en goed regelbaar op het kastje en het apparaatje is aanmerkelijk goedkoper dan het eenvoudigste versterkertje met toonregeling. Ideaal dus als je een matige geluidskwaliteit hebt in het hogetonengebied.

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.

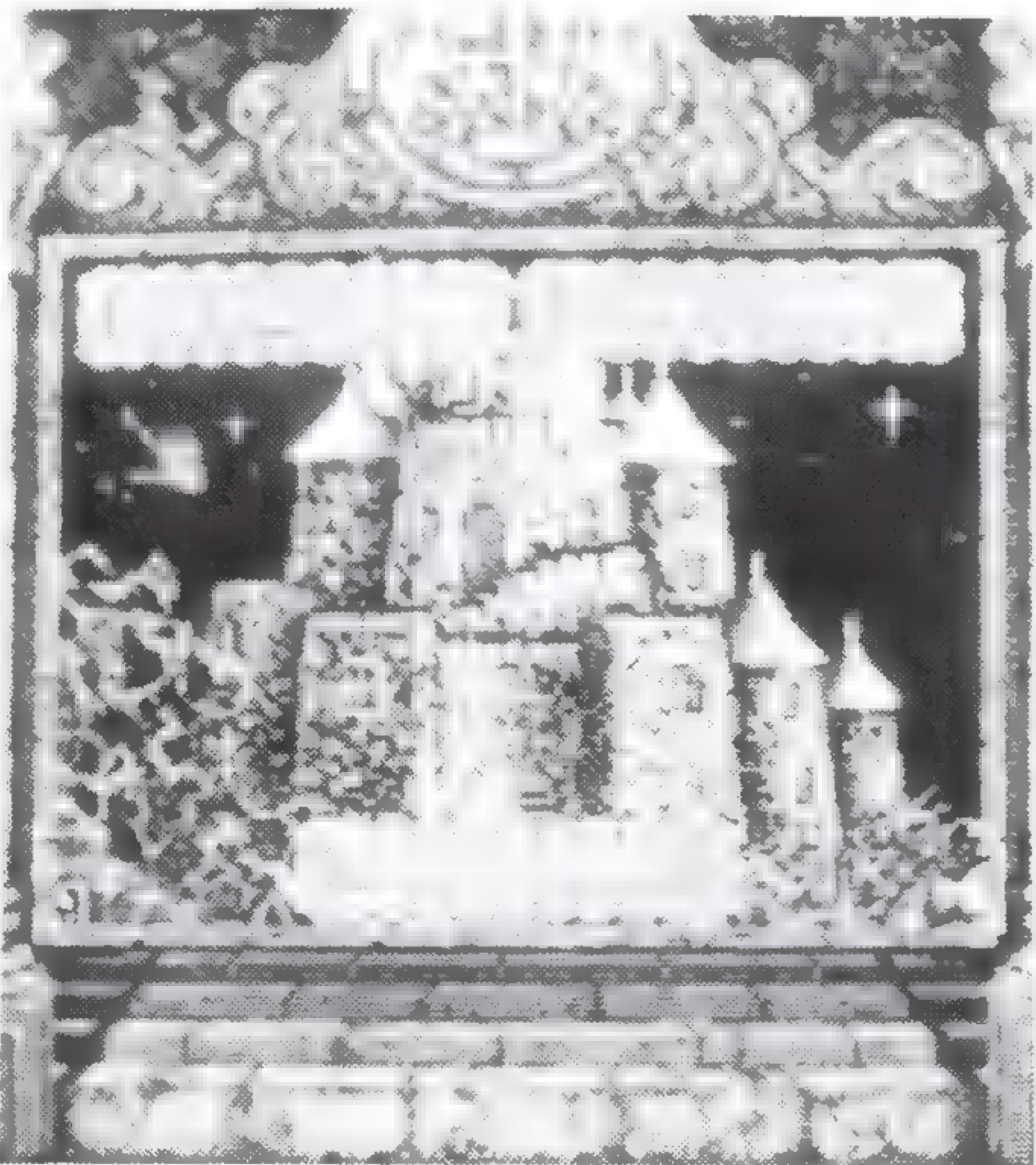
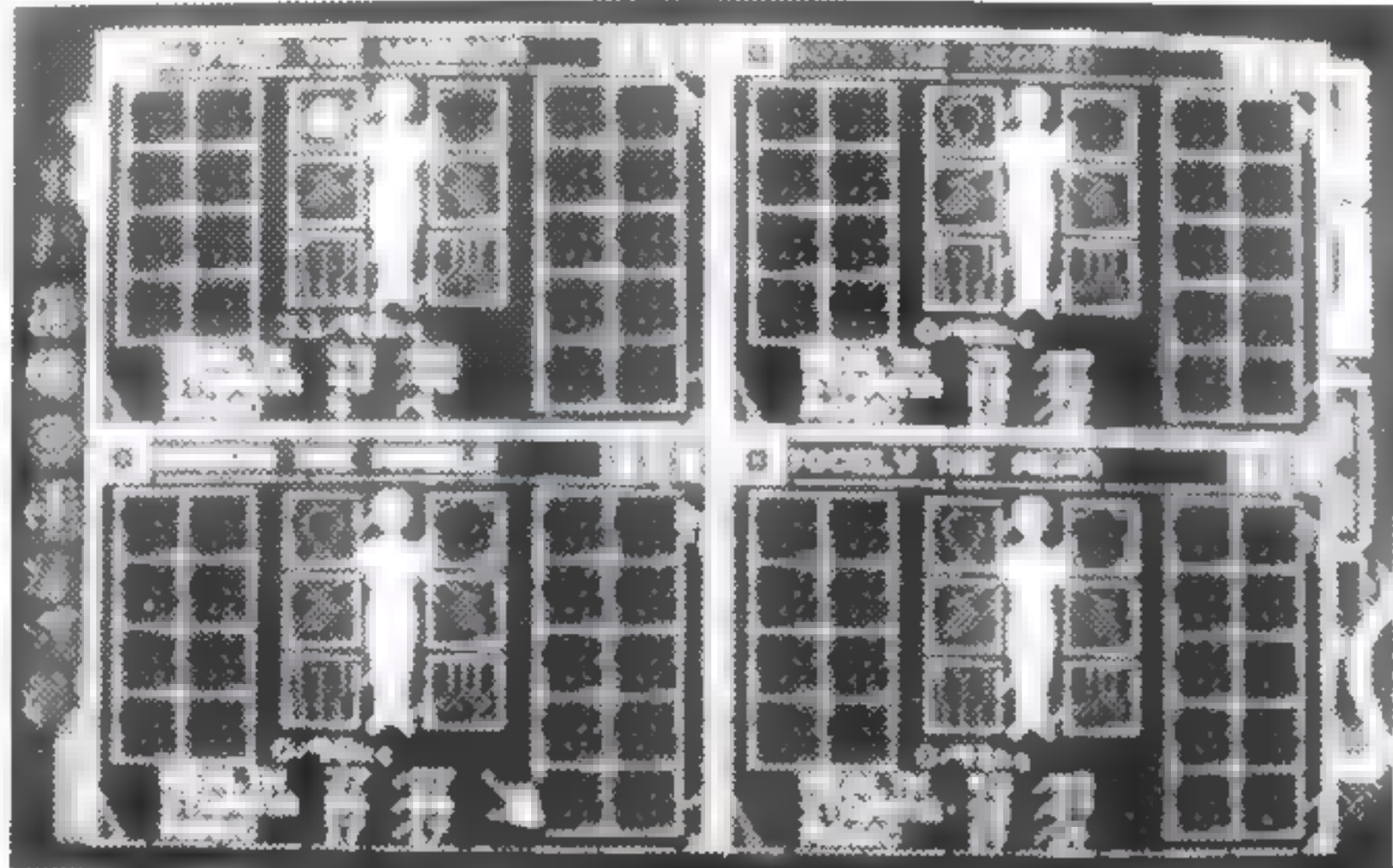
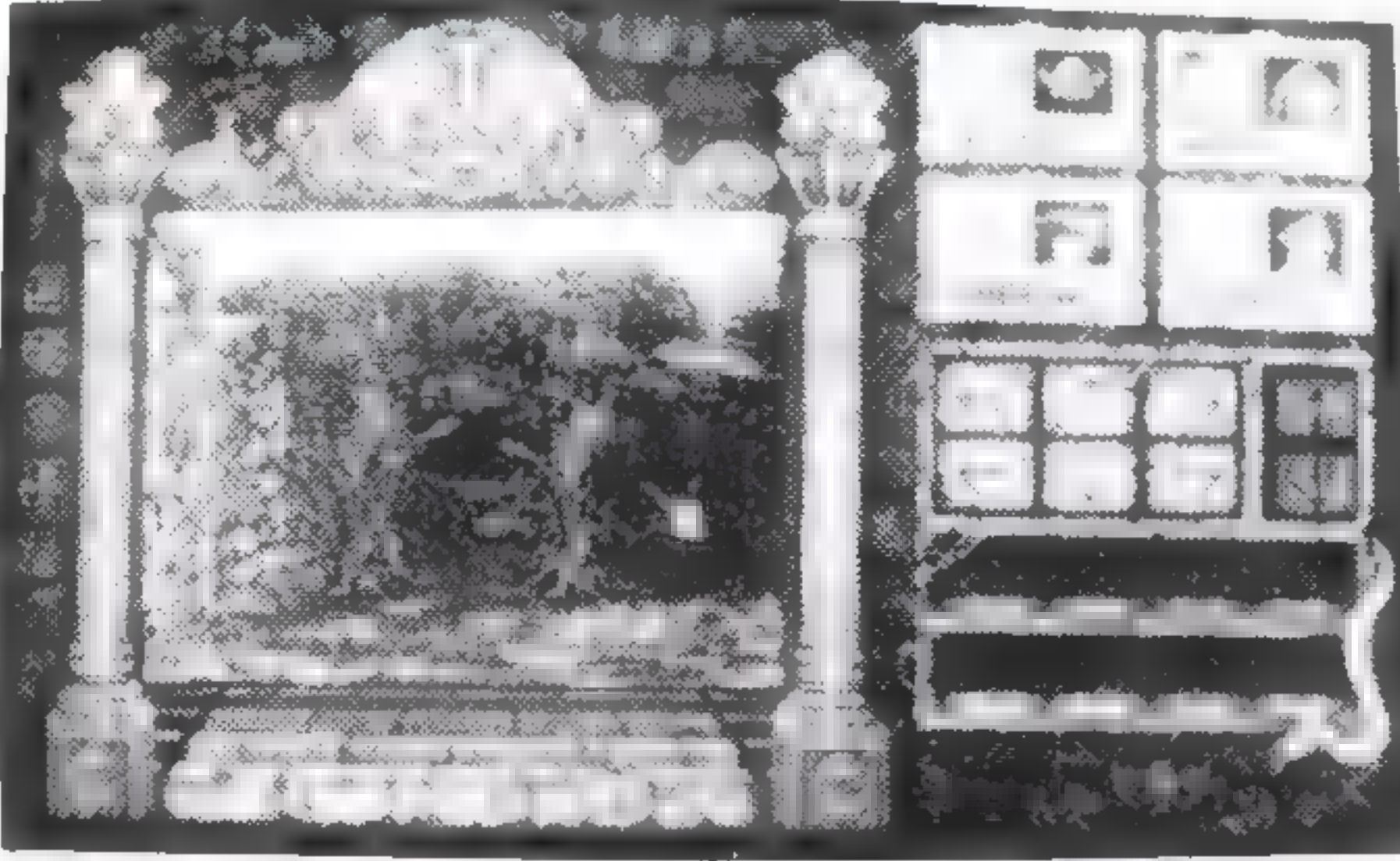


KNIGHTMARE

Softwarehuis: Mindscape.

Amiga: alle modellen inkl. A500 PLUS.
512k minimum.

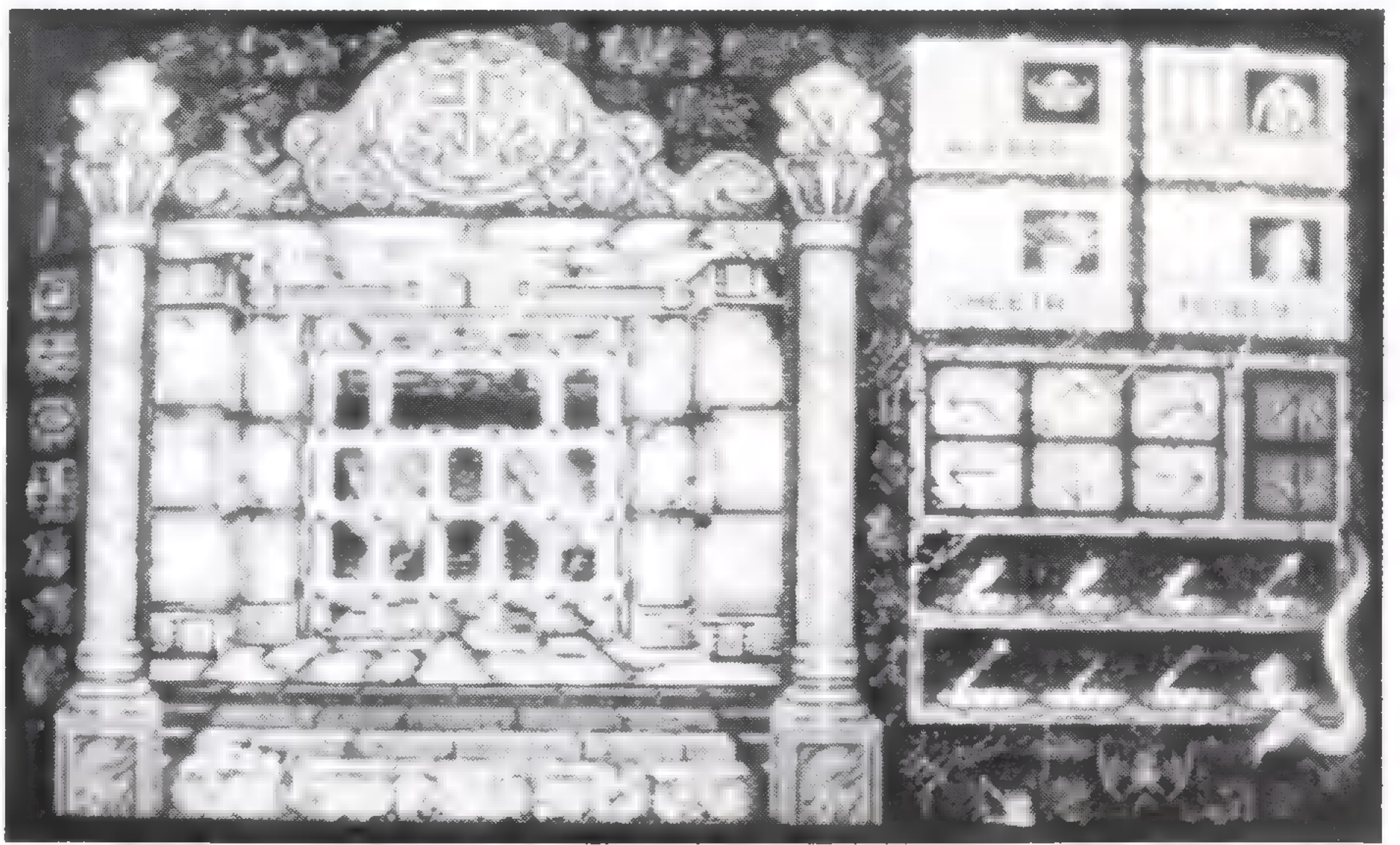
Muis: noodzakelijk. Richtprijs: FL. 99,=



KNIGHTMARE is een role-playing adventure game, dat totaal niets te maken heeft met het gelijknamige produkt van Konami, dat ettelijke jaren geleden voor de MSX werd uitgebracht. Deze KNIGHTMARE is gemaakt naar aanleiding van een TV-serie van het Engelse ITV, waarin de hoofdrollen worden vertolkt door Dickon, James, Ralph en Sean. Deze 4 figuren kunnen echter ook vervangen worden door karakters van eigen makelij, waarbij een tovenaars en een priester niet mogen ontbreken.

Het spel van de hand van Tony Crowther is gebaseerd op het aloude Dungeon Master en heeft -als we het met een wat meer hedendaagse titel vergelijken- veel weg van de Eye of the Beholder serie.

Na het inleidende verhaal te hebben gelezen in de kleurige, doch vrij beknopte handleiding, wordt duidelijk dat je groep van de Dungeon Master Treguard de opdracht krijgt de gevreesde Lord Fear te



verslaan. Voordat je zover bent, moet je vier items verzamelen. De zoektocht is dus verdeeld in 4 aparte opdrachten, die elk in een eigen dungeon spelen en het wordt aanbevolen deze volgorde aan te houden:

1. The Shield - alle talenten nodig, vooral om ervaring op te bouwen.
2. The Sword - speciaal voor The Fighter.
3. The Cup - speciaal voor Priest en Mage.
4. The Crown - hele groep.

Het vechten en het tevoorschijn halen, c.q. wegbergen van voorwerpen uit/in de rugzakken van de groep gaat een beetje lastig, omdat je afwisselend met beide muisknoppen moet werken. Vooral tijdens spannende gevechten heb je wel eens de neiging hiermee de mist in te gaan; je moet dit echt "in de vingers krijgen".

Voordat je begint verdient het aanbeveling een SAVE-disk aan te maken. Hiervoor heb je alleen een blanco diskette nodig; het programma zorgt zelf voor het formatteren.

Na het opstarten van het spel staat je groep in het bos in z'n blote niksje. Alleen de leider draagt een helm, die je nooit mag kwijtraken, want anders is er niets meer te zien op het beeldscherm. In het bos verspreid liggen wat kledingstukken die je kunt aantrekken, maar die niet echt veel bescherming bieden. Verder staat er een treintje voor je gereed dat je naar de andere kant van het bos brengt. Lekker makkelijk, maar pas op hoe je eruit stapt, want het kost behoorlijk wat hitpoints als je met je hoofd tegen een muur knalt. Via een sluiproute kun je in het gedeelte van het bos komen, waar zich de dungeons bevinden en als je een boom uit de weg hebt geruimd, komt de ingang vrij naar de dungeon waar de eerste zoektocht naar het schild begint.

De kerker zelf is vrij eenvoudig ingedeeld, zodat het niet echt nodig is een kaart te maken. Wel heel goed de muren onderzoeken, want het stikt van de knopjes en hendeltjes, die belangrijk zijn om verborgen doorgangen te ontsluiten.

Net als in Eye of the Beholder moeten er

sleutels verzameld worden om deuren te openen en zijn er eveneens deuren, die met een druk op de knop open gaan en sluiten. Als aardige bijkomstigheid kunnen in dit spel tegenstanders tussen deze deuren verpletterd worden, alleen raad ik je aan dit in uiterste noodzaak te doen, want je krijgt er geen experiencepunten voor. Je moet er echt voor zorgen dat je groep zo snel mogelijk sterk wordt, want zelfs in dit eerste level zijn de tegenstanders potige knapen, vooral als ze in groepen van vier opereren. De afloop van de gevechten is "at random" geprogrammeerd, dus je hebt altijd kans dat je na enkele vergeefse pogingen uiteindelijk wel wint (mits je op tijd geSAVED hebt).

Voor het toverwerk zijn er stafjes te vinden, die aan de juiste personen in de party moeten worden gegeven, anders zijn de spreuken niet krachtig genoeg. Hoe vaker er getoverd wordt, des te meer spreuken komen er beschikbaar. Zo is bijvoorbeeld de "dart spell" van de magiër zeer bruikbaar als je in het gedeelte van de dungeon komt, waar zich water bevindt met haaien erin. Hier liggen bootjes voor je klaar om je verder mee te verplaatsen, want zwemmen is onmogelijk.

In de handleiding is geen beschrijving te vinden van de spells en hun eventuele uitwerking, dus dit moet de speler zelf uitzoeken.

De groepsleden zijn alleen te zien op een portretje in de rechterbovenhoek van het scherm met drie balken voor energie, uithoudingsvermogen en magie. De middelste balk loopt terug tijdens het vechten en het gebruik van de toverstaven en alle balken kunnen aangevuld worden door de "Rest" optie te gebruiken. Je moet er wel voor zorgen, dat er genoeg te eten is; zo niet dan krijgen je figuren een rood hoofd en storten uiteindelijk uitgeput in elkaar. Voedsel kan gevonden worden in de vorm van snoepjes en appels (als je een schep hebt om de bladeren in het bos op te ruimen) en door het verslaan van "vecht"konijnen (schitterend geanimeerd), die smakelijke pastetjes opleveren.

KONKLUSIE

KNIGHTMARE is een origineel adventure met soms verrassende aspecten, dat niet echt gemakkelijk is en derhalve voor echte beginners niet aan te raden. De grafische vormgeving is fraai met redelijk veel animatie, maar heeft één nadeel: er wordt erg veel gebruik gemaakt van donkere kleurschakeringen, waarbij donkerbruin en grijs overheersen en daardoor heb je vaak moeite met het onderscheiden van kleine voorwerpen en loop je kans dingen over het hoofd te zien.

Muziek is alleen te horen tijdens de introductie, terwijl tijdens het spel geluidseffekten een belangrijke rol spelen.

Dit adventure wordt geleverd op 2 diskettes en is zeer geschikt voor het spelen met één diskdrive, aangezien er vrij weinig van diskette gewisseld hoeft te worden. Disk 1 wordt alleen gebruikt voor het inladen en het wisselen tussen disk 2 en de SAVE-disk is afhankelijk van de speler zelf. De beveiliging van KNIGHTMARE is ingebakken in de diskettes, die niet gekopieerd kunnen worden.

Jocelyn

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

ATARI/ST:

Voor deze computer zal eveneens een versie op de markt gebracht worden, waarvoor dezelfde waardering en prijs geldt.

PC:

Helaas! Geen MS-DOS versie.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

Advantage Tennis

Softwarehuis: Infogrames.

PC & compatibles, min. 640Kb. ram.

Hercules/CGA/EGA. VGA 16 kleuren.

Joystick/muis (muis alleen menu's).

Aantal spelers: 1 of 2.

Diskettes: 3.5" + 5.25".

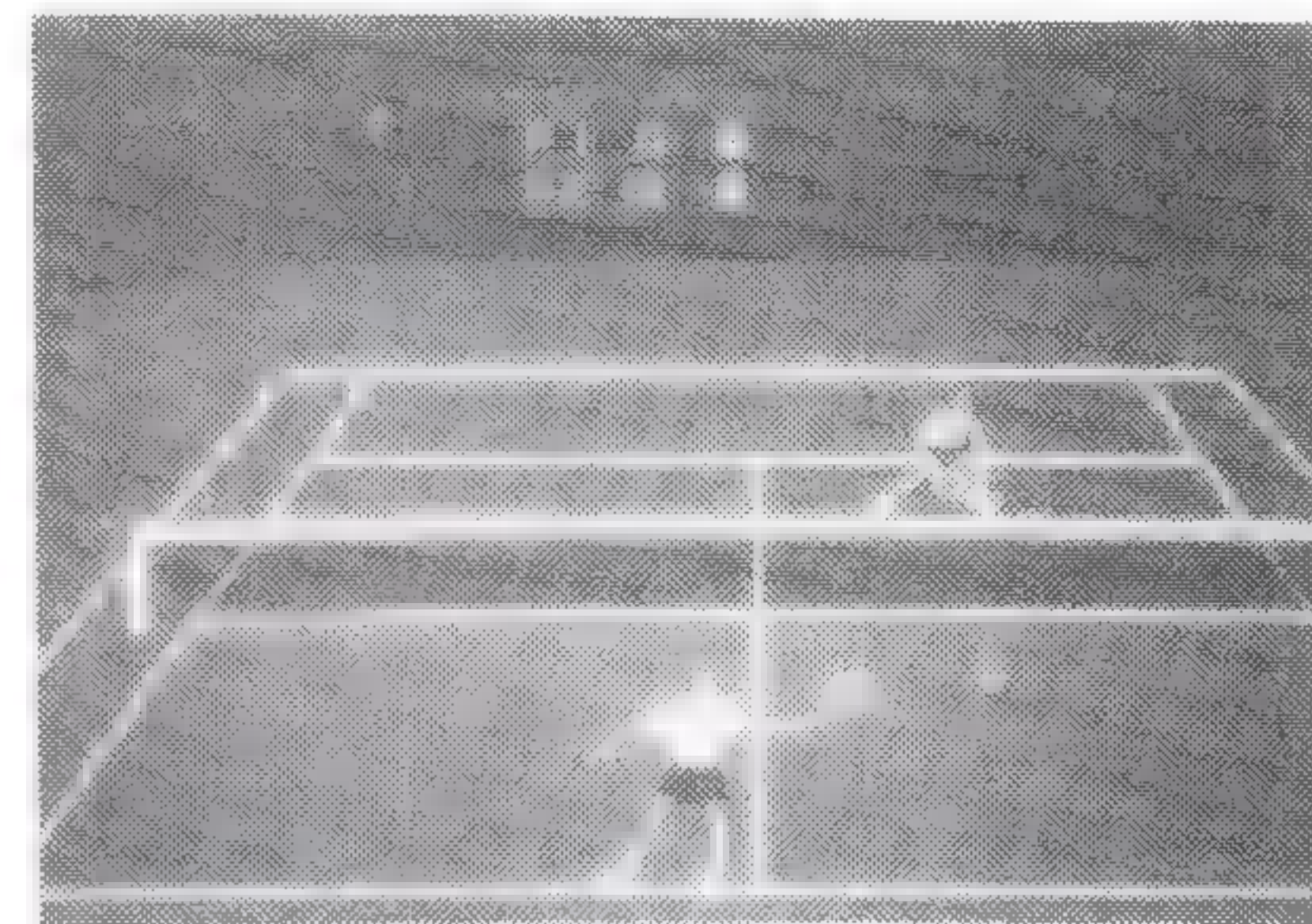
AdLib.

Richtprijs: FL. 99,=

Op andere formaten zijn tennis simulaties reeds lang populair. Op de PC zijn er tot nu nog maar bedroevend weinig verschenen. Nu dan is er van Infogrames een tennis simulatie die de PC waardig is.

Advantage Tennis komt zeer realistisch over. Dit niet in de eerste plaats door de vormgeving van de tennisspelers: zij hebben meer weg van buigzame rubber Fido-Dido figuurtjes dan van John McEnroe-tjes en Lendl-tjes. Echter wel door de zeer levensgetrouwe bewegingen van de spelers: naast één- en tweehandige fore- en backhands (waar een gemiddelde tennisspeler trots op zou zijn) zijn er fore- en backhand smashes, dives (afgekeken van Boris Becker) en between-the-legs (om een anders onhaalbare lob te retourneren). Ook de manier van spelen doet geen afbreuk aan het echte tennisspel: de computer neemt een deel van het sla-werk over, zodat je je geheel aan het betere voetenwerk en het afwerken van de slag kunt wijden: het soort slag (hard, zacht, dropvolley, lob) en de richting.

De wedstrijd zelf krijg je te zien alsof het een televisieverslag is: de camera achter één van de spelers, waarbij de camera de speler die op de rug wordt gezien volgt als deze naar het net loopt of ver naar de zijden uitwijkt.



Er zijn drie wijzen van spelen:

Een training, waarbij met twee spelers tegen elkaar kan worden gespeeld, op voorwaarde dat een joystick is aangesloten.

Een heel seizoen, Kompleet met alle grote en minder grote toernooien, ATP puntentelling en ranglijsten. Als je stijgt op de ranglijst, wordt je speler sterker en kun je winnen van steeds hoger geplaatste spelers. Tijdens het seizoen kun je je positie saven. In een logboek worden je prestaties bijgehouden.

Een demonstratie wedstrijd: voor het geld en voor de lol. In de Preferences kun je je favoriete slagen aangeven, de krachten van de speler verdelen over de verschillende slagen en aangeven of je aanvallend ofwel verdedigend speelt. Ook deze instelling kun je wegschrijven en eventueel tijdens het seizoen nog aanpassen aan de tegenstander.

De grafische uitvoering is goed en de bewegingen zijn vloeiend. Als je van tennissen houdt, zal ADVANTAGE TENNIS niet snel vervelen.

Stijn en Martijn.

The adventures of QUIK & SILVA

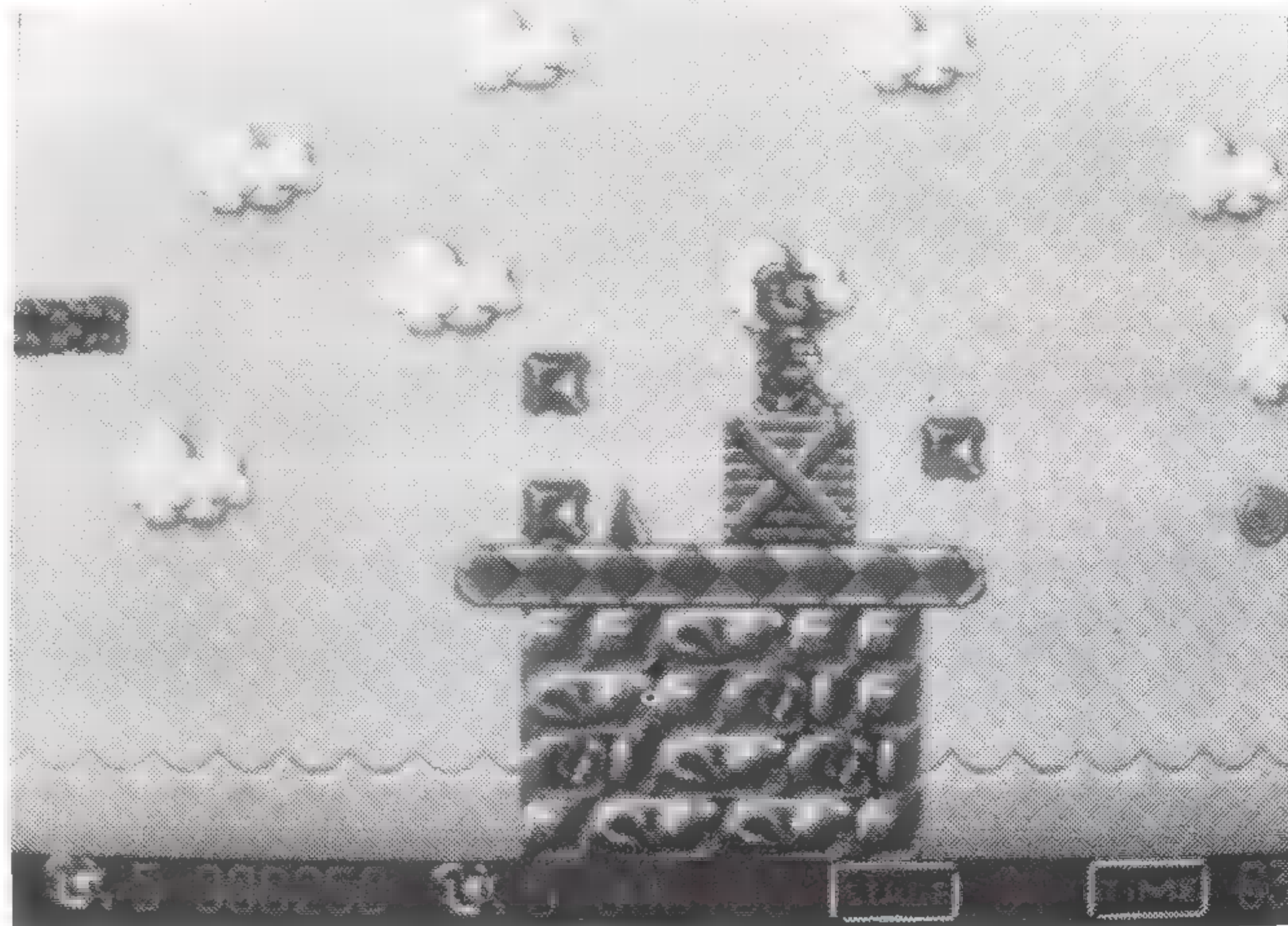
Dit is een public domain programma voor Amiga en kan gespeeld worden met 1 of 2 spelers, een joystick is noodzakelijk. De prijs is weer ca. FL. 5,=!!

QUIK & SILVA is een platformspel (en geen adventure) afkomstig uit Duitsland met kwaliteiten die we gewend zijn van de grote softwarehuizen, dus geschikt om in ons blad op te nemen. Bij dit spel is het een kwestie van springen, schieten, monsters ontwijken en punten verzamelen. Bij dit alles ben je gebonden aan een tijdslimiet. Bij 2 spelers speel je om beurten. De beeldkwaliteit is goed, evenals het geluid. Het spel is vrij makkelijk, al kom je af en toe lokaties tegen waar het allemaal ietsje lastiger is.

Voor de prijs van FL. 5,= krijg je veel kwaliteit; de muziek is het bedrag af waard!

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.



Omdat vrijwel alle oude nummers van de Software Gids zijn uitverkocht hebben we de tips en oplossingen uit de eerste 10 Software Gidsen verzameld en in een boekje samengebracht. Om het geheel zo goedkoop mogelijk te houden zijn deze pagina's niet herschreven maar is het boekje wel voorzien van een inhoudsopgave. Beide boekjes zijn 32 pagina's dik, op A4 formaat en voorzien van een omslag.

HINTBOEK voor PC/AMIGA/ATARI

Oplossingen, tips en pokes uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA (MISTRESS OF THE DARK), FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LEISURE SUIT LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER NEW YORK, POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST), QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, THE BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

ALIEN BREED, AMNIOS, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMALYTE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK TO THE FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING OF THE BEACH, KING'S QUEST 4, LEISURE SUIT LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST), RICK DANGEROUS 2, SHADOW OF THE BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, THE LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, XENON 2, ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS.

HINTBOEK voor MSX/MSX-2

Oplossingen, tips en pokes uit Software Gids 1 t/m 10

AKANBE DRAGON, ALESTE 1/2, ALESTE SPECIAL, ANCIENT YS 3, ARKANOID 2, ASH-GUINE 1, AUF WIDERSEHEN MONTY, CHUKA TAISEN, CONTRA, DD-GRAPH, DE ERFENIS, DEFCON, DEXTER, DRAGONSLAYER 6, DUNGEON ADVENTURE, FAMICLE PARODIC, FANTASM SOLDIER 1/2, FINAL JUSTICE, FIREBIRD, FIREHAWK, FRAY, GOLVELLIUS 1/2, HERZOG, HYDEFOS, HYDLIDE 2, IKARI WARRIOR, JAGUR, KING KONG, KNIGHT TYME, KONAMI CODES, MACROSS, MAGICAL WIZ KID, METAL GEAR, MUZIEKDEMO'S, NEMESIS 3, NY-ANGLE, PACMANIA, PLAYBALL 2, PRINCESS, PROJECTA 2, PSYCHO WORLD, QUINPLE, R-TYPE, RANDAR 2, ROLLER, RUNE MASTER 1/2, RUNE WORTH, SALAMANDER, SAMURAI, SD-SNATCHER, SLAYER DEMO, SOLID SNAKE, SPACE MANBOW, STRATEGIC MARS, SUPER COOKS, THE HOBBIT, UNDEADLINE, VENOM STRIKES BACK, VORTEX RAIDER, WORM IN PARADISE, XAK 1/2, XEVIOUS, ZANAC EX.

Bestellingen:

De hintboeken kosten FL. 15,- per stuk, inclusief verzendkosten en zijn verkrijgbaar door overmaking van FL. 15,- op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: Generale bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad. Vermeld bij uw bestelling duidelijk of u het hintboek voor PC (Amiga/Atari) wenst of voor MSX!

Bel voor informatie: 03200- 47218

DRAGON PD

Hovenierstraat 20, 4813 GL Breda. Tel. 076-214648.

MS-DOS:

	Prijs per titel:
FALCON 3.0 (NED. HANDLEIDING)	149.00
SHUTTLE, HYPERSPEED	149.00
ACES O/T PACIFIC, DARKLANDS, ECO QUEST	139.00
F117A NIGHTHAWK, GUNSHIP 2000	139.00
HARPOON, MIDWINTER 2, ELVIRA II	139.00
ULTIMA 7, ULTIMA-STYGIAN ABYSS	139.00
COLONEL'S BEQUEST	139.00
LES MANLEY: LOST IN LA, STAR TREK, TWILIGHT 2000	129.00
VENGEANCE OF EXCALIBUR, DUNE, MAGIC CANDLE 2	129.00
DEMONSGATE, EYE O/T BEHOLDER 2, EYE O/T STORM	119.00
HOOK, BATTLE ISLE, FLOOR 13, INDY 4	109.00
LORD O/T RINGS 2	109.00
EPIC, OBITUS, REALMS, SIM ANT, HERO QUEST	109.00
ANOTHER WORLD, CRUISE F/A CORPSE, CYBERCON 3	99.00
UNREAL	99.00
HARLEQUIN, FLIGHTSIM. (SUBL) FLIGHTPLANNER	89.00
LAST NINJA 3, UMS 2 PLANET EDITOR	89.00
MANCHESTER UTD EUROPE, RACE DRIVIN'	89.00
OH NO! MORE LEMMINGS, TURTLES II, STORM MASTER	89.00
HOT RUBBER MOTORRACING, SUPER SPACE INVADERS	79.00
TITUS FOX	79.00
HARPOON SCENARIO EDITOR	74.00
HARPOON SET 3 OF 4, SECRET WEAPONS DATADISKS	54.00

Amiga/Atari:

	Prijs per titel:
SHUTTLE	149.00
GUY SPY	129.00
AGONY, FALCON 3.0	119.00
CELTIC LEGENDS, EYE O/T STORM, REACH F/T SKIES	109.00
DEMONSGATE, SPECIAL FORCES, CAMPAIGN	109.00

BLACK CRYPT, CONAN THE CIMMERIAN, FLAG,	99.00
INDY 4, MIGHT & MAGIC 3, ORK, HOOK, SIM ANT	99.00
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE, GODFATHER	99.00
MONKEY ISLAND 2, SHADOW LANDS, SIM EARTH	99.00
TEAM YANKEE 2, TEAM JAGUAR, ULTIMA 6	99.00
ASSAULT ON ALCATRAZ, BONANZA BROS, G-LOC, MYTH	89.00
CHAOS ENGINE, CRAZY CARS 3, KEYS TO MARAMUN	89.00
LASER SQUAD 2, LEGEND, PAPERBOY 2, RACE DRIVIN'	89.00
SPACE CRUSADE, WIZKID, ADDAMS FAMILY, INDY HEAT	89.00
SHADOW O/T BEAST 2, JACK NICKLAUS GOLF	59.00
TV FOOT/BASKETBAL	59.00
K.O.2:	
GIANTS OF EUROPE/SUPER LEAGE & UTOPIA DATA DISKS	59.00

Amiga PD:

	Prijs per diskette:
QUIK & SILVA, PETER'S QUEST V1.2, DE TAS (2)	4.50
AMOS V1.34 UPDATE, AMOS V1.34 COMPILER UPDATE	4.50

MS-DOS PD:

EGGERLAND III	4.50
---------------	------

Hardware:

SOUND ENHANCER (AMIGA) TIJDELIJK VAN 149.= VOOR 135.=	
KCS POWERBOARD V3.5	VAN 498.= VOOR 479.=
VOTEX KABEL (SOUNDBLASTER EMULATOR):	
MONO: 49.00	STEREO: 59.00

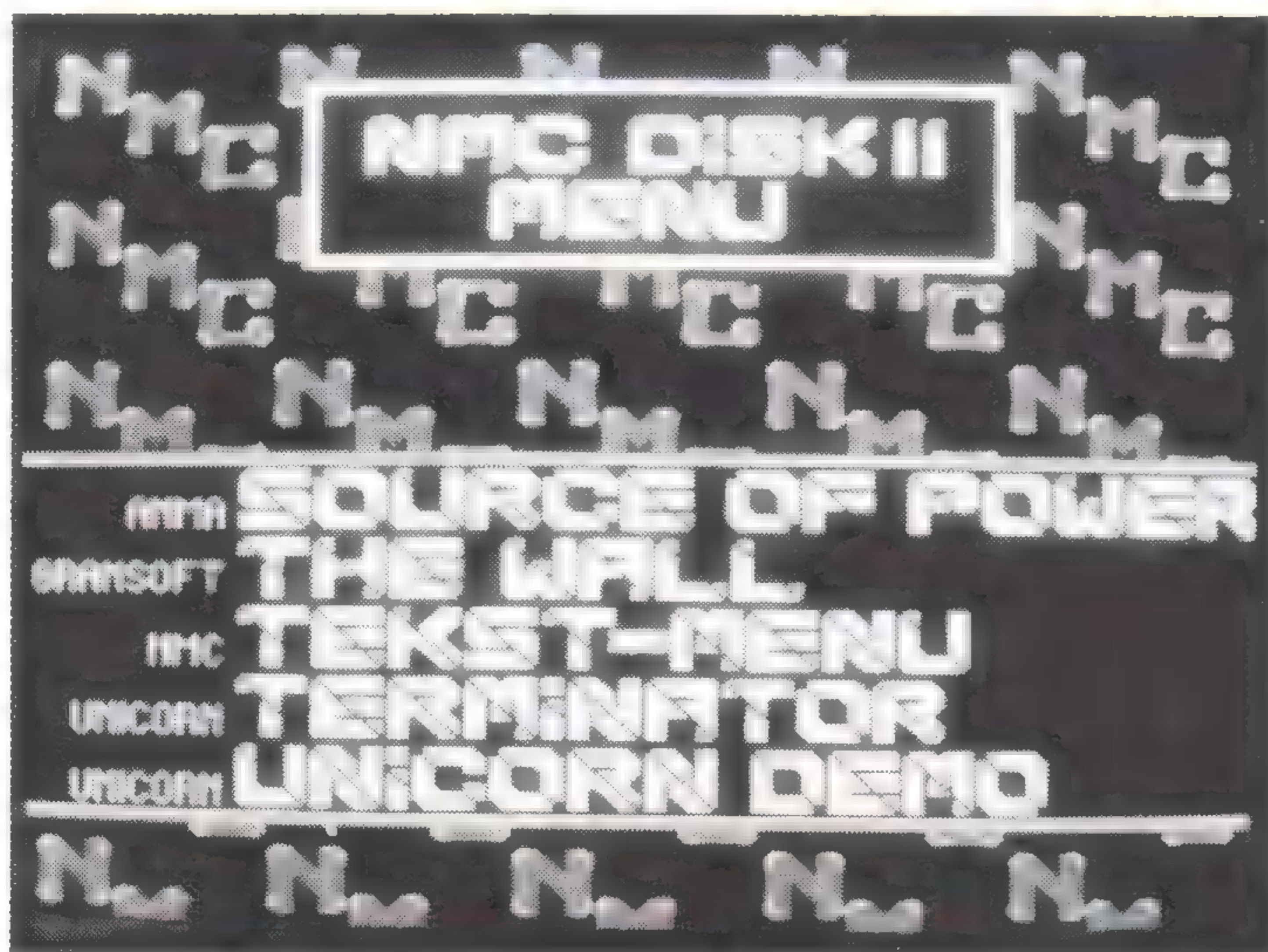
Bel voor **GRATIS** catalogus.

Prijswijzigingen en leverbaarheid onder voorbehoud.
Bankrekeningnummer 43.31.09.491

NMC DISK 2

Dit is een nieuw diskmagazine van de Nederlandse MSX Club, gevestigd in Den Haag. De eerste disk was meer een probeersel-tje en disk 2 is eigenlijk de eerste uitgave die laat zien, hoe deze diskmagazines eruit zullen gaan zien in de toekomst.

Deze disk begint met een menu, dat ondersteund wordt door muziek, waarin we uit vier hoofdonderdelen kunnen kiezen.



SOURCE OF POWER:

Dit is een demo van ANMA met zowel graphics als muziek. Deze demo blinkt uit door de fraaie scrollings en de lekkere muziek die nu eens niet bestaat uit het zo overbekende gejeengel (al is dit laatste natuurlijk een kwestie van smaak, want er zijn zat MSX-ers die maar niet genoeg kunnen krijgen van het Japanse geluid dat meestal uit de MSX getoverd wordt). Voor de geluidswaergave heb je wel een FM-PAC (of een MSX-2+) nodig. SOURCE OF POWER is een knap stukje programmeerwerk dat vrij lang duurt.

THE WALL:

Weer een demo, maar nu eenvoudig en zonder muziek. Op het scherm scrollen -tegen een achtergrond van een stenen muurtje-voornamelijk groeten, interne mededelingen aan mede MSX-ers en wat slap geluid voorbij. Deze boodschappen moet je binnen de club houden en niet landelijk verspreiden; hier heeft niemand wat aan.

TEKST MENU:

Onder deze kop vinden we een tweede menu met allerlei informatie over de club en het lidmaatschap maar ook PD besprekingen, het PD archief en verslagen van clubdagen en van het landelijk overleg. Dit laatste verslag is voornamelijk een overzicht van alle groeperingen die het nog steeds niet met elkaar eens zijn, zodat we het derde jaar MSX ruzie in zijn gegaan.

TERMINATOR:

Een eenvoudige demo van Unicorn waarin een TERMINATOR-2 demo voor de MSX-2+ wordt aangekondigd. De muziek is zeer redelijk.

UNICORN DEMO:

Vier aardige muziekstukken voor MSX-2+ of MSX-2 met FM-PAC.

Een lidmaatschap op dit diskmagazine kost FL. 25,= per jaar waarvoor je 4 diskmagazines ontvangt. Los kost deze disk FL. 6,75. De inhoud is aardig doch biedt weinig variatie; het is voornamelijk een kijk- en luisterdiskette. Spelletjes, listings, tips e.d. ontbreken en op dit diskmagazine vinden we ook geen hard- en software informatie.

MCBC BOX 1 en 2

Dit zijn 2 diskettes met programma's die gemaakt zijn met de MCBC BASIC compiler van de MSX CLUB BELGIE. De programma's kunnen direkt ingeladen en gedraaid worden of de source-codes kunnen ingelezen worden in de eigen compiler om aan te passen en dan zelf te compileren. Uiteraard heb je in het laatste geval deze MCBC compiler nodig en moet je ermee om kunnen gaan.

MCBC BOX 1

TEKSTSOW:

Dit is een programma om teksten te tonen op het scherm voor b.v. presentaties op beurzen.

DEMOFLOW:

Net als boven een presentatie programma maar nu van grafische afbeeldingen. Op de disk is een demo opgenomen, die wij echter niet aan de praat konden krijgen.

SUPERTOUCHE:

Met dit programma kun je plaatjes in schermmode 8 editten op pixelniveau.

MCBC BOX 2

CONVERT 2:

MSX-2 programma voor het converteren van grafische schermen. Werkt met screen 2,5,6,7 en 8. Een uitleg over het programma is via het beeldscherm op te vragen.

ART OF NOISE:

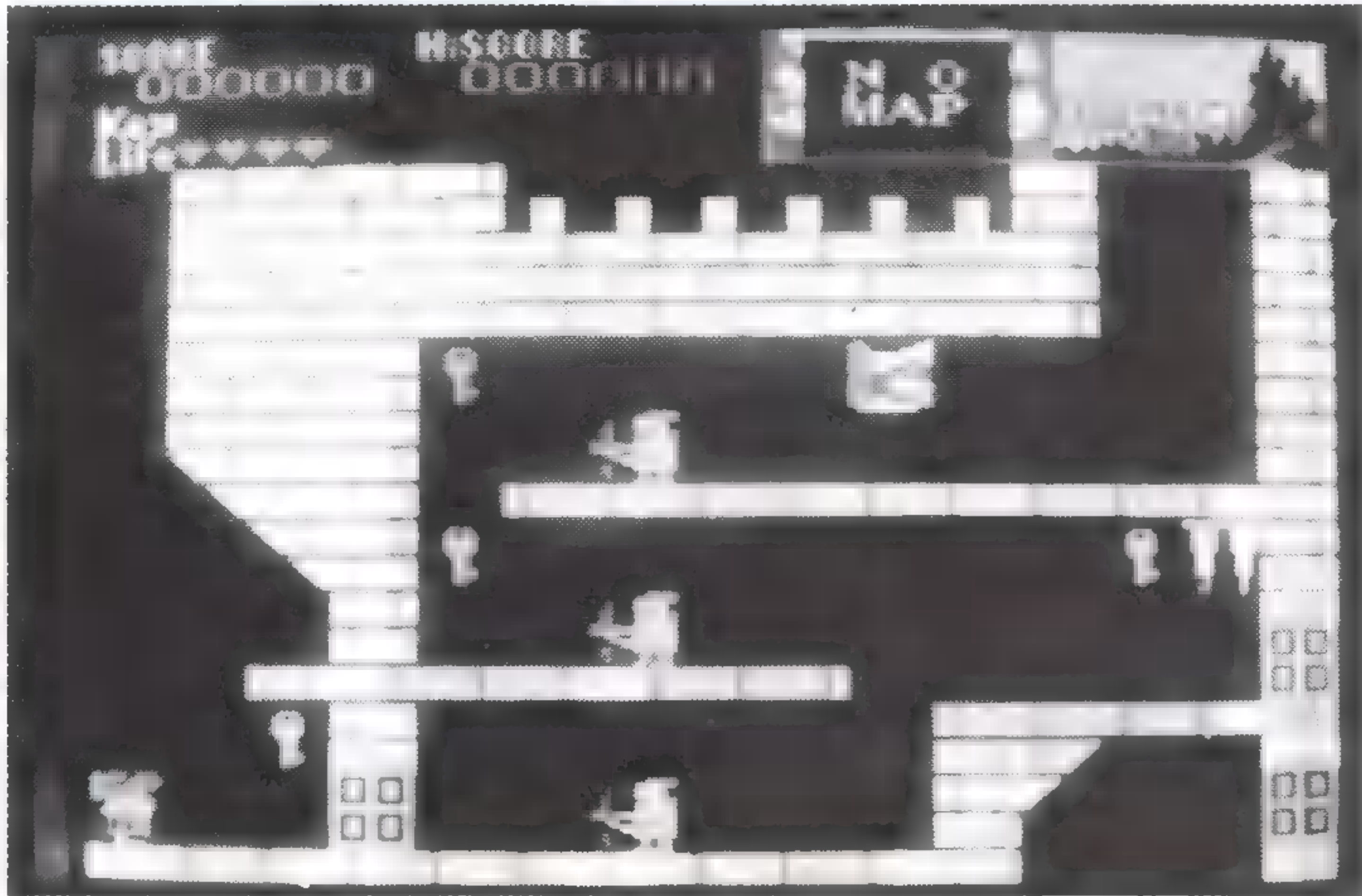
Met dit programma kunnen geluidseffekten met de PSG gemaakt worden. De resultaten van deze editor kunnen in eigen MCBC programma's verwerkt worden. De besturing gebeurt met muis of joystick en is zeer gebruiksvriendelijk, daar alle geluidsopties een kwestie zijn van het aanklikken van grafische afbeeldingen op het scherm. Ook hier een handleiding op disk die via het beeldscherm getoond kan worden.

ASTRID:

Voor de kleintjes een kleur/spelprogramma.

Beide diskettes zijn zeer eenvoudig opgezet zonder opstartmenu's en uiteraard ontworpen voor een beperkt publiek dat met deze compiler werkt.

THE CASTLE



Dit is een echte gouwe ouwe die via Korea weer op cartridge is uitgebracht en eerder de naam CASTLE EXCELLENT droeg. Dit platformspel is geschikt voor alle MSX computers, maar maakt alleen gebruik van de MSX-1 mogelijkheden en geluid via de PSG. De schermen zijn zeer eenvoudig en doen erg ouderwets aan. Het spel is echter nog steeds goed, daar alle velden met elkaar verbonden zijn en deel uitmaken van een grote kaart.

Lastig, leuk maar grafisch sterk achterhaald.

Richtprijs: FL. 49,- en verkrijgbaar via Computer Thuis, Almere.

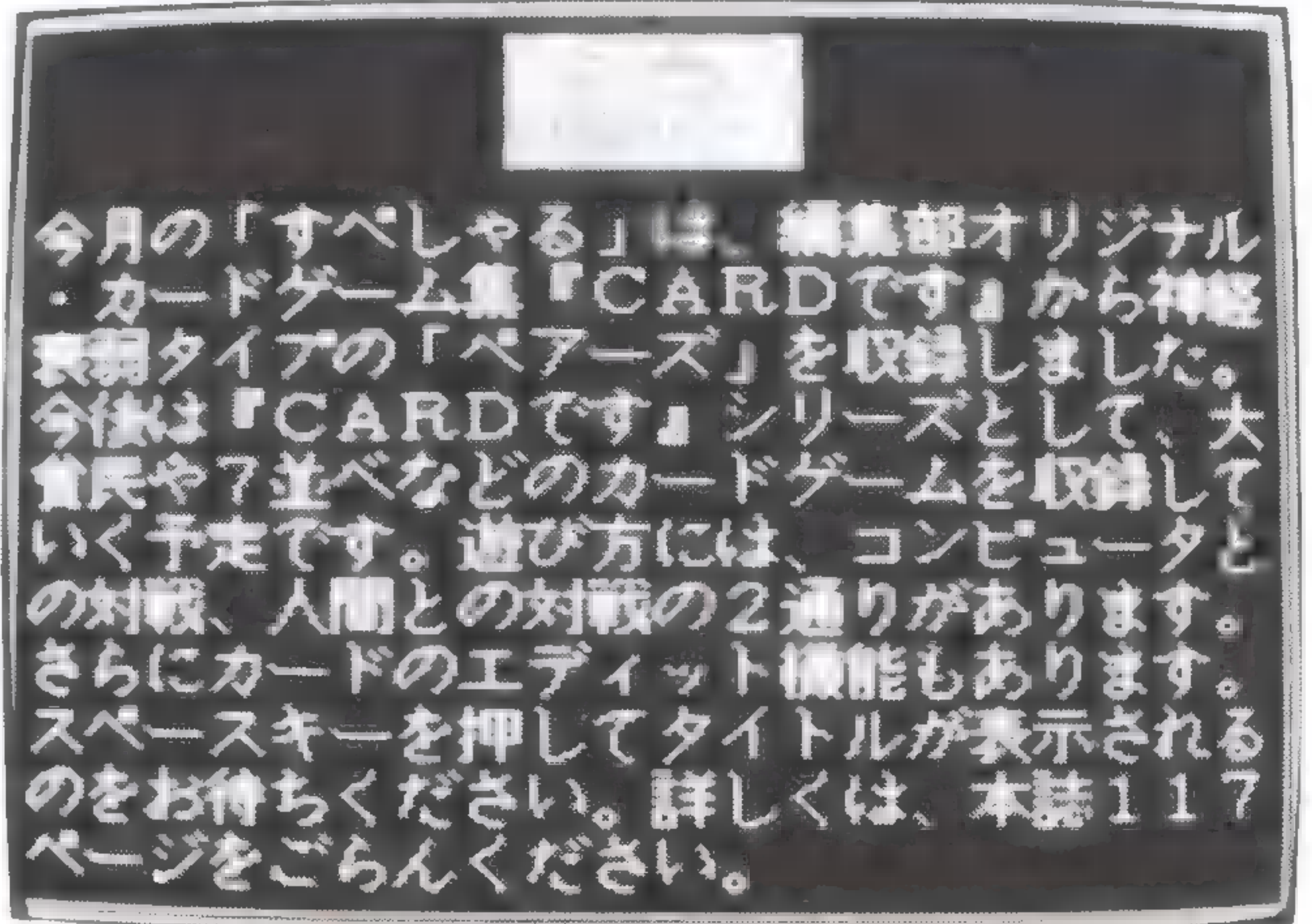
From Japan: MSX FAN



Het is niet gebruikelijk dat ik tijdschriften recenseer maar voor een keertje maak ik een uitzondering en wel om 3 redenen: ten eerste omdat ik dit magazine al een jaar lang niet onder ogen heb gehad, ten tweede omdat uit dit Japanse MSX blad blijkt dat de MSX software meer en meer een Japanse aangelegenheid begint te worden en ten derde omdat het mogelijk is dit blad in Nederland aan te schaffen via het Okura hotel.

Dit laatste is goedkoper dan een rechtstreeks abonnement in Japan, maar is tevens alleen interessant voor wie dit hotel in de buurt heeft of iemand heeft die via Amsterdam dit abonnement kan regelen.

MSX FAN is een fors tijdschrift met daarin een diskette die verpakt is op een dikke plaat karton zodat je in totaal 400 gram materiaal hebt. Versturen via de post is duur; zeker vanuit Japan, maar zelfs binnen Nederland moet je nog FL. 5,- verzendkosten betalen waarbij je er rekening mee moet houden, dat je met de verpakking inbegrepen dan niet boven de 500 gram mag komen.



In dit blad (122 pagina's dik) veel BASIC listings, die bijna allemaal in te tikken zijn omdat er weinig Japans in voorkomt. Waar dit gebeurt kun je dit nog best doen als je een import machine hebt met een toetsenbord, waarop ook de Japanse tekens te vinden zijn. Een deel van deze listings vind je ook terug op de diskette.

Uit de vele softwarerecensies blijkt dat Engels nog nauwelijks wordt gebruikt. Een enkele titel wil nog wel eens de naam van het programma in het Engels vermelden, maar het merendeel doet dit niet meer. Menu's in het Engels zijn helemaal schaars geworden. Het spelen van deze spellen wordt zo steeds lastiger. De meeste spellen hebben nog steeds het niveau van ruim een jaar geleden: kleine poppetjes, dorpjes en draakjes. Een uitzondering hierop is ILLUSION CITY dat een beetje de trend volgt van wat we tegenwoordig op de PC of de Amiga tegenkomen.

In opmars zijn de strategiespellen; Dennis had dit al eerder signaleerd. Helaas werken deze spellen met schermen vol Japanse tekens en zijn ze voor ons ongeschikt als je deze taal niet behoorlijk beheerst.

Verder heeft het blad veel kleur en zeer veel screenshots aan de hand waarvan je goed kunt beoordelen of je een spel kunt spelen.

De bijgeleverde diskette is ook geheel in het Japans en bevat erg eenvoudige (meestal MSX-1) listings, grafische demo's en muziekdemo's. Verder veel achtergrondinformatie in het Japans. De diskette is niet meer dan matig en haalt bij lange na niet de kwaliteit die we op de DISCSTATION's vinden.

Al met al wel weer eens aardig om de ontwikkelingen in Japan te volgen, maar jammer om te zien dat er voor ons steeds minder bruikbaar te vinden is.

Alfred.

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

Van de Software Gids redactie: MSX-2+ SA-NYO WAVY 70FD2, 2 ingeb. diskdrives, 1 jaar oud, alleen gebruikt voor enkele software recensies. Japanse import, dus Japanse handleidingen en 110Volt. Inkl. 220/110Volt noodvoeding (in houten kast), 512Kb. geheugen uitbreiding (extern) en RGB-kabel. FL. 1000,= Tel. 03200-47218.

Philips NMS-8250 MSX-2 computer met Philips CM8833 kleurenmonitor, FM-stereo-PAK, 2 joysticks, datarecorder en meer dan 100 disks met o.a. Xak 1,2,3, Fray, SD-Snatcher etc. In goede staat en compleet met kabels FL. 1600,= Tel. 08388-2765.

King's Valley 2 FL. 70,=, Maze of Galious FL. 40,=, Shalom FL. 50,=, Usas FL. 45,=, Alles inkl. handleiding, A van Tamelen, Goudenstein 125, 3772 LC Barneveld. Tel. 03420-17793

MSX-2 NMS8245 + monochrome monitor + 120 games op 16 disks + Ease, Videographics, Home Office 1 en 2 + 64K ram expansion + boeken, handleiding + datarecorder + Monkey Academy, Atlantic Land rompack. Alleen in één koop. P.n.o.t.k. Tel. 04920-40944.

Philips NMS8245 MSX-2, CPU Z80A, 256Kb. ram, 64Kb. rom, diskdrive 720Kb (geformateerd). Bij de computer een begeleidende PBNA cursus. Prijs FL. 700,= Bel of schrijf naar: Rogier Mulder, Justus van Effenstraat 12, 1813 KW Alkmaar. Tel. 072-401451.

MSX-1 Panasonic CF-2700, MSX-2 NMS-8220, Sony enkelz. diskdrive HBD-50, 2 datarecorders (Philips en Slipstream), Marathon joystick en enkele cassettes en diskettes met software. P.n.o.t.k. E.Gulickx, Molenstraat 48, 2387 Baarle- Hertog. Tel. 014-699381 (alleen donderdag na 18.00 uur).

MSX-2 Philips 8235 + kl. monitor VS0080 + printer VW0030 + 2 joysticks + ca. 90 disks met software + veel MSX tijdschriften en boeken. Vaste prijs FL. 1000,= Tel. 05940-4399

Originele cartridges: Nemesis 3 FL. 65,=, Vampire Killer FL. 25,=, Famicle Parodic FL. 25,=, Andorogynus FL. 25,=, Alles in zeer goede staat. M. Burggraaf, Liesveldstraat 11, 2975 BN Ottoland. Tel. 01844-1513.

Dubbelzijdige externe diskdrive voor Philips VG8235 FL. 175,=, Datarecorder FL. 50,=, Div. originele cassettes. Tel. 05190-97189.

MSX-2 Philips NMS8245, 256Kb. ram, defecte drive, te gebruiken als NMS8220 of voor knutselaar FL. 295,=, Philips monochrome monitor BM7502 FL. 95,=, 100 disk met p.d. spellen en demo's FL. 225,=, Tijdschriften: MSX Gids 17 t/m 25 en 27 FL. 2,50 p.st. MCM: 6, 16, 39 t/m 42, 46, 47, 48 FL. 2,50 p.st. MSX Club Magazine 38, 39 FL. 3,50 p.st. Elektuur MSX special FL. 5,=, MSX Info 1,2, Ram 70, MSX Mozaik 1,3,4 FL. 3,= p.st. CUC 8, 9, 14, 15, 18 t/m 21, 24, 25, 26, 28 t/m 31, samen FL. 50,= of alle tijdschriften voor FL. 130,=, Thunderball MSX-2 disk FL. 15,=, 737 Flightsim. cass. FL. 5,=, Speedsave 4000 disk FL. 6,=, Acko Presto + handleiding FL. 7,50, 8 MSX boeken (o.a. BASIC, Truiks en Tips, MSX programma verz.) samen voor FL. 50,=, MCM listingboek deel 1 FL. 8,=, Alles origineel en excl. porto. Edward van de Krol, Vijghlaan 5, 3771 XJ Barneveld. Tel. 03420-17425 na 15.30 uur.

Sony HB-F700, uitgebreid tot MSX-2+, BASIC 3.0 en 2 versnelde drives FL. 900,=, FM Pac FL. 175,=, 512Kb. mapper FL. 275,=, VW0030 printer FL. 325,=, 500 disks FL. 500,=, 27 boeken, MSX Gidsen, MCM tijdschriften FL. 2,50 p.st. (ik heb alle nummers), Japanse tijdschriften uit '90/'91 FL. 10,= p.st., Rompacks: Nemesis FL. 40,=, Nemesis 2 (met schakelaar) FL. 65,=, Nemesis 3 FL. 75,=, Salamander FL. 55,=, Q-Bert FL. 25,=, Ikari Warrior FL. 45,=, Super Triton (MSX-1) FL. 25,=, Penguin Adv. FL. 45,=, Grote Peeks, Pokes en Truiks boek 1,2 en 3 FL. 4,= p.st. Te-

vens een Philips NMS-8245 voor FL. 550,=, Bel snel: 02992-1534 (Jan). Indien gewenst kan verzending aangetekend en/of onder Rembours.

Philips MSX-1 VG8020 inkl. datarecorder, diverse aansluitmogelijkheden, handleiding, joystick en spellen. Vraagprijs FL. 250,= (Wordt thuisgebracht). Jeroen Visser, tel. 01620-55599

EASE handleiding en Designer Plus handleiding FL. 7,50 p.st. MSX-2 BASIC + MSX-DOS en Sony MSX BASIC FL. 10,= p.st. Software Gids 1 t/m 7 FL. 20,= of FL. 4,= p.st. PTT 1, PTT 2 FL. 7,50 p.st. Star LC20 met papier, handleiding en kabel FL. 400,=, Philips kleurenmonitor VS0080 FL. 400,=, Tel. 050-129167 na 18.00 uur.

Sony MSX-2 HB700p, datarecorder, printer, muis, joystick, 12 cartridges, diskettes, cassettes. Alles origineel. Vraagprijs FL. 800,=, Tel. 020-6200028.

MSX-2 NMS-8250 met nieuwe ingebouwde diskdrive, kleurenmonitor, printer, 512Kb. memorymapper, Music Module FM-Pac, datarecorder (defect), muis, joystick, software (o.a. Rune Master 3, Xak 3), tijdschriften en boeken. Compleet met handleidingen en kabels. Tel. 02240-97042 (Arjen).

Origineel met handleiding: Chopper 2 (disk) FL. 5,=, Confused (disk) FL. 7,50, Boeken: MSX-2 BASIC + MSX DOS FL. 10,=, MSX BASIC FL. 10,=, De originele verpakking van Contra (Gryzor) FL. 5,=, Servie Degen jr., Nieuwstraat 60, 5683 KD Best. Tel. 04998-99374 (na 19.00 uur).

FM-Stereo-Pak compleet met ned. handleiding en extra tulpsteker + 4 demo disks + boekje "FM-Pac/Music verder uitgediept". P.n.o.t.k. Tevens 4 MSX Engine gidsen + DD-disk FL. 25,=, MSX bladen (o.a. MCM, MSX Club België, MSX Info, PTT 1-4, MSX Gidsen). Ca. 44 bladen, alles moet weg! FL. 4,= p.st. of in één koop FL. 100,=, Alles excl. porto. Tel. 08309-52172 (vraag naar David).

PC AANGEBODEN

Van de Software Gids redactie:

Recensie ex. import V.S., NIEUW:

Dusk of the Gods 3.5"+5.25" FL. 90,=,

Bane of the Cosmic Forge (3.5"+5.25") inclusief Official Hint Guide FL. 99,=,

GEBRUIKT:

COPY II PC DELUXE OPTION BOARD voor MFM controller inclusief software (5.25") en handleiding. Verwerkt MS-DOS 3.5" 720Kb., 5.25" 360Kb., Mac 400/800Kb. Amiga en Atari-ST diskettes. Nieuwprijs FL. 425,= voor FL. 175,=, Hardware kennis vereist i.v.m. het koppelen van de copy-card met de diskdrives en controller.

FASTBACK PLUS (5.25") FL. 190,=,

PC TOOLS 6.0 (3.5"+5.25") FL. 200,=,

TURBO BASIC (Borland, 5.25") FL. 100,=

VENTURA PUBLISHER V1.1 (5.25") FL. 900,=,

DBASE III PLUS (5.25") FL. 1100,=,

Alle zakelijke software door ons op de redactie gebruikt, in prima staat, met handleidingen, in het Engels en import uit V.S. dus geen update mogelijk via Nederlandse importeur. Tel. 03200-47218 (werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur).

Te koop: Wing Commander 2. Origineel met drietalige handleiding (Duits, Frans en Engels) op 14 x 3.5"DD diskettes voor FL. 104,= of ruilen tegen originele Falcon 3.0 met handleiding. Tevens gevraagd oplossing van Operation Stealth. Joost Nuyten, Ten Boer (prov. Groningen) Tel. 05902-2120 alleen dinsdags en vrijdags na 18.00 uur.

C/MS kit voor de Soundblaster V1.5. bevat 2 C/MS chips en C/MS Intelligent Organ software. Alles origineel met handleiding. Bel nu voor de zeer lage prijs van FL. 70,= (excl. porto) tel. 04937-93968 tussen 20.30 en 21.30, vraag naar Pim.

Originele software met handleidingen: Larry 1 en 5, SQ 1 en 4, Mean Streets, Test Drive 3, Lords of the Rings, Spellcasting 201, Mavis Beacon 2, Super Tetris, Wing Commander 2 met Speech Acc. pack en Spec. Operations 1. Tevens kleurenprinter Commodore MPS-1550C (Epson en IBM compatible). Tel. 020-6632044.

Te koop: Wing Commander 1, Heart of China, Xenomorph en Kult. Evt. ook te ruil tegen: Civilization, Castles, Monkey Island 2, Supremacy. Bel voor prijzen en info: Arthur Geraerts, Tel. 043-648209

Philips P-3105 XT, 768Kb., 8088 proc. 8Mhz., 20Mb. harddisk, 3.5" (720Kb.) en 5.25" (360Kb.) diskdrives, EGA videokaart, EGA monitor Philips CM9153, seriële en parallel uitgang, MS-DOS 3.30, WP, Dynamic Publisher. Met boeken en handleidingen in zeer goede staat. FL. 1500,=, Alexander Mekes, Batelaar 98, 4907 KK Coesterhout. Tel. 01620-58130.

Covert Action (5.25"+3.5") FL. 80,=, Indy 3 (5.25") + Zak Mc Kracken (5.25") + hintbooks FL. 60,=, Populous (5.25") FL. 25,=, Alles origineel! Davy v.d. Zanden, Langeweg 6, 4694 BM Scherpenisse. Tel. 01666-3866 na 18.00 uur.

AMIGA AANGEBODEN

Amiga 2000, 2 drives, 3Mb. geheugen, software, kleuren monitor, joystick, muis, Action Replay 2 en documentatie. Voor informatie bel 02522-10517 (Bert).

Amiga 500, 1Mb., extra 3.5" diskdrive, 1084S kleurenmonitor, muis connector, joystick, stofkap, 300 diskettes, boeken en tijdschriften. FL. 1500,=, Tel. 020-6428157.

Originele software voor de Amiga (inkl. handleiding en doos) voor 35% van de nieuwprijs!! Codename Iceman, Conquest of Camelot, Police Quest 2, King's Quest 4. Nieuw FL. 129,= p.st., nu FL. 45,= p.st! Midwinter, Operation Stealth. Nieuw FL. 99,= p.st., nu FL. 35,= p.st! Tel. 05190-92235.

Thunderhawk FL. 60,=, R-Type-2 FL. 50,= en Afterburner FL. 15,=, Alles origineel met handl. en in zeer goede staat. Niels van Leussen, Burg. Vissersweg 42, 2975 BP Ottoland. Tel. 01844-1858.

Larry 1 FL. 35,=, Larry 2 FL. 40,=, Larry 3 FL. 45,=, King's Quest 2, Book of Games 2, Dejavu 2, Nightbreed, Killing Clouds en Indy 3 + hintboek voor FL. 30,= p.st. Jump Jet FL. 10,=, Alles origineel. Ruilen evt. ook mogelijk. Tel. 05190-97189.

512Kb. uitbreiding voor Amiga FL. 100,=, Tel. 050-129167 na 18.00 uur.

Flight of the Intruder (1meg) FL. 75,=, Mean Streets FL. 75,=, Flight Simulator 2 FL. 65,=, Alles origineel met handleidingen, excl. evt. verzendkosten. Servie Degen jr. Nieuwstraat 60, 5683 KD Best. Tel. 04998-99374 (na 19.00 uur).

SEGA AANGEBODEN

SEGA MEGADRIVE met 2 joypads, Master System converter, Fantasy, Spiderman, Jewel Master, Master of Weapon. FL. 695,=, Mickey Mouse FL. 120,=, Bare Knuckle/Streets of Rage FL. 100,=, Sonic en Street Fighter (2 in 1 rom) FL. 150,=, Phantasy Star 3 FL. 145,=, Altered Beast FL. 40,=, Quackshot/Donald Duck FL. 125,=, Grand Prix FL. 30,=, Bel: 02992-1534 (Jan).

SEGA GAMEGEAR pocket spelcomputer (kleur, dus weg Gameboy en Lynx) met 4 spellen (Pengo, Woody Pop, Pacman en Colombs) voor FL. 425,=, Tevens een Gear converter (alle Sega Master System spellen kunnen nu gespeeld worden) FL. 85,=, Vergrootglas FL. 30,=, Mickey Mouse FL. 65,=, Super Monaco FL. 50,=, Psycho World FL. 50,=, Rastan Saga FL. 75,=, mooi schietspel FL. 75,=, Columns FL. 45,=, Alles samen voor FL. 800,=, Bel: 02992-1534 (Jan).

Voor Mega Drive: Super Monaco, Shadow Dancer, John Madden Football, F22 Interceptor, James Pond. FL. 65,= p.st.

Voor Game Boy: Batman, Choplifter 2, Battletoads, Kwirk, Dr. Mario, Revenge of the Gator, Tennis, Side Pocket, Chessmaster, Super mario Lnad, Fortress of Fear, Ducktales. FL. 35,= p.st.

Voor PC: Mario Andretti racing (5.25"), Red Baron (3.5" + 5.25") FL. 60,= p.st. Alles origineel. Tel. 076-214009 tussen 19.00 en 20.00 uur, vragen naar Ronni.

MSX GEVRAAGD

Gezocht: Solid Snake, SD-Snatcher, Space manbow (liefst met schakelaar), externe memory mapper 512Kb. (niet te duur). Tevens aangeboden interface modem Philips NMS8961 en Usas cartridge. Liefst ruilen. Tel. 01820-39626 (Mark). Ook contact gezocht met MSX(2) gebruikers in Gouda.

AMIGA GEVRAAGD

Modem en 3.5" externe diskdrive voor Amiga 500. Tel. 050-129167 na 18.00 uur.

COMMODORE 64 GEVRAAGD

Gezocht Commodore 64 met 5 25" diskdrive voor ca. FL 300 = Sander Krijn Burg de Boerlaan 7, 1713 HV Obdam Tel. 02265-1800 (Vraag naar Sander)

PC RUILEN

Mijn Conquest of the Longbow (VGA), Heart of China (VGA), Police Quest 3 (VGA), Larry 1 en 5 (VGA), Might & Magic 3, Red Baron (VGA), SWOTL, Castles, Countdown, Wrath of the Demon, Blues Brothers

Tegen jouw Indy 4, Monkey Island 2, Willy Beamish, Eco Quest, Cruise for a Corpse, Hero's Quest 3, Martian Memorandum, Falcon 3.0, Mega Lo Mania, Speedball 2, Hill Street Blues, Warlords, Gods, Elf, The Terminator, Alles origineel en compleet met originele handleidingen. Tel. 05729-3780 (Pim)

Alles origineel en met handleiding! Ik heb Larry 3, PQ 3, Elvira 1, Monkey Island 1, Murder, PGA Golf, Budokan, Treasure Trap, Spellcasting 101 en 201, Altered Destiny, Conquest of the Longbow, Castle of Dr. Brain, Willy Beamish, Time Quest, Mid Winter, Buck Rogers 1, Supremacy, Rise of the Dragon, Fountain of Dreams en Might & Magic 3. Deze wil ik ruilen tegen Elvira 2, Larry 1 en 5 (VGA), Monkey Island 2, Martian Memorandum, Eye of the Beholder 1 en 2, Heart of China (VGA), Simpsons, Links (VGA), Railroad Tycoon, Blues Brothers, Oh no! More Lemmings, Mid Winter 2, Floor 13, SimAnt, SQ 4 (VGA). Ook alleen origineel en met handleiding. Tel. 071-619089 vragen naar Mike. Indien antwoordapparaat, laat dan je nummer achter dan bel ik terug.

Mijn originele Wing Commander 1, Heart of China, Links, Jet Fighter 2, Civilization, SQ 4, KQ 5, Terminator 2, Lemmings 2, Larry 5, PQ 3, Monkey Island 1+2, Stunts, Operation Stealth, Gunship 2000, Indiana Jones 4.

Tegen jouw originele Willy Beamish, Red Baron, Elvira 1/2, Rise of the Dragon, Larry 1, VGA, Conquest of the Longbow, Sorcerers get all the Girls, Winter Challenge, Strippoker 2/3, Countdown e.a. Tel. 02247-1667 (Maarten)

Ik heb KQ1-5, SQ1-4, Larry 1-3/5, PQ1-3, HQ1-2, Conquest of the Longbow, Conquest of Camelot, Castle of Dr. Brain, Eco Quest 1, Heart of China, Rise of the Dragon, Willy Beamish, Monkey Island 1-2, Elvira, S101/201, Eye of the Beholder 1/2, M&M3, Supremacy, Les manley LA, A10 Tankkiller 1.5, GS2000, F117A, Falcon 3.0, Wing Commander 1/2, Links, TD1-3, Jet Fighter 2, F29, 4d Sport Boxing, Spirit of Excalibur, Blues Brothers, Lemmings 1/2, Wrath of the Demon, Metal Mutant, Red

baron, SWOTL, Mega Traveller 2, B o B, Battle Chess 1/2, Populous, Indianapolis 502, Blue Max, Silent Service 2, Stealth Affair, Time Quest, Home Alone, Jones in the fast lane, Chuck Yeager, Megafortress, Elite+, Gods, Alles origineel en compleet met handleidingen.

Ik zoek SQ1, PQ1, KQ1, VGA versies: Another World, Cruise for a Corpse, Crusaders of the Dark Savant, Populous 2, Martian Memorandum, Elvira 2, Blade Warrior, Ultima 7, Lord of the Rings 2, Aces of the Pacific, Fire Team 2000, Irv Jones 4, Floor 13, Suspicious Cargo, Battle Tech 2, Double Dragon 3. Ook alleen origineel en met handleidingen. Tel. 08309-54415

Mijn originele KQ4, Warlords, Railroad Tycoon, Blue Max, Supremacy, UMS-2, Sorcerers get all the Girls tegen jouw Ultima 6/7, Megatraveller 1/2, Eye of the Beholder 1, Might & Magic 3. Alles alleen origineel met handleidingen. Tel. 073-430239 na 18.00 uur (Cees of Emiel)

Mijn originele Rise of the Dragon (VGA, 5 25"HD) tegen jouw Heart of China, Conquest of the Longbow of Elvira 2. Alles origineel en VGA. Tel. 08856-1795 (Paul)

Mijn originele Global Dilemma, Guns on Butter tegen jouw Warlords, Wing Commander 1 of 2, Kick Off 2 of andere software. Evt. ook te koop voor FL 25 = Tel. 04132-64779 (Michel)

Te ruil: Red Baron, VGA of Tracoon 2 + West European Scenery disk tegen F117A Nighthawk, Gunship 2000 of Jet Fighter 2. Ook te ruil: Startrek 25th Anniversary tegen Planet's Edge, Populous of FL 89 = Alles origineel. Tel. 040-452839 (Francisc)

Mijn Warlords en/of Buck Rogers tegen jouw Might & Magic 3, Crusaders of the Dark Savant, Buck Rogers 2, Eye of the Beholder 2, Dark Queens of Krynn, Pools of Darkness of een ander role-playing game (alles origineel). Tel. 040-451097 (Bas)

Voor de complete oplossing van SPELLCASTING 101 en SPELLCASTING 201 bied ik één van de volgende (originele) spellen aan: Zork 3, Atomix, Mindroll, E-Motion of Treasure Trap, H.B.J. Behrendt RI, Rijnsburgerweg 25, 2334 BC Leiden. Tel. 071-172060

Mijn: Martian Dreams, Bad Blood, The Quest of Excalibur, Champions of Krynn, Death Knights of Krynn, Xenomorph en verder diverse budget spellen. Alles origineel en het meeste op 3 5" Tegen: Hard Nova, Conan, Drakkhen, VGA, Shadow Sorcerer of andere S.S.I. titels en RPG's. Mijn spellen zijn ook te koop. Tel. 010-4850850 (Rien)

Ik heb origineel: SimEarth, Zeliard, Spellcasting 101, Jetfighter2, Larry 3 met hintboek en div. PD/Shareware spellen. Ruilen tegen spellen (alleen CGA en 3 5"). Ook zoek ik leuke PD/Shareware spellen. M.R. van der Veen, a/b m.s. "Fenix", Postbus 3286, 3502 GG Utrecht. Tel. 06-52143360

Originele MS-DOS software ruilen? Overzichten van alle spellen en andere programma's die gezocht en aangeboden worden met veel namen en telefoonnummers. Vermelding is gratis dus zorg dat je erbij staat. Diskettes met overzichten FL. 5 = Bel software ruilbeurs. 015-613510

Originele MS-DOS software ruilen? Stuur lijst met max. 10 programma's die je aanbiedt en max. 10 progr. die je zoekt naar Software Ruilbeurs, Postbus 3077, 2601 DB Delft. Deelnemers krijgen alle overzichten op diskette voor FL. 5 = Vermelding in overzichten is gratis. Tel. 015-613510

Jouw Falcon 3.0 tegen 3 titels uit: Megafortress, Wing Commander, Elite+, Mig-29M Super Fulcrum, Flight of the Intruder, F-19 Stealth Fighter, M1 Tank Platoon, Battletech 2. Alles origineel. J.J. van den Hoven, Hicksweg 43, 6971 KS Renkum.

Ik heb origineel: Larry 3 (EGA), Monkey Island 2 (VGA), Blue Max (VGA), Indy and the Lost Crusade (EGA), Larry 1 (VGA), SQ1 (VGA), PQ3 (VGA), Larry 5 (VGA), Willy Beamish (VGA), KQ5 (VGA), Rise of the Dragon (VGA), en SQ4 (VGA). Wie wil ruilen. Tel. 01110-15147, vraag naar Sjoerd

MSX RUILEN

Kontakt gezocht om nieuwe software te ruilen. Ik heb o.a. Xak 3, Runemaster 3, Gorby's Pipeline, For the day 2 enz. Alleen origineel. Abi van Tamelen, Goudenstein 125, 3772 LC Barneveld. Tel. 03420-17793

Wie wil met mij MSX-1 spellen op diskette ruilen? Joost Vaatstra. Tel. 05225-1954

Wie wil mijn Hydélide 2, Super Laydock of King's Valley 2 kopen of ruilen tegen andere MSX-1 spellen. Alles origineel. Tel. 02990-26266

DIVERSEN

Kontakt gezocht met AT/VGA gebruikers. Tel. 05241-2258 (Gert)

Ik ruil, koop en verkoop Super Famicom/Super Nes spellen. Ook Super Famicom/Super Nes te koop. Interesse? Bel 02992-1534 of schrijf naar Jan Admiraal, Kwadijk 74, 1471 CD Kwadijk.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

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, SPACE ACE.

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

Vergeleken: Red Baron, Blue Max & Knights of the Sky.

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

MSX: FM STEREO PAK, POKES EN TIPS, SOLID SNAKE, ARC.

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 flight simulator: 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, TIME-QUEST.

Verder: Oplossingen van Future Wars, Search for the King, King's Quest 4, Police Quest 1, pokes en tips.

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

SOFTWARE GIDS NUMMER 10

ATARI-ST/AMIGA: LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, RAILROAD TYCOON, THEIR FINEST HOUR, WHEELS OF FIRE, PROFLIGHT, GODS.

PC/ATARI-ST/AMIGA: DEMONIAK, 3-D CONSTRUCTION KIT.

PC/AMIGA: GOLDEN AXE, CORPORATION, WILLY BEAMISH, LARRY 5.

PC: WORLDS AT WAR, BILL & TEDS EXCELLENT ADVENTURE, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE UPDATE, TEST DRIVE 2 THE COLLECTION, BATTLE CHESS FOR WINDOWS, RULES OF ENGAGEMENT, WRATH OF THE DEMON, WIZARDRY 4 & 5, PHANTASY BONUS EDITION, KNIGHTS OF LEGEND, POOL OF RADIANCE, GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, COMMAND H.Q., CASTLE VANIA, STORMLORD, LINKS, MIGHT & MAGIC 3, POLICE QUEST 3, F-117-A NIGHTHAWK, A-10 TANK KILLER v1.5, BATTLE MASTER, NOVA-9, POOLS OF DARKNESS, VENGEANCE OF EXCALIBUR.

MSX: PLAYBOY STRIPPOKER, MOUS MASTER, RUNEMASTER 3, GORBY'S PIPELINE, ISHIDO.

Verder: MDO interface zelf bouwen, opstarten met BASIC of BAT-files. Oplossingen: Camelot: The Six Goddesses, Elvira, Quest for Glory 2, The Black Cauldron.

SOFTWARE GIDS NUMMER 11

ATARI-ST/AMIGA: ELF, GEM'X, FLIGHT OF THE INTRUDER.

AMIGA: KING'S QUEST 5, LOTUS TURBO CHALLENGE 2, CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS, ULTIMA 6.

PC/AMIGA/ATARI-ST: THUNDERHAWK, CRUISE FOR A CORPSE, MEGA LO MANIA, MIG 29 SUPER FULCRUM, SHADOW SORCERER, THE SIMPSONS.

PC/AMIGA: VIRTUAL REALITY 2, SPEEDBALL 2, THE GAMES WINTER CHALLENGE, TEAM SUZUKI.

PC: MEGATRAVELLER 2: QUEST FOR THE ANCIENT, SEARCH FOR THE TITANIC, THE IMMORTAL, THE OREGON TRAIL, MILLENNIUM 2200: RETURN TO EARTH, BLUES BROTHERS, KALEIDOSKUBUS, BOSTON BOMB CLUB, ROADWAR, MIGHT & MAGIC 3, SUPER SIM PACK, SPACE 1889, WING COMMANDER 2, MEGA FORTRESS, GUNSHIP 2000, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (PREVIEW), ACTION STATIONS, WHITE DEATH, BATTLE COMMAND, SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE.

MSX: INFINITY, SEARCH FOR MUM, ILLUSION CITY, SUPER ZEOLOGUE, MAGNAR, SPACE WAR SIMULATION: GALAVCTIC HERO LEGEND 2, WIEL VAN FORTUIN.

Verder: Low-Budget en Public Domain software voor de Amiga. Tips, truiks en de oplossingen van Larry 5 en Willy Beamish.

SOFTWARE GIDS NR. 12

ATARI-ST/AMIGA: SILENT SERVICE 2 update, THE FIRST SIMURAI, PEGASUS.

AMIGA: DE TAS, FINAL FIGHT, ALIEN BREED, BARBARIAN 2, LEANDER.

PC/AMIGA/ATARI-ST: TERMINATOR 2, SUPER SPACE INVADERS, HEIMDALL, POPULOUS 2.

PC/AMIGAL SIMANT, ELVIRA 2, ELVIRA THE ARCADE GAME, MONKEY ISLAND 2, EYE OF THE BEHOLDER 2.

PC: LAFFER UTILITIES, FALCON 3.0, DUSK OF THE GODS, CIVILIZATION, CONAN THE CIMMERIAN, CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST OF THE LONGBOW, STRIKE 2, BUCK ROGERS 2, TUNNELS & TROLLS, SUPER TETRIS.

MSX: TROUBLES IN TOWN, QOP, SOLITAIRE, GAME BOX en SUPER GAME BOX, THE VALLEY, GAME AND MUSIC EDITOR, 25 IN één, NEMESIS 3, J.P. WINKLE, BLOCK IN HOLE.

Oplossingen: MONKEY ISLAND 2, MIGHT & MAGIC 3: items and maps, HEART OF CHINA, CONQUEST OF THE LONGBOW, TOWER OF GAZZEL (MSX).

Verder: pokes, tips, update en budget software voor Amiga en PC en de THUNDERBOARD geluidskaart voor PC.

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

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

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.6,= (BF 115,=), DUS: 2 NRS. FL.12,=; 3 NRS. FL.18,= ETC.

COMPUTER THUIS

Postbus 1376 - 1300 BJ Almere

Stofhoezen Universele Set

voor monitor, systeemkast
en toetsenbord.

Een universele set van twee hoezen.

De ene hoes is bestemd voor een monitor die op een systeemkast geplaatst werd.

De hoes loopt aan de onderzijde breed uit, zodat behalve de monitor ook de systeemkast bedekt wordt.

We hebben de hoes gepast op de grootste 14" kleurenmonitor (multi sync) en grootste systeemkast (zo'n ouderwetse logge kast uit de 'beginperiode') die wij beschikbaar hadden en er was ruimte genoeg.

Bij het ontwerp bleef men duidelijk aan de veilige kant en wilde men kennelijk beslist voorkomen dat de hoes te klein zou kunnen zijn.

De tweede hoes uit de set is bestemd voor het toetsenbord.

Ook die hoes bleek ruim genoeg voor alle toetsenborden die we ter beschikking hebben.

De breedte van ca. 55 cm. was voldoende voor het breedste toetsenbord dat we hebben (type 5001 met ingebouwde calculator, extra cursortoetsen en een tweede serie functie toetsen), terwijl de diepte van ca. 21 cm. ook voldoende bleek te zijn.

Dat de hele set in opgevouwen toestand weinig ruimte inneemt blijkt al uit de verpakking, die bestaat uit een doosje van 19 x 13.5 x 3 cm, waarin nog ruimte over is.

Als introductie wordt de set momenteel zeer voordelig aangeboden.

Prijs: f 12,95

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.

Universele 80 koloms Printer hoes

Ondanks een kunststof deksel, blijft een printer een behoorlijke stofvanger.

Vaak wordt het deksel ook nog verwijderd om een beter zicht op het papier te krijgen en als dan vergeten wordt om het na gebruik weer terug te plaatsen, dan is de printer al helemaal een vergaarbak van stof geworden.

De universele printerhoes is gemaakt van hetzelfde materiaal en volgens hetzelfde principe als de hoezen uit de universele set.

Ze passen dus perfect bij elkaar.

Ook de printerhoes is ruim bemeten. Met een lengte van ca. 42 cm en een diepte van ca. 35 cm, past de hoes over vrijwel alle populaire printers.

Bovendien kan door de soepelheid, een eventueel klein tekort in de lengte weer opgevangen worden door de ruime diepte.

Ook de universele printerhoes is ter introductie uiterst voordelig verkrijgbaar.

Prijs: f 8,95

NEDERLANDSE PC SPELLEN

Een tweetal vrij moeilijke spellen die een beetje ontleend werden aan populaire TV programma's.

Het pakket bevat:

Tien voor Taal is een quiz over de Nederlandse taal, die overigens in vorm afwijkt van het TV programma van die naam. Ook in deze versie echter zeer leuk om de kennis te testen.

Triviaal is een spel met honderden vragen op velerlei gebied, waarbij de score zelfs per categorie wordt bijgehouden, zodat de speler zelf de zwakke en sterke kanten van zijn kennis kan ontdekken.

Als grapje werd een bonus-programma opgenomen dat zeer vele **Sinterkaasgedichten** kan genereren. De gebruiker kan zelf invloed uitoefenen op de uiteindelijke tekst.

Dit laatste is dus geen spel, maar gewoon een leuk extraatje.

Deze PD programma's zijn ook in te laden van diverse BBSen, maar kant-en-klaar op disk is voor velen wel zo handig (en vaak goedkoper).

Nieuwe versies en aanvullingen kunnen soms met behulp van een modem ingeladen worden.

Een lijst met telefoonnummers werd in een programma opgenomen.

Leverbaar op 5.25" of 3.5"

Prijs: f 7,50

PC GAMES COMPILATION

Een serie programma's voor PC's met een VGA-kaart (soms kan volstaan worden met een EGA-kaart).

Het pakket bevat:

Slotmachine, een leuke kleurrijke gokkast;

Sitris, een kloon van Tetris;

N&L, een aantal denkspelen;

Joust, een behendigheidsspel;

en het zeer uitgebreide platformspel **Crystal Caves**.

Leverbaar op 5.25" of 3.5"

Prijs: f 10,00

The Games Collection MSX

747 400b Flight Simulator + Astroblaster + Bankbuster (MSX-2 versie) + Blow-Up + Boom + Booty + Breaker-Breaker + Burgerkill + Chessplayer + Chessplayer 2 (MSX-2) + Chopper One + Discovery + Eagle Control + Frog + Guttblaster + Haunted House + Jet Fighter + Kong + Missile Command + Penguin + Pharaoh's Revenge + Pinball Blaster + Playhouse Strippoker + Quebert + Red Dawn + SAR + Scintipede + Space Rescue + Starbite + Starbuggy + Time Tider + Vortex Raider + Winterhawk

alle 33 samen op 6 verzamelcassettes en Nederlandse handleidingen.

f 29,95

Bel of Fax voor bestellingen

Tel: 036 - 533 8765 - Fax: 036 - 534 2948

maandags gesloten

Bij verzendingen tot f 100,00 (en betaling vooraf) wordt f 6,00 portokosten gedeclareerd.

Bij rembursements wordt altijd f 12,00 doorberekend.

*Elvira II:
The Jaws of Cerberus*

“DE AARDE SPLEET OPEN. EEN VOOR EEN KROPEN DE MEEST AFGRUSELIJKE MONSTERS DOOR DE POORT DE NACHTMERRIE VING AAN: ELVIRA II THE JAWS OF CERBERUS.”

NEDERLANDS-
TALIGE
SCHERMTEKSTEN

EEN SPEURTOCHT VAN EPISCHE OM-
VANG. EEN KWADE MACHT IS ONS
UNIVERSUM BIN-
NENGEDRONGEN
EN HEEFT ELVIRA ONTVOERD.



UW TAAR? GA OP ZOEK
NAAR ELVIRA IN DRIE
GIGANTISCHE FILM-
DECORS: EEN KERK-
HOF, EEN SPOOKHUIS
EN DE CATACOMBEN.
TOT SLOT MOET U HET
IN EEN ARMAGGEDO-
NISCHE STRIJD OP-
NEMEN TEGEN HET
MEEST AFGRUSELIJKE
WEZEN UIT DE
ONDERWERELD.

DWAAL DOOR DRIE
ENORME HUIVERING-
WERKENDE WEREL-
DEN MET BIJNA 4000
LOKATIES - VIJF MAAL
GROTER DAN HET
OORSPRONKELIJKE
ELVIRA. • MEER DAN
120 UUR GRIEZELEN-
DE SPANNING & HOR-
ROR • MEER DAN 700
DODELIJKE WAPENS.

SPREUKEN EN ANDERE MAGISCHE ZAKEN • GRUWELIJK GEANIMEERDE ONTMOE-
TINGEN MET HONDERDEN VERBIJSTERENDE TEGENSTANDERS • NIEUW TYPE
SPREUKEN GENERATOR • DE VGA GRAPHICS? VERBIJSTEREND! DE MUZIEK?
GRANDIOOS! • EN DE GEHEEL NEDERLANDSE SCHERMTEKSTEN PLUS 100% 'WIJS
& KLIK' BESTURING MAKEN DIT SPEL SCHRIKWERKEND EENVOUDIG TE SPELEN.

ELVIRA II: UITSLUITEND VOOR WEZENS MET EEN STERKE GESTELDHEID

ELVIRA II: THE JAWS OF CERBERUS is leverbaar voor MS-DOS (EGA/VGA) en Amiga

Distributie Benelux: Home Software Benelux B.V., Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem, tel: 023-311241, fax: 023-318488
Subdistributie België: Antaeus Computer Products, Oude Haachtsesteenweg 83, B1831 Diegem, tel: 02/721 4520, fax: 02/725 1535

Schermfoto's van de MS-DOS VGA versie. Elvira en Mistress of the Dark zijn handelsmerken van Queen 'B' Productions. The Jaws of Cerberus is een handelsmerk van Accolade, Inc. Alle andere handelsmerken en geregistreerde handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaren. Elvira afbeelding (c) 1991 Queen 'B' Productions. Spel (c) 1991 Horrorsoft Ltd. Alle andere materiaal (c) 1991 Accolade, Inc. Alle rechten voorbehouden.