

# SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-  
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

VERSCHIJNT 6X PER JAAR

JULI/AUGUSTUS 1992.

FL. 7,95 / Bfr. 155

# GIDS

NR. 14

GRATIS EXTRA BIJLAGE:



TEST: SOUNDBLASTER PRO & SOUNDBLASTER CD-ROM DRIVE

PREVIEWS: ADLIB GOLD en PRO AUDIO SPECTRUM GELUIDSKAARTEN

SPELLEN OP CD-ROM: 18 TITELS BEKEKEN EN BELUISTERD

**2 TOPSPellen VOOR 386 PROCESSORS: ULTIMA 7 en ULTIMA UNDERWORLD**

Verder o.a.: A-320 AIRBUS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, FIGHTER COMMAND, SPECIAL FORCES, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, PLANET'S EDGE, FASCINATION, SEA ROGUE, DUNE, EPIC, ANOTHER WORLD, PACIFIC ISLANDS, PINBALL DREAMS, ARMOUR GEDDON, PROJECT X. Tips, complete oplossingen en kaarten.



# 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 Juni 1992

## Nieuw binnengekomen (\*) en actuele boeken

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) ..	69
Basishandleiding WordPerfect 5.1 (BIJ)	15
*Vliegen boven Europa met FS 4 (DBN)	34,90
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA)	19,50
Basishandleiding DOS 5 (BIJ)	15
Leidraad DOS 5 Introductie (WSO)...	14,95
Basishandleiding DrawPerfect 1.1 (BIJ)	15
Basishandleiding WordPerfect Windows	15
*Eye of the Beholder II Clue Book (SSI)	35
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA)	29,50
Werken met WordPerfect 5.1 NL (ACA)	99,50
Het Complete Larry boek (DBN)	29,90
Basishandleiding Windows (BIJ)	15
Leidraad DOS 5 Geheugenbeheer (WSO)	14,95
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA)	29
Basishandleiding Lotus 1-2-3 - 3 (BIJ)	15
Basishandleiding Lotus 1-2-3 - 2 (BIJ)	15
*Monkey Island 2 Hintbook (LUC)	35
*Werken met de Sound Blaster (SYB)	69
WordPerfect 5.1 Gebruikersboek (GBS)	65
Basiscursus 1-2-3 2.3 UK (ACA)	29,50
Werken met Excel 3.0 NL (SYBEX)	89
Police Quest 3 Hintbook (SIE).....	25
Leidraad Geheugenmanagement 386/486	14,95
Het Corel Draw 2.0 Handboek (ADD)	59,50
Snelcursus DR DOS 6.0 (DBN).....	29,90
Basiscursus dBASE IV 1.1 (ACA)	29,50
Werken met CorelDRAW 2.0 (SYBn)	69
*InfoWorld Windows 3.1 Secrets	99
Grote MS-Flight Simulator 4.0 Boek	39,90

<u>DOS 5, DR DOS, Windows 3.1, OS/2</u>	
*MS DOS Expert tm DOS 5/DR DOS 6	68
*Eerste Hulp bij DOS met DOS5	49,50
*HelpDesk MS-DOS 5.0 A-Z	29
*PC Magazine DOS 5 Memory Man.	89
*Windows 3.1 Secrets + disks...	99
*QuickStart Windows 3.1	29
*MS-Windows 3.1 Gebruikersgids	39,50
*Windows 3.1 Progr Ref vol 1	79
*Windows 3.1 Progr Ref vol 2	99
*Windows 3.1 Progr Ref vol 3	79
*Windows for Pen Computing P.Ref	69
*Maximizing Windows 3.1	99
*Windows API Bible	99
*Using OS/2 2.0	69

<u>Programmeertalen</u>	
*Grote Visual Basic Boek	89,90
*Basishandleiding VisualBasic	15
*Advanced Visual Basic	99
Borland C++3 Programming	79
Microsoft C/C++ 7 RTL Reference	79
*Programmeren in Borland C++ 3.0	75
Turbo Pascal PowerTools+disk	89
*QuickC for Windows (+disk)	99
*Turbo Vision Toolbox (T.Pascal)	99

<u>Macintosh</u>	
*The Audible Macintosh	79
*Using WordPerfect 2.1 Mac	69
*Using 1-2-3 for the Mac	69
*Gids voor FileMaker Pro	49,90

<u>Databases, Spreadsheets</u>	
*Aan de slag met dBASE IV 1.5	35
*Clipper Programming 5.0/5.01	79
Understanding Foxpro 2.0	69
Exploring FoxPro (+ disk)	79
*Basiscursus 1-2-3 Windows	29,50
Mastering Quattro Pro 4 DOS	65
*Quattro Pro 4.0 Handbook	79
*Learn Excel 4 for Windows Fast!	39
*Excel 4.0 for Windows Made Easy	59

<u>CAD</u>	
*Inside AutoCAD Windows	89
*Inside Generic CADD 6	79

<u>WordProcessors, DTP</u>	
Running Word for Windows 2	69
*Kleine WordPerfect Win Boek	29,50
*Illustreren met WordPerfect	49
*Timeworks Publisher 2 Companion	49
Uitme Wordperfect Windows	99,90

<u>Graphics, Utilities, diversen</u>	
*PC Intern System Programming	129
*Inside Norton Desktop Windows 2	69
*Micrografx Designer 3.1 Compan.	69
*Ultima VII ClueBook	35
*ObjectVision 2.0 Developer's G	79
*Elvira II Cluebook	35
*Sybex Games BK Monkey Island 2	20
*Falcon 3.0 Air Combat	45
*Basishandleiding Norton 6	15

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

<u>Amiga</u>	
*Easy AMOS	119
A320 Airbus	119
*Castle of Dr Brain	119
*Eye of the Beholder II	119
*Global Effect	99
*Jaguar XJ220	89
*John Madden Football	89
*Monkey Island 2	119
*Pacific Islands	99
*Pinball Dreams	89
*Pools of Darkness	109
Sim Ant	119
<u>Mac</u>	
*Prince of Persia	119
*Secret of Monkey Island	119
*CD-ROM Sherlock Holmes	199
Larry 5 Mac	129
<u>ST</u>	
Formula One Grand Prix	119
*Mega-lo-mania/1st Sam.	99
<u>PC TOEBEHOREN</u>	
*Miracle Piano Teaching	999
WordPerfect Template	25
*VideoBlaster	999
SoundBlaster MultiMedia	
Upgrade Kit Extern	1949
*Thrustmaster Flight c.	279
*Thrustmaster Weapon c.	279
FlightStick	129
GameCard III Automatic	129

** NIEUW voor FS 4.0 *****	
SCENERY DISK NEDERLAND	99
alle vliegvelden. Alleen	
Flightsimulator nodig!	
<u>PC SOFTWARE TOP 20</u>	
Falcon 3.0	169
UPDATE Windows 3.1 UK	169
Scenery Disk Europe	59
Sound,Graphics Upgrade	99
UPDATE Windows 3.1 NL	229
Windows 3.1 UK	279
Windows 3.1 NL	369
Cuisine 2.11	39,95
Flightsimulator 4.0	129
Civilization	139
Ferrari Formula I	39
Flight Planner FS 4	99
QEMM 386 6.02	179
*Ultima VII	119
Eye of the Beholder II	119
Taal/Rekenen Lesmaker	69
ChessMaster 3000 DOS	119
Award Winners	99
SimCity+Populous	99
*Stacker 2.0	349
<u>PC CD ROM software</u>	
*Time Table of History	359
*Voyage to the Stars	319
*Sherlock Holmes MPC	199
*Flight 642,60mb for FS	139
*Composer Quest MPC	349

<u>PC toepassingen (incl BTW):</u>	
*AutoRouteExpr Duitsland	225
Clipper 5.01	1769
*CHAOS: The Software	149
*DesignCAD 3-D 4.0	1149
*E-K disk 1992	35
*Distant Suns Windows	299
Excel 4.0 for Windows	949
*Grammatik 5 for Windows	249
*Holiday! bagageplanner	39,95
*Illustrator 4.0 Windows	2299
*Lotus 1-2-3 2.4 UK	1179
*OS/2 2.0 (UK of NL)	579
*PC Globe 5.0	169
*ProComm Plus for Windows	329
*Professor Windows 3.1	149
Quattro Pro 4.0	699
*SafetyPIN	35
*VistaPro	299
<u>PC utilities (incl BTW):</u>	
*4DOS	189
*AllType - converter	189
*BeckerTools 3	159
*HALO Desktop Imager	349
*Microsoft TrueType Fonts	199
MoreFonts 3.0	329
Norton Backup 2.0 DOS	249
Norton DeskTop Win 2.0	299
*PrintCache 3.0	399
*Pizazz Plus 3.0	349
*PKzip	149
*Typecase	279
*WinSpeed	199

<u>PC talen (incl BTW):</u>	
*VisualBasic+Prof Toolk.	999
Borland C++3.0	699
*Microsoft C/C++7 +SDK.	1059
*TEST for Windows	589
Turbo C++ 3.0 for DOS	159
<u>PC muziek, geluid (inc BTW):</u>	
AdLib Music Card	149
*Advanced DigiPlayer	169
SoundBlaster Pro Basic	549
<u>PC games (incl BTW):</u>	
*A320 Airbus	149
*Aces of the Pacific	139
*Another World	99
*A-Train	159
*Crisis in the Kremlin	159
*Cruise for a Corpse	99
*DUNE	129
*Geheim van Delft	29,95
*Global Effect	119
*Heimdall	119
*Jack Nicklaus Signature	139
*Operation Neptune	139
*Pacific Islands	119
*Rocketeer	99
*Sargon V	119
*Scenery California	139
*SCENERY DISK NEDERLAND	99
*SimCity Windows	139
*Steel Empire	119
*Treasures SavageFrontier	109
*Ultima Underworld	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 ZOMERCATALOGUS 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. 14 juli/augustus 1992  
Nummer 15 verschijnt begin september 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 ont-  
vangt u een acceptgirokaart.

Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij  
J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.  
Of per girobetaalkaart/eurocheque.  
België: Generale Bank te Hasselt,  
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredactie:

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

Aan dit nummer werkten o.a. mee:

Jocelyn.  
Douwe Bergsma.  
Frans Romkema.  
Arthur Geraerts.  
Peter van der Lee.  
Erik Sonnega.  
Tycho Schmidt.  
Martijn van Gessel.

Commerciële advertenties,

incl. abonnementen e.d.:

José Herps  
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:

BETAPRESS, Gilze.

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

ISSN 0926-0501

## INHOUD

### EXTRA BIJLAGE PC MULTIMEDIA

SOUNDBLASTER-PRO GELUIDSKAART, SOUNDBLASTER CD-ROM  
SPELER.

PREVIEW ADLIB EN PRO-AUDIO SPECTRUM GELUIDSKAARTEN.  
(SPEL)SOFTWARE OP CD-ROM: 18 PROGRAMMA'S BEKEKEN EN BE-  
LUISTERD. SLECHTS EEN PAAR ECHE MULTIMEDIA TITELS!

CARMEN SANDIEGO, COLLECTOR'S EDITION, EUROPEAN SPACE SIMULA-  
TION, HOT ON CD, INFOCOM COLLECTION, JONES IN THE FAST LANE,  
KING'S QUEST 5, MICROPROSE COLLECTION, SHAREWARE GAMES, SHER-  
LOCK HOLMES, SOFTWARE TOOLWORKS, STELLAR 7, THE HOUND OF THE  
BASKERVILLES, ULTIMA 6, WING COMMANDER, WONDERLAND, ZORK.

#### PC

A-320 AIRBUS	6
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2	8
FIGHTER COMMAND	9
SPECIAL FORCES	10
THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA	14
WHERE IN THE U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?	14
VIDEO POKER	15
HYPER SPEED	16
WING COMMANDER DELUXE EDITION	16
ULTIMA 4+5+6, THE SECOND TRILOGY	16
QUEST AND GLORY	17
LEGEND	18
ULTIMA UNDERWORLD, THE STYGIAN ABYSS	19
ULTIMA 7, THE BLACK GATE	20
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	22
MIDWINTER 2: FLAMES OF FREEDOM	24
PLANET'S EDGE	25
FASCINATION	27
SEA ROGUE	28
DUNE	30
EPIC	31
STORM MASTER	33
JETSONS	33
ANOTHER WORLD	34
MAUPITI ISLAND	35
SHADOWLANDS	36
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2)	38
HEIMDALL PC UPDATE	39
PATTON STRIKES BACK	40
SAMURAI, THE WAY OF THE WARRIOR	41
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, THE COIN OP!	41
HOT RUBBER	42
TITUS THE FOX	42
D/GENERATION	43
PINBALL DREAMS	51

#### AMIGA/ATARI-ST

ARMOUR GEDDON	3
ORK	4
DYNA BLASTER	5
A-320 AIRBUS	6
PROJECT X	7
APIDYA 2	7
FIGHTER COMMAND	9
SPECIAL FORCES	10
LEGEND	18
HUGO 1 en 2	23
PLANET'S EDGE	25
DUNE	30
EPIC	31
STORM MASTER	33
JETSONS	33
ANOTHER WORLD	34
SHADOWLANDS	36
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2)	38
SAMURAI, THE WAY OF THE WARRIOR	41
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, THE COIN OP!	41
HOT RUBBER	42
TITUS THE FOX	42
PINBALL DREAMS	51

#### TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

EYE OF THE BEHOLDER 2: TIPS EN KAARTEN	44
CRUISE FOR A CORPSE: OPLOSSING	46
LES MANLEY LOST IN L.A.: OPLOSSING	47
SPACE ACE 2: OPLOSSING	47
ELVIRA 2: OPLOSSING	48
POKES EN TIPS	48/49/52
MIXED UP FAIRY TALES: OPLOSSING	49
SPACE QUEST 1: OPLOSSING DEEL 1	49
MANIAC MANSION: OPLOSSING	52

#### MSX

MSX-2+ HANDLEIDING	53
JOYSTICK/MUIS SWITCHBOX	53
APOCALYPSO	54
NO FUSS	54

#### BOEKEN

VLIEGEN BOVEN EUROPA MET FLIGHTSIM. 4.0	43
---	----

#### DIVERSEN

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

# VOORWOORD

## MAG HET IETSJE MEER ZIJN?

In het vorige nummer deed ik een oproep in de hoop enkele medewerkers te krijgen voor het recenseren van Amiga titels en dat is een beetje uit de hand gelopen, want de post kwam hier met stapels tegelijk binnen. Vandaar dat ik hierbij iedereen die heeft geschreven wil bedanken voor het aanbod. De berg is te groot om iedereen afzonderlijk een berichtje te sturen. Diegenen die ons team gaan versterken hebben inmiddels bericht gehad.

## MULTIMEDIA

Deze nieuwe 'standaard' moet wat duidelijkheid brengen in de chaos van beeld en geluid. Gekoppeld hieraan is de software op cd-rom. Gezien de enorme hoeveelheid megabytes die de spellen tegenwoordig soms al inpikken zal het over een jaartje gebruikelijk zijn dat zulke pakketten meteen op CD uitgebracht worden, want een harddisk van 100Mb. zit binnenkort al vol met slechts een paar flinke spellen. In dit nummer vind je een overzicht van wat er op cd-gebied al op de markt is en de komende Gidsen wordt dit artikel vervolgd. Verder houden we je op de hoogte van nieuwe titels op cd. Met de rest van het Multimedia gebeuren houden we ons alleen bezig als het betrekking heeft op spelsoftware. In dit blad is het eerste deel van de Multimedia PC 'standaard' als extra bijlage uitgebracht, omdat het artikel anders teveel ten koste zou gaan van de andere recensies.

## NIEUWE DISTRIBUTEUR VOOR DE BENELUX

Een zeer hoopgevend persbericht kregen we van Master Distribution Services. Deze groothandel gaat de Benelux van spelsoftware voorzien voor de PC, Amiga en Atari-ST. Van diverse merken hebben zij de exclusieve rechten en daardoor wordt het mogelijk deze software met Nederlandse handleidingen en -waar nodig- zelfs met Nederlandse beeldschermteksten te leveren. Geheel in het Nederlands zijn nu reeds leverbaar:

**LURE OF THE TEMPTRESS, ISHAR, THE HUMANS, EXODUS 3010 en ASHES OF THE EMPIRE.**

Met Nederlandse handleiding:

**FANTASY PACK, AQUAVENTURA, HAGAR DE VERSCHRIKKELIJKE, DELIVERANCE, PROJECT-X en verder alle software van 21st Century Software, 17 Bit Software en Silmaris.** Daarnaast vinden we bij dit bedrijf vrijwel alle andere bekende merken en titels en zullen zij ook geluidskaarten, joysticks en accessoires gaan leveren.

Nu hebben we al eerder zulke mooie verhalen gehoord, maar tot nu toe is daar (jammer genoeg) zeer weinig van terechtgekomen. Dit persbericht geeft ons echter weer hoop. Als dit allemaal echt doorgaat, zullen we in het komende nummer hieraan zeker extra aandacht besteden. Wanneer deze distributeur een plaats op de softwaremarkt weet te veroveren zullen we een 'Hollands Hoekje' in ons blad vrijmaken en dit initiatief ondersteunen, daar er belangstelling genoeg is voor Nederlandstalige software. De Nederlandse versies worden niet duurder dan de anderstalige versies!

*Alfred.*

## EEN ABONNEMENT IS VOORDELIGER EN JE MIST GEEN NUMMERS.

Een abonnement kan ingaan per 1 januari van een jaar. Tussentijds een abonnement nemen is mogelijk, doch geldt dan voor de resterende nummers van een jaar, waarbij uiteraard slechts een gedeelte van het abonnementsgeld verschuldigd is. Een eventuele verlenging van het abonnement gaat dan weer in per januari van het volgende jaar en over een volledig jaar (6 nummers).

Een volledig jaarabonnement kost FL. 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. september 1992 (Software Gids nummer 15) is verkrijgbaar door FL. 12,= over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.**

**Voor België: BFR. 230,- 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. september 1992 (nr. 15) voor FL. 12,=.

**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.

# ARMOUR GEDDON Het gevecht na de 3e Wereld-Oorlog

**Softwarehuis: Psygnosis.**  
**Amiga/Atari-ST.**  
**Muis, joystick, keyboard.**  
**Aantal spelers: 1.**  
**Richtprijs: FL. 89,=**

Het spel wordt geleverd in een fraaie doos en bestaat uit 3 diskettes, een handleiding en een sheet waarop de functies worden weergegeven van het toetsenbord. Het eigenlijke spel staat op 2 diskettes en op de 3e diskette staan 4 voorgeprogrammeerde save posities, waarmee men (indien men hiervan gebruik maakt) gelijk een stuk verder in het spel komt. De andere save posities zijn leeg en zou je dus zelf kunnen gebruiken. Dit spel behoort niet tot één van de bekende categoriën. Het is een samensmelting van strategie, arcade en simulatie en is te spelen met muis of joystick in combinatie met het toetsenbord.

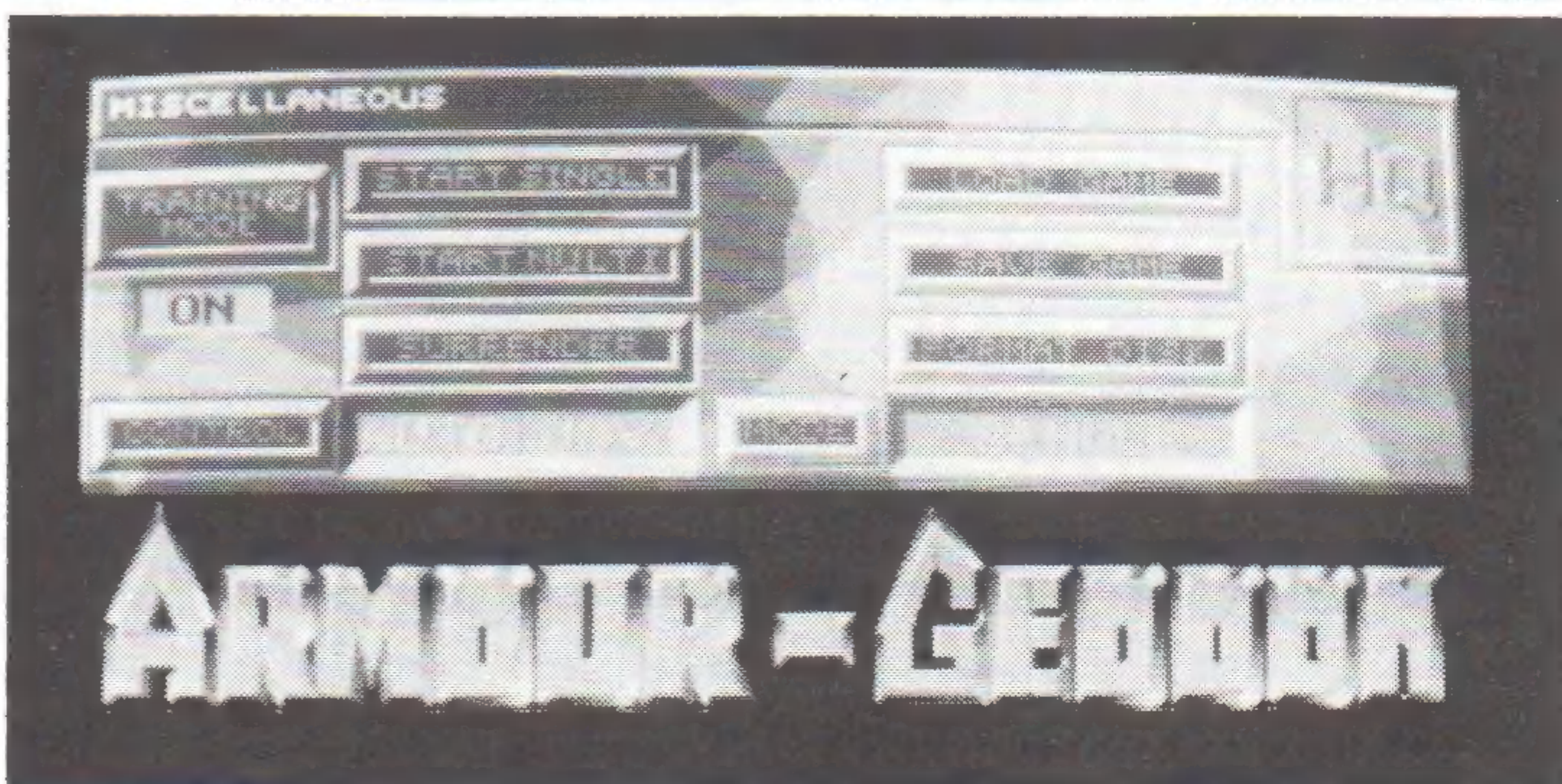
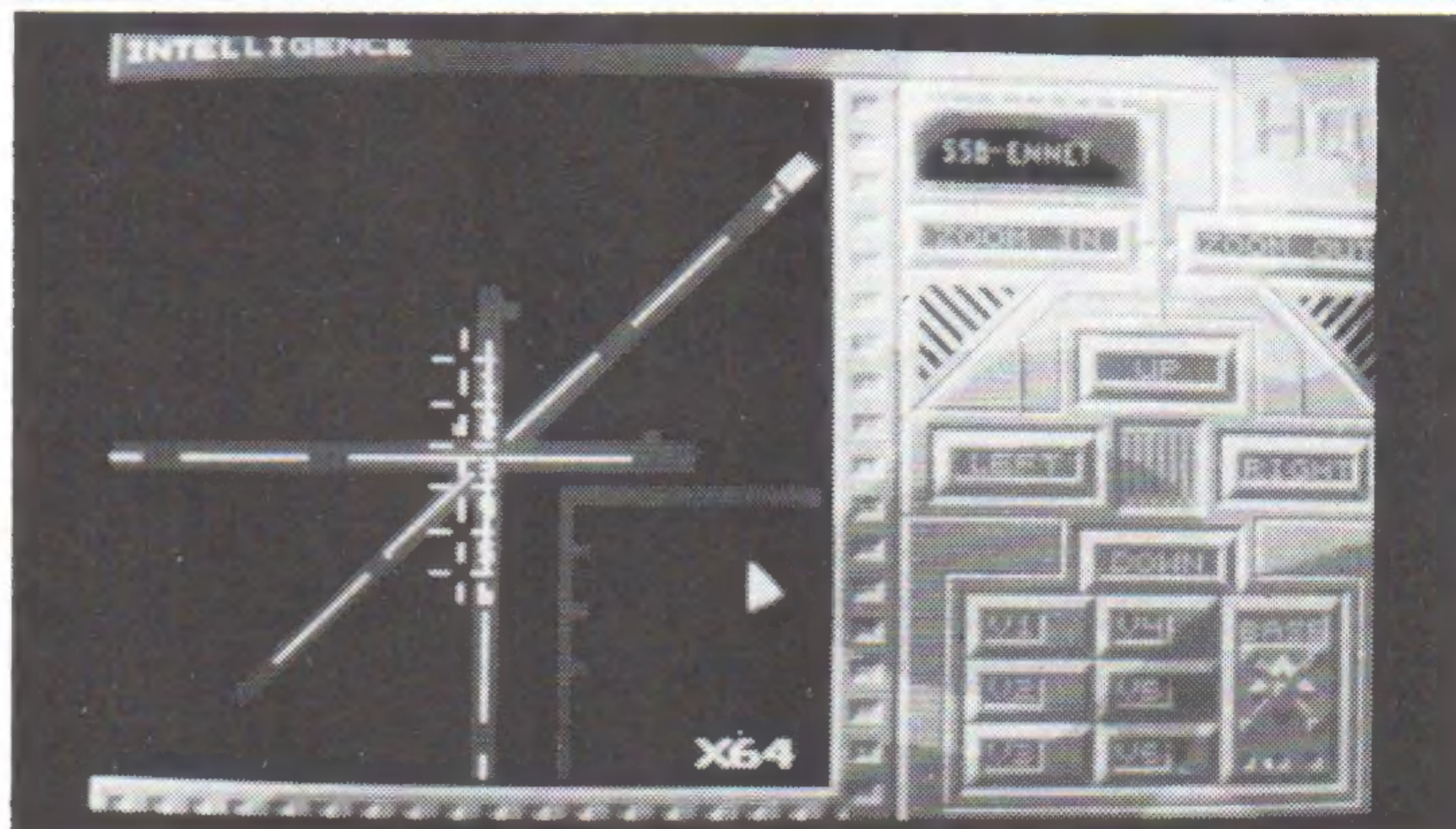
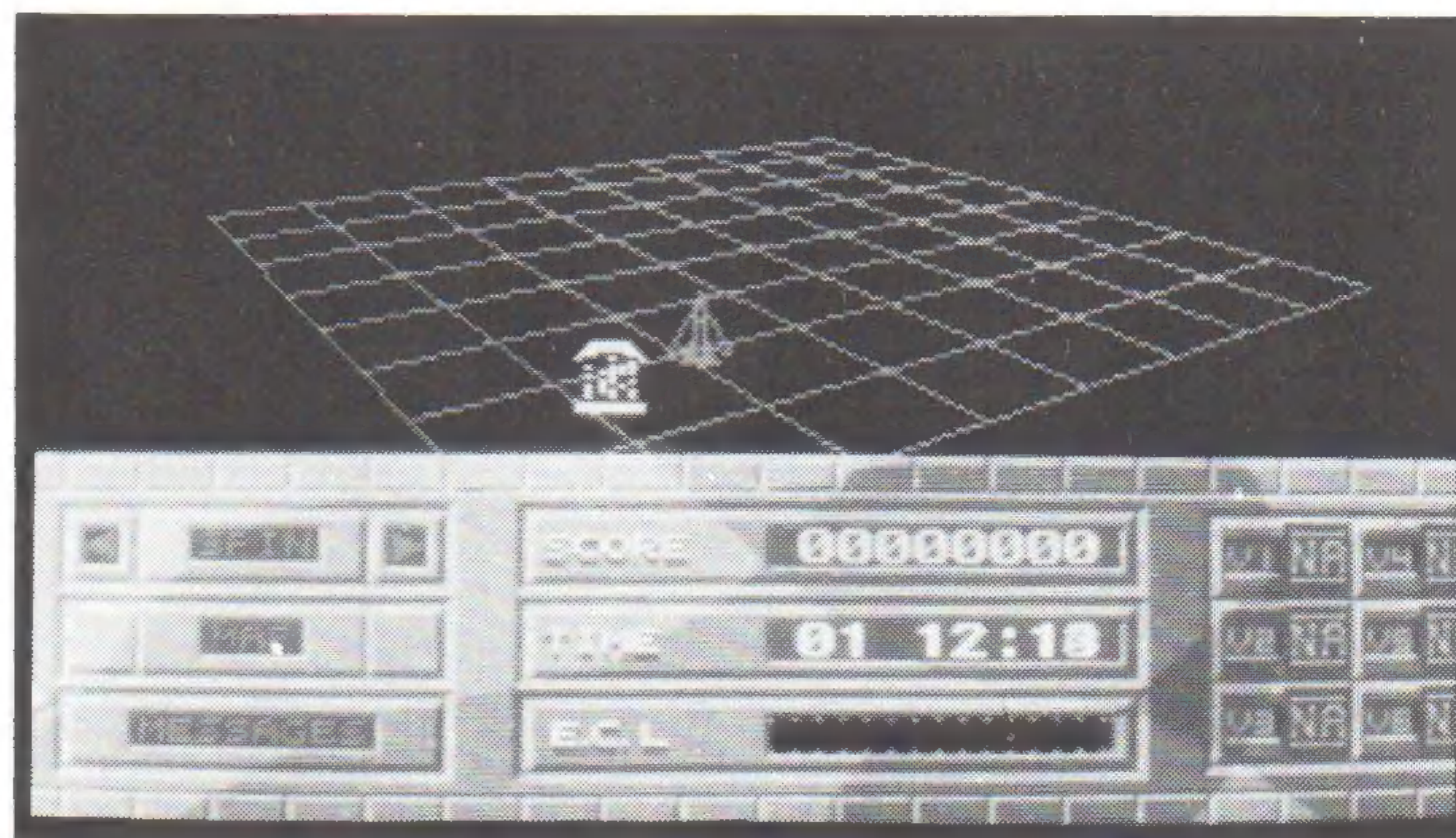
Het verhaal speelt zich af in het Midden-Oosten. De 3e Wereld-Oorlog is over zijn hoogtepunt heen. Steden zijn verwoest en hele volkeren uitgeroeid. Op dit moment is de wereldbevolking haar wonden aan het likken, bezig de bende op te ruimen en de zaak opnieuw op te bouwen. Wat de arme bevolking echter niet weet is dat er in het Midden-Oosten een gek gehuisvest is (wie zou hiermee bedoeld worden?) die het plan heeft om de aarde te verwoesten. Hij wil dit doen door middel van een laserstraal, die gericht moet worden op een satelliet. De satelliet laat de laserstraal terugkeren naar de aarde. Op deze manier wordt aan diverse doelen op aarde de genadeklap toegebracht.

Het doel is, met behulp van een groot arsenaal wapentuig, dit laserkanon op te sporen en te vernietigen. Dit is echter alleen mogelijk met een speciale neutronenbom, die bij het kanon tot ontploffing moet worden gebracht. Dit zou geen problemen opleveren, ware het niet dat deze bom bestaat uit 5 delen. Deze 5 delen moeten opgespoord worden en stuk voor stuk naar de thuisbasis worden gebracht. Daar heb je de beschikking over technici en ingenieurs die de bom voor jou in elkaar zetten.

De lokatie waar de delen van de bom liggen worden bewaakt door de vijand. Om de lokaties te bereiken en de vijand uit te schakelen heb je diverse voertuigen en vliegtuigen tot je beschikking. Al je toestellen kun je uitrusten met 3 verschillende wapensystemen. Je kunt onder andere gebruik maken van tanks, bommenwerpers, jachtvliegtuigen enz. Het is erg belangrijk dat je het juiste toestel met de juiste bewapening kiest, anders zul je merken dat je niet erg ver komt. Puur alleen vijanden afschieten heeft dus weinig zin. Je kunt je doel alleen bereiken door de arcade te combineren met strategie.

Wanneer je het spel opstart word je verrast met een echt SCHITTERENDE intro, die je in het kort laat zien hoe de 3e Wereld Oorlog is ontstaan. Aan het einde van de intro beland je in het beginscherm. Hier kun je onder andere kiezen of je in de trainingsmode wil spelen of direkt met het spel wil beginnen. Kies je voor "single", dan kun je beginnen met je opdracht.

Nu kom je in het "hoofdkwartierscherm", waar je thuisbasis is afgebeeld. Tevens kun je hier zien wanneer je basis aangevallen wordt en door welke toestellen. De lokatie van eigen toestellen is ook zichtbaar. Vanuit dit scherm kun je het best eerst naar het "uitrustingsscherm" (equipment). Nu eerst je ingenieurs enkele telepods en missiles laten ontwikkelen, want deze heb je straks hard nodig. Als je mensen aan het werk zijn wissel je weer van scherm en ga je naar de inlichtingendienst. Hier zie je het gebied afgebeeld waar zich (het eerste deel van) de bom bevindt. Je zoomt iets uit en verplaatst het beeld naar links. Eigenlijk ga je



## ARMOUR - GEDDON

dus in oostelijke richting. Wanneer je een landingsbaan tegenkomt, merk dan deze baan met een zender.

Ga weer terug naar het "uitrustingsscherm" en selecteer als eerste toestel een gevechtsvliegtuig dat je uitrust met laser en missies. Klik vervolgens met de muis op "pilot vehicle" en je zal zien dat het vliegtuig door middel van een lift uit de grond omhoog gebracht wordt, tot vlak voor de startbaan. Het is nu zaak dat je zo snel mogelijk naar de startbaan taxiëet en opstijgt. Wacht je hiermee te lang, dan heb je grote kans dat je aangevallen wordt en je toestel aan puin wordt geschoten.

Nu komen we in het arcade/simulatie gedeelte, want eenmaal in de tank of in het vliegtuig moeten we vanuit de cabine of de cockpit dit apparaat besturen en de wapens bedienen.

Als het opstijgen is gelukt, aktiveer je de zender die je zojuist via de inlichtingendienst geplaatst hebt. Op een radarscherm in de cockpit zie je welke kant je op moet vliegen. Zorg er wel voor dat je je schild hebt geactiveerd, want je zult merken dat de vijand beschikt over jachtvliegtuigen, gevechtshelikopters en grond/luchtdoel raketten.

Nu moet je proberen zoveel mogelijk vijandelijke vliegtuigen en enkele gronddoelen in de buurt van de gemarkeerde landingsbaan te vernietigen (aan het einde van deze landingsbaan bevindt zich een deel van de neutronenbom). Dit is namelijk nodig om de weg vrij te maken voor een zware tank. Als dit alles gelukt is stuur je een bommenwerper de lucht in die ook koers zet naar die landingsbaan. Zorg dat deze bommenwerper is uitgerust met nachtzicht-apparatuur en twee telepods. Drop een telepod in de buurt van de landingsbaan en een in de buurt van de thuisbasis. Door middel van de telepods kun je je snel over grote afstanden laten transporteren. De delen van de neutronenbom kun je ophalen met een tank of met de bommenwerper.

### Konklusie

Het lijkt vrij eenvoudig maar het spel is erg moeilijk. Ik ben er na een week van intensief proberen nog niet in geslaagd het eerste deel van de neutronenbom op te pikken. Wel heb ik inmiddels de lokaties ontdekt van 3 delen van de bom. Het besturen van de voertuigen en van de vliegtuigen is eenvoudig, maar de vijanden zijn moeilijk te vernietigen. De vijandelijke helikopters leveren weinig problemen op, maar ik had de grootste moeite met de vijandelijke jachtvliegtuigen.

Grafisch lijkt het spel op Hunter en het ziet er dan ook prima uit. Wanneer er een toestel vernietigd wordt, zie je dat het brandend naar beneden stort. Verder heeft het spel de mogelijkheid om het beeld te volgen "door de ogen van missies, bommen, raketten" enz. Dit geeft een prachtig effect. Wat erg prettig is, is dat het spel geen muziek of melodietjes heeft. Het enige geluid dat je hoort is de motor van je vliegtuig of voertuig en bijvoorbeeld het inslaan van bommen of missies, wat erg realistisch aan doet.

Een minpunt vind ik de handleiding. Deze is geschreven in het Duits, Frans en Italiaans. Een Engelse handleiding ontbreekt. Terwijl Psygnosis toch een Engels software huis is ?!

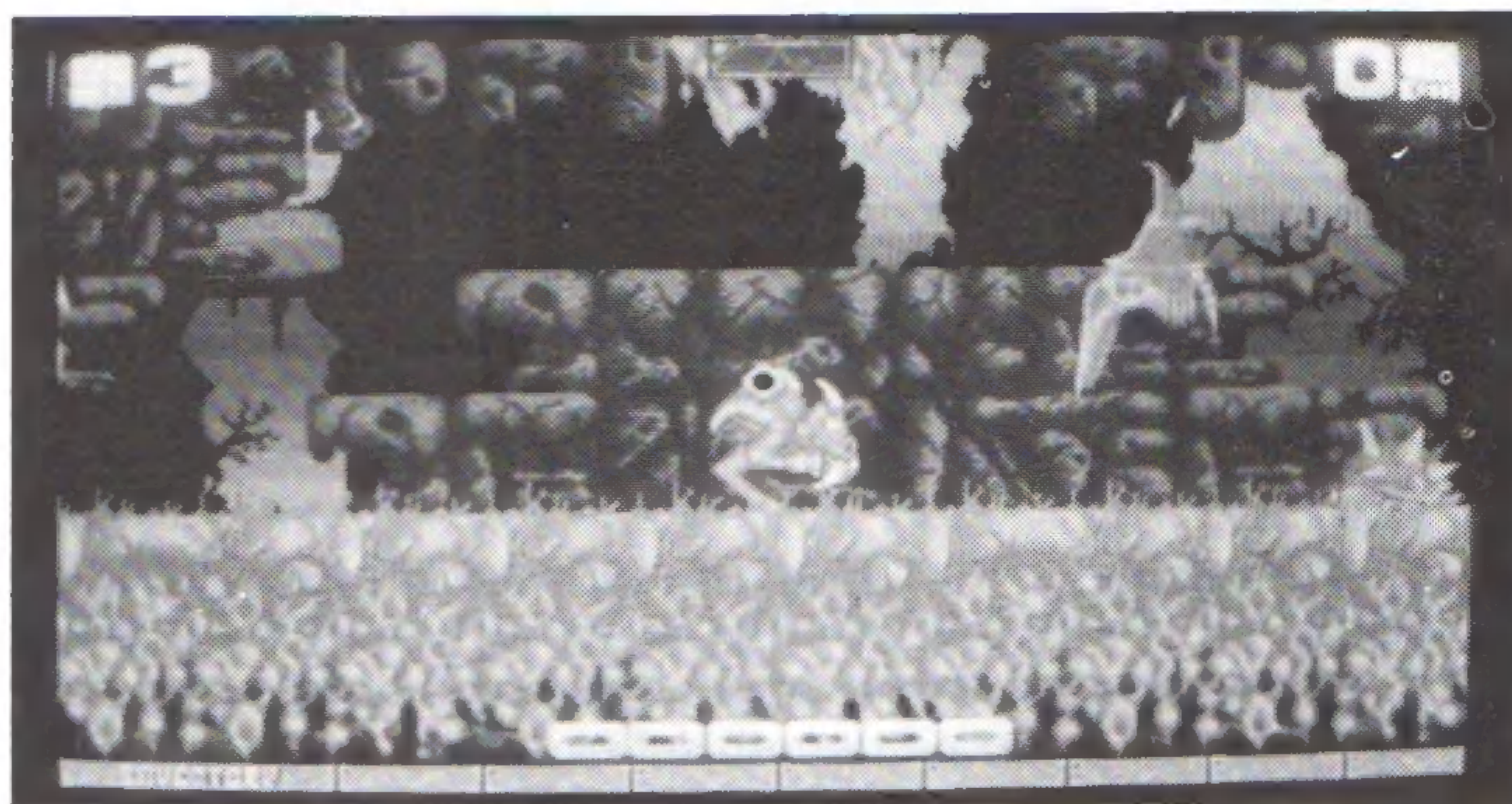
Het spel is naar mijn mening alleen geschikt voor de volhouders en doorbijters onder ons, die een combinatie van simulatie, strategie en arcade weten te waarderen. Behoor je tot deze categorie, dan mag dit spel niet in je collectie ontbreken. Behoor je niet tot deze groep, dan kun je spel beter laten liggen.

**Erik Sonnega.**

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

# ORK



**Softwarehuis: Psygnosis.**  
**Amiga/Atari-ST.**  
**Keyboard/joystick.**  
**Aantal spelers: 1.**  
**Richtprijs: FL. 89,=**

Meestal moeten we het in adventures en arcadespellen opnemen tegen de Orks, maar nu zijn we er zelf eentje en kunnen we deze monsters eens goed bewonderen, want de spellen van Psygnosis laten grafisch niets te wensen over.

De Ork is dus groen, lelijk en loopt gehurkt met z'n kont vlak bij de grond. Zoals ik al vermoedde heeft dit gedrocht dus konstant diarree en het is maar goed dat er geen reuk via het scherm verspreid wordt.

Grafisch heeft het allemaal erg veel weg van AGONY. Pasteltinten in de voorgrond, een zeer soepele scrolling in 3 lagen om een 3-D effect teweeg te brengen en diepzwart of felle paars- en blauwachtige kleuren in de achtergrond. Het spel is vergeven van knallen en mitrailleurgeratel, zodat je op oudejaarsavond de boxen van je versterker gerust in de vensterbank kunt plaatsen, als je wilt concurreren met het vuurwerk van de plaatselijke Chinees.

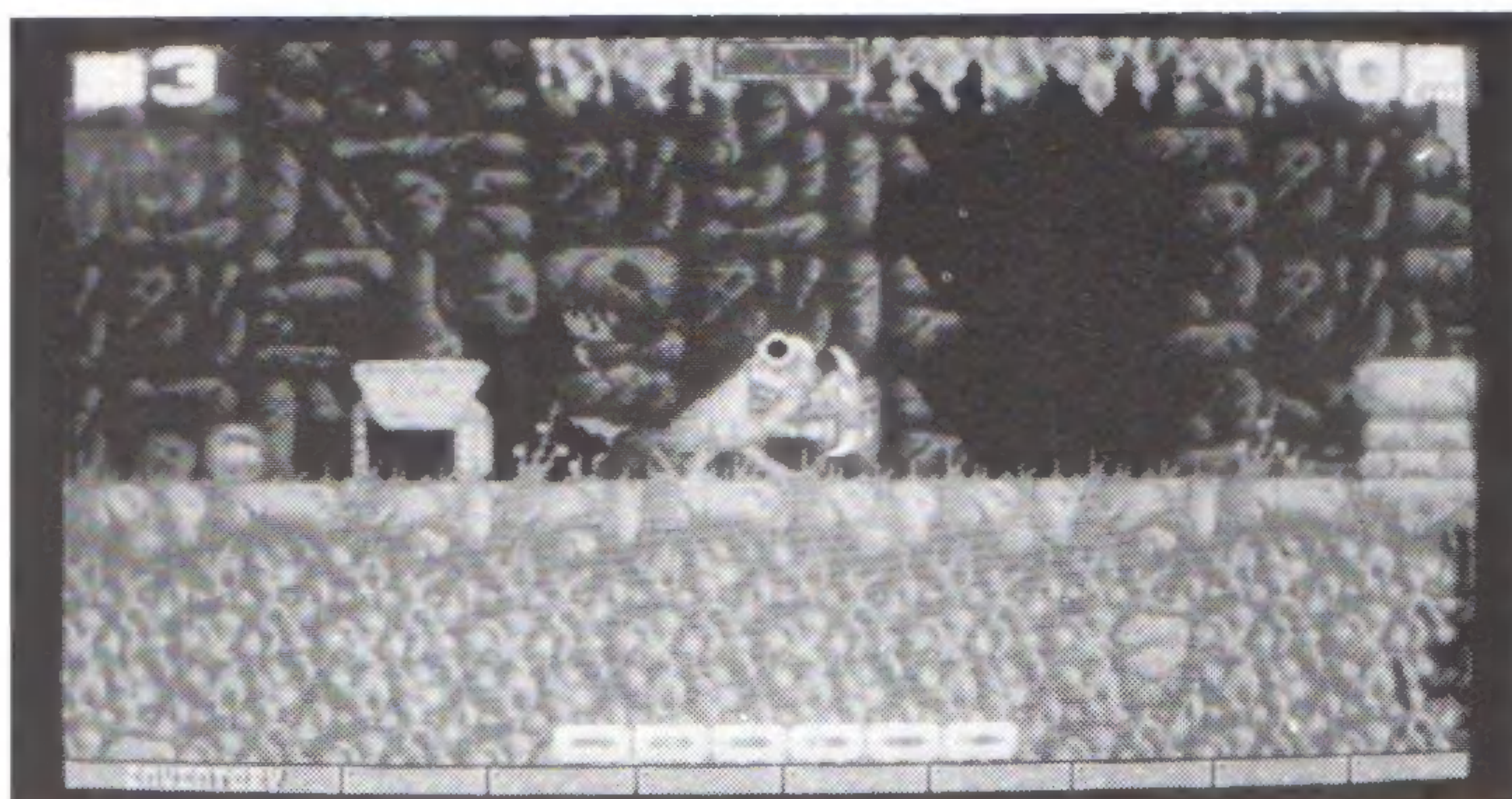
Verder is ORK een spel uit de serie "Dertien in een dozijn". Mooi, snel, niet al te lastig maar inhoudelijk heeft het spel niets nieuws te bieden. De bescherming is off-disk.

Rambo met buikloop.

**Alfred.**

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

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.





## DYNABLASTER

Hudson Soft.

Amiga.

Aantal spelers: 1-4

Joystick.

Richtprijs: FL. 139,=

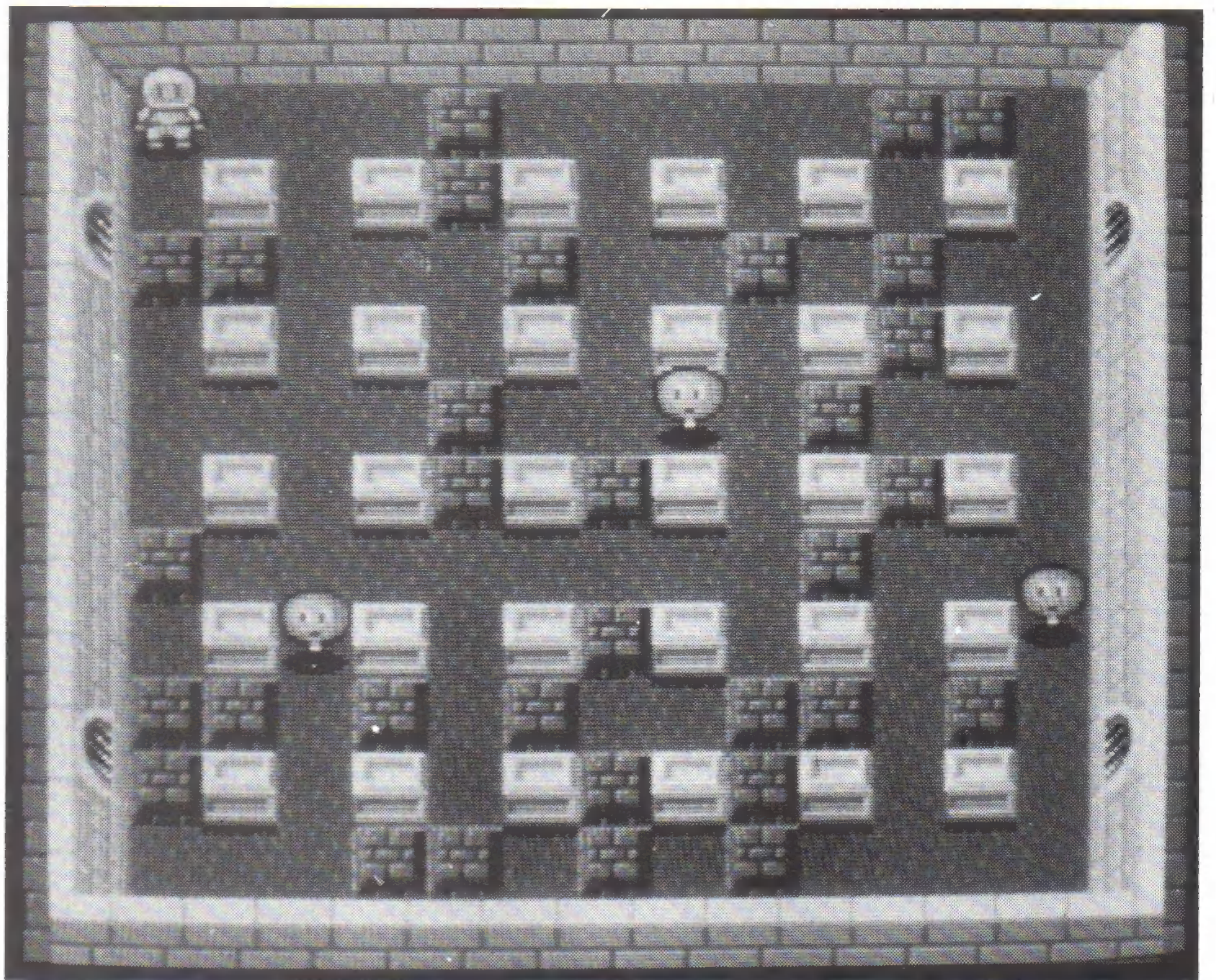
Af en toe heb ik wel eens dat "Dig-Dug" gevoel: geen zin in moeilijke adventures of het razendsnelle schietwerk, maar gewoon zin in een ongecompliceerd leuk puzzel- en/of behendigheidsspel. En daar is dit DYNABLASTER bij uitstek geschikt voor.

Oorspronkelijk is dit een Japanse productie voor de PC-Engine, die voor de Amiga is aangepast door het Duitse Actionamics. Aan de wat jengelende achtergrondmuziek is de Japanse oorsprong duidelijk herkenbaar en ook de graphics van de speelvelden en de figuurtjes zijn typisch Japans.

Bij het opstarten heb je de keus in je een-tje te spelen of met hoogstens 4 spelers door middel van een "4-player adaptor". Dan krijg je een plaatje van een kasteel te zien, waar op de bovenste verdieping het onvermijdelijke prinsesje op je zit te wachten, dus tijd om te starten.

Het speelveld vult soms het beeldscherm of verplaatst zich scrollend over twee schermen in de lengte of in de breedte en bestaat uit rijen rotsblokken, waartussen obstakels geplaatst zijn. Deze obstakels kun je uit de weg ruimen door het plaatsen van bommen, hetgeen je met een druk op de vuurknop doet. Dan moet je heel snel zorgen, dat je je verschanst in een hoekje waar de vuurstraal je niet kan raken en bovendien moet je oppassen voor de tegenstanders, want het is de bedoeling dat die zoveel mogelijk geraakt worden. Op die manier moet je alle vijanden opruimen en als dat gelukt is de uitgang zien te vinden. Dit is een blauw vakje, dat oplicht als je het veld vrij van tegenstanders hebt gemaakt. Meestal zit dit vakje onder een obstakel verstopt en kun je je af en toe een ongeluk zoeken, wat voor de nodige problemen kan zorgen, want je bent per veld gebonden aan een tijdslimiet van 4 minuten. In elk veld zit bovendien nog een voorwerp verborgen; soms een extra krachtige bom, schoentjes die je meer snelheid geven, vleugels die ervoor zorgen dat je over de obstakels heen kunt vliegen of (heel gemeen) een hartje met een bom erin, dat voorkomt dat je bommen ontploffen en dat je dus beter kunt laten liggen.

Net als bij veel andere gelijksoortige Japanse spellen zitten er nog meer narigheidjes in DYNABLASTER: wanneer het blauwe uitgangsvakje of een bonusvakje geraakt wordt door een vuurstraal, komt daaruit een heel nest van een bepaalde tegenstander tevoorschijn: leuk voor de-



genen die spelen om de high-score te verbeteren.

Het spel bestaat uit 8 rondes met elk 8 levels. Per level heb je 3 levens en als die op zijn, krijg je per veld 3 x een continue optie. Als deze optie verschijnt wordt er tevens een password getoond, zodat je niet iedere keer van voren af aan hoeft te beginnen. Elk 8e level is een soort bonusronde, waarbij er geen obstakels in het veld staan, maar je het wel op moet nemen tegen extra lastige vijanden, zoals een soort draak die zich opdeelt in segmenten, welke verschillende keren geraakt moeten worden of figuurtjes met schilden, die je alleen kunt raken als hun bescherming even verdwijnt. Per ronde worden de vuurstralen van je bommen steeds langer en als de gangen leeg zijn, kunnen deze stralen het hele beeldscherm overbruggen.

Na het voltooien van een ronde krijg je iedere keer de beschikking over meer bommen en in de hoogste rondes kun je er zelfs 4 na elkaar plaatsen. Als er meerdere bommen liggen, worden ze in serie tot ontploffing gebracht en ontstaat er een echt knaleffect, maar dan moet je helemaal zorgen dat je een flink eind uit de buurt bent.

Dat is allemaal gemakkelijker gezegd dan gedaan, want de tegenstanders kunnen je behoorlijk dwarszitten. Elke keer is een speelveld volkomen "at random" ingedeeld en dat kan betekenen dat je bij het begin al met een vijand in één hoekje zit opgesloten, waarna je beurt meteen voorbij is. Heel vervelende figuren zijn een soort varkentjes, die twee keer zo snel kunnen bewegen als jij. Deze moet je meelokken en klemzetten, anders kun je het wel schudden. In de hogere rondes krijgen deze kliertjes nog versterking van rondtollende muntjes met zo'n akelig glimlachje, die op je afschieten alsof je een

magneet bent. Die muntjes kunnen bovendien over de obstakels heenvliegen en zijn heel moeilijk te ontwijken.

En als de tegenstanders je toevallig niet te pakken krijgen, ben je zelf wel eens je grootste vijand door per ongeluk in een vuurstraal terecht te komen of door jezelf klem te zetten.

### KONKLUSIE

DYNABLASTER is een leuk, verslavend behendigheidsspel voor alle leeftijden. Het is niet al te moeilijk, maar toch zeker niet eenvoudig. Om alle rondes door te spelen ben je wel een paar dagen bezig, al heb ik inmiddels alweer zo'n uitsloversverhaal gehoord van iemand, die beweerde het in één avond uitgespeeld te hebben. Lijkt me wel sterk.....

Het enige bezwaar dat ik tegen dit spel heb betreft de prijs, die in geen enkele verhouding staat tot het gebodene. In onze MSX-tijd hebben we al meegemaakt, dat voor de Japanse cartridges met doodgewone spelletjes dergelijke hoge prijzen werden gerekend, wat we toen ook al belachelijk vonden. Op de Amiga echter is er een enorme variatie in spelsoftware en liggen de prijzen van vergelijkbare producten meestal onder de honderd gulden. Ik vrees dat DYNABLASTER daarom een topper in het illegale circuit zal worden en dat de legale versies in de magazijnen blijven liggen. Jammer, maar met zulke prijzen werk je dat als softwarehuis wel zelf in de hand.

*Jocelyn*

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.

# A320

## AIRBUS

Softwarehuis: Thalion.  
 PC/AT & compatibles, min. 386/16  
 Mhz. (25 Mhz. aanbevolen), 512Kb.,  
 VGA, Microsoft muis (of compati-  
 ble), joystick, keyboard.  
 Diskettes: 3.5".  
 AdLib, Sound Blaster.  
 Richtprijs: FL. 149,=

Het is regelmatig een raadsel hoe de prijzen van de softwarepakketten worden vastgesteld. Soms krijg je voor dik honderd gulden slechts een paar diskettes en een eenvoudig boekje en dan weer -zoals bij deze AIRBUS simulator- krijg je ruim een kilo materiaal.

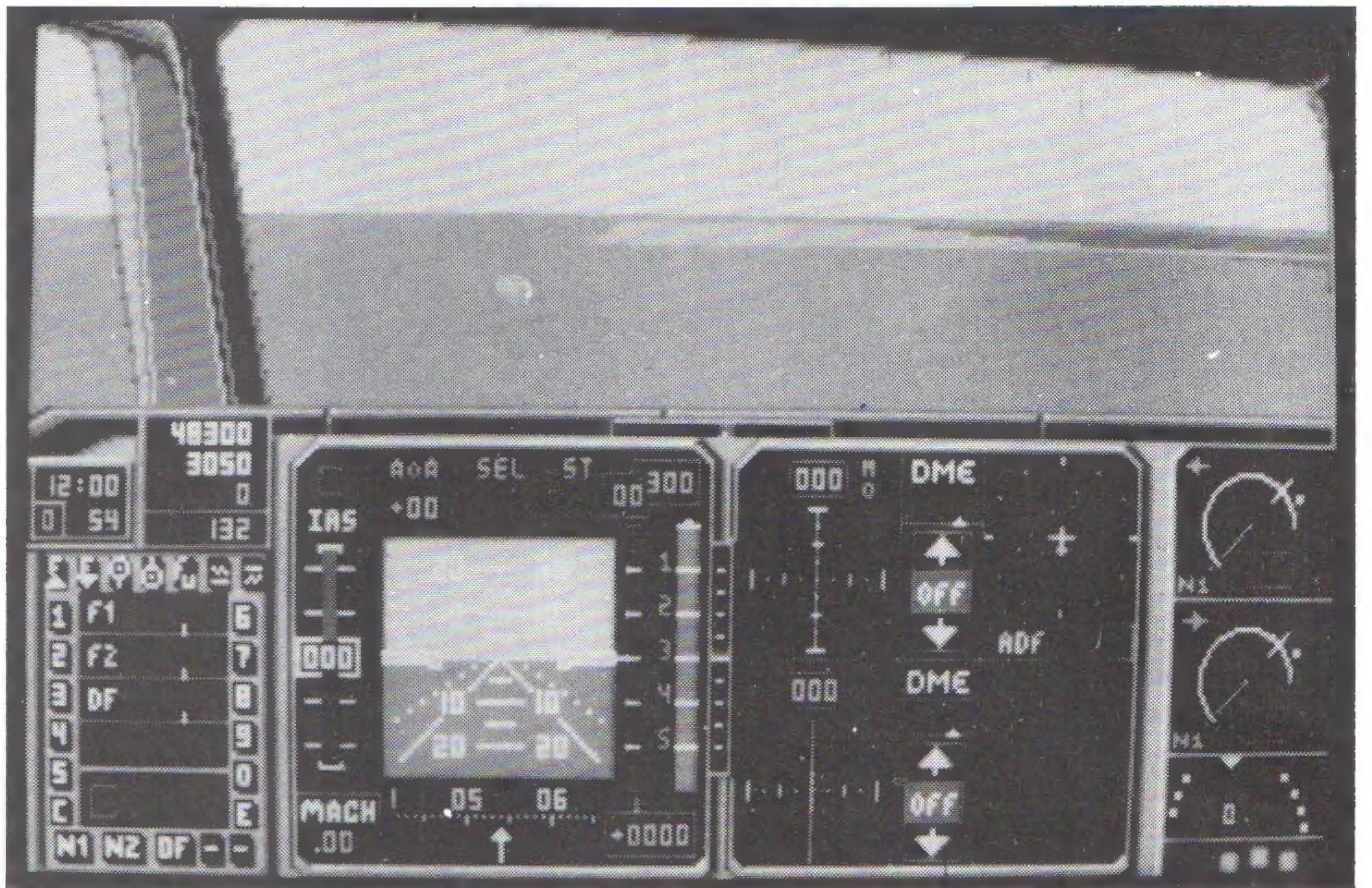
Dit pakket bevat -buiten de software- een 210 pagina's dikke handleiding, een keyboard-function chart, een A-2 poster met een foto van een A-320 cockpit, twee "High Altitude Enroute Charts" en een 240 pagina's dikke "ILS Approach Chart".

Bovengenoemde minimale configuratie geldt ook voor een 386SX processor, al staat dit niet op de doos.

A-320 AIRBUS is een Duits produkt dat is ontwikkeld in samenwerking met Deutsche Lufthansa, Deutsche Airbus en Japen. Het is een bloedserius pakket en iedereen die meteen achter het boordkannon wil kruipen kan nu afhaken, want op dit gebied heeft deze simulator niets te bieden en de makers noemen dit dan ook terecht een "Flight Trainer". Daar het een Europees produkt is hoeven we geen datadiskettes aan te schaffen om in Europa te vliegen. Het pakket bevat ruim 80 vliegvelden van de volgende landen: Denemarken, Duitsland, Oostenrijk, Zwitserland, Frankrijk, België, Luxemburg, Nederland, Groot-Brittannië en Ierland. Ook de kleinere vliegvelden zijn opgenomen, zodat je zelfs tussen Maastricht en Rotterdam kunt gaan vliegen.

De simulator heeft geen "Quick-start" of "Trainer", waarmee je meteen al in de lucht bent. De enige oefenoptie uit de handleiding begint met een stilstaand vliegtuig, dat nog naar de startbaan getaxied moet worden. Verder houden de handleiding en het programma zich alleen bezig met de bediening van het toestel en het werken met de kaarten en de technische gegevens (een crash kent de software niet!). Hierbij wordt rekening gehouden met passagiers en cargo wat betreft het vlieggedrag en brandstof waar het gaat om de af te leggen afstand. Verder moeten de instrumenten gevoed worden met alle noodzakelijke gegevens; eerder wil het toestel niet van de grond. Zeer realistisch dus.

Het pakket is daardoor eigenlijk alleen te



vergelijken met de Microsoft Flight Simulator en tevens ook alleen geschikt voor het publiek dat daarmee vliegt. De verschillen met de MS-flight simulator (versie 4.0), zijn echter enorm.

De simulator is zondermeer uitstekend en zowel instrumenten als vlieggedrag zijn akelig nauwkeurig. De bediening geschiedt gedeeltelijk (indien met muis of joystick) door het aanklikken van meters op het scherm en dat geeft wat extra realisme aan het programma.

Het scherm geeft alleen weergave in de standaard VGA resolutie (320x200) zodat er niet al teveel op het beeld te vinden is in vergelijking met de MS simulator die in hogere resoluties kan werken en dus aanmerkelijk meer details (en dus meer instrumenten) kan weergeven.

De achtergrond (meestal dus de ondergrond) heeft weinig detail. Alleen wegen, water en wat grove details zijn zichtbaar; geen gebouwen, bomen o.i.d. (ook niet op de vliegvelden). Dit beeld is vergelijkbaar met 'low-detail' of 'medium-detail' van andere simulators en gezien deze eenvoudige weergave, gekoppeld aan de minimale configuratie, is het programma geen snelheidsmonster.

Het geluid bestaat alleen uit het gieren van de motoren. Net zo hinderlijk als in werkelijkheid en als bij de concurrentie.

Zoals uit de naam van het pakket al blijkt hebben we de beschikking over slechts één type vliegtuig. Dag- en nachtvluchten zijn mogelijk; schemering kent het programma niet; weersinvloeden heb ik niet kunnen ontdekken.

### AMIGA/ATARI-ST

Deze simulator is ook verkrijgbaar voor Amiga en ATARI-ST en kost dan FL. 129,=. Wie onze recensies regelmatig doorneemt zal inmiddels weten dat over het algemeen een pro-

gramma voor de Amiga qua snelheid vergelijkbaar is met hetzelfde programma op een 12Mhz. 80286-AT. Deze simulator eist wat meer en dat is op de Amiga duidelijk merkbaar: de software is iets te traag! De fanaat die de Airbus wil proeven zal hier dus rekening mee moeten houden.

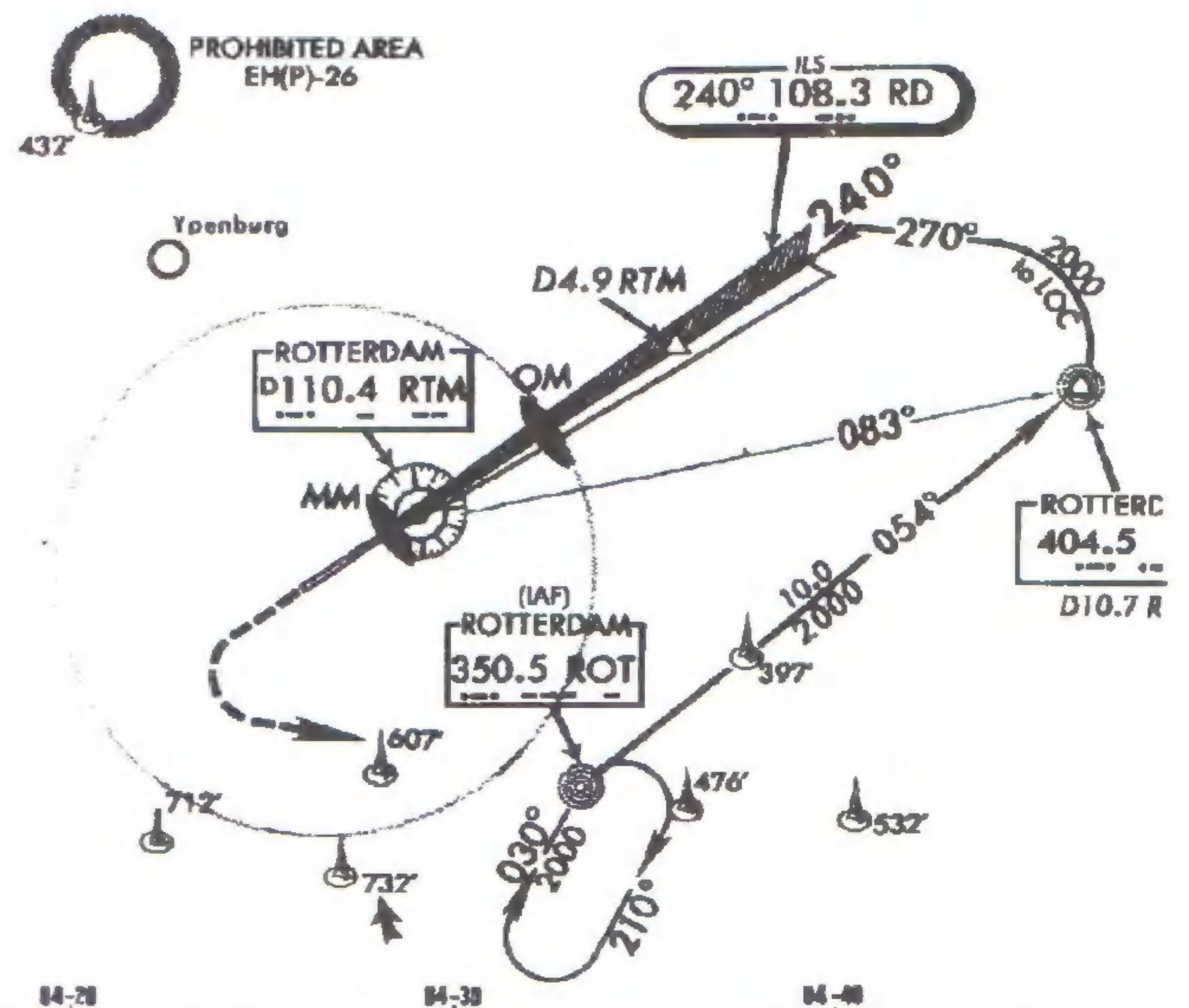
### KONKLUSIE

Dit is een serieuze simulator voor de 'piloten' die eens in dit toestel willen zitten en daarmee dan ook meteen vluchten boven Europa willen maken zonder een extra investering in datadiskettes. Voor wie de Microsoft Simulator al kent is deze Airbus een aardige afwisseling, maar meer ook niet. De MS simulator heeft veel meer te bieden. Als simulatie pur-sang is de software perfect, dus wat dat aangaat zal de aanschaf van het pakket geen teleurstelling zijn. Ook de documentatie is uitstekend verzorgd en zeer compleet.

Alfred.

BEELD:	5
GELUID:	5
SIMULATIE:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D&S Software





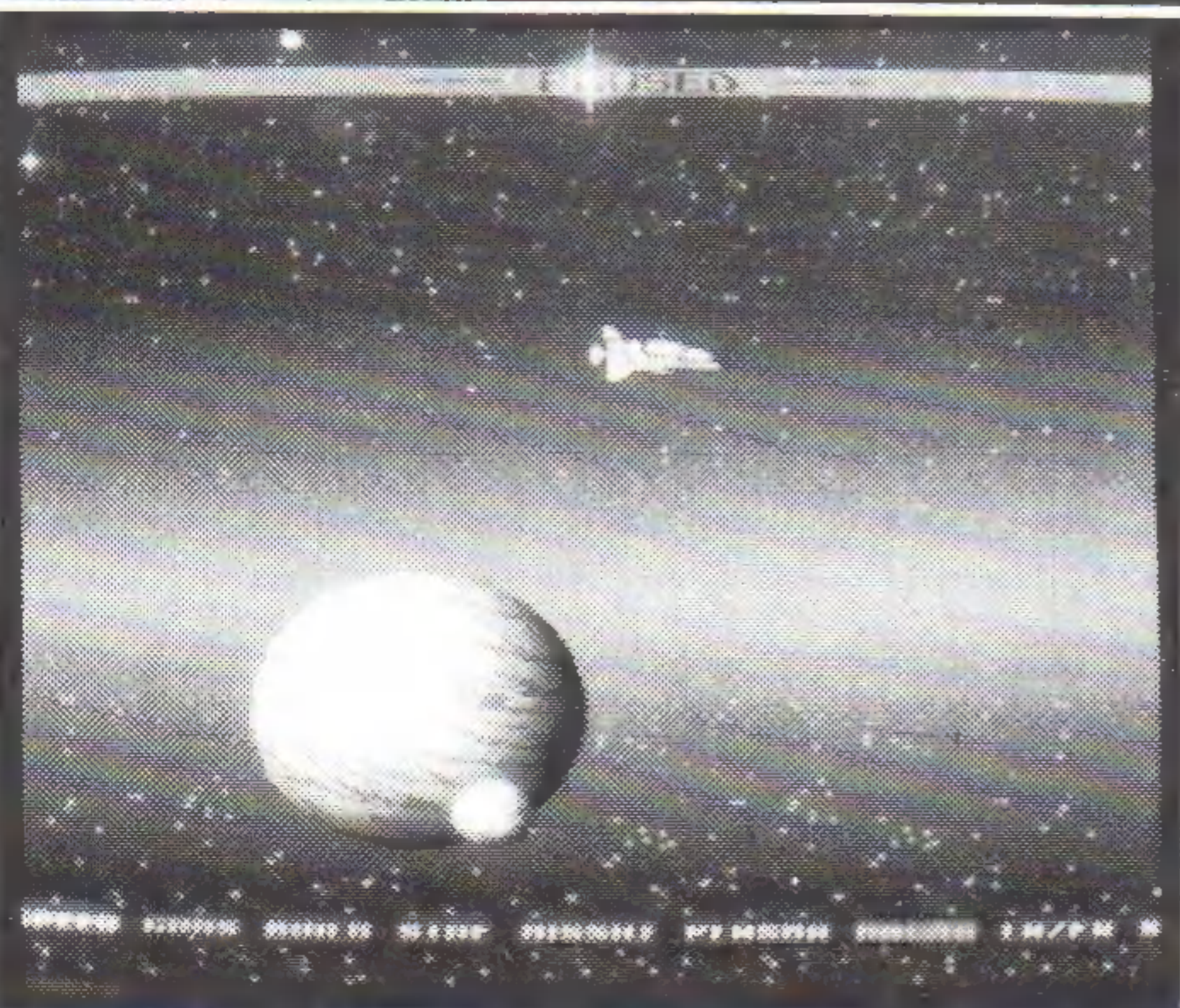
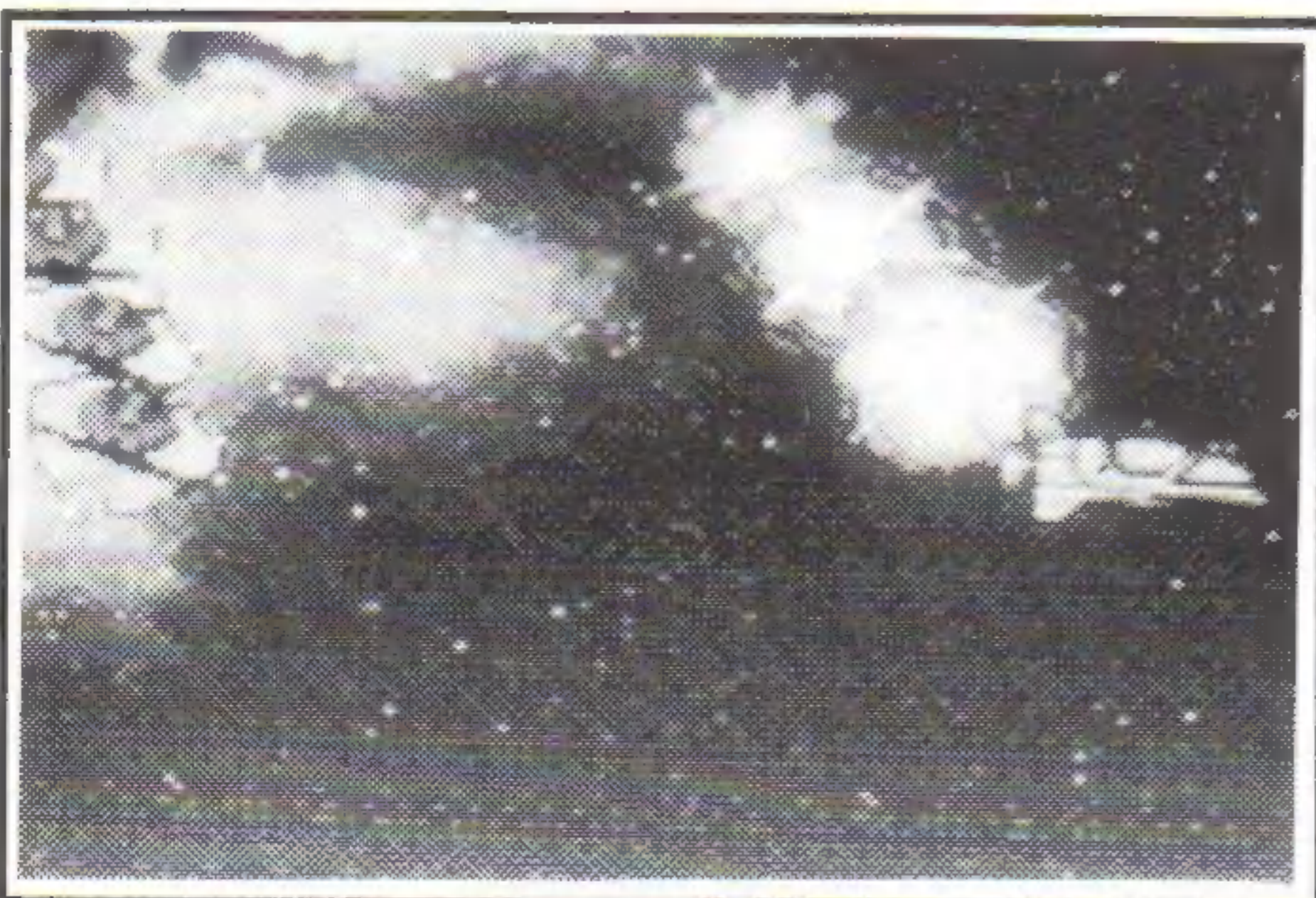
# 2 NEMESIS KLONEN: PROJECT X en APIDYA 2

Beide spellen zijn regelrechte kopieën van het uit Japan afkomstige Nemesis en daarmee ook van Salamander en andere soortgelijke spellen, want de Japanners hebben onderling ook heel wat gedupliceerd. Het komt dus neer op vliegen en schieten in een horizontaal scrollend veld. Wanneer je veel raakt krijg je bonusballen (punten, bloemen, letters of wat maar wordt gebruikt), waarmee je je wapens kunt uitbreiden of vervangen. Net als bij NEMESIS zie je aan de onderrand van het scherm hokjes die aangeven wat je kunt aanschaffen voor de verzamelde bonuspunten. Uiteraard wordt elk level afgesloten met een z.g. 'eindmonster'. Beide programma's hebben menu's om het spel te SAVEn, om de moeilijkheidsgraad in te stellen, het aantal spelers te kiezen en om opties te wijzigen. In vergelijking met NEMESIS zijn beide spellen moeilijker, mooier en sneller.

## PROJECT X

Softwarehuis: TEAM 17.  
Amiga min. 1Mb.  
Joystick noodzakelijk.  
Aantal spelers: 1 of 2.  
Richtprijs: 119,=

Dit spel is een 100% kloon, want net als bij het 'origineel' gaat het gevecht hier met een ruimteschip tegen aliens, die ook ruimteschepen e.d. rond laten vliegen. De moeilijkheid is instelbaar tussen 'rookie' en 'arcade', waarbij 'rookie' een oefenop-



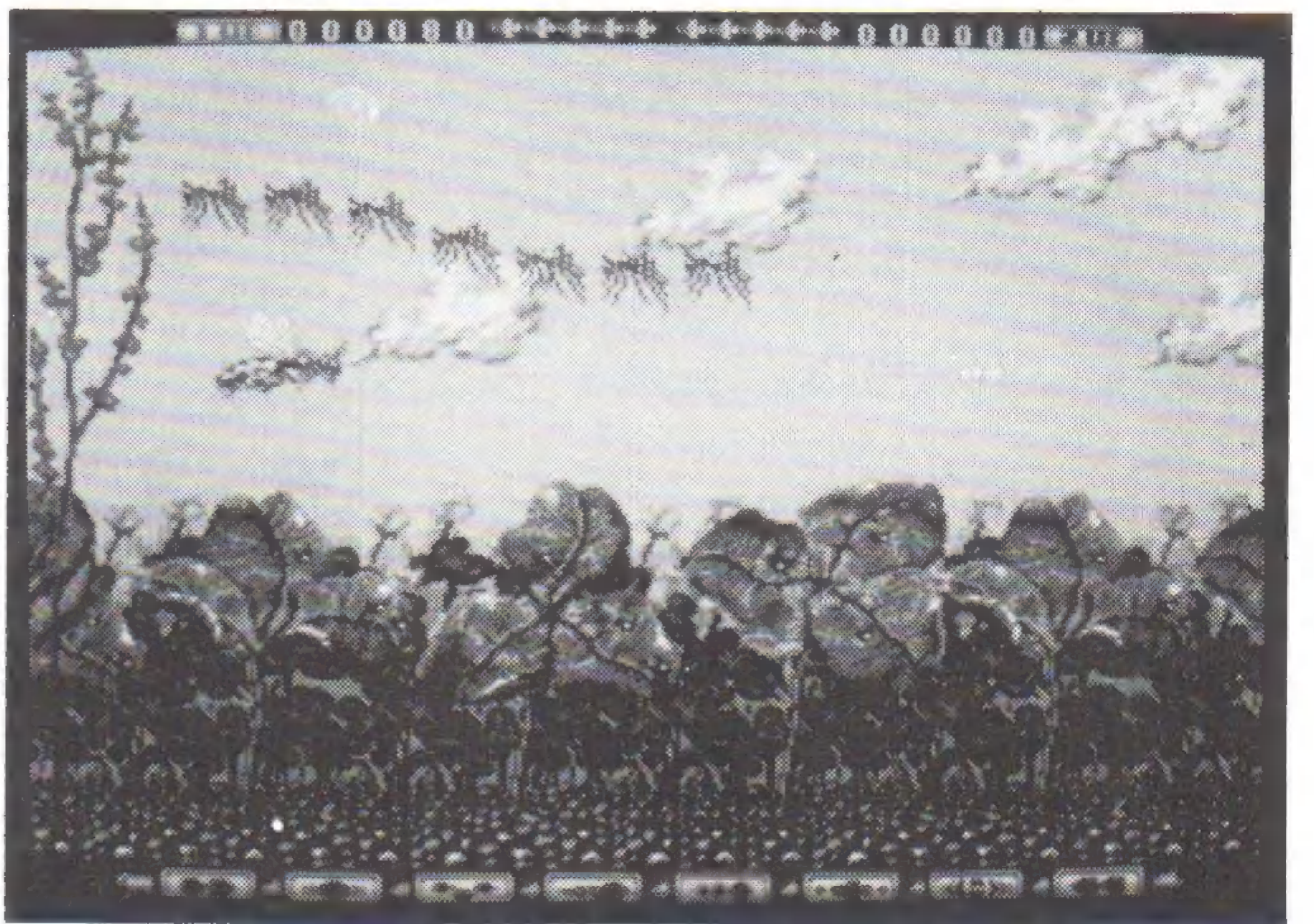
tie is, waarmee slechts 2 van de 5 levels gespeeld kunnen worden. Wil je het spel helemaal uitspelen dan zul je het zeer zware 'arcade' level moeten kiezen. Bij deze kloon wordt gedigitaliseerde spraak gebruikt om aan te geven welke opties je kunt activeren en hierdoor kun je de randen (boven en onder het scherm) uitschakelen. Daar je echter meestal de bonussen sneller oppikt dan de tekst wordt uitgesproken is het niet raadzaam om zonder deze gegevens op het scherm te spelen. Verder heeft het spel nog een 'auto-fire' optie en de keuze uit twee achtergrondmuziekjes.

Beeld en geluid zijn uitstekend, de scrolling is perfect en het spel is zeer lastig. Wie geen doorgewinterde schietfanaat is moet hier echt niet aan beginnen. De (ex)MSX-ers kunnen echter hun hart ophalen aan dit spel, dat vele malen beter is dan de diverse NEMESIS-versies die we van de MSX kennen.

## APIDYA 2

Softwarehuis: Kaiko.  
Amiga.  
Joystick noodzakelijk.  
Aantal spelers: 1 of 2.  
Richtprijs: FL. 119,=

Wanneer je dit spel opstart krijg je een introscherm met Japanse tekst en vervolgens een intro-verhaal geheel in Japanse stijl: kleine grafische schermen met hieronder (Engelse) tekst. Ook de figuren doen Japans aan, want ze hebben weer blond haar en overdreven grote blauwe ogen. Uiteraard moet hij haar weer redden, al is zij dit keer geen prinsesje. Onze verbazing was dan ook groot toen we merkten met een DUTS softwarehuis te maken te hebben. Bij Kaiko wordt dus niet alleen het spel, maar ook de uitvoering nagebootst. Zelfs de muziek klinkt alsof je naar de FM-Pac van een MSX zit te luisteren. Dit kun je allemaal goed horen in de SOUNDTEST uit het menu waarin je alle



24 gebruikte muziekjes van het spel kunt beluisteren.

Voorts heeft dit spel 4 moeilijkheidsgraden waarvan de makkelijkste redelijk te spelen is; een echte profi hoeft bij dit spel niet te zijn. Bij twee spelers kun je kiezen tussen gezamenlijk of om beurten spelen. Er zijn 5 levels. In tegenstelling tot PROJECT X of NEMESIS vlieg je hier niet met een ruimteschip, maar met een bij en moet je het opnemen tegen wespen, muggen, sprinkhanen, torren, stekelbaarsjes en alles wat je verder maar in en om een sloot tegenkomt.

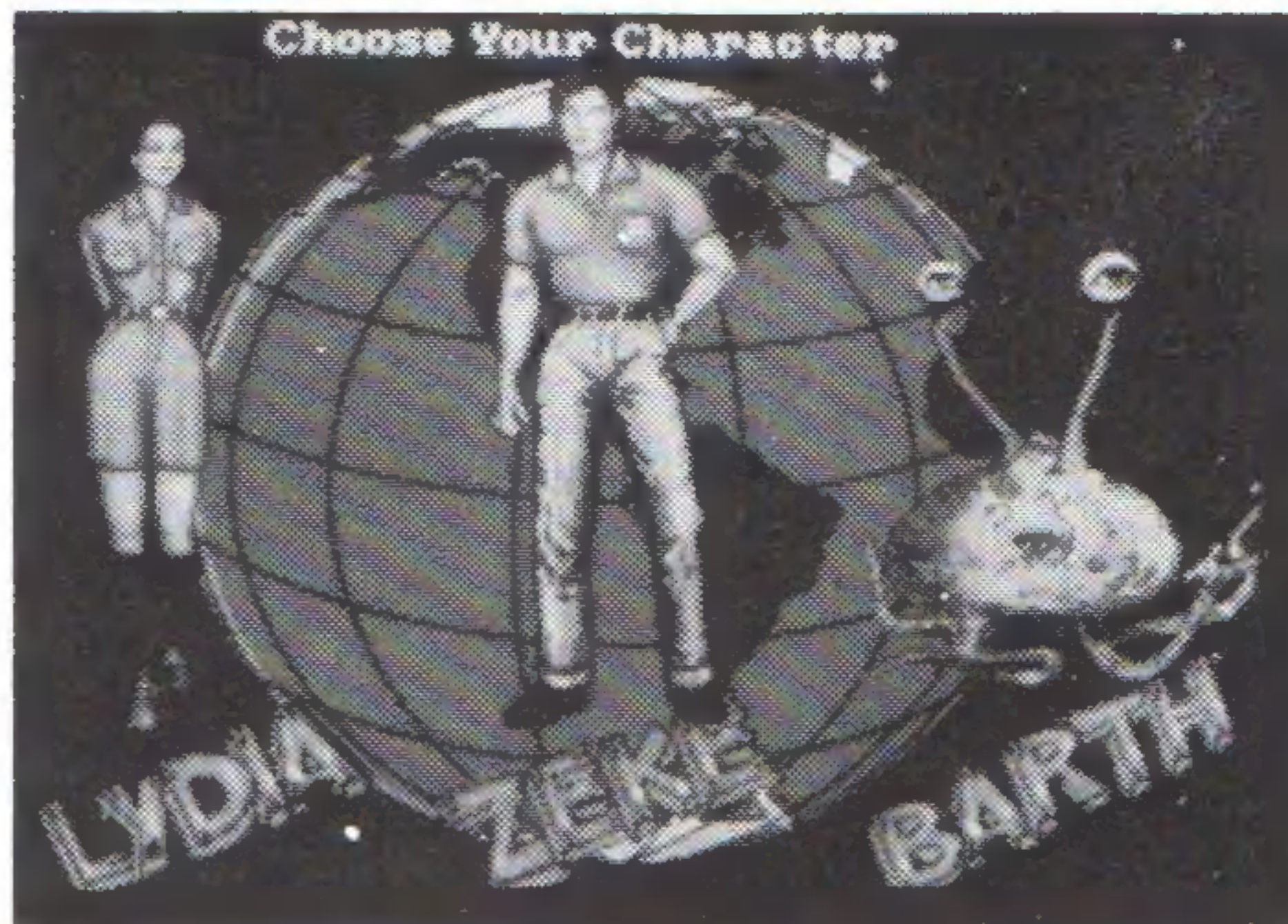
Grafisch is APIDYA 2 mooier dan PROJECT X, maar bij de laatste zit er meer animatie bij de tegenstanders. APIDYA is ook minder moeilijk en heeft veel muziek, terwijl bij PROJECT X de nadruk is gelegd op de geluidseffecten.

Alfred.

	PROJECT X:	APIDYA:
BEELD:	7	8
GELUID:	8	8
SPELKWALITEIT:	8	7
PRIJS:	7	7

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.

# LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2



Softwarehuis: Infocom.  
PC/AT & compatibles, min. 10Mhz.,  
min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger  
(DOS 5.0 aanbevolen), EGA, VGA,  
Tandy, muis, joystick, keyboard.  
Harddisk noodzakelijk.  
Aantal spelers: 1.  
Diskettes: 3.5".  
Muziek: Roland MT-32/LAPC-1, Ad-  
Lib, Sound Blaster, PS-1 Sound  
Card, Tandy, Pro Audio Spectrum.  
Sprak: Soundblaster, Pro Audio  
Spectrum, Covox, Disney Sound,  
AudioByte.  
Richtprijs: FL. 139,=

## LIFESIZE SOUND ENHANCER

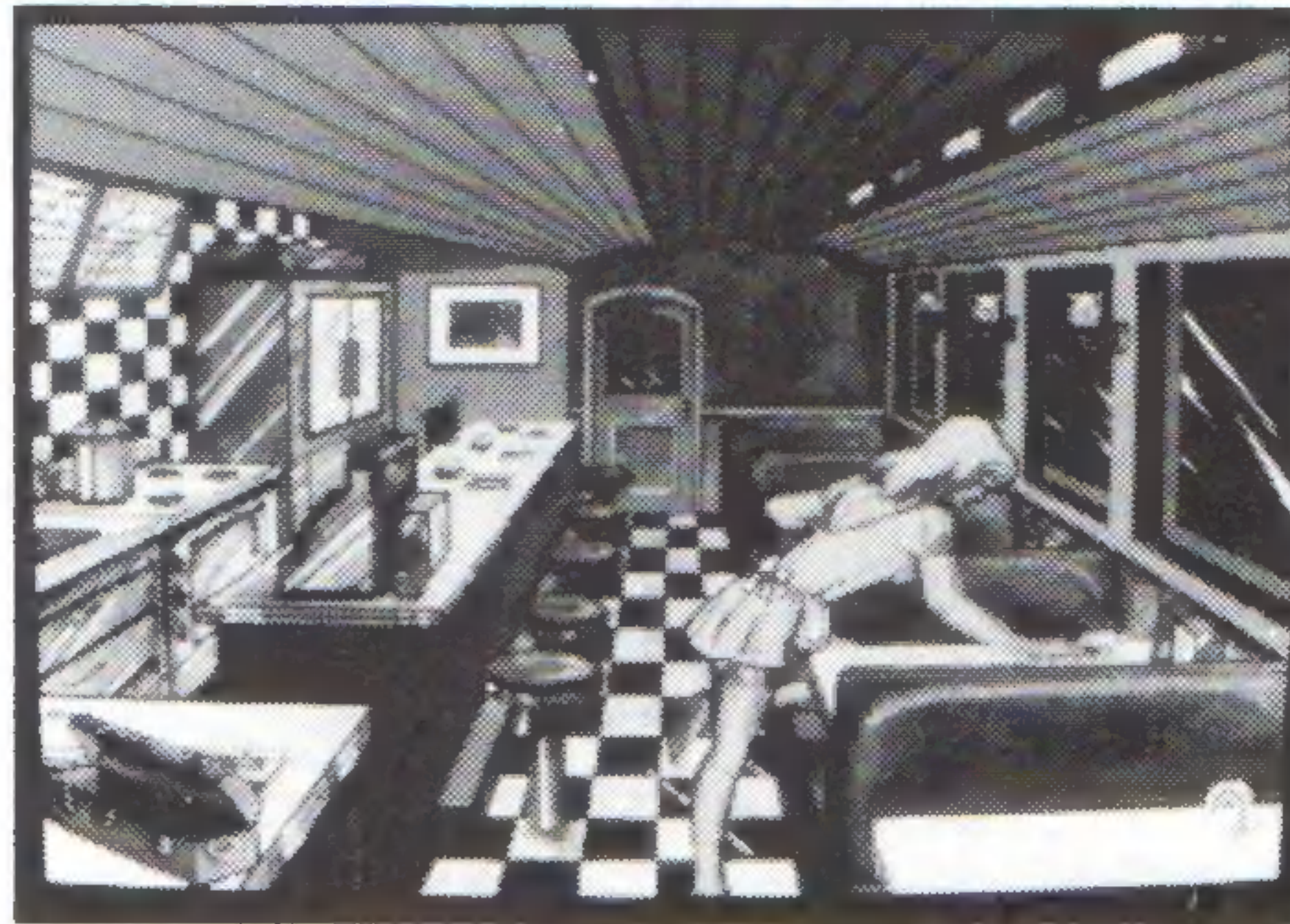
*Dit pakket wordt geleverd met een COVOX-compatible schakeling, gemonteerd in connector, die aangesloten kan worden op de printeruitgang en met een tulpsteker verbonden kan worden met een versterker. Wie geen Soundblaster kaart heeft (of helemaal geen geluidskaart) kan nu de gedigitaliseerde spraak toch hoorbaar maken. De connector werkt ook met andere software die geluid via de Covox Speech Thing of de AudioByte weergeeft. Het pakket levert hierbij ook nog een stukje software dat onafhankelijk van het spel gebruikt kan worden met de connector om samples weer te geven.*

### CONFIGURATIE

De software werkt niet in combinatie met memory-managers of andere drivers die in expanded of extended geheugen actief zijn. Alleen HIMEM.SYS en een mousedriver worden geaccepteerd. Op de harddisk moet je minimaal 15Mb. geheugen vrij hebben.

### 3 ADVENTURES

Het verhaal draait om een ruimteschip dat op aarde is neergestort terwijl de Leather Goddesses op de planeet Phobos plannen beramen om de aarde te veroveren en de mannen als slaven gevangen te ne-



men. Op 3 manieren kun je dit adventure spelen.

1: Je bent de neergestorte alien die spullen moet verzamelen om z'n schip te repareren. Conversatie met de aardbewoners is nauwelijks mogelijk (de vrouwen gillen alleen maar) en je komt makkelijk in de gevangenis of wordt neergeschoten. Toch is dit het eenvoudigste level, want je hoeft alleen maar spullen te zoeken. Veel lokaties zijn voor de alien niet toegankelijk.

2: Je bent Zeke Zarmen, de eigenaar van een benzinstation in het stadje waar het ruimteschip is neergestort. Je doet onderzoek naar dit ruimteschip. Niets is direct te vinden, overal moet je werken met puzzels, formules en codes. Veel meer lokaties moeten onderzocht worden. Dit level is voor de gevorderden.

3: Je bent Lydia Sandler, dochter van professor Sandler. Je bent tevens de vriendin van Zeke en doet hetzelfde onderzoek. Dit verhaal lijkt op dat van Zeke, maar je begint op een andere lokatie en voert andere gesprekken, daar je als vriendin van Zeke niet bepaald geliefd bent bij de andere vrouwen van het stadje.

Het spel zit vol humor en bevat een tikkeltje erotiek, nergens wordt het echter schunnig of zien we teveel bloot; anders had het spel waarschijnlijk NUDE GODDESSES geheten.

We waren erg verrast dat de verschillende levels dusdanig van elkaar afwijken dat ze vrijwel een geheel ander spel vormen, al zijn de lokaties en de opdrachten natuurlijk wel gelijk. Spraak kom je tijdens het gehele verhaal tegen, want vrijwel alle teksten worden ook hoorbaar gemaakt.

Grafisch doet het allemaal denken aan de spellen van Sierra: veel plaatjes met animaties en veel lokaties. Als Alien is het spel eenvoudig (vergelijkbaar met een adventure uit de Larry-reeks), als Zeke of Lydia is het spel behoorlijk pittig vanwege

de vele puzzels en het feit dat je vrijwel iedereen moet aanspreken om tips te verkrijgen.

Het begin van het spel (op aarde, in het stadje) is het uitgebreidst. Ben je hier klaar dan lijkt het in eerste instantie of het spel afgelopen is, maar dan vertrek je naar een planeet waar je slechts enkele dingen hoeft te doen om vervolgens naar de planeet van de 'Leather Goddesses' te gaan. Hier ook weinig lokaties, maar wel meer te doen. Uiteindelijk ga je weer terug naar de aarde waar het slot van het verhaal zich afspeelt. Buiten het adventure zelf geeft de software nog een introductie verhaaltje en een eindverhaal. Door de vele beelden en de spraak pikt het programma 15 Mb. van je harddisk in.

De software is gevoelig voor agressief muisgebruik en wil nogal eens vastlopen als je op de muis zit te klikken, terwijl het programma vindt dat het nog iets anders te doen heeft. Veel SAVEn dus! Er is een 'Play-O-Matic' waar je het spel kunt bewaren of inladen en waar je spraak en muziek kunt in- en uitschakelen.

### KONKLUSIE

Het spel is leuk, grafisch goed en vooral boeiend. Opvallend is de enorme hoeveelheid gedigitaliseerde spraak en geluidseffekten. De handleiding is netjes doch geeft geen enkel houvast; je zult zelf alles moeten uitzoeken; daarom heb ik in het bovenstaande verhaal ook niets laten doorschemeren. De geluidsconnector is een leuk extraatje, zeker als je geen geluidskaart hebt of een muziekkaart die geen gedigitaliseerd geluid kan weergeven zoals de AdLib. Een plattegrond hoef je niet zelf te maken want ergens in het spel kom je die vanzelf tegen. De prijs is zeer redelijk, want de connector met de bijbehorende software kost los toch nog altijd twee tientjes. Door de belangrijke verschillen als je het speelt als alien of als aardbewoners heb je eigenlijk drie verschillende spellen.

Alfred.

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

## FIGHTER COMMAND

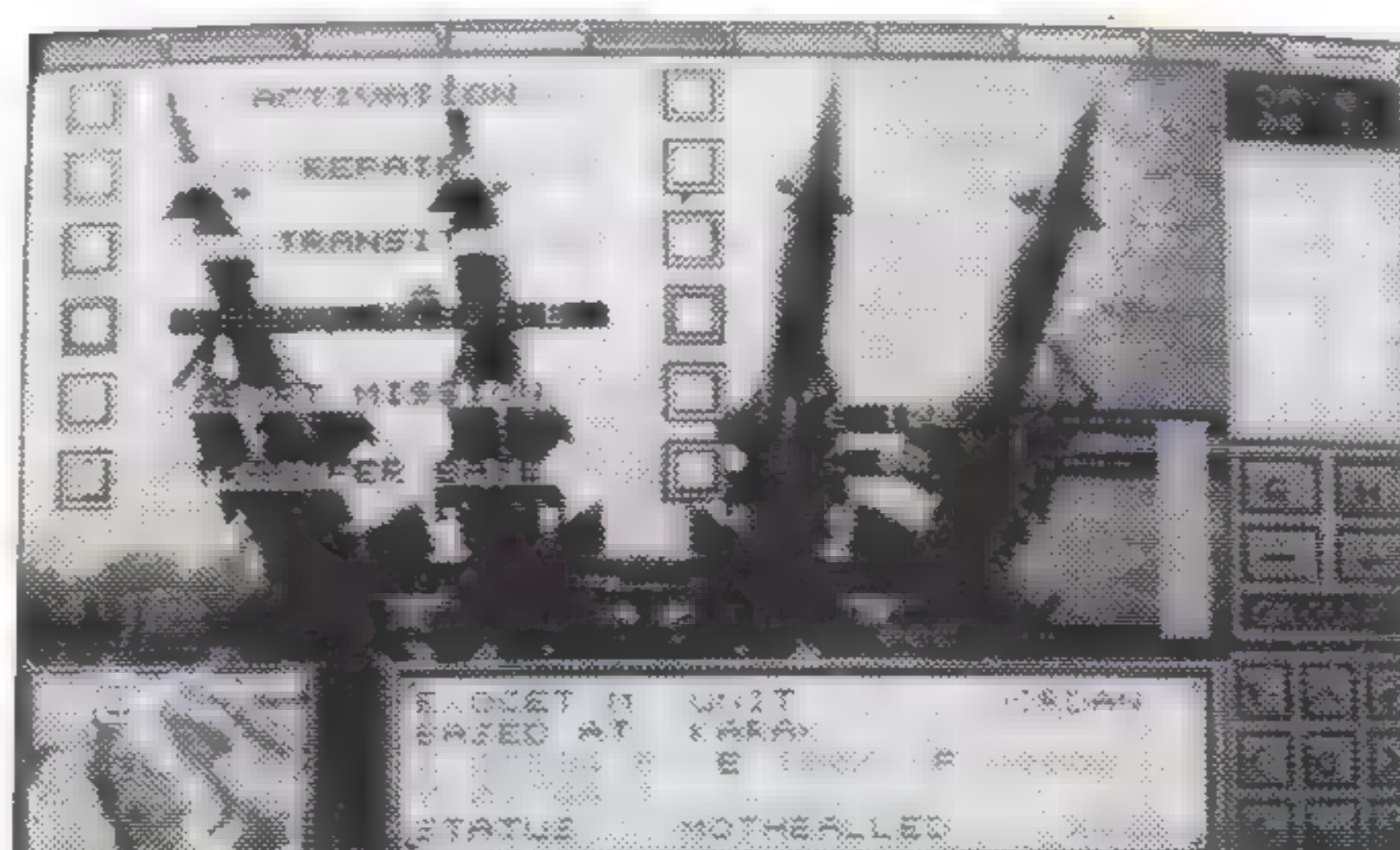
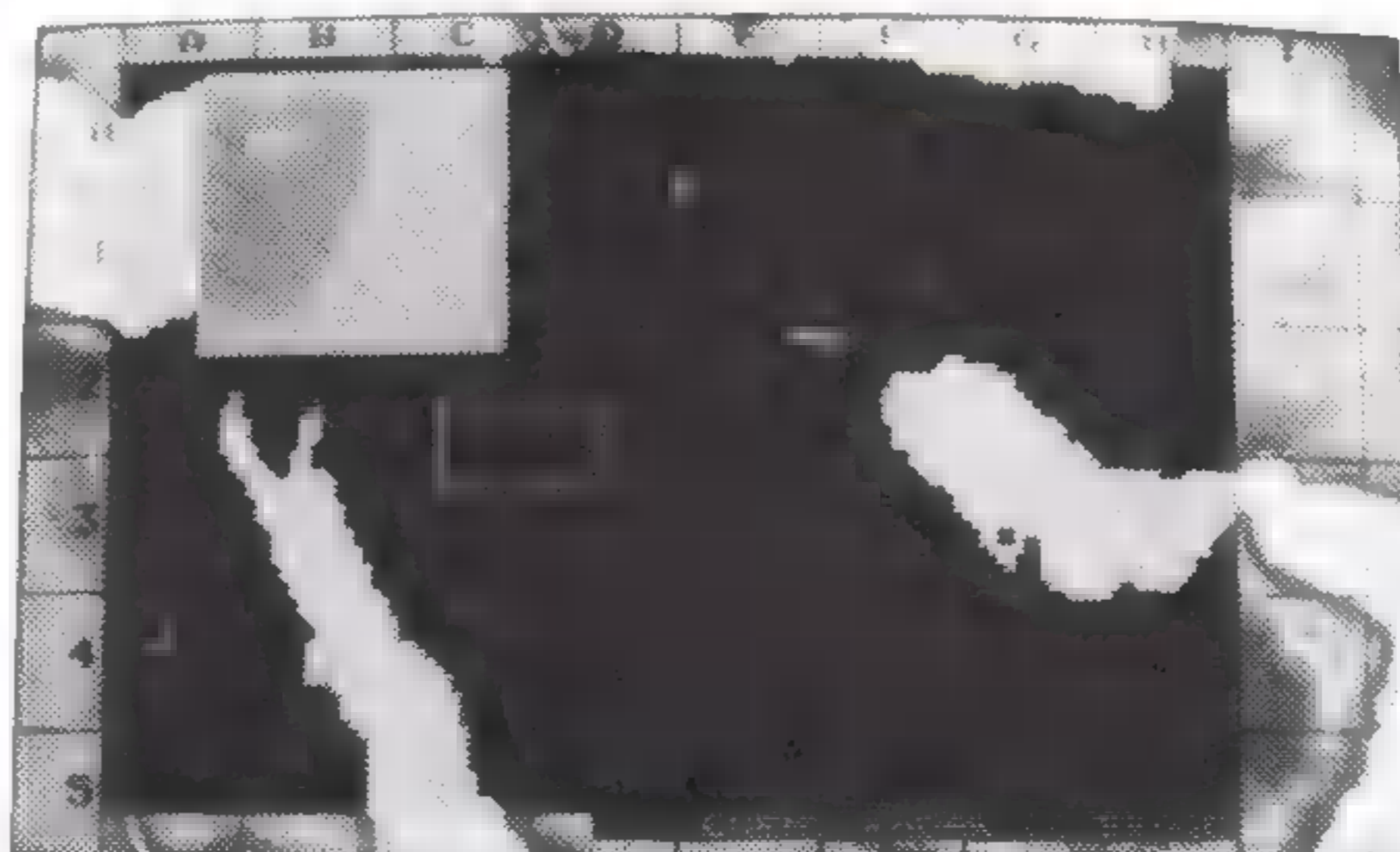
Softwarehuis: Impressions.  
PC, Amiga, Atari-ST.  
Richtprijs: FL. 119,=

Voor de recensie had ik slechts de beschikking over een pré-productie versie voor de Amiga met een uittreksel van de handleiding en een doos zonder 'labels' zodat de technische gegevens voor alle systemen bij dit verslag nog ontbreken.

FIGHTER COMMAND is een simulator die de moderne (lucht)oorlogvoering nabootst vanuit een commandopost waar gewerkt wordt met computers, satellietbeelden, gegevens van verkenningstoestellen en radarinformatie. Schieten, bombarderen e.d. gebeurt wel, maar daar heb je zelf geen deel aan. Je zit achter de knoppen, geeft opdrachten en verzamelt informatie. Hierdoor is het tevens een strategiespel, waarbij je het 'spel' wel moet zien als een serieus en zenuwslopend karwei. Voor de scenario's heeft de Golfoorlog model gestaan maar er zijn al datadiskettes aangekondigd die het slagveld verplaatsen naar andere delen van de wereld.

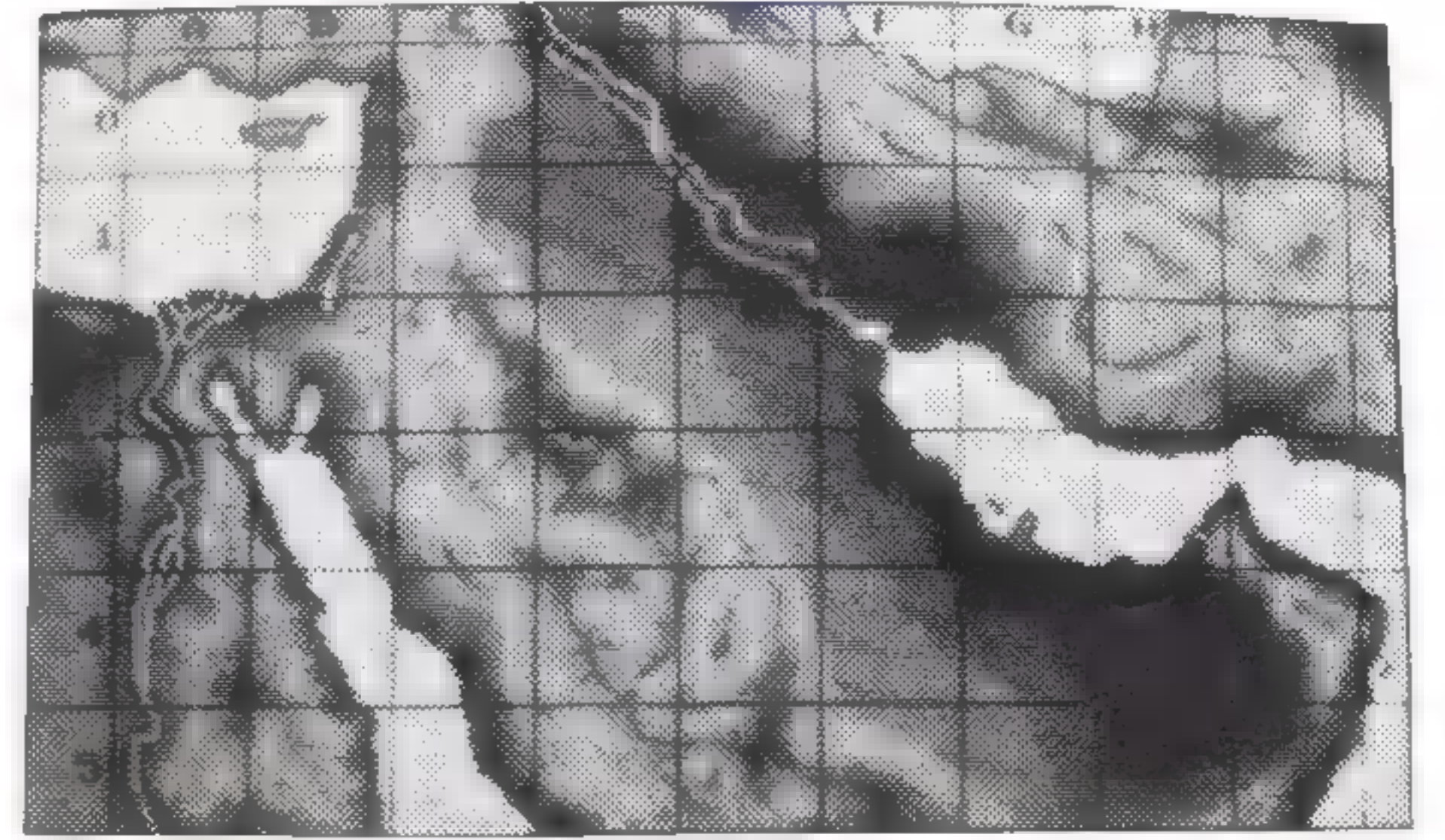
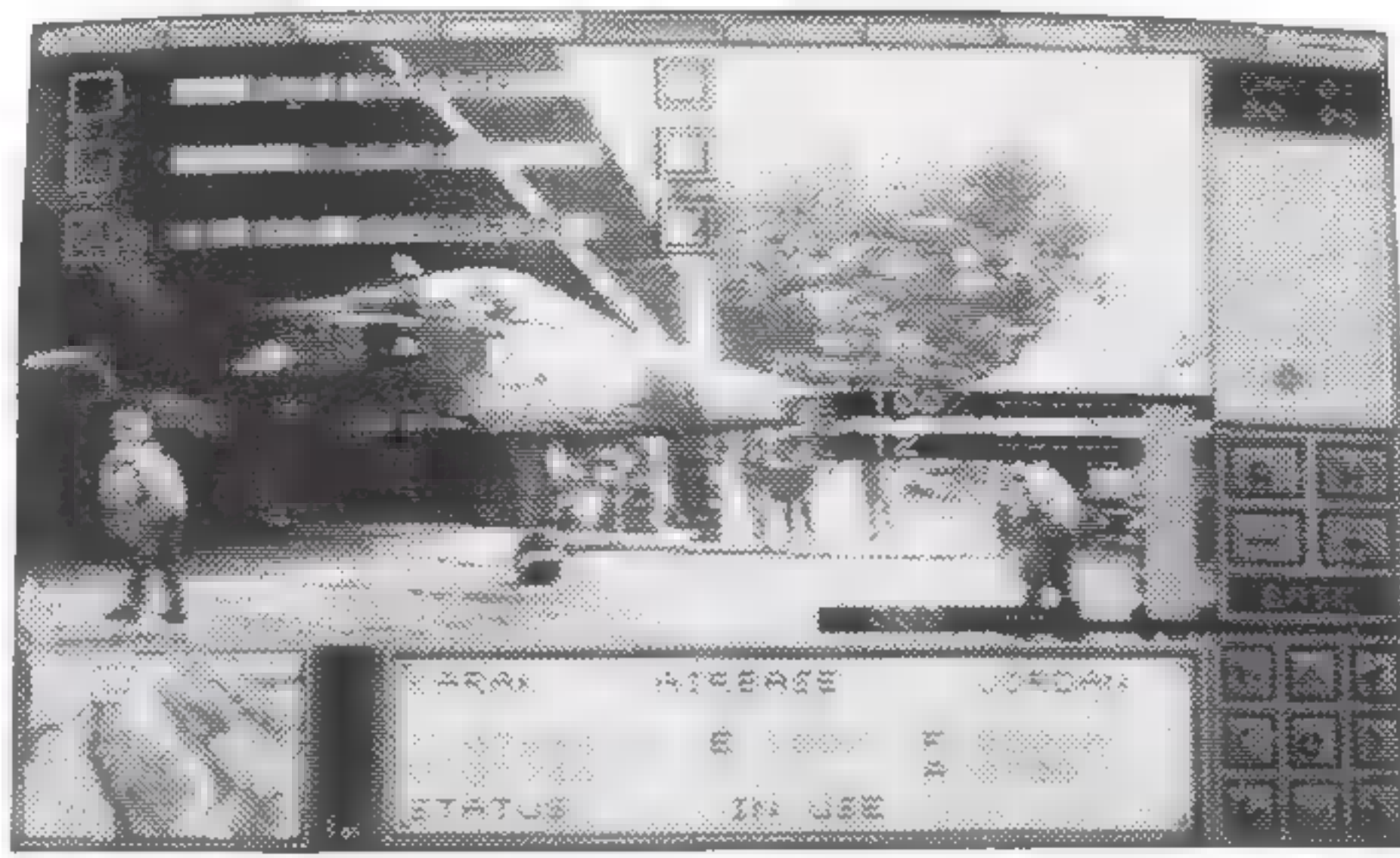
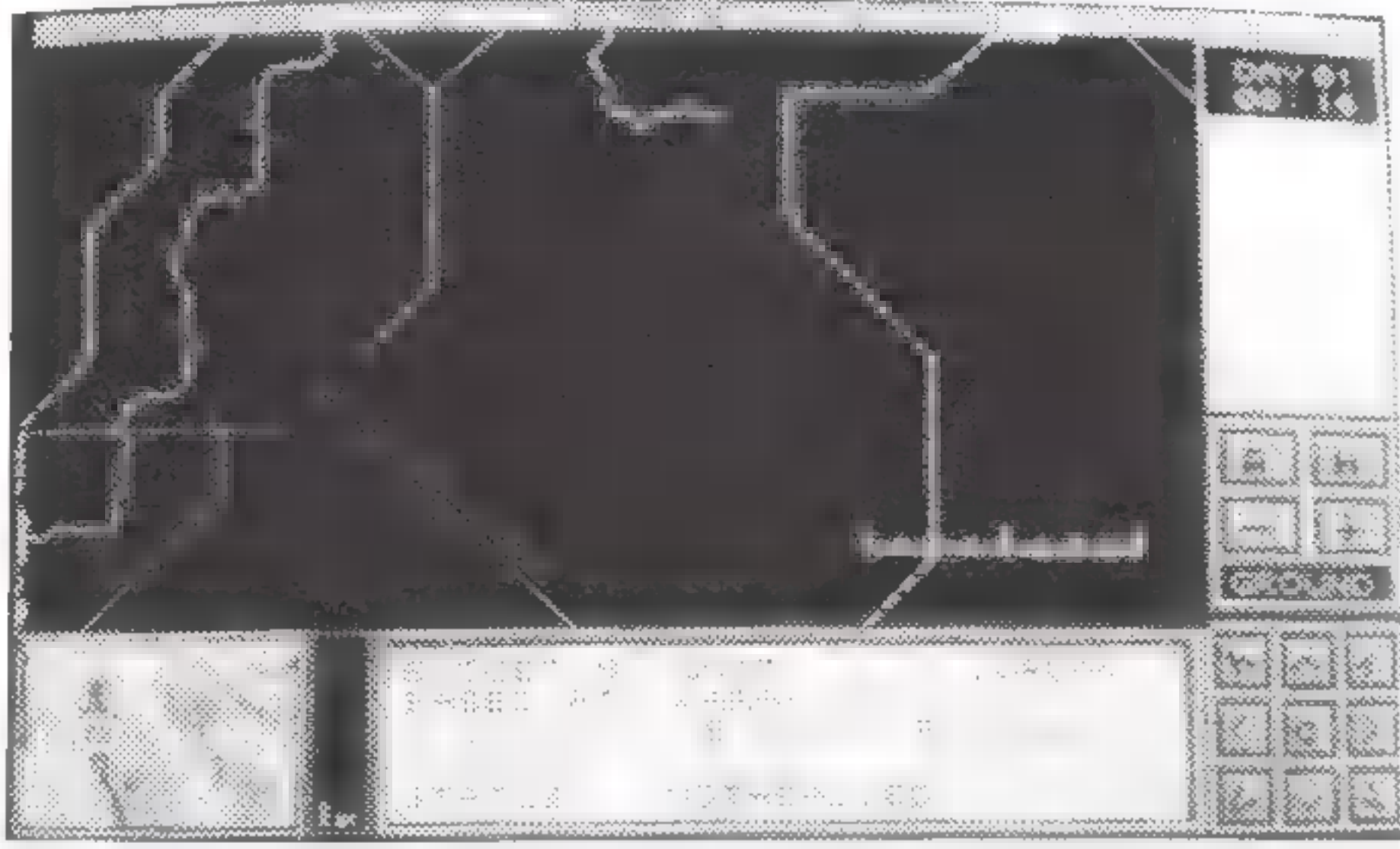
Het gaat hier voornamelijk om de luchtakties; met grondtroepen en het maritieme gedeelte heb je vrijwel niets te maken. Wel heb je tevens het commando over aanvals- en luchtafweerraketten en andere luchtmachtbases. Je hebt de beschikking over diverse toestellen zoals de F-14, F-15, F-16, F-117, B-52 en A-10 maar ook Franse (b.v. Mirage) en Engelse (Tornado) machines. Verder kom je in sommige scenario's ook helicopters tegen zoals de Apache en de Lynx, doch deze spelen een ondergeschikte rol in het geheel. Bij de vijanden zitten uiteraard weer de diverse Mig's, de Su-7 en de Tu-22 en ook de van de Golfoorlog overbekende (mobiele) Scud lanceerinstallaties. Aan jouw zijde ontbreekt de Patriot natuurlijk niet. Beide partijen hebben de beschikking over zowel vaste als mobiele radarposten en een ruime keuze aan wapensystemen.

Het programma werkt met menu's en is zeer makkelijk te bedienen. Via de menu's haal je landkaarten (met fraaie kleuren), satellietbeelden en radarschermen binnen, waarop ingezoomd kan worden (eenmaal uitvergroet werk je toch nog in een gebied van 3,6 x 2,1 km. groot). Met de



gegevens die je hieruit haalt moet je je raketten en vliegtuigen op de doelen afsturen om ze te bombarderen, te onderscheppen of om een luchtgevecht te voeren. Het programma heeft 20 scenario's (allemaal in het Midden-Oosten) dus verveling treedt niet gauw op. Daarbij komt nog dat de software de mogelijkheid biedt om 18 luchtmachtbases te bedienen en 800 toestellen te besturen. Buiten het sturen van toestellen naar gevechtshandelingen moet je ze ook nog verplaatsen tussen de diverse bases. Dit geeft je in de hogere levels handenvol werk. Het programma houdt echter ook rekening met je prestaties (zomaar 'in the blind' doelen aanvallen kost brandstof, materiaal en een berisping van de 'big boss'. Van Ramboachtige privé oorlogjes moeten de programmeurs niets hebben). Verder calculeert het programma het moreel van de tegenstanders in. Flink opslagplaatsen en vliegvelden bombarderen maakt de vijand moedeloos en de slagkracht neemt hierdoor af. Ook de bevolking kun je demoraliseren door te zorgen dat de grote steden zonder stroom, water en voedsel komen te zitten. De invloed van de media is echter ook 'ingebakken' in dit pakket. Het belangrijkste bij dit 'spel' blijft echter het snel elimineren van een overgroot deel van de luchtmacht.

Bij dit alles is er toch nog gezorgd voor wat afwisseling binnen de beelden. Ondanks het feit dat we voornamelijk werken met kaarten en satellietbeelden kom je nog aardig wat animatie tegen en wordt het spel afgewisseld met gedigitaliseerde foto's waarop je lanceerinstallaties, vlieg-



tuigen, commandoposten e.d. te zien krijgt. Bij het inzoomen op satellietbeelden zie je de vliegtuigen over je scherm bewegen en zijn de diverse toestellen duidelijk herkenbaar. Ook afweergeschut, bunkers, vliegvelden en lanceerinstallaties zijn goed te bekijken en fraai gedetailleerd. Om het nog allemaal extra lastig te maken moet je voor alle bases ook nog zorgen voor de aanvoer van munitie, materieel, brandstof, voedsel, water etc.

### KONKLUSIE

Ondanks het feit dat ik slechts de beschikking had over een recensie-exemplaar met een beknopte handleiding was het programma zeer toegankelijk, waar het gaat om de besturing. Veel minder toegankelijk is het programma waar het gaat om het uitvoeren van de opdrachten binnen een scenario. De keuzes variëren van enkelvoudige opdracht met zeer sterke tegenstand tot gecompliceerde opdracht met middelmatige tegenstand. Een oefen-

optie met b.v. één enkele opdracht zonder (of vrijwel zonder) tegenwerking heb ik in dit pakket niet kunnen ontdekken. FIGHTER COMMAND is dus echt gemaakt voor de liefhebbers van een simulatie, gecombineerd met de strategie, van de moderne oorlogvoering. Dat het slagveld zich in het Midden-Oosten bevindt, ligt voor de hand, maar data-diskettes met andere gebieden en andere scenario's zijn door de makers reeds aangekondigd zodat je je krachten als opperbevelhebber ook nog eens kunt meten met andere tegenstanders.

De beelden op de Amiga zijn goed en de animatie is vlot. Geluid is nauwelijks aanwezig maar ook niet nodig; dit materiaal is bedoeld om serieus te werken en leuke deuntjes of enorme knallen beïnvloeden dit werk alleen maar negatief.

Ik ben helemaal geen liefhebber van dit soort software maar desondanks zeer onder de indruk. Eenmaal bezig -met tegenzin- zat ik toch al gauw met de zweetdrup-

peltjes op het voorhoofd (23 mei 1992, 27 graden, dus dit lag niet alléén aan het programma) want het is flink werken geblazen als je eenmaal het commando hebt over meerdere bases en een tiental toestellen. En op zulke momenten wordt het allemaal toch erg spannend. Als je je maar even laat afleiden zijn de gevolgen soms desastreus. Hierdoor is het spel vaak vermoeiend en zeker niet geschikt om als tussendoortje te spelen.

Liefhebber of niet: als je hieraan begint zit je er waarschijnlijk voor lange tijd aan vast! Dit pakket is zondermeer goed en boeiend! Het weinige dat ik aan handleiding had zag er overzichtelijk uit.

*Alfred.*

BEELD: 7  
SPELKWALITEIT: 9  
PRIJS: 9

Beschikbaargesteld door Homesoftware.

## MET VECHTPETJE ACHTER DE COMPUTER

# SPECIAL FORCES

Softwarehuis: Microprose.  
Amiga 500, 2000, 2500, 3000, Atari-ST.

Min. 1 Mb. geheugen noodzakelijk, kleurenmonitor noodzakelijk, joystick aanbevolen.

Richtprijs: FL. 129,=

Wie zich afvraagt waar de vechtpetjeksten op slaan krijgt hier het antwoord:

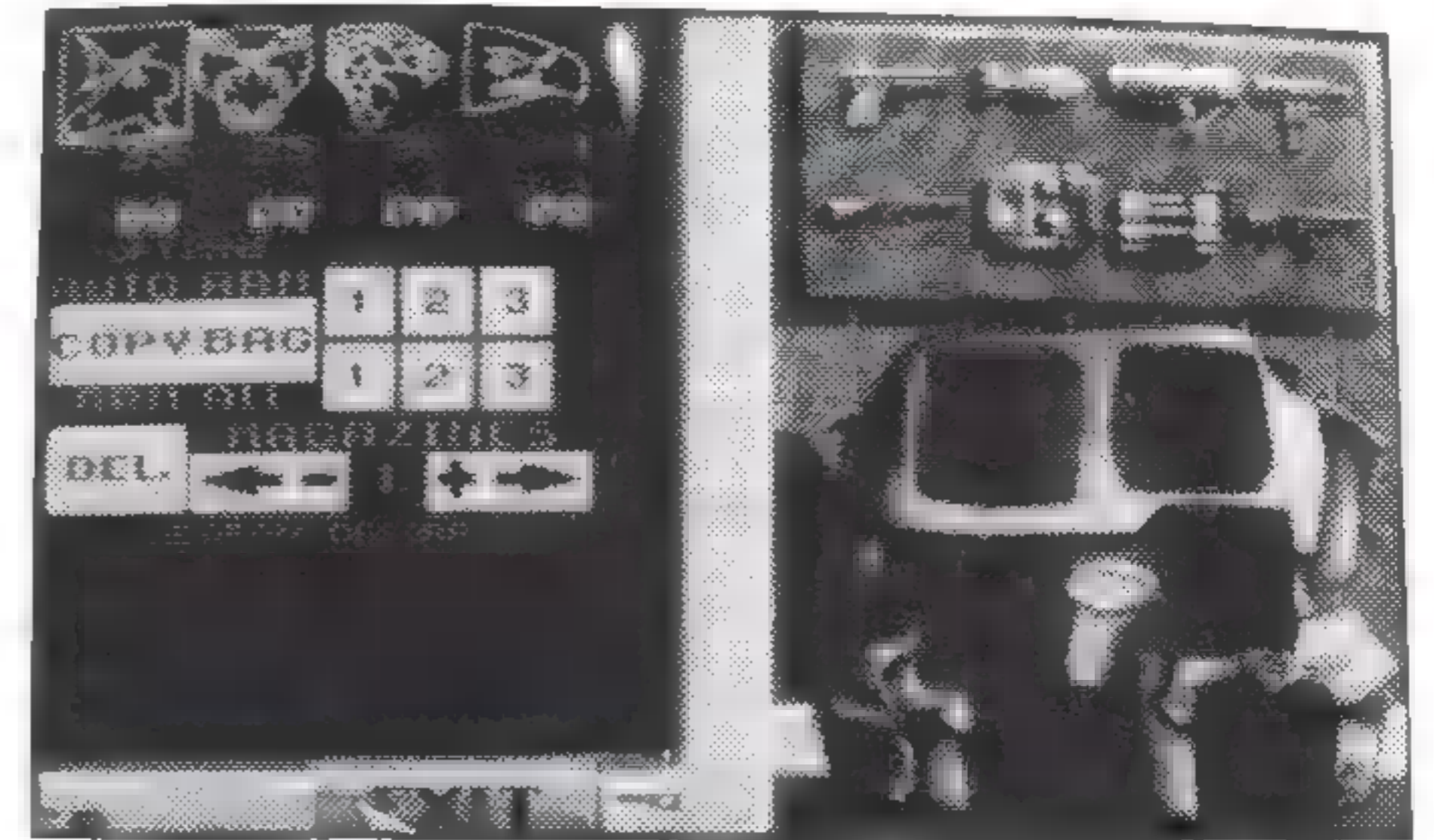
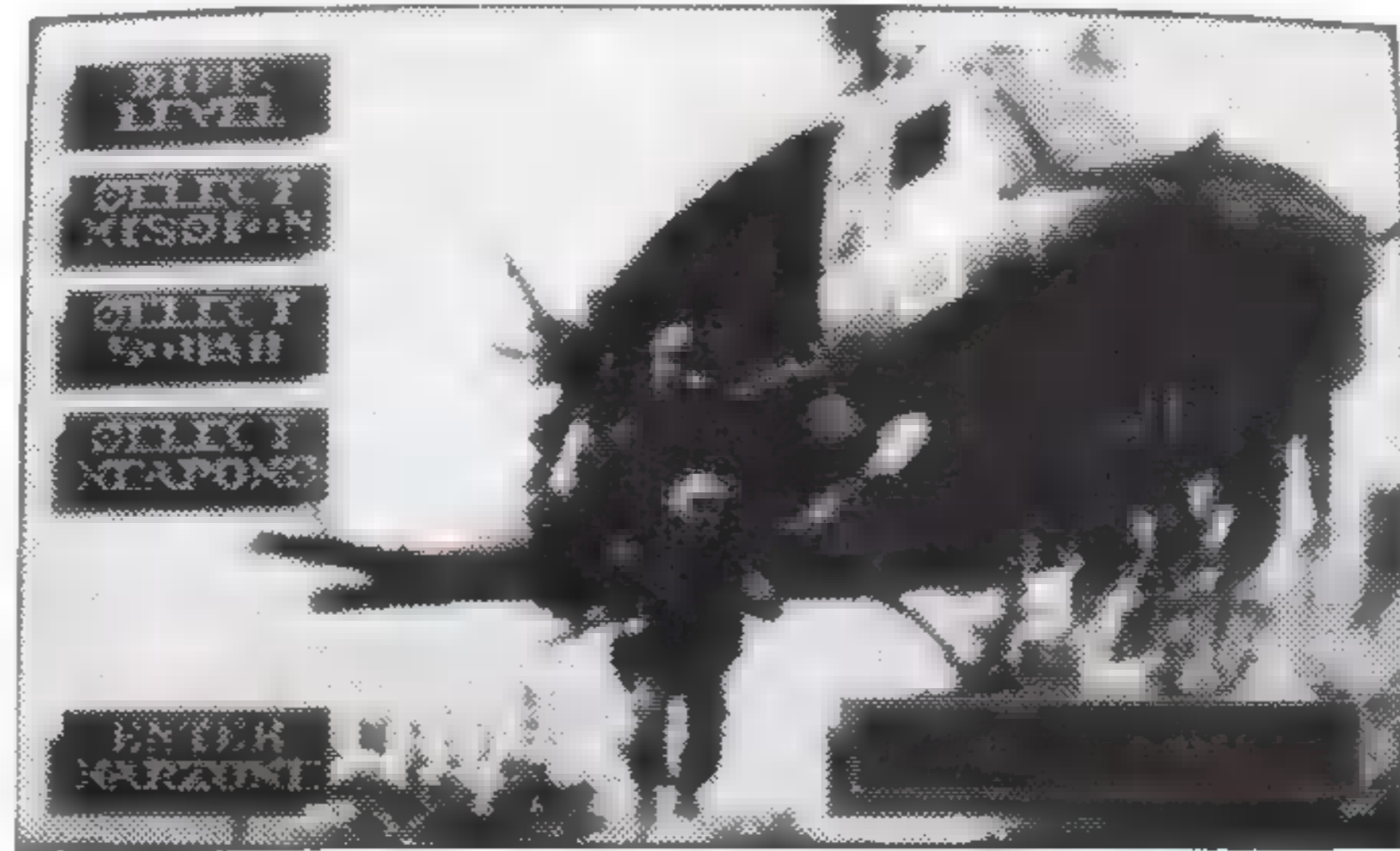
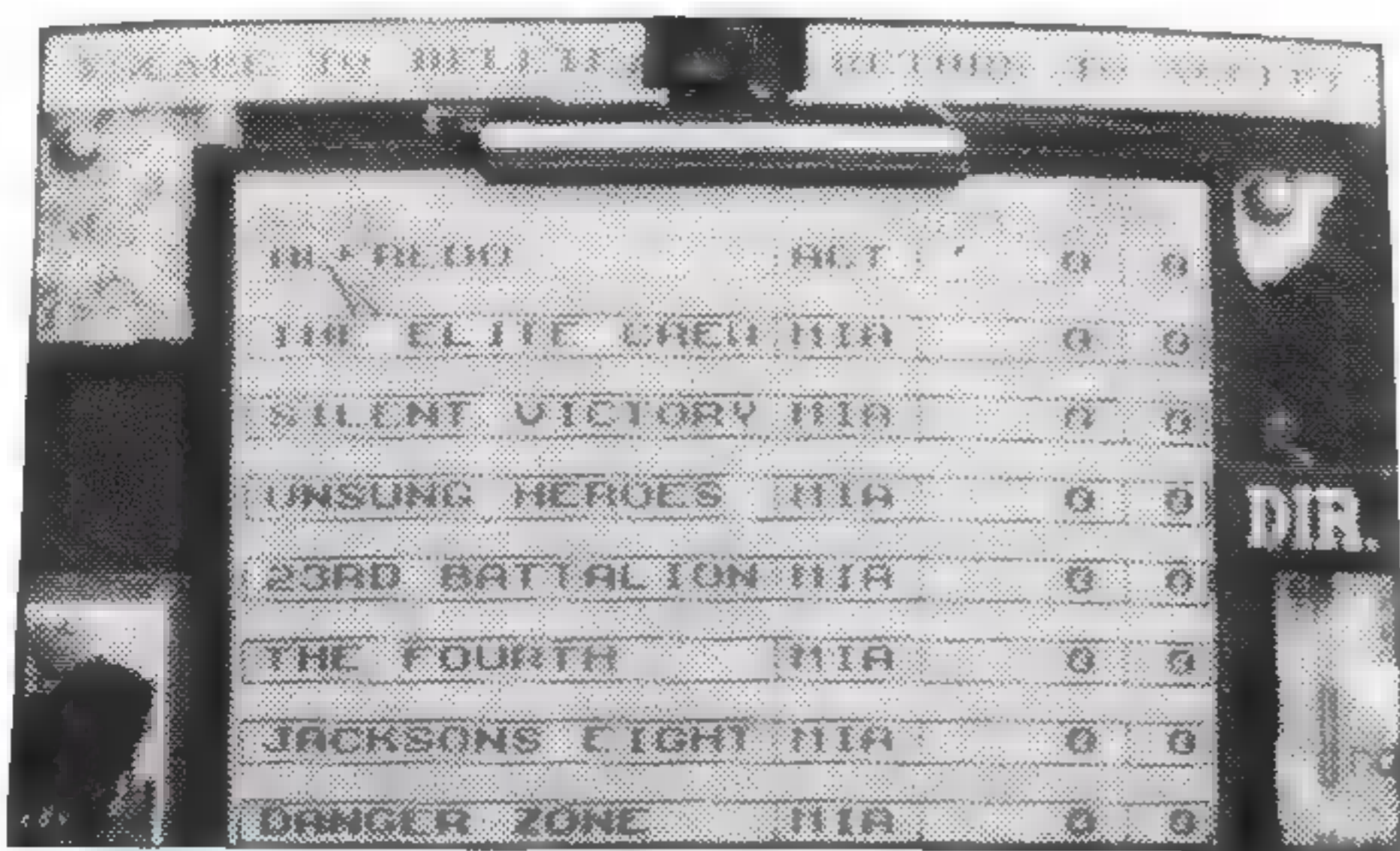
Dit pakket van MicroProse wordt geleverd met een "FREE Special Forces Combat Cap", een legergroen petje van kunststof (nylonachtig materiaal). Daarbuiten zit in de doos een forse handleiding en een kaart met technische gegevens

voor de Amiga en de Atari-ST. De PC-versie is dus duidelijk nog in de maak. De Amiga-versie ondersteunt ook een harddisk, de Atari-versie niet.

SPECIAL FORCES is de opvolger van AIRBORNE RANGER (zie Gids nr. 6) en gaat ook nu weer over de speciale troepen die -in oorlogstijd- niemand schijnt te hebben en toch achter de vijandelijke linies blijken te opereren en die in vreedstijd (wanneer was dat ook alweer?) soms opduiken als hardhandige oplossers van gijzelingsdrama's. Alle zwakke plekken die in het vorige spel zaten zijn zorgvuldig verwijderd, want het eerste deel was

nu niet bepaald een programma-technisch hoogstandje.

Het spel heeft 16 missies die verdeeld zijn over 4 terreintypen (woestijngrond, Noordpoolgebied, tropische wouden en een gebied zoals we dat in onze streken kennen) dus op elk terrein 4 missies. In de handleiding vind je de beschrijving van deze missies plus de landkaart van het gebied. In het spel zelf kom je dus geen 'briefings' tegen. Tevens kun je kiezen uit 4 moeilijkheidsgraden die geheel losstaan van de inhoud van de missies; wél hebben ze invloed op de wapenkeuze en de kracht van de tegenstanders. In de hoogste levels worden enkele handicaps ingevoerd (tijds-limiet, ontbreken van kaartgegevens) waar

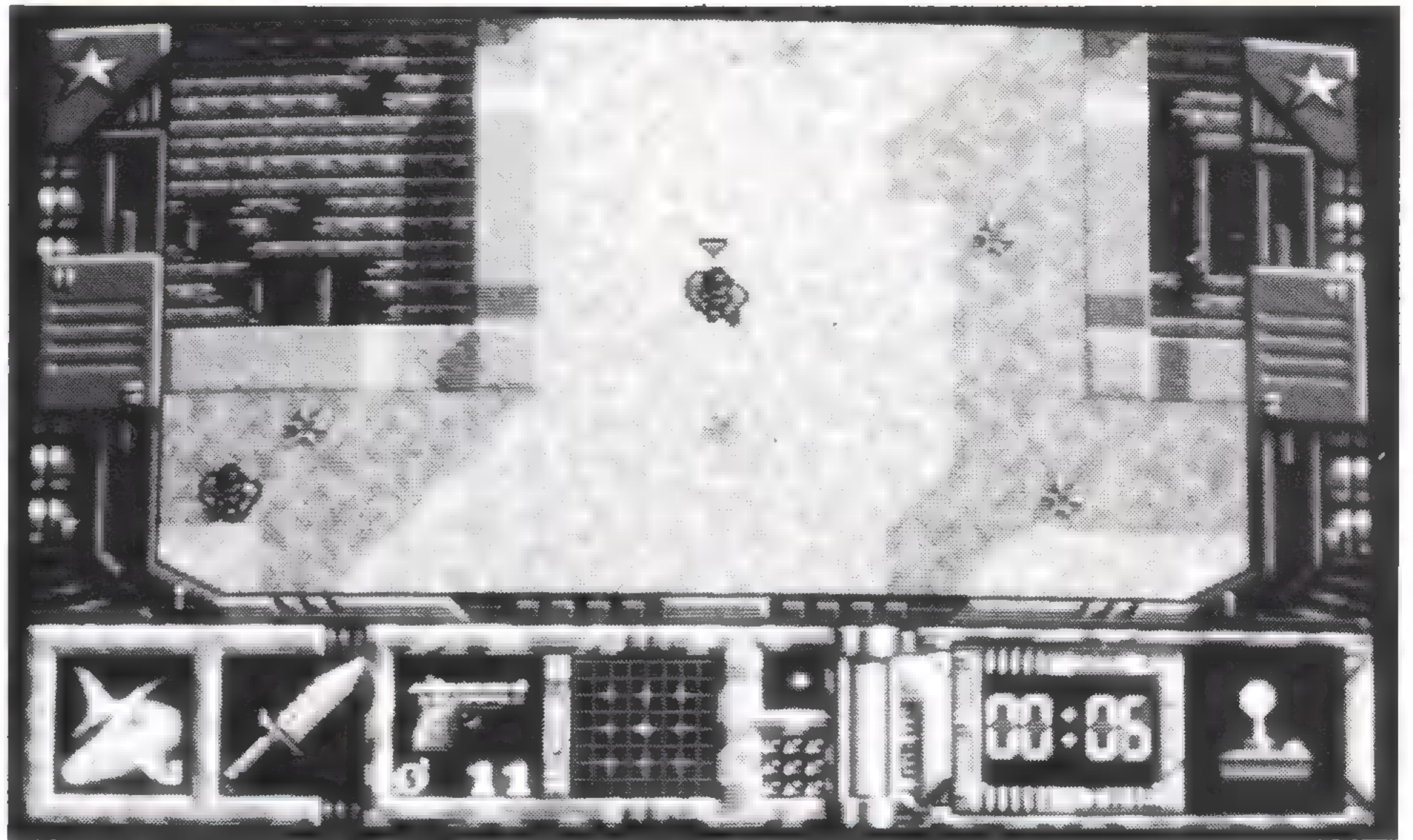


de vijand geen last van heeft.

Voor je akties ga je op pad met 4 figuren die allemaal hun zwakke en sterke kanten hebben. Hiermee moet je wel degelijk rekening houden bij het begin van een missie, want als je met de verkeerde mensen op weg gaat loopt het verhaal gegarandeerd verkeerd af (althans, voor jou). Een specialist op het gebied van springstoffen geef je dus geen scherpschutterswerk en omgekeerd. Adventure-achtige elementen die zorgen voor een steeds betere soldaat naarmate er ervaring is opgedaan ontbreken in dit spel. De enige die bevordert kan worden is de speler zelf en deze bevorderingen (o.a. medailles) nemen de plaats in van de hi-score tabel met puntentelling zoals gebruikelijk in andere spellen.

Vervolgens ga je je soldaten bewapenen en ook hier moet je rekening houden met je opdracht. Ondanks het feit dat we met een Rambo-achtig scenario te maken hebben moet je je opdracht serieus behandelen wil je in het verhaal enige vorderingen kunnen maken. Wil je op bewaakte terreinen iets bereiken dan zul je dit zeer omzichtig moeten doen. Dekking, omtrekkende bewegingen en aanvallen met een mes hebben hier het gewenste resultaat. In het wilde weg erop los schieten op zulke lokaties alarmeert de bewakers die jouw mannen vervolgens volledig wegmaaien; je bent maar met z'n vieren en hebt niet de beschikking over rugdekking. Toch kom je regelmatig in situaties waarin wel degelijk geschoten moet worden of waar granaten en anti-tank wapens ingezet moeten worden. Dan komen de arcade-elementen van het spel naar boven en de strateeg die met gefronste wenkbrauwen dan nog zit te piekeren over z'n volgende zet kan het wel schudden. Je moet van beide markten thuis zijn en toch de beheersing hebben om je taken serieus op te nemen.

Daar je hier met 4 soldaten op pad gaat zul je begrijpen dat je ook hier, net als bij FIGHTER COMMAND, je handen vol hebt. Er wordt gewerkt op vier soorten terrein en de opdrachten bestaan uit het veroveren van militaire doelen, het bevrijden van krijgsgevangenen, strategische gebouwen saboteren, drugsnesten vernietigen of het fotograferen van geheime ob-



jekten. Door deze verschillende terreinen zul je bij vrijwel gelijksoortige opdrachten toch geheel anders te werk moeten gaan want in de bossen heb je natuurlijk een prachtige dekking die in een woestijnachtig gebied volledig ontbreekt.

Zodra je klaar bent met de voorbereidingen en in het gebied van de (gevechts)handelingen bent aangekomen gaat het spel verder in bovenaanzicht waarbij je je soldaten kunt verplaatsen of akties kunt laten uitvoeren en via menu's aan de onderzijde van het scherm van wapens gewisseld kan worden. Er wordt gewerkt met een kleine overzichtskaart, waarop met stippen enkele belangrijke punten en de vijanden worden weergegeven. De handelingen zelf verricht je echter op een vergroot gedeelte van deze kaart, waarop alles zeer gedetailleerd is weergegeven en duidelijk herkenbaar is.

Bij dit alles produceert het pakket volop kleur, veel animaties doch weinig geluid. Alleen waar noodzakelijk (ontploffingen, geweervuur e.d.) laat de software wat van zich horen. De besturing is goed, al had deze nog ietsje beter gekund. De scrolling is soepel op de Amiga, zodat aan een PC zeker geen al te hoge eisen gesteld zullen worden.

Het belangrijkste bij deze software is het strategische spel met z'n arcade-elementen. Dit maakt SPECIAL FORCES zeer boeiend en vrijwel nooit langdradig. Je

hebt zelf een enorme vrijheid en daarmee grote invloed op het spelverloop. Je kent alleen de opdracht en de computer bemoeit zich nauwelijks met de manier waarop je deze missie denkt te zullen volbrengen.

Dit is iets wat Microprose in veel van z'n spellen verwerkt.

De rol van de computer is dus klein en het mislukken van een missie is dan ook altijd je eigen schuld.

Als je van het gegeven houdt en het beetje arcade niet schuwt heb je hier een uitstekend pakket dat geen echte zwakke plekken vertoont. De handleiding is overzichtelijk en de missies zijn uitvoerig beschreven. Zelfs de beginner kan door deze duidelijke handleiding snel greep op het spel krijgen, al zal die zich wat meer moeite moeten getroosten om de missies tot een goed einde te brengen dan de doorgewinterde speler. Deze laatste kan vrijwel zonder een blik in de gebruiksaanwijzing meteen aan de slag.

**Alfred.**

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

# SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-  
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC/AMIGA/ATARI-ST/MSX

# GIDS

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

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

SOFTWARE WORDT **NIET** GERUILD!

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)
A-320 AIRBUS .....	149,=(14)
ADVANCED GALACTIC EMPIRE .....	139,=(13)
ADVANTAGE TENNIS .....	99,=(13)
ANOTHER WORLD .....	99,=(14)
BATTLE ISLE .....	119,=(13)
BATTLE MASTER .....	119,=(10)
BATTLETECH 2 THE CRESCENT HAWK'S REV. ....	129,=(13)
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)
D/GENERATION .....	119,=(14)
DUNE .....	129,=(14)
DUSK OF THE GODS .....	89,=(12)
ECO QUEST: SEARCH FOR CETUS (VGA/AT) .....	139,=(13)
EUROPEAN SPACE SIMULATION .....	139,=(13)
ELVIRA 2 The Jaws of Cerberus .....	139,=(12)
EPIC .....	129,=(14)
EYE OF THE BEHOLDER 2 .....	119,=(12)
FALCON 3.0 .....	169,=(12)
FASCINATION .....	139,=(14)
FIGHTER COMMAND .....	129,=(14)
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,=
HEIMDALL .....	119,=(12)
HERO QUEST .....	119,=(13)
HYPERSPEED .....	149,=(14)
JETSONS .....	59,=(14)
LAFFER UTILITIES .....	139,=(12)
LARRY 5 (VGA versie).....	139,=(10)
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 .....	139,=(14)
LEGEND .....	109,=(14)
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,=
LINKS TROON NORTH COURSE DATADISK .....	69,=
MAGNETIC SCROLLS COLLECTION 1 .....	129,=(13)
MARTIAN MEMORANDUM .....	139,=(13)
MEGAFORTRESS 3.5"HD .....	119,=(11)
MEGAFORTRESS MISSION 2 DATADISK .....	69,=
MIDWINTER 2 FLAMES OF FREEDOM .....	139,=(14)
MIG-29 M SUPER FULCRUM .....	139,=(11)
MONKEY ISLAND 2 (VGA/AT) .....	109,=(12)
OBITUS .....	119,=(13)
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2) .....	129,=(14)
PAPERBOY 2 .....	89,=(13)
PATTON STRIKES BACK .....	139,=(14)

POLICE QUEST 3 VGA versie .....	129,=(10)
PLANET'S EDGE .....	149,=(14)
QUEST AND GLORY .....	119,=(14)
REALMS .....	119,=(13)
SAMURAI THE WAY OF THE WARRIOR .....	139,=(14)
SANDS OF FIRE .....	119,=(13)
SEA ROGUE .....	149,=(14)
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,=
SECRET WEAPONS He-162 DATADISK .....	59,=
SEX OLYMPICS (VGA).....	99,=(12)
SHADOW SORCERER .....	99,=(11)
SHUTTLE .....	159,=(13)
SIMANT .....	129,=(12)
SOUND, GRAPHICS & AIRCRAFT UPGRADE voor Microsoft Flightsimulator 4.0 .....	99,=(12)
SPECIAL FORCES .....	149,=(14)
SPELLCASTING 201 SORCERER'S APPLIANCE .....	139,=(11)
STACKER 2.0 Amerikaanse versie .....	349,=(13)
STARTREK 25th ANNIVERSARY .....	139,=(13)
STORM ACROSS EUROPE (5.25") .....	99,=(13)
STORM MASTER .....	99,=(14)
STRIPPOKER 3 (EGA/VGA AT).....	109,=( 8)
STRIPPOKER 3 DATA 1-5 5.25"HD p.st. .	69,=(12)
STRIKE 2 .....	109,=(12)
SUPER SPACE INVADERS .....	89,=(12)
SUPER TETRIS .....	119,=(12)
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)
TITUS THE FOX .....	89,=(14)
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER ....	109,=(14)
TWILIGHT 2000 .....	139,=(13)
ULTIMA 4+5+6: THE SECOND TRILOGY ....	139,=(14)
ULTIMA 7, THE BLACK GATE .....	149,=(14)
ULTIMA UNDERWORLD, THE STYGIAN ABYSS .....	149,=(14)
VIDEO POKER (Masque) 3.5"+5.25" .....	109,=(14)
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,=
WING COMMANDER DELUXE EDITION .....	149,=(14)
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,=(14)
KING'S QUEST 5 VGA .....	159,=(14)
LARRY 1 VGA .....	159,=
LARRY 5 VGA .....	159,=
M1 TANK PLATOON .....	149,=
RAILROAD TYCOON .....	149,=
SHAREWARE GAMES ruim 300 disks op CD .....	99,=(14)
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE .....	199,=(14)
SPACE QUEST 4 VGA .....	159,=
STELLAR 7 .....	149,=(14)
SUPREMACY .....	119,=
ULTIMA 1 t/m 6 .....	269,=(14)
WHERE I/T WORLD IS CARMEN SANDIEGO .....	199,=(14)
WING COMMANDER 1 + ULTIMA 5 .....	199,=(14)
WING COMMANDER 1 + MISSIE DISKS .....	209,=(14)

## BOEKEN

AUTHORIZED UNCENSORED LARRY BEDSIDE COMPANION	
LARRY 1-5 IN Z'N EIGEN WOORDEN. 288PAG.	29,=
BARD'S TALE CLUEBOOK 1 T/M 3 p.st.	20,=
CIVILIZATION: OR ROME ON 640K A DAY	49,=
EYE OF THE BEHOLDER 1 CLUEBOOK	29,=
EYE OF THE BEHOLDER 2 CLUEBOOK	35,=
F-19 STEALTH AIR COMBAT	45,=
FALCON 3.0 AIR COMBAT	45,=
Falcon 3: THE OFFICIAL COMBAT STRATEGY	49,=
GROTE MS-FLIGHT SIMULATOR 4.0 BOEK	39,90
HARPOON BATTLEBOOK	49,=
HET GROTE SPACE QUEST BOEK 1 T/M 3	29,90
HET COMPLETE LARRY BOEK 1 T/M 5	29,90
HET COMPLETE POLICE QUEST BOEK 1 T/M 3	29,90
HET COMPLETE SIM CITY BOEK	34,90
HET COMPLETE SIM EARTH BOEK	34,90
JET FIGHTER 2: THE OFF COMBAT STRATEGY	49,=
MASTER ULTIMA 1 T/M 5	59,=
MASTER SIMCITY/SIMEARTH DESIGN STRATEGY	59,=
MIGHT & MAGIC 3 CLUEBOOK	45,=
OFFICIAL BOOK OF ULTIMA 1-7	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 GUIDE TO CIVILIZATION	39,=
OFFICIAL LUCASFILM AIR COMBAT STRATEGIES	49,=
PATH OF DESTINY ULTIMA 5 GUIDE	30,=
POPULOUS 1&2: OFFICIAL STRATEGY GUIDE	49,=
POWERMONGER: AUTHORIZED STRATEGY BOOK	49,=
RAILROAD TYCOON MASTER STRATEGIES	45,=
SIMCITY PLANNING COMMISSION HANDBOOK	45,=
SIMEARTH BIBLE	49,=
SIMEARTH OFFICIAL STRATEGY GUIDE	49,=
ULTIMA: THE AVATAR ADVENTURES	49,=
ULTIMA 6 CLUEBOOK	35,=
VLIEGEN BOVEN EUROPA (Flight sim. 4.0)	34,90
WING COMMANDER 1&2 STRATEGY GUIDE	45,=
HINTBOOKS SIERRA: ..... PRIJS PER BOEK	25,=
SPACE QUEST 1-4. POLICE QUEST 1-3. LARRY 1-5	
KING'S QUEST 1-5. CODENAME ICEMAN, COLONEL'S	
BEQUEST, QUEST FOR GLORY 1-2, MANHUNTER N.Y.,	
MANHUNTER SAN FRANCISCO, WILLY BEAMISH.	

## AMIGA SOFTWARE

A-10 TANK KILLER V 1.5	119,=(9)*
A-320 AIRBUS	129,=(14)
ADVANTAGE TENNIS	89,=(13)
ANOTHER WORLD	89,=(14)*
ARMOUR GEDDON	99,=(14)
BATTLE ISLE	99,=(13)*
BIRDS OF PREY	119,=(13)*
CASTLES	99,=(9)
CRUISE FOR A CORPSE	99,=(11)
DEUTEROS	99,=(13)*
ELVIRA 2: THE JAWS OF CERBERUS	119,=(12)*
EPIC	119,=(14)
EYE OF THE BEHOLDER 2	119,=(12)*
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,=(9)*
F-19 STEALTH FIGHTER	99,=(-)
FIGHTER COMMAND	119,=(14)*
FLIGHT OF THE INTRUDER	119,=(11)
HEART OF CHINA	119,=(9)*
HUGO 1 (PD)	25,=(14)
HUGO 2 (PD)	25,=(14)
JETSONS	59,=(14)
KING'S QUEST 5	139,=(11)*

## MS-DOS GELUIDSKAARTEN

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,=

KNIGHTS OF THE SKY	119,=(13)*
LARRY 5	119,=(10)*
MIG-29 M SUPER FULCRUM	119,=(11)
OBITUS	89,=(13)*
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2)	99,=(14)*
POLICE QUEST 3	119,=(10)*
POPULOUS 2	99,=(12)*
PLANET'S EDGE	139,=(14)*
PROFLIGHT Tornado Flightsimulator	149,=(10)
RED BARON	119,=(7)*
RISE OF THE DRAGON	125,=(7)*
SHADOWLANDS	99,=(14)
SIM ANT	119,=(13)*
SPACE QUEST 4	119,=(7)*
SPECIAL FORCES	129,=(14)*
STARTREK 25TH ANNIVERSARY	119,=(13)
STELLAR 7	99,=(7)
STORM MASTER	89,=(14)
STRATEGO	99,=(7)
THEIR FINEST HOUR	99,=(10)
THUNDERHAWK	99,=(11)
TITUS THE FOX	79,=(14)
TRACON II	129,=(4)
TWILIGHT 2000	129,=(13)
ULTIMA 6	99,=(11)*

## ATARI-ST SOFTWARE

A-320 AIRBUS	119,=(14)
ADVANTAGE TENNIS	89,=(13)
ARMOUR GEDDON	99,=(14)
CHUCK YEAGER'S AFT-2	89,=(9)
EPIC	119,=(14)
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,=(9)
F-19 STEALTH FIGHTER	99,=
FIGHTER COMMAND	119,=(14)*
FORMULA ONE GRAND PRIX	119,=(13)*
LEMMINGS	89,=(9)
LEMMINGS OH NO MORE LEMMINGS (DATA)	79,=
MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM	119,=(14)
MIG-29 M SUPER FULCRUM	119,=(11)
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2)	99,=(14)*
POPULOUS 2	99,=(12)
PROFLIGHT Tornado Flightsimulator	149,=(10)
QUEST FOR GLORY II	149,=(5)
RAILROAD TYCOON	119,=(10)*
SILENT SERVICE 2	119,=(12)*
SIM CITY	99,=(3)
SPECIAL FORCES	129,=(14)*
THEIR FINEST HOUR	119,=(10)
THEIR FINEST MISSION DISK VOL. 1	69,=
THUNDERHAWK	99,=(11)

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

\* 1 Megabyte geheugen noodzakelijk.

### 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 (werkdagen tussen 10.00 en 16.00 uur)

# BRODERBUND IN DE BUDGET

## THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA.

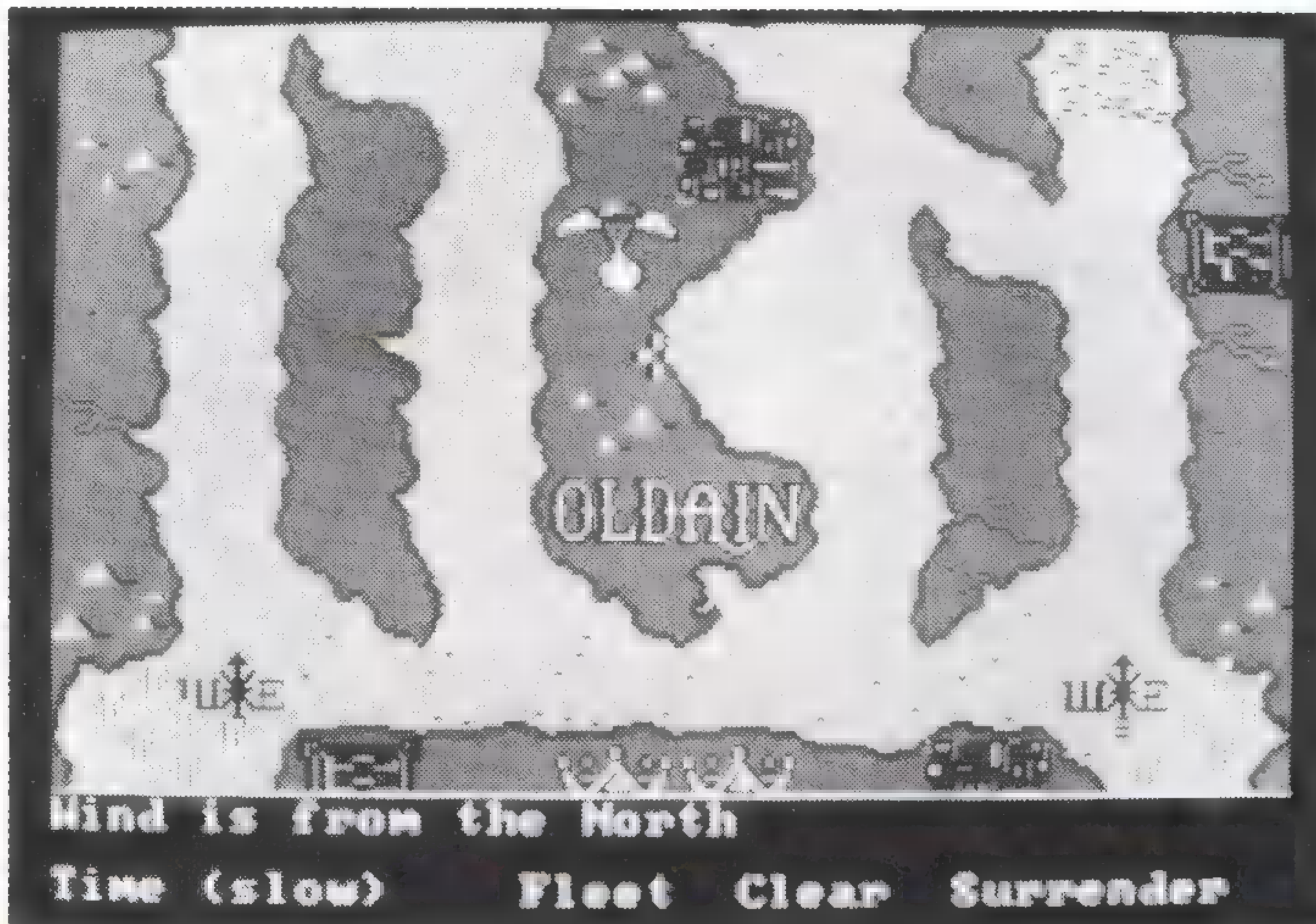
Softwarehuis: Broderbund.

PC & compatibles, Tandy.

DOS versie: 2.0 of hoger, MCGA, VGA, EGA, CGA, Hercules, joystick, keyboard, 1 speler.

Diskettes: 3.5" + 5.25".

Richtprijs: FL. 49,50



Volgens kenners is dit een klassieker onder de strategiespellen, dus gezien de lage prijs nu extra interessant voor de liefhebbers van dit genre. Voor je 5 tientjes krijg je het spel op 3.5" en 5.25" diskettes + een lijvige handleiding van 124 pagina's.

Het spel zelf is een soort veredeld "Zeeslagje", waarbij je het met behulp van een vloot op moet nemen tegen één van de 6 beschikbare tegenstanders. De partij, die het eerst een kroon van de ander weet te bereiken, heeft gewonnen.

Er zijn 18 verschillende zeeslagen die nagespeeld kunnen worden, sommige totaal gefingeerd, andere gebaseerd op waar gebeurde historische feiten, zoals de beroemde "Battle of Trafalgar" uit 1805 met Lord Nelson in de hoofdrol. Over alle te spelen zeeslagen vind je uitvoerige informatie in de handleiding. Wie niet genoeg heeft aan de voorgeprogrammeerde missies, kan ook nog aan de slag met de Game Generator om eigen zeeslagen te ontwerpen.

Je moet er wel rekening mee houden, dat we hier te maken hebben met een pakket uit 1989, toen men nog nauwelijks gehoord had van muziekkaarten, dus je zult tevreden moeten zijn met "The Drunken Sailor" en wat geluidseffekten via de interne pieper.

Ook de graphics zijn echt niet van deze tijd, ondanks het feit dat

er 16 kleuren VGA uit te persen zijn: de land-, c.q. zeekaarten zien er wel acceptabel uit, de schepen zelf worden voorgesteld door witte en zwarte streepjes. Tijdens gevechten kan er ingezoomd worden op het dek van je schip, maar daar moet je je ook niet al te veel van voorstellen.

Bij dit pakket gaat het zuiver om de strategische waarde, terwijl de fraai uitgevoerde handleiding meegenomen is. Een aanrader als je ervan houdt en als je de tekortkomingen voor lief neemt.

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

## WHERE IN THE U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?

Softwarehuis: Broderbund.

PC & compatibles, Tandy.

DOS versie: 2.11 of hoger, MCGA, VGA, EGA, CGA, Hercules.

Joystick, keyboard, muis, 1 speler.

Soundblaster, Adlib, Tandy 3 Voice & Digital, Covox, Soundmaster.

Diskettes: 3.5" + 5.25".

Richtprijs: FL. 59,50

Een jaartje nieuwer dan WAS is dit tweede deel uit de Carmen Sandiego serie en bij dit educatieve adventure krijg je dan ook behoorlijke graphics en ondersteuning via de diverse muziekkaarten. Net als in de andere afleveringen is bendeleidster Carmen Sandiego uit de gevangenis ontsnapt en worden de Verenigde Staten onveilig gemaakt door haarzelf en haar bendeleden. Kunstvoorwerpen en andere kulturele schatten worden gestolen en jij krijgt als medewerker van Acme Detective Agency een bepaalde tijd tot je beschikking om de bende achterna te reizen en aan de hand van aanwijzingen en tips op te rollen. Als hulpmiddel en bij wijze van beveiliging wordt bij dit pakket de "FODOR'S USA Broderbund Edition" geleverd: een reisgids van maar liefst 879 pagina's met daarin informatie over alle staten van Amerika, de steden, bezienswaardigheden, sportmogelijkheden, hotelaccomodatatie, restaurants etc.etc. Het materiaal is gebaseerd op de Fodor Gids van 1986, dus kan hier en daar wat achterhaald zijn, maar in grote lijnen zijn zelfs de V.S. niet aan al te drastische veranderingen onderhevig.

Naast de reisgids is er ook een handleiding, waarin beknopt maar duidelijk uit de doeken wordt gedaan hoe je de bendejacht het best kunt aanpakken.

Al met al een zeer verzorgd pakket, dat best van pas kan komen als je toch van plan was een tripje naar de States te maken. Voor de thuisblijvers is Carmen In The USA echter ook niet te versmaden.

Jocelyn

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

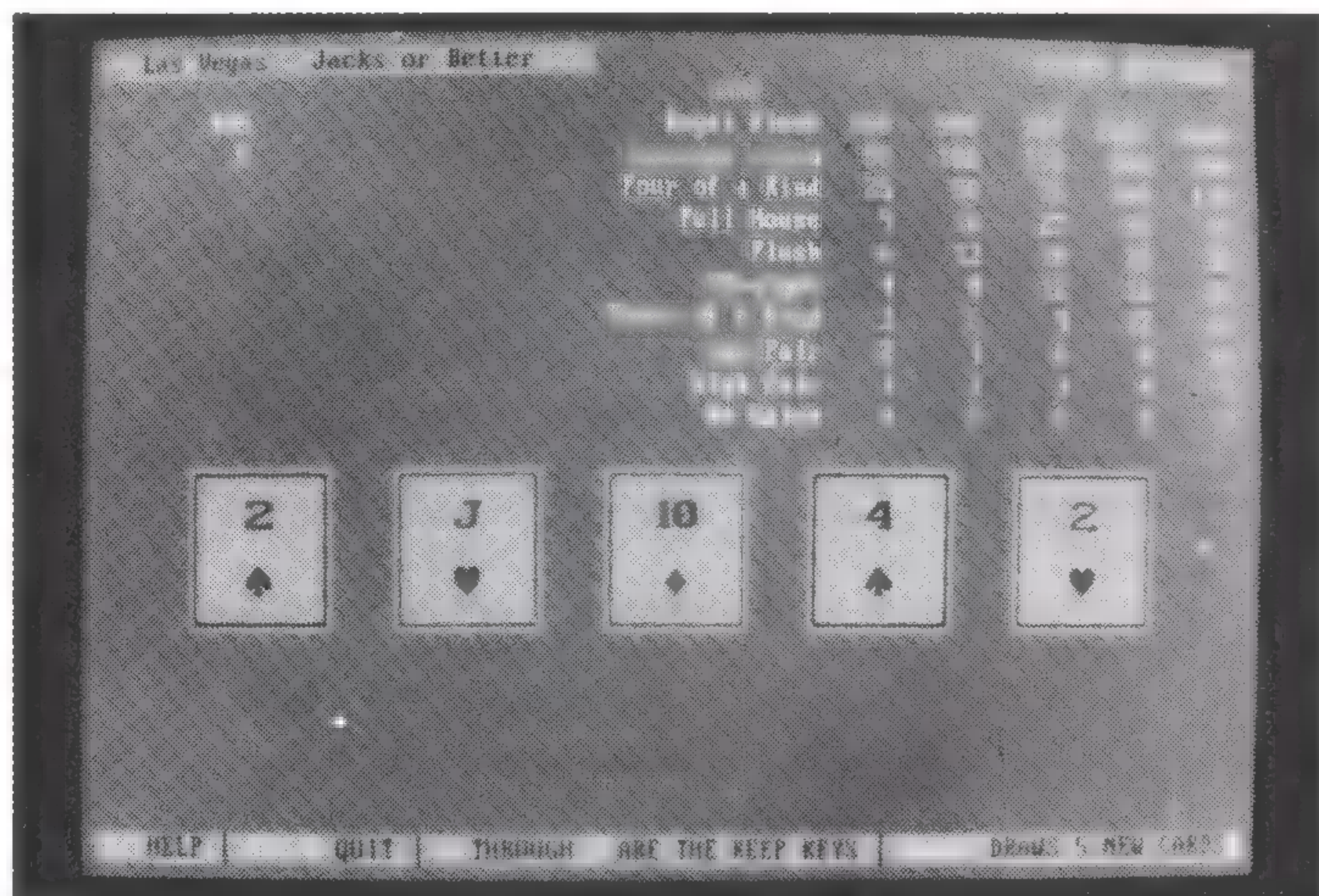
Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



# MAAR NU GAAN WE DAN TOCH EINDELIJK WINNEN!?

## VIDEO POKER

Softwarehuis: Masque Publishing.  
PC & compatibles en Tandy, DOS 2.1 of hoger, min.  
512Kb. ram.  
Hercules/MDA/CGA/EGA/VGA/MCGA.  
Keyboard/muis, 1 speler.  
Diskettes: 3.5" + 5.25".  
Richtprijs: FL. 109,=



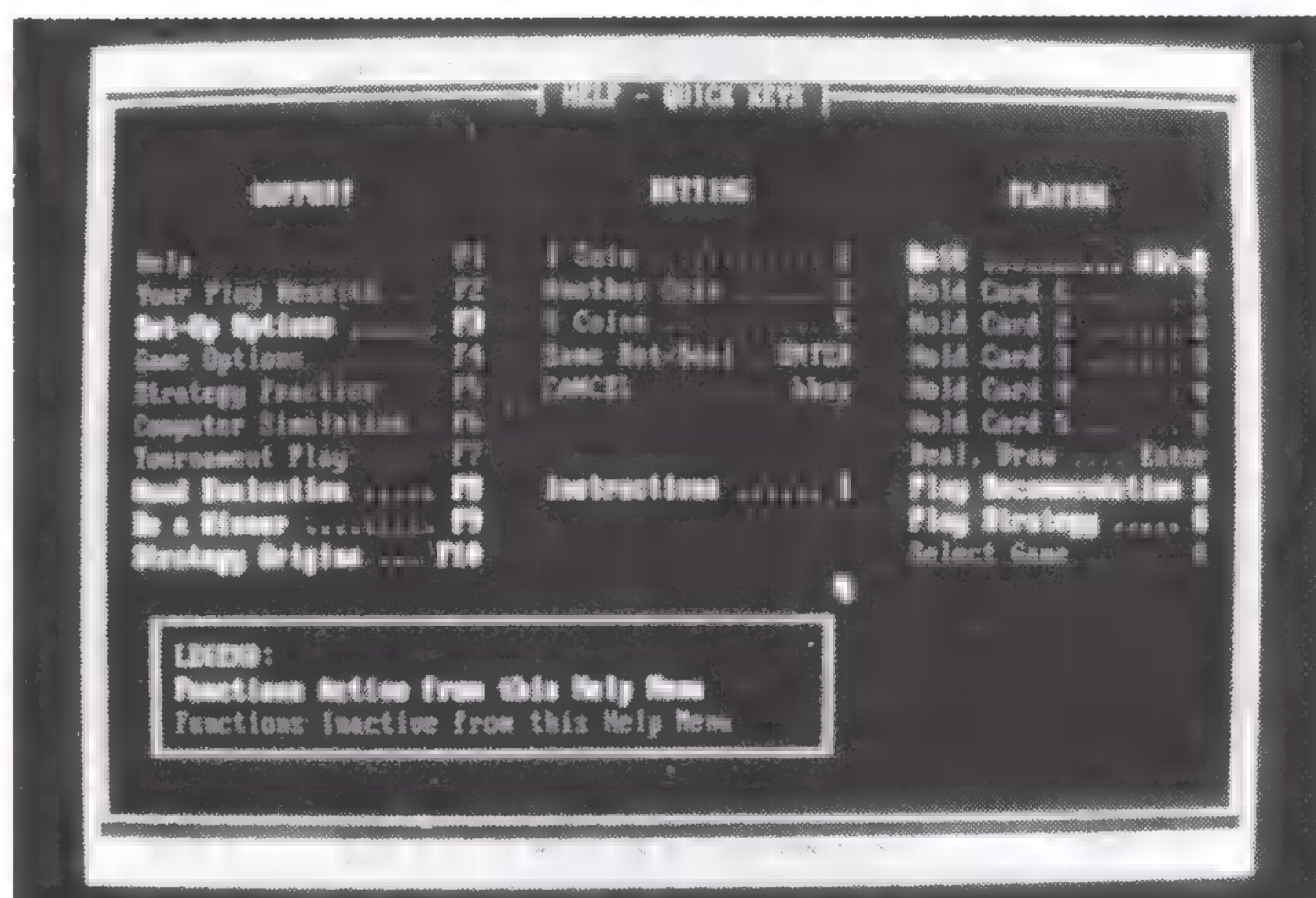
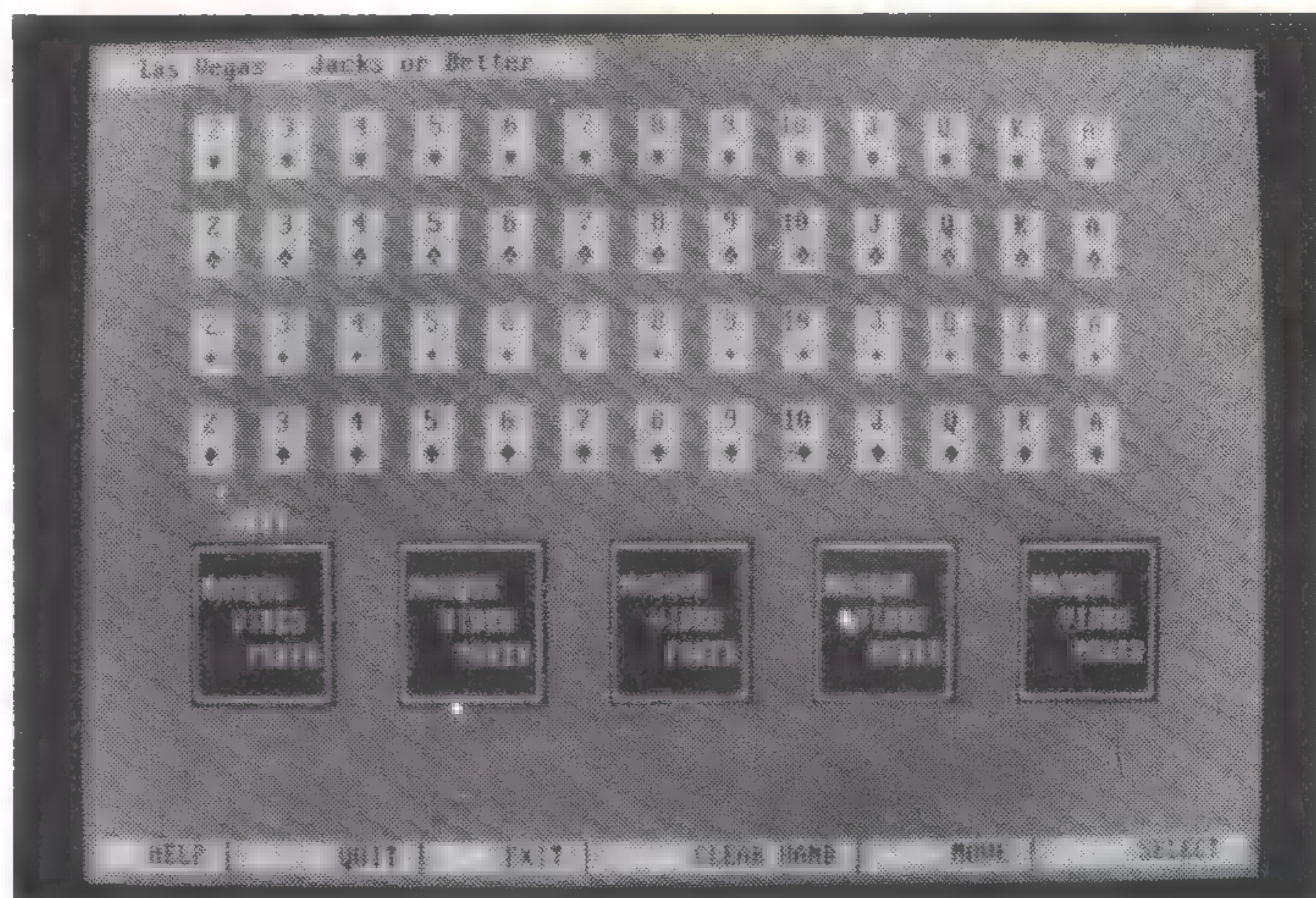
Dit pakket behandelt het pokerspel zoals dat gespeeld wordt op de Video Poker machines in de casino's. Er wordt uitgegaan van de machines in Las Vegas en Atlantic City, waarbij diverse spelvarianten gespeeld kunnen worden. Het pokerspel is in grote lijnen gelijk aan het spel zoals dat met speelkaarten aan tafels gespeeld wordt en de kleine verschillen die de videomachines vertonen worden uitvoerig behandeld in de handleiding. De twee belangrijkste verschillen zijn de bedragen die uitgekeerd worden per spelvariant en het ontbreken van een uitkering bij een 'low pair' (sommige machines betalen ook niet uit bij een 'high pair', hier zul je minimaal 2 paren moeten hebben).

Je kunt deze software gebruiken om in je uppie wat pokerspellen te spelen, maar het pakket is eigenlijk ontwikkeld om een systeem op te bouwen om zo goed mogelijk de strijd met de mechanische tegenstanders aan te kunnen binden.

Hiertoe wordt in de handleiding begonnen met een inleiding over de werking van de machines. Je hoeft hiervoor geen doorgewinterde pokerspeler te zijn, maar enige basiskennis van het spel is wel noodzakelijk. Vervolgens worden alle varianten bekeken en worden de manieren van uitbetalen op een rijtje gezet. Dan pas gaan we met de software aan de slag.

Het spel op het beeldscherm is overzichtelijk en bevat geen franje (ook geen muzikale, we zijn hier echt bloedserieus bezig geld te verdienen!). Zodra we via één van de vele menu's het spel verlaten zien we pas wat er allemaal op de achtergrond is gebeurd terwijl we ons spel speelden. Via deze menu's kunnen we in tabellen en andere overzichten een samenvatting krijgen van al onze handelingen met daarbij een scoringspercentage en een winst-/verliesoverzicht. Nog belangrijker voor de pokerspeler is het vergelijk dat wordt opgesteld tussen jouw prestaties en die van de computer(programmeur) die volgens een systeem heeft meegespeeld. Aan het eind van deze overzichten vind je de winst (of het verlies) van jou naast de resultaten van de computer.

Wie dus echt serieus aan de slag wil laat de computer aanbevelingen doen voordat je een beslissing neemt. Met deze aanbeve-



lingen (zichtbaar op het scherm) kun je je oefenen om dit spel met minimaal verlies of met winst te spelen in de casino's. De strategie die gebruikt wordt is ontwikkeld door Lenny Frome (volgens de handleiding een soort grootmeester op dit gebied).

Buiten strategie en simulatie is het pakket ook prima geschikt om gewoon als spel te gebruiken; al dan niet met meerdere spelers en in competitieverband. Wie meer van Strippoker houdt kan met de opgedane kennis uit dit spel natuurlijk wel de dames of heren aanmerkelijk vlotter uit de kleren krijgen.

Het pakket stelt geen hoge eisen aan de hardware, maar wie fikse tabellen opbouwt zal op een XT wel rekening moeten houden met af en toe wat bedenktijd voor de processor. Op een 386/33Mhz. machine kan de simulator 300 spelbeurten per seconde verwerken!

### KONKLUSIE

Als spel is dit pakket niet meer dan aardig door de zakelijk aan- doende grafische weergave. Waar het gaat om strategie en simulatie voldoet deze software uitstekend en daar dit pakket hiervoor overduidelijk ontworpen is baseer ik m'n waardering dan ook hierop. De prijs zou je na een week oefenen en een avondje spelen terug moeten kunnen verdienen, maar dat mag jij in Las Vegas uitproberen. De baas geeft mij geen geld voor dit soort experimenten.

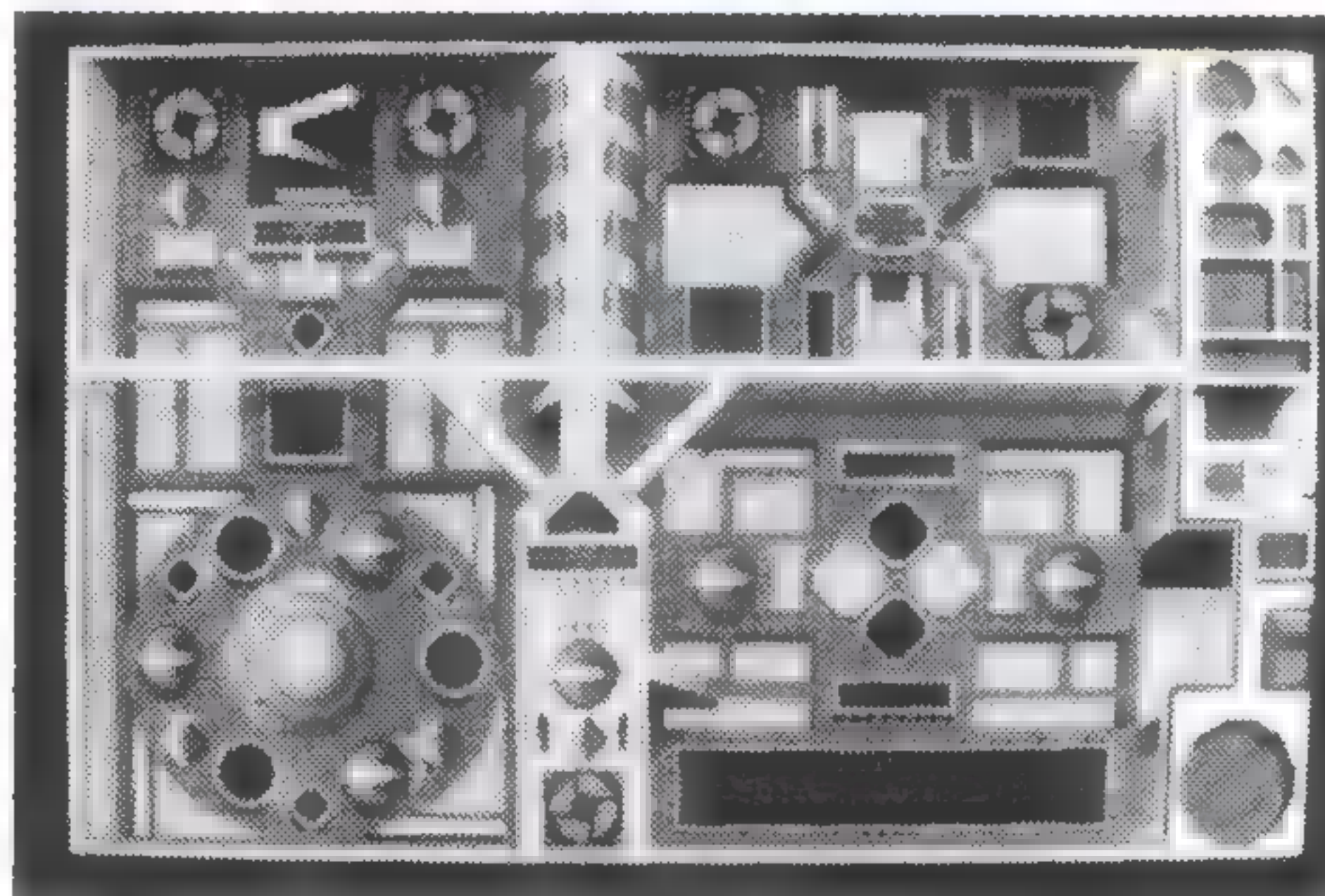
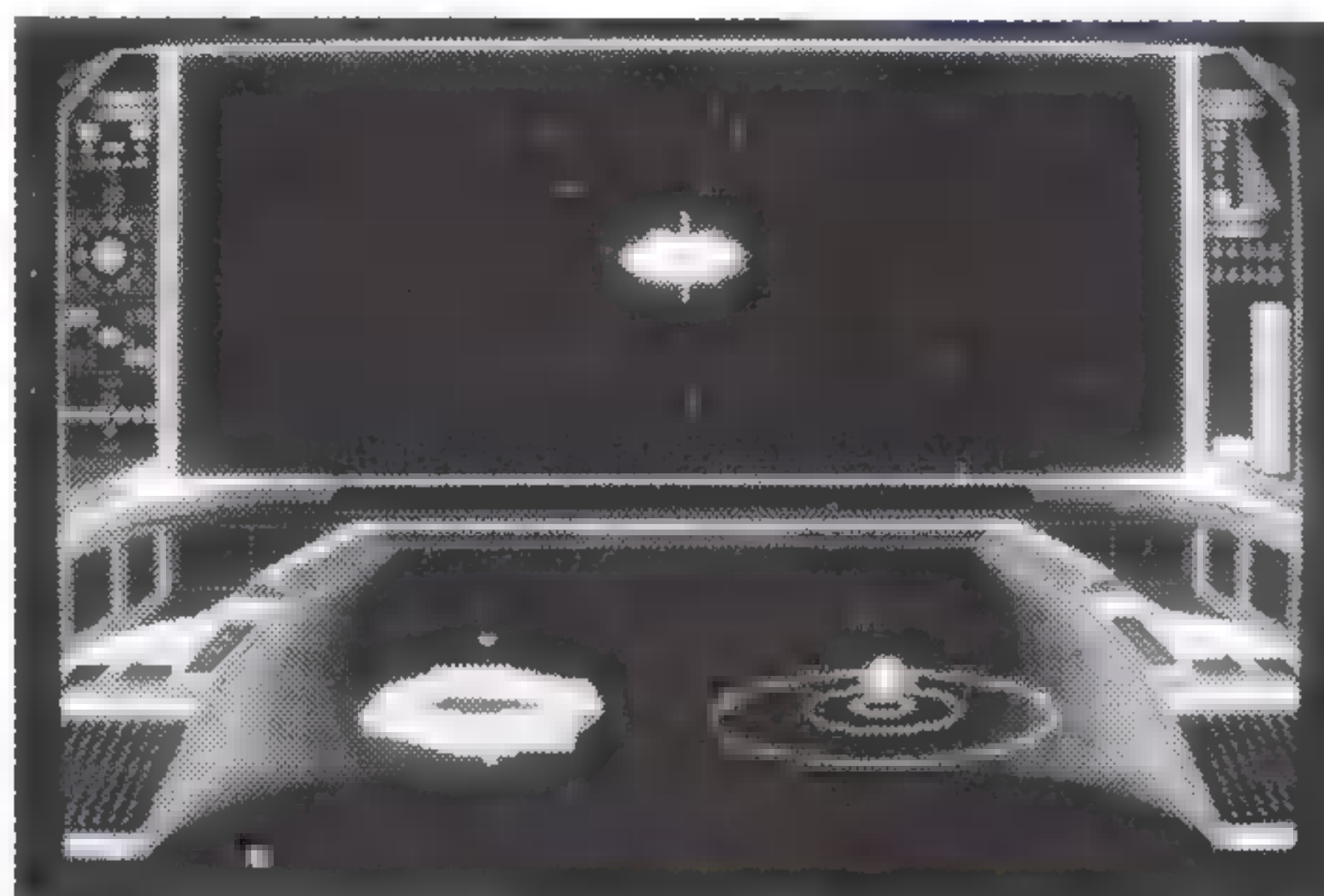
Alfred.

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

# COMBI PAKKETTEN op DISK en CD-ROM

## HYPERSPEED

Softwarehuis: Microprose.  
AT & compatibles, Tandy 1000.  
DOS versie 2.1 of hoger, min.  
640Kb. ram, CGA/EGA/VGA/MCGA.  
Keyboard/joystick/muis.  
Aantal spelers: 1.  
Diskettes 3.5"HD of 5.25"HD.  
Roland MT-32/AdLib/Tandy sound.  
Richtprijs: FL. 139,=



## NIKS HYPER, GEWOON LIGHT EN ZEKER GEEN SPEED!

Op de doos vind je de volgende tekst: "FREE original Lightspeed Cluster" maar in de doos vind je LIGHTSPEED met als nieuwe titel HYPERSPEED en uitgebreid met enkele scenario's. Verbeteringen zijn helaas niet aangebracht!

Beeld, geluid en traagheid zijn gelijk aan het vorige spel en tegenover de liefhebbers was het eerlijker geweest om deze extra scenario's (clusters) op een datadiskette uit te brengen voor enkele tientjes.

Wie LIGHTSPEED al heeft kan zich dus een teleurstelling besparen. Je kunt de recensie van LIGHTSPEED lezen in Software Gids nummer 8.

Inmiddels heeft dit spel een aantal concurrenten gekregen zoals SUPREMACY, DEUTEROS, MILLENNIUM 2200 en ELITE PLUS, zodat het des te vreemder is dat de fabrikant niet de moeite heeft genomen zijn spel wat 386 te passen. Hieronder de beoordeling die dan ook lager uitvalt dan de vorige keer vanwege de hoge prijs, de vrijwel gelijke handleiding en het wat oubollige geluid.

## KONKLUSIE

Het spel is zeker niet slecht, maar het programma heeft enkele zeer zwakke punten en een misleidende titel. Als Microprose deze matige onderdelen had verbeterd en het geluid via een Soundblaster of AdLib Gold had gemoderniseerd, was het spel misschien nog wel acceptabel geweest, al blijft ook in zo'n geval een nieuwe titel niet gerechtvaardigd.

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

HET KAN OOK ANDERS.....

## WING COMMANDER DELUXE EDITION

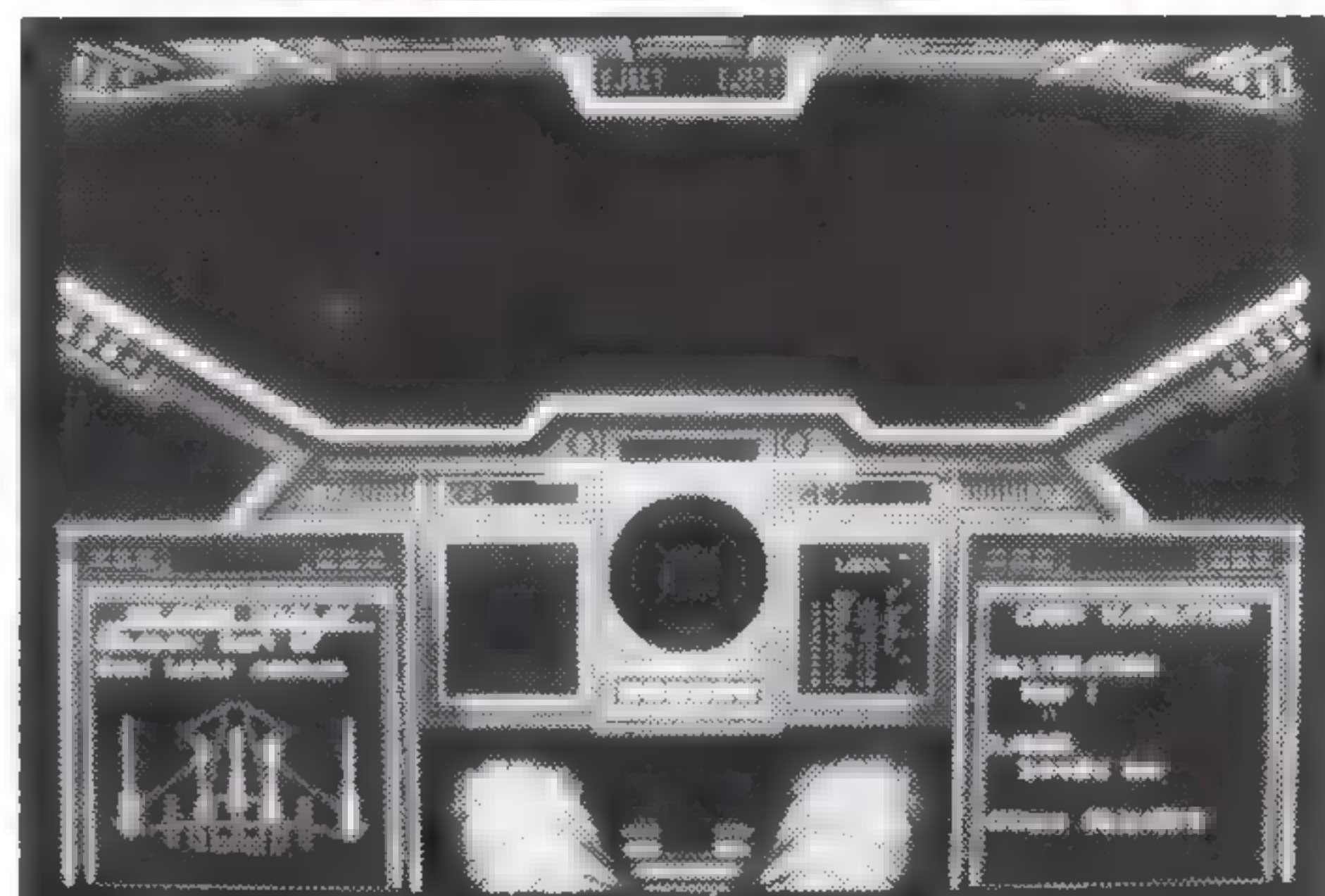
Softwarehuis: Origin.  
PC/AT & compatibles, min. 12 Mhz., min. 640Kb. (Tandy 768Kb.), harddisk noodzakelijk.  
EGA/VGA/MCGA/Tandy.  
Keyboard/joystick/muis.  
Aantal spelers: 1.  
Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.  
Roland MT-32/AdLib/Sound Blaster.  
Richtprijs: FL. 149,=  
CD-ROM versie: FL. 219,=

Geen misleidende nieuwe titel, maar gewoon WING COMMANDER met de beide mission disks in één pakket. Om het spel optimaal te kunnen laten draaien heb je een 16Mhz. AT nodig met 500Kb. EMS-geheugen. Bij gebruik van expanded geheugen krijg je extra graphics; niet noodzakelijk, wel erg leuk.

Er zijn 2 manieren om het spel te installeren: "save time" heeft veel ruimte op de harddisk nodig, "save space" minder doch kost extra tijd bij het inladen van programma onderdelen daar deze eerst 'vertaald' moeten worden. Omdat dit pakket de beide missie diskettes bevat slokt het geheel toch een fikse portie van de harde schijf op (min. 6Mb. max. 10Mb.).

Wie WING COMMANDER al heeft kan uiteraard beter proberen de losse missie disks te kopen, maar wanneer je de aanschaf van dit schitterende programma nog overweegt (zie recensie in Software Gids nr. 6) dan is dit een mooie gelegenheid om het complete pakket voor een aantrekkelijk prijs in huis te halen.

WING COMMANDER 2 is inmiddels alweer een tijdje leverbaar maar deze eerste versie is vanwege z'n uitstekende grafische weergave in VGA en de hoge spel-



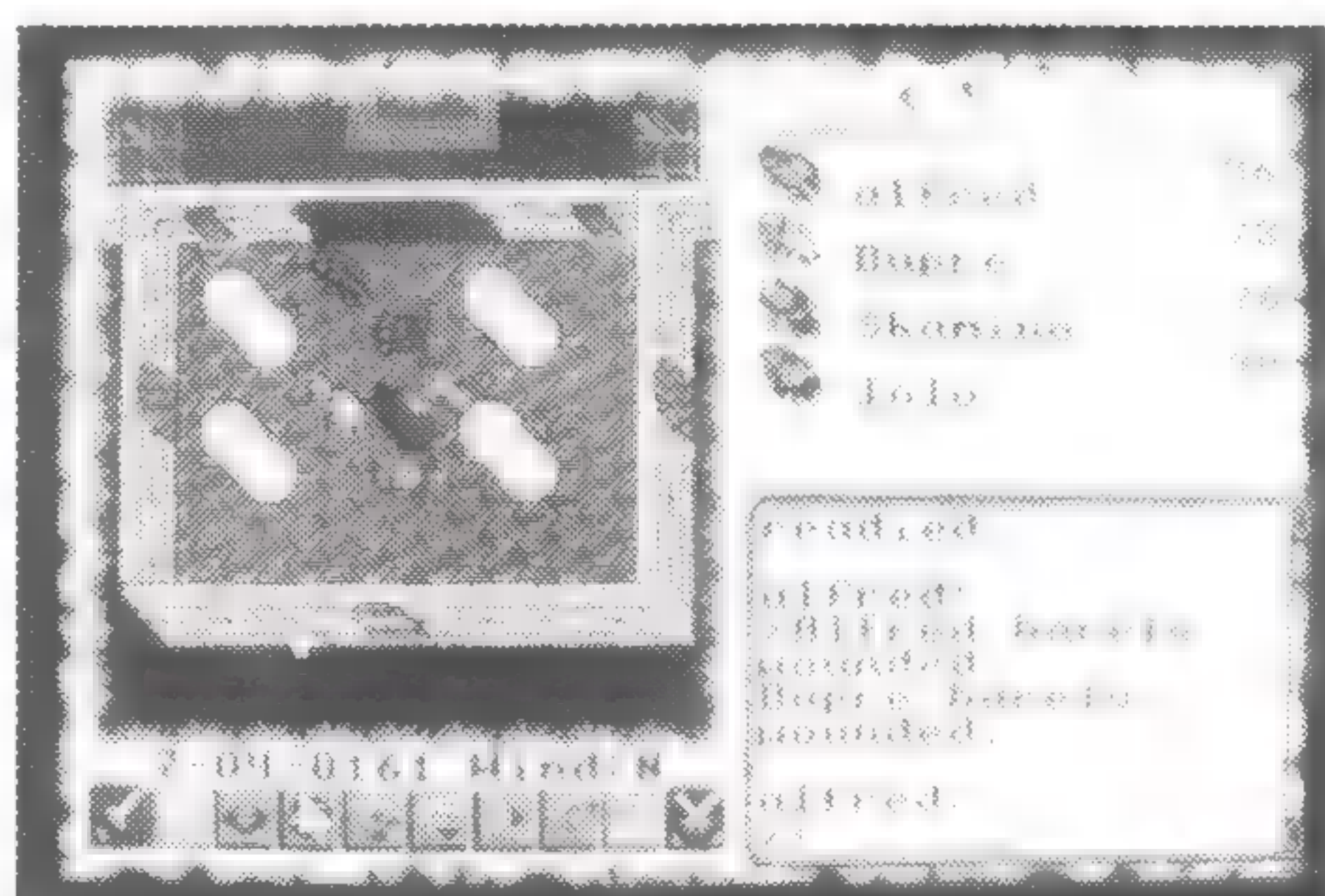
kwaliteit voorlopig nog niet verouderd. Daarbij komt dat Wing Commander op verschillende manieren gespeeld kan worden, die afhankelijk zijn van de resultaten die je behaalt. Als je het spel voor een tweede keer speelt en daarbij beter (of slechter) presteert kun je in missies terecht komen die je de eerste keer in het geheel niet bent tegengekomen. Met de CD-ROM versie hoef je je uiteraard niet druk te maken om de ruimte op je harddisk.

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

## THE SECOND TRILOGY ULTIMA 4, 5 en 6

Softwarehuis: Origin.  
PC & compatibles, min. 640Kb., min. 10Mhz. AT, harddisk aanbevelen.  
Keyboard/muis.  
Aantal spelers: 1.  
Diskettes: 3.5" of 5.25".  
Alle spellen: CGA, EGA en Tandy 16 kleuren.  
Ultima 4 en 5 ook Hercules, Ultima 6 ook VGA/MCGA 256 kleuren.  
Alleen Ultima 6: AdLib, CMS, Roland MT-32/LAPC-1.  
Richtprijs: FL. 129,=

Ondanks het feit dat hier 2 spellen oude stijl (ULTIMA 4 en 5, inclusief een ouderwetse on-disk protectie) gecombineerd zijn met ULTIMA 6 (nieuwe stijl) kunnen we de liefhebbers feliciteren met de mogelijkheid om deze fraaie combinatie nu voor



een aantrekkelijke prijs aan te schaffen. De adventures van Lord British zijn inmiddels berucht in de gehele wereld waar maar met PC's wordt 'gewerkt' en 3 van deze afleveringen zullen je heel wat grijze haren en slapeloze nachten bezorgen. Ook wij zijn 's nachts wel gillend opgeschrikt om daarna snel achter de computer te kruipen en weer een poging te wagen om een paar stapjes verder te komen. Meestal tevergeefs, maar een enkele keer met succes.

Of dit nu een aanbeveling is weet ik eigenlijk niet....

De adventures zijn uitstekend en lastig, maar grafisch is alleen nummer 6 aantrekkelijk. De echte liefhebbers zal dit laatste echter een zorg zijn; spelkwaliteit staat bij hen voorop, evt. fraaie plaatjes zijn meegenomen. Bij de Ultima reeks is de ideale combinatie van spel en beeld jammer genoeg nog niet gevonden, want de delen 4 en 5 zijn minder fraai maar wel veel moeilijker dan nummer 6. Dan toch maar afwachten wat nummer 7 te bieden heeft?... nee, daar is dit pakket te leuk voor.

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

## ULTIMA 1 t/m 6

Wie het echt allemaal vanaf het prille begin wil herbeleven kan de volledige ULTIMA serie op CD-ROM verkrijgen. Ik moet je er echter wel op attenderen dat de eerste 3 deeltjes uit deze reeks grafisch zeer eenvoudig zijn uitgevoerd. Deel 1 is herschreven en ondersteunt ook EGA, maar de delen 2 en 3 kunnen alleen in CGA gespeeld worden. Ook wat betreft besturing is de software niet van deze tijd.

De complete serie kost op CD FL. 279,= en ik vind dat toch wel erg duur gezien de eenvoud en de beperkte omvang van de oudste afleveringen. Daarbij komt nog dat er geen enkel argument te vinden is om de CD-versie boven de diskette versies te verkiezen. Op Ultima 6 na staan alle adventures op enkele diskjes en nemen ze vrijwel geen ruimte op de harddisk in beslag. De eerste 4 delen zijn zelfs uitstekend te spelen vanaf een diskette!

Deze prijs moet gewoon aanmerkelijk lager, wil de CD interessant worden, want met beide Trilogy pakketten kom je lang niet aan dit bedrag (Trilogy 1 kost slechts FL. 99,=!).

## WING COMMANDER + ULTIMA 6

Op CD-ROM is ook een combinatie van WING COMMANDER 1 en ULTIMA 6 uitgebracht. Een beetje vreemd, want het publiek dat liefhebber is van zowel adventures als van schietspellen is niet al te groot. Misschien wel daarom is dit pakket pittig geprijsd (FL. 219,=). Voor dit bedrag hadden de datadiskettes van WING COMMANDER er wat mij betreft ook op mogen staan.

## QUEST AND GLORY

Dit verzamel pakket van Ubi Soft kost FL. 108,=. Voor dit bedrag krijg je 4 topspellen waarvan er 2 grafisch wat zijn achterhaald. Er zitten ook wat verschillen in de benodigde configuratie zodat ik deze gegevens per titels zal opnemen.

### CADAVER

**Alleen geschikt voor VGA.  
Keyboard of joystick.  
AdLib en Soundblaster.  
1 speler.**

Dit is een recent spel dat in VGA 64 kleuren gebruikt omdat het spel overgezet is van de Amiga. Het is een 3-D adventure met zeer goede beelden en redelijk geluid. Het spel is lastig en heeft slechts enkele levels die enorm uitgebreid zijn. In de velden vind je handels, knoppen, valkuilen, geheime doorgangen enz. zodat veel puzzelwerk noodzakelijk is. De scrolling is goed en loopt al soepel op een 12 Mhz. AT. De besturing is in het begin even lastig omdat het allemaal wat anders gaat dan we gewend zijn maar na een avondje prutsen lukt het wel. Een uitstekend spel!

### BAT

**CGA, EGA en Tandy graphics.  
Keyboard of muis.  
AdLib.  
1 speler.**

Nog een adventure dat met een eenvoudige AT genoegen neemt. Grafisch is dit spel behoorlijk achterhaald, maar de spelkwaliteit is uitstekend en wat dat betreft kun je voor het weinige geld dat dit pakket kost hier heel wat dagen plezier aan beleven. Bij dit spel zul je wel flink in de handleiding moeten neuzen, want het is geen eenvoudig adventure.

**BLOODWYCH  
CGA, EGA, VGA en  
Tandy graphics.  
Keyboard of muis.  
Roland, AdLib en Tandy sound.  
1 of 2 spelers.**

Dit is een echt dungeon adventure van de oude stempel. Grafisch best redelijk; fraaier dan BAT maar minder mooi dan CADAVER. Het spel is niet al te lastig en de scrolling is goed. Op een 10Mhz. XT loopt dit spel al redelijk. Aardig is dat je nu eens niet met iedereen moet gaan vechten die je in de onderaardse gewelven tegenkomt. Eerst praten, dan vragen of ze misschien aan jouw zijde mee willen op avontuur en pas als laatste erop los slaan.

### MIDWINTER

**CGA, EGA, Tandy 1000,  
VGA/MCGA.  
Keyboard, joystick of muis.  
AdLib en Roland MT-32.  
1 speler.**

In tegenstelling tot de vorige 3 spellen is dit geen adventure en valt het spel een beetje uit de toon. MIDWINTER is een combinatie van strategie, simulatie en adventure en is bijzonder lastig. In Software Gids nr. 5 had Frans in z'n recensie al bezwaren geuit over de lastige handleiding en wie dit spel nu in dit verzamel pakket krijgt komt er wat documentatie betreft wel heel bekaaid af: van de 200 pagina's tellende originele handleiding zijn nog slechts 6 pagina's over. Een programma voor de doorzetters dus. Als enige in de verzameling werkt dit programma in 256 kleuren VGA.

### KONKLUSIE

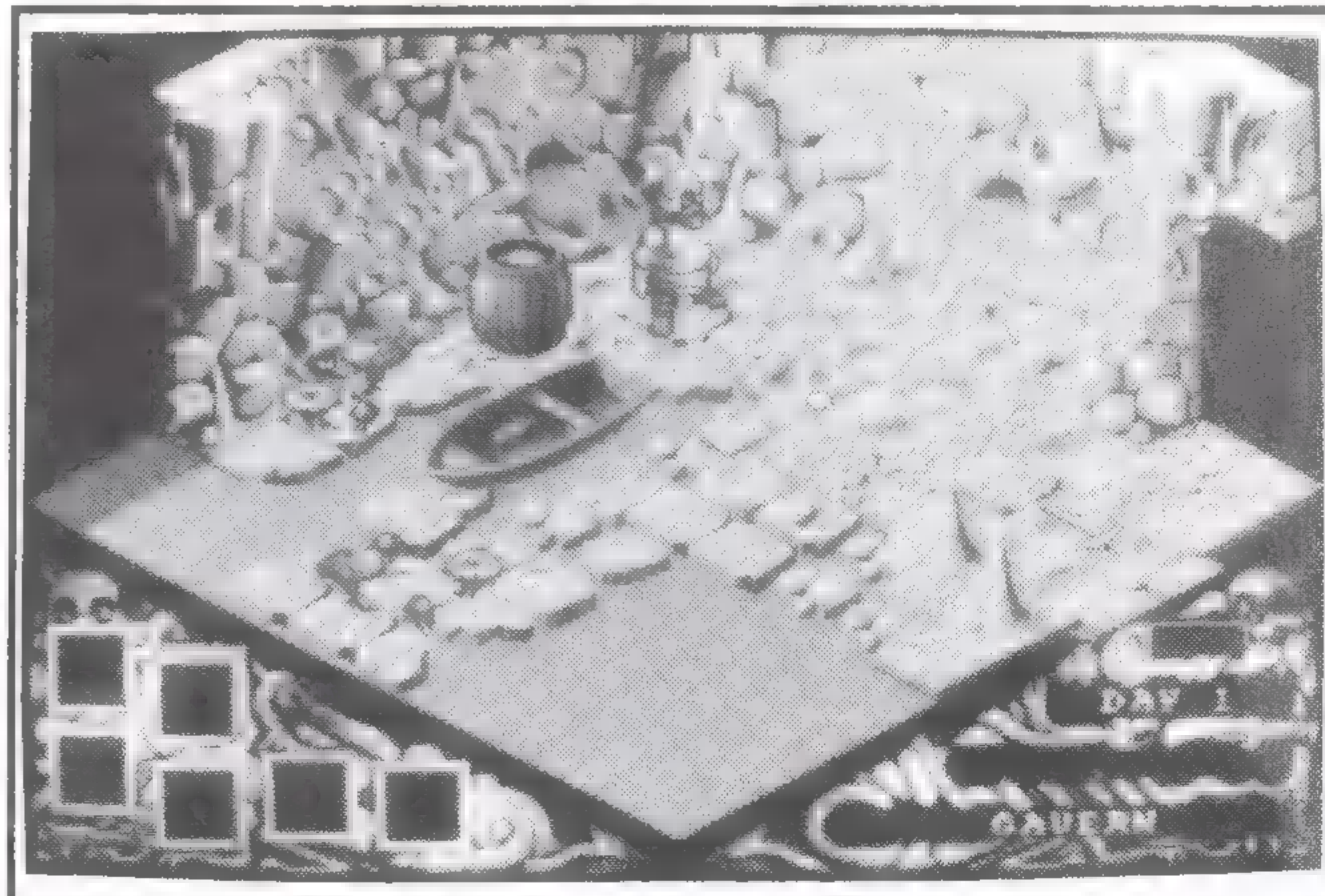
Dit is een uitstekend pakket, aangezien er geen slechte of matige programma's bijzitten. Alleen waar het de grafische uitvoering betreft zijn enkele spellen wat minder van kwaliteit, maar als spel hebben ze allemaal veel te bieden. De handleidingen zijn erg beknopt.

Een aanrader waar je geen supersnelle machine voor nodig hebt, maar wel wat doorzettingsvermogen.

#### Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door D&S Software.



SCREENSHOT CADAVER

# LEGEND

Mindscape.

PC & compatibles.

Min.640 kB., DOS versie 3.3 of hoger, CGA/EGA/VGA.

Adlib, Soundblaster, Roland.

Microsoft compatible Muis aanbevolen.

Diskettes: (3.5" + 5.25").

Richtprijs: FL. 108,=

## MENGELMOES VAN ADVENTURE EN STRATEGIE

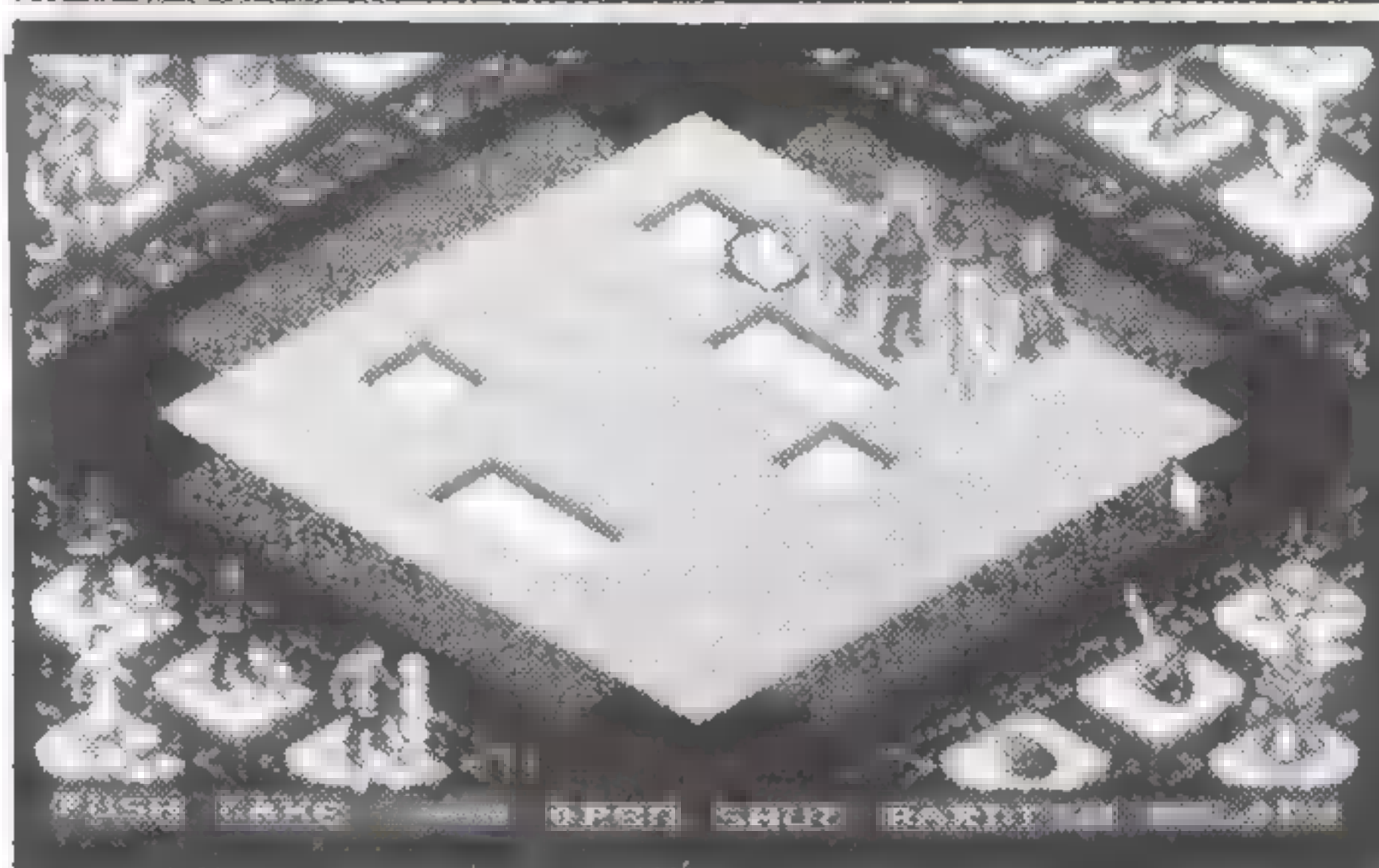
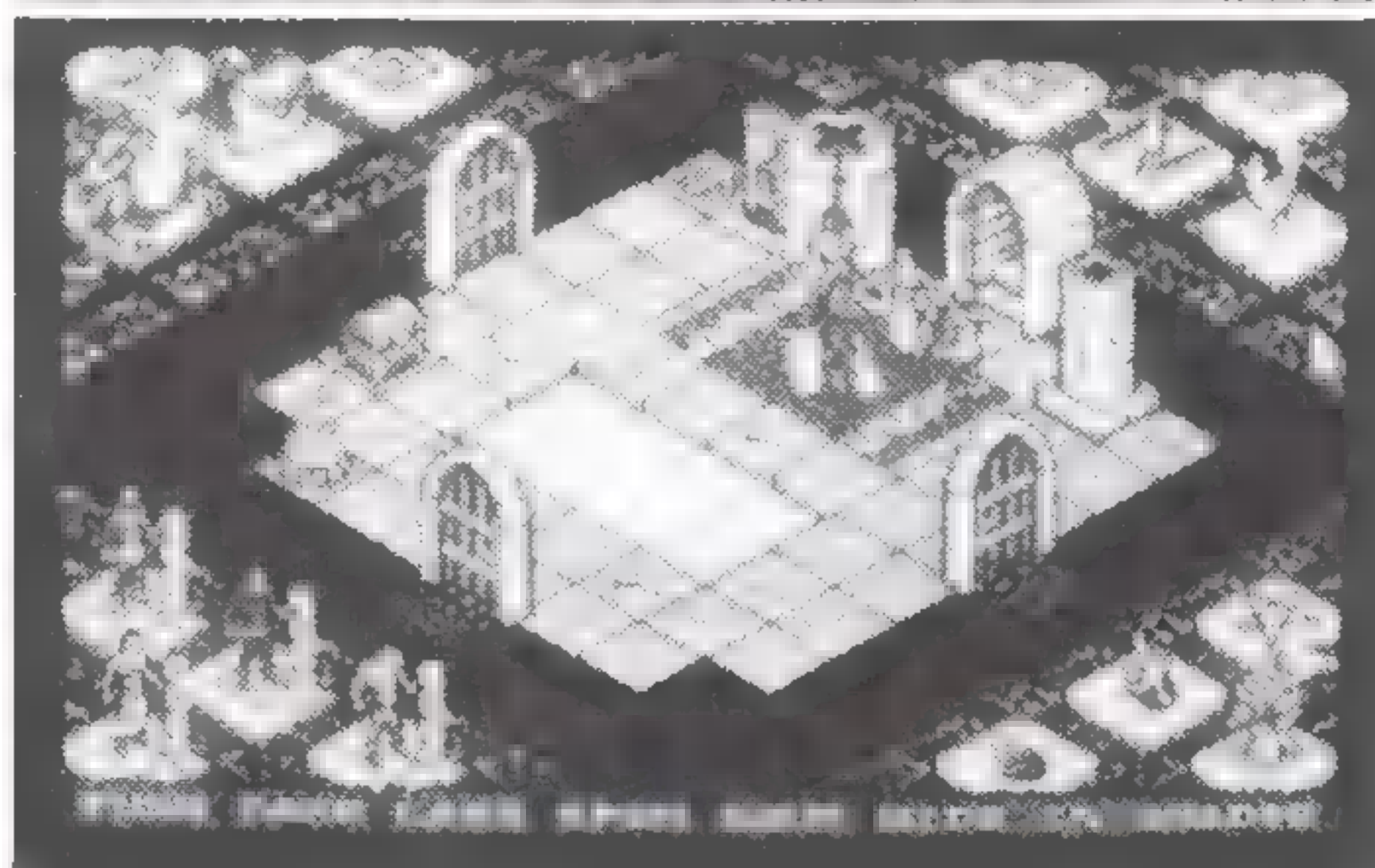
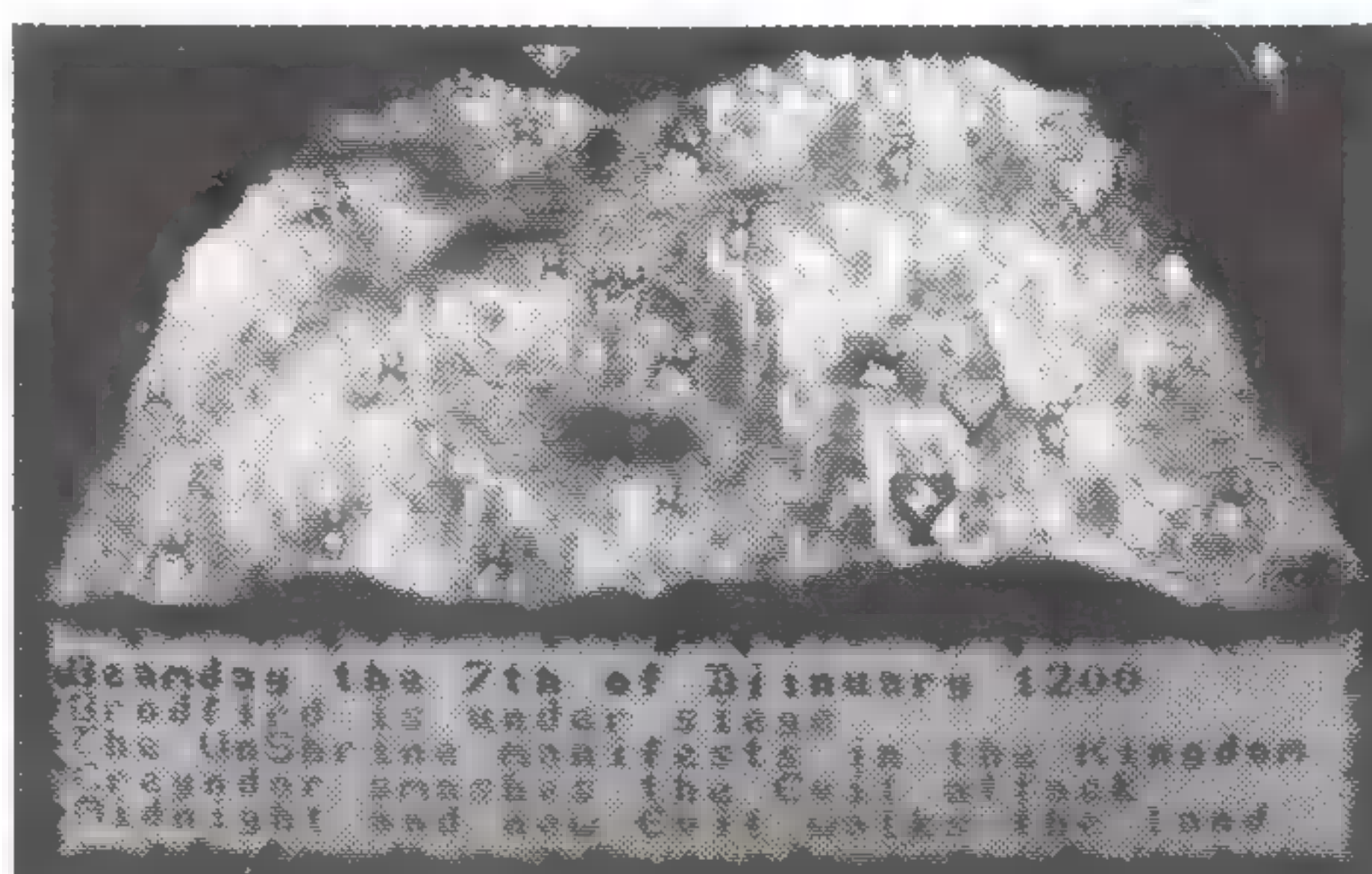
Na de golf van strategie- en wargames, die we in de vorige Software Gids bespreken is het nu de beurt aan de RPG's (Role Playing Games), die de afgelopen weken achter elkaar in de distributie kwamen. Er is dus keus genoeg en dat is een reden te meer om de diverse titels kritisch te bekijken, want per slot van rekening horen de fans van dit soort adventures met een goed spel in dit genre toch wel minstens enkele weken zoet te zijn. Bovendien vind ik het zelf erg belangrijk, dat een dergelijk spel je vanaf het begin aanspreekt en met dit LEGEND heb ik daar nogal wat moeite mee.

### DE UITVOERING

LEGEND wordt geleverd in een forse kartonnen doos, die fraai opgesmukt is met mooie plaatjes en praatjes. Buiten de twee formaten diskettes, een Quick Reference and Installation Guide en een bestelformulier voor een Legend polo shirt vinden we een viertalige handleiding (Engels, Duits, Frans, Italiaans), die geheel in kleur is uitgevoerd. Zonder deze handleiding begin je niet veel en tijdens het bestuderen ervan krijg je de indruk dat dit best een interessant spel is. Als extra aanbeveling staat o.a. op de doos vermeld, dat LEGEND geproduceerd is door de makers van BLOODWYCH, dat we toevallig ook in dit nummer beschrijven als onderdeel van een verzamelpakket. Van dat spel, dat een echt ouderwets dungeon-adventure is (en er ook zo uitziet in EGA) heb ik ook de handleiding doorgelezen en in de opzet van LEGEND zijn veel overeenkomsten met de voorloper te ontdekken. Voor het gebruik van magie heb je bijvoorbeeld runen nodig, die gecombineerd met bepaalde kruiden spreuken opleveren en deze dien je zelf te mixen. Ook de gebruikte figuren zijn dezelfde, maar verder houdt de vergelijking op.

### HET VERHAAL

Plaats van handeling is het fantasieland Trazere, dat belaagd wordt door legers van monsters en het is jouw taak een groep van 4 helden samen te stellen, die deze invasie een halt moet toeroepen



door deze legers te verslaan en de koninklijke verdedigingslegers financieel te ondersteunen, zodat de diverse steden en dorpen nieuw kanonnavoer kunnen leveren. Je groep moet bestaan uit een "Berserker", een "Troubadour", een "Assassin" en een "Runemaster", van wie je de eigenschappen in beperkte mate kunt beïnvloeden tijdens het opstartmenu. Tevens kun je kiezen of de figuren mannelijk of vrouwelijk moeten worden. Je krijgt een leuk portret te zien van het uiteindelijke resultaat, maar zo zien ze er tijdens het spelen niet uit. Dan zijn het vrij knullige poppetjes met grijs gekleurde kleren aan, die je in bepaalde steden kunt omkleuren. Het spel begint op een landkaart, waarop de steden en dorpen die je kunt aandoen te zien zijn en de legers van de koning (blauwe schilden) alsmede de vijandelijke legers (rode schilden). Dit alles in de stijl van de Virgin games "Spirit of ..." en "Vengeance of Excalibur". Ondanks het feit dat je groep te paard is, gaat het reizen over de kaart zeer traag (op een 16 MHz.AT).

Als je de hoofdstad van Trazere (Treihadwyl) binnengaat, verandert het spel compleet en kun je een dungeon binnengaan, waarbij de graphics in 3-D zijn uitgevoerd (d.w.z. dat je er schuin van boven op kijkt). Dit is visueel het meest aantrekkelijk

ke deel van het spel met redelijke kleuren en de mogelijkheid voor de Runemaster om spells te mixen in een mengkom, hetgeen je ook daadwerkelijk op het scherm ziet plaatsvinden. Als het je lukt om een kristallen sleutel te bemachtigen kun je de dungeon verder onderzoeken, waarbij de mogelijkheid tot "automapping" (het programma houdt een kaart bij van de locaties die je bezocht hebt) bestaat.

### BEZWAREN

Mij lukte het niet om de sleutel te vinden, dus besloot ik de landkaart weer op te zoeken en wat legers te gaan bevechten. De rode legers met een havik op het schild zijn het zwakst en als je er in geslaagd bent met zo'n schild samen te smelten ontstaat er een gevecht. En dat was voor mij de grote afknapper: zet ten eerste je "turbo" maar af, want zo traag als je over de landkaart reist, zo snel wordt het programma ineens als er gevochten moet worden. Ook hier weer een 3-D aanzicht -ditmaal in het groen met wat getekende struikjes en rotsblokken- met elk figuurtje op een eigen vierkantje. De grootste miskleun vind ik dat de tegenstanders er net zo uitzien als je eigen groep (al kleur je om tot je een ons weegt) en dat het hele gevecht één grote chaos is. Alles krioelt door elkaar en je hebt totaal geen overzicht. Met mijn zorgvuldig gemixte en geprepareerde spells was het me een raadsel of ik nu een vriend of vijand naar de andere wereld hielp en het enige dat je eigenlijk kunt doen is op de knoppen rammen en maar hopen dat je er heelhuids vanaf komt. Leuk geprobeerd, maar van mij hoefde het toen al niet meer.....

### KONKLUSIE

Mijn algemene indruk over LEGEND is, dat de makers de intentie hadden om een vernieuwde, grafisch meer aantrekkelijke en uitgebreidere versie van Bloodwych te maken en wat mij betreft zijn ze daar maar gedeeltelijk in geslaagd. Als men zich beperkt had tot het dungeon gedeelte zou LEGEND best te pruimen zijn geweest, maar door ook nog eens een strategisch aspect en vechtschènes aan het spel toe te voegen is het allemaal teveel van het goede(?) geworden. Een softwarehuis als Origin heeft niet voor niets de Ultima serie in verschillende spellen opgedeeld.

### AMIGA/ATARI-ST

Voor deze beide machines is LEGEND verkrijgbaar voor FL. 89,=.

Jocelyn

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

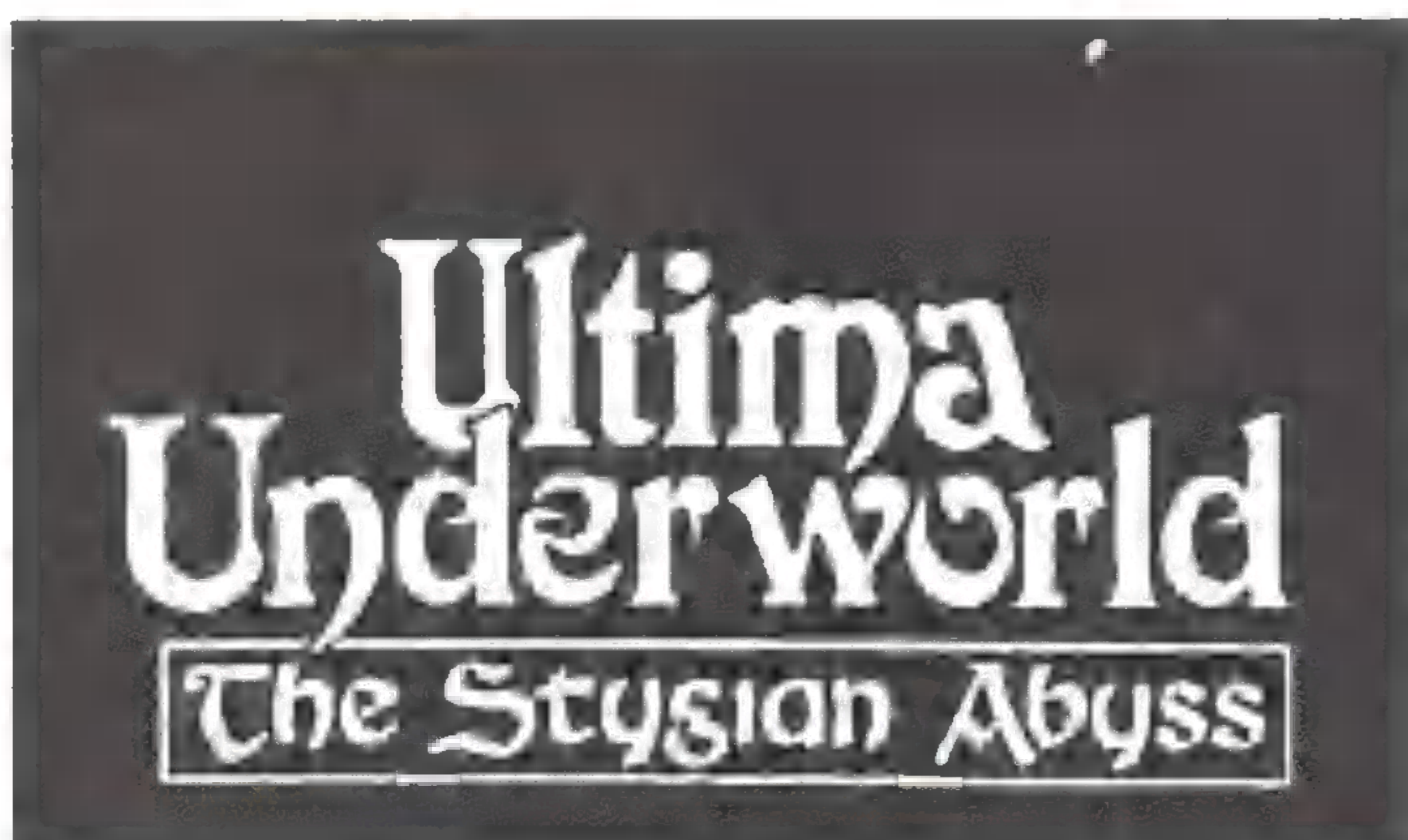
Beschikbaar gesteld door D+S Software.

# ORIGIN VAART EEN EIGEN KOERS

## GEEN MULTIMEDIA, NIKS COMPATIBLE, WEL ERG MOOI.

Het softwarehuis Origin heeft 2 ULTIMA pakketten op de markt gebracht die, heel eigenwijs, een andere koers volgen. Zo kun je de programma's van dit huis niet langer draaien op een XT of 80286 processor. Niet vanwege de snelheid, maar gewoonweg omdat met deze processors geen rekening meer wordt gehouden. Bij één van de pakketten gaat ORIGIN nog een stapje verder, want EMS-geheugen en de bekende memory-managers mogen ook niet langer gebruikt worden. Het is al een tijdje merkbaar dat de programmeurs bij Origin het allemaal niet goed kunnen bijbenen en deze noodsprongen zullen door de concurrentie dan ook zeker gewaardeerd worden. De gebruikers die geen 'high-end' machine bezitten kunnen deze produkten echter niet langer gebruiken en zullen minder gecharmeerd zijn.

Topklasse voor een geselecteerd publiek. Vreemd genoeg zijn deze geheugenvreters niet meteen op CD-ROM uitgebracht zodat de harddisk weer eens schoongewassen moet worden.



### ULTIMA UNDERWORLD THE STYGIAN ABYSS

Softwarehuis: Origin.

PC & compatibles, min 80386SX, min. 2Mb. ram, alleen VGA (256 kleuren), harddisk noodzakelijk.

Muis (Microsoft) en geluidskaart aanbevolen.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.

Roland/AdLib/Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 129,=

Dit pakket heeft gedigitaliseerde spraak die alleen hoorbaar is via een Soundblaster geluidskaart. De nieuwe kaarten zoals de Soundblaster PRO, AdLib GOLD of de Pro Audio Spectrum worden niet ondersteund, maar voor de Soundblaster PRO maakt dit niet veel uit, want deze kaart is compatible met de gewone Soundblaster dus geeft de spraak netjes weer. Het hele Multimedia gebeuren is bij dit merk dus nog onbekend. Van het werkgeheugen moet je 557Kb. vrij houden en verder heb je minimaal 500Kb. EMS-geheugen nodig. De software werkt nog wel met de bekende geheugenmanagers, maar MCGA (256 kleuren) en EGA worden niet langer ondersteund. Op de harddisk heb je 13 Mb. nodig als je het spel met spraak en animatie wilt gebruiken. Een 'uitgeklede' versie heeft slechts 8Mb. nodig doch dan mis je wel wat!

Het is bijzonder jammer dat dit unieke spel niet op een 80286 computer kan draaien want een 16 Mhz. 386SX

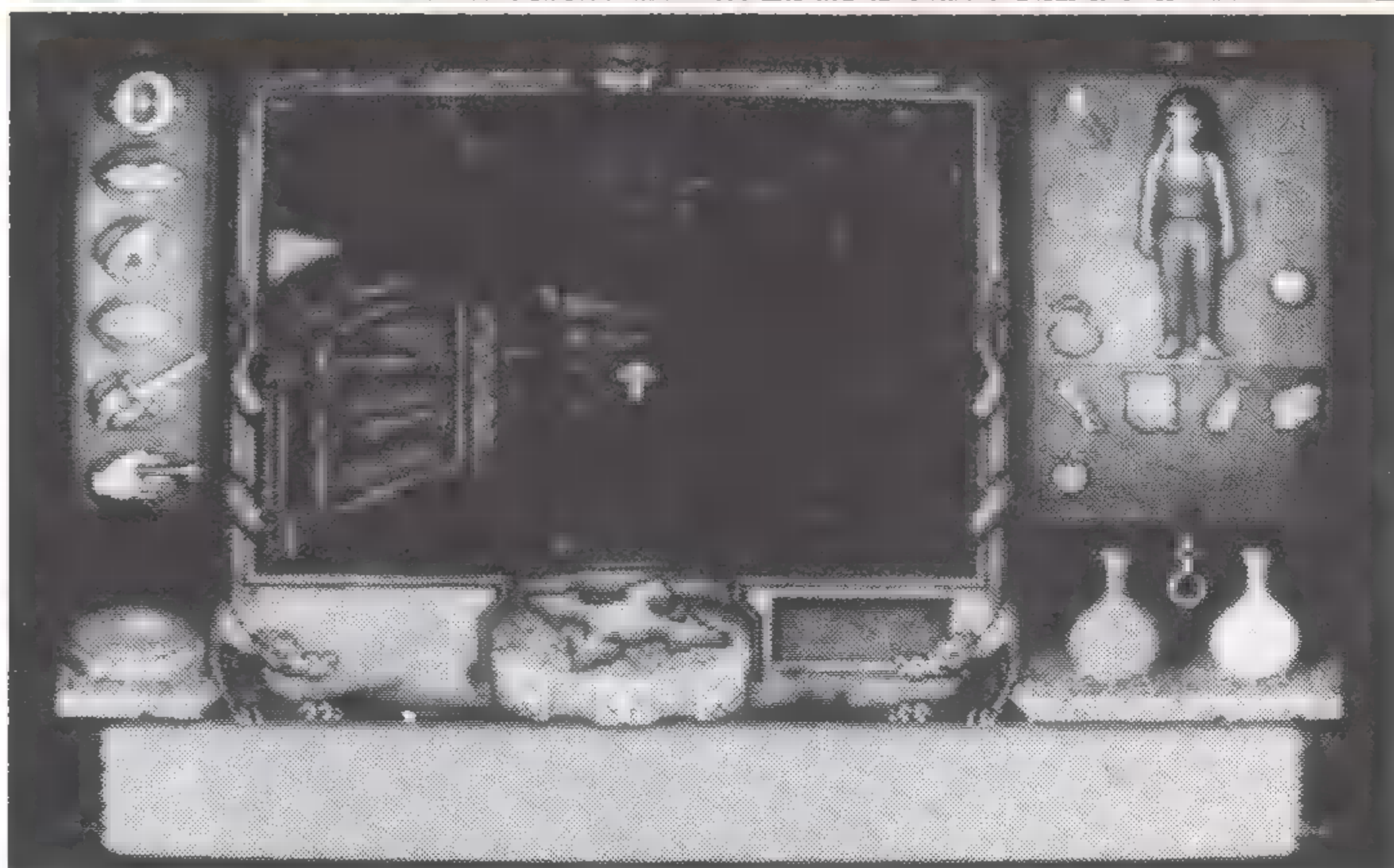
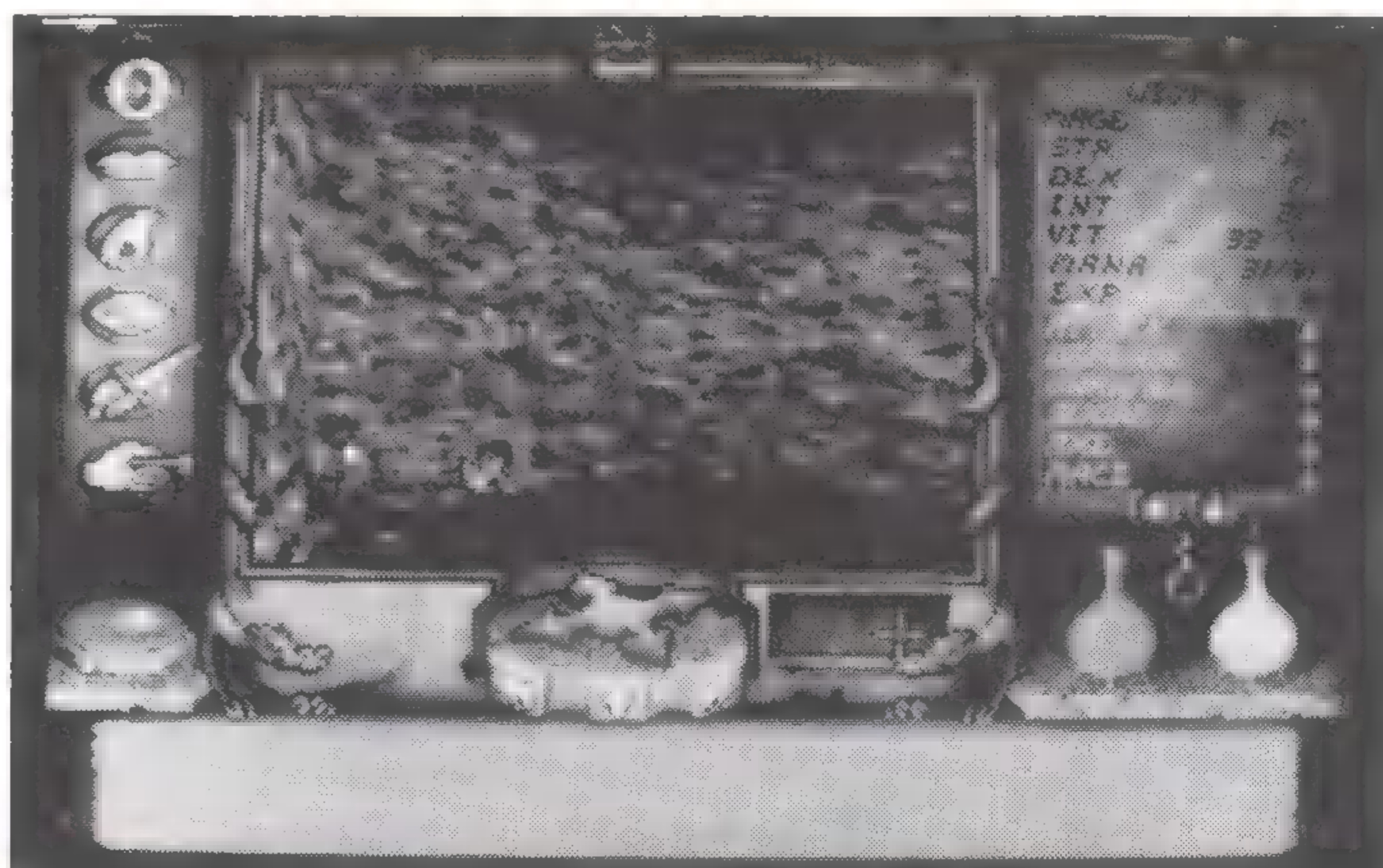
is al voldoende om het spel redelijk te laten lopen met maximale grafische details en heel wat 286-computers zijn sneller dan deze minimale configuratie die het pakket vereist.

UNIEK, ONGELOFELIJK, SCHITTEREND en andere kreten hebben we al gehoord bij het laten zien van dit adventure. Zelf heb ik enkele seconden met open mond naar het scherm zitten staren voor ik een woord kon uitbrengen. Dit is echt iets geheel nieuws.

Bij dit spel zie je alles vanuit de ogen van de hoofdrolspeler en beweeg je precies zoals dat in werkelijkheid gebeurt.

Met deze UNDERWORLD heb je dan ook de eerste adventure *SIMULATOR* in handen.

Alles is mogelijk: lopen, rennen, zijwaarts verplaatsen, springen, langzaam of snel omdraaien en achterwaarts stappen. Verder kun je, zonder je te verplaatsen, nog in diverse richtingen kijken; ook omhoog en omlaag. Dit alles gebeurt bij een konstante scroll-





ling zodat je je ook enkele centimeters kunt verplaatsen, tegen muren kunt oplopen (en dit ook werkelijk zien) of van een rand kunt afspringen. Kom je water tegen, dan spring je hier gewoon in en zwem je naar de overkant of laat je je meevoeren door de stroom naar **EM** ander deel van de dungeon. Bij het vechten maken al deze mogelijkheden het spel extreem lastig. Je tegenstanders kunnen zich namelijk ook verplaatsen en zullen proberen om achter je te gaan staan om je in de rug **MM** te vallen. Het zal duidelijk zijn dat je in dit spel bij de gevechtshandelingen hiermee rekening kunt (en moet) houden. Zo kun je je opstellen achter rotsblokken of je verdedigen met je rug tegen een muur. Bij het vechten zie je ook alleen je hand met evt. een wapen rechtsonder in het scherm. De bewegingen die je met je wapen maakt (steken, zwaaien, hakken e.d.) worden ook weergegeven.

Verder is dit een klassiek dungeonadventure en zijn alleen deze grafische hoogstandjes nieuw, maar dan wel zeer indrukwekkend. Veel kleur komen we in de donkere gangen echter niet tegen; dit is jammer, maar wel realistisch. Ook realistisch is het beperkte zicht dat je in de onderaardse gewelven hebt. Zelfs met een fakkel zie je slechts enkele meters ver en bestaat de achtergrond van elke scène uit een diep zwart vlak. De foto's geven dan ook weinig weer en kunnen uiteraard dit nieuwe effect van de permanente scrolling helemaal niet overbrengen op papier.

De spelkwaliteit heeft onder dit grafische geweld niets te lijden, want deze UNDERWORLD is zeer uitgebreid en moeilijk. Net als bij MIGHT & MAGIC herbergt dit adventure vele puzzels.

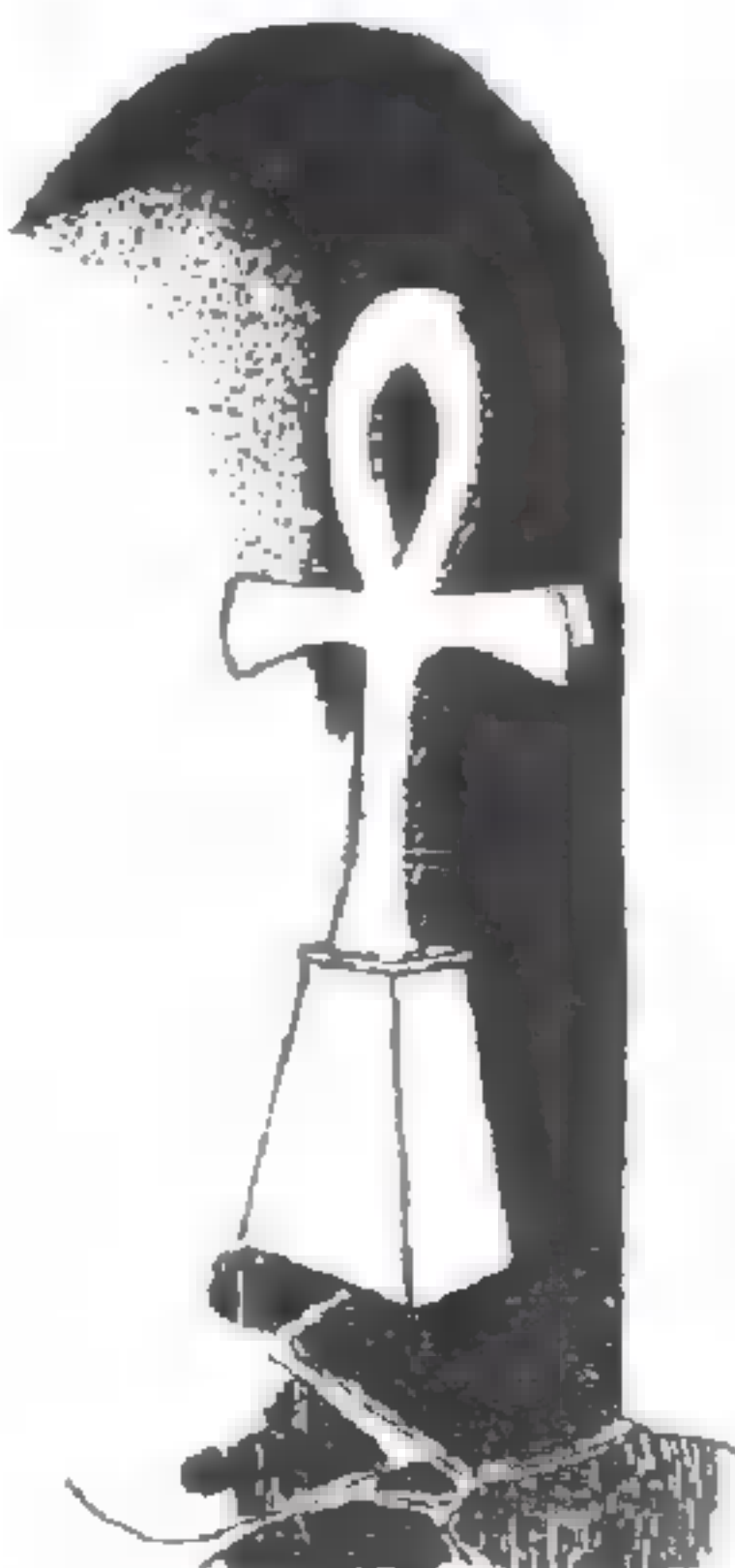
De programmeurs bij Origin hebben nog steeds problemen met de besturing via een muis zodat dit onderdeel lastig blijft. Het aangeven in de richtingen vereist een iets ingedrukt houden van de muisknop, terwijl voor het oppakken van voorwerpen juist een zeer korte klik met de muis al voldoende is. Druk je ook **mmar** ietsje te lang, dan valt het voorwerp meteen weer op de grond. Via het toetsenbord loopt het allemaal veel beter, al worden er door deze nieuwe besturingsmogelijkheden heel wat meer toetsen gebruikt dan **we** gewend zijn.

Buiten de lastige besturing is dit een gigantisch pakket, want het is allemaal weer fraaier dan we ooit gezien hebben.

**Alfred.**

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

Beschikbaargesteld door D&S Software



# Ultima VII

THE BLACK GATE

ULTIMA 7 THE BLACK GATE

Softwarehuis: Origin.

PC & compatibles, min. 80386, min. 2Mb. ram, VGA/MCGA, harddisk, Microsoft muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.

Roland MT-32, LAPC-1/AdLib/Sound Blaster/CMS.

Richtprijs: 129,=

Ook hier maken we kennis met de vreemde kronkelingen die Origin maakt. Nu weer wel ondersteuning van MCGA en **weert** alleen gedigitaliseerde spraak via de Soundblaster. CMS wordt eveneens ondersteund, al is hier geen spraak mogelijk. Verder zijn de nieuwe Multimediakaarten nog niet ondersteund. Het pakket kan draaien op een 386SX, maar dan moet je wel een heel vlotte jongen hebben, want op 16Mhz. is het strompelen geblazen. Veel beter is een 25Mhz. of snellere machine.

Geheel nieuw in spelsoftwareland is het niet langer gebruik maken van EMS geheugen. Bij dit pakket wordt gebruik gemaakt van een eigen memory manager met de naam "VOODOO" die rechtstreeks werkt met extended geheugen. Hierdoor moet je de reeds gebruikte managers verwijderen (ons bootprogramma uit nr. 10 bewijst hier weer goede diensten) of het installatie programma van Origin een boot-diskette laten aanmaken. Wat wel wordt geaccepteerd is HIMEM.SYS en een diskcache zoals SMARTDRV.SYS. Verder alleen nog een mousedriver van Microsoft. Als het programma eenmaal loopt zul je begrijpen waarom dit alles noodzakelijk is. Ultima 7 is dusdanig traag dat met gebruik van EMS-geheugen dit spel zelfs niet vlot op een 33Mhz. machine zal kunnen werken. Vandaar de eigen geheugenbeheerder die rechtstreeks met het extended geheugen werkt en dan geen last heeft van de vertragingen die optreden bij gebruik van een EMS-emulator.

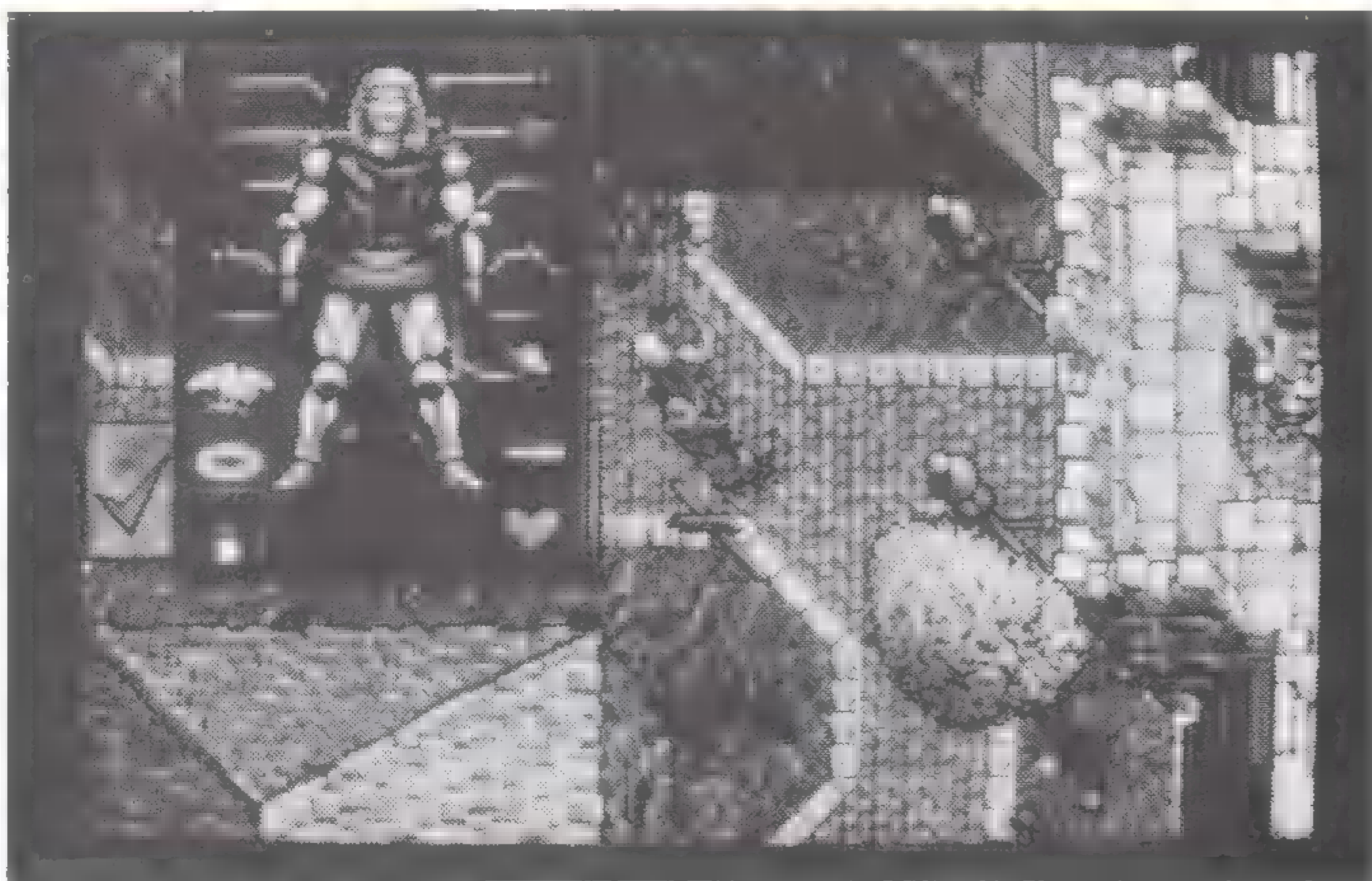
Verder moet je 561Kb. werkgeheugen vrij hebben als je spraak gebruikt en kun je bij meer dan 2Mb. geheugen de rest gebruiken voor een diskcache. Op je harddisk heb je 21 Mb. nodig.

Zoals gebruikelijk bij de Ultima reeks is de inhoud van de doos weer prima verzorgd. We vinden 3 boekwerkjes, een kaart met aanwijzingen voor de beveiliging en een landkaart die in kleur op een doek is gedrukt.

Het spel is niet alleen in naam maar ook in vormgeving **mm** echte opvolger van nummer 6. Ook hier weer kijken we van bovenaf neer op het speelveld en meteen in het begin van het spel blijkt waarom dit nummer trager loopt dan de vorige uitgave van Ultima. Het speelveld beslaat nu het gehele beeldscherm en de tekstwolkjes die verschijnen als iemand praat, verplaatsen zich mee over het scherm met de bewegingen van de personen. Zo blijft de tekst bij het figuurtje dat deze uitspreekt. Vragen en antwoorden intikken hoeft niet meer, want het programma werkt volgens het multiple choice systeem, zoals dat ook al door Dynamix wordt gebruikt in HEART of CHINA en RISE of the DRAGON.

Je hoeft de eerdere delen van Ultima niet te kennen, want in de handleiding wordt de gehele voorgeschiedenis uit de doeken gedaan.....

**Alfred**



## DE AVATAR AAN HET WOORD

Maar het is wel meegenomen, als je een jarenlange ervaring als Avatar achter de rug hebt, vandaar dat ik bij de gratie Alfreds een paar avondjes achter de 386SX mocht plaatsnemen om een indruk te krijgen van dit nieuwste Origin produkt. Aangezien het lukte om de machine nog ietsje sneller te laten draaien (memory interleave op 'disabled' zetten!), viel het met het strompelen best mee.

De introductie is vrij vlot achter de rug: storing op je beeldscherm, waarna een eng hoofd verschijnt dat je met een grafstem toespreekt en je meedeelt, dat hij Britannia zal gaan overnemen van Lord British en dat ook jij je aan hem zult onderwerpen. DAT NOOIT! Een rode Moongate staat al klaar in je achtertuin en via deze teleport beland je in de stad Trinsic, waar je meteen je ogen uitkijkt. Sinds Ultima 6 zijn er 200 jaar verstreken volgens de Britanniaanse maatstaven en één van de eerste figuren, die je ontmoet is je oude vriend lolo -de boogschutter- die een grijsaard is geworden, terwijl jijzelf nauwelijks verouderd bent. Ook in Britannia is veel veranderd: onder de regering van Lord British is het land welvarend geworden. De steden zijn gegroeid, er is industrie en mijnbouw, de scheepvaart floreert enz. enz. Natuurlijk heeft deze welvaart ook zijn schaduwzijden: zo is het dorpje Paws een sloppenwijk van de hoofdstad Britain geworden en is het mooie meer van Cove ernstig vervuild door de mijnbouw in Minoc. Tijd voor de Avatar om in te grijpen dus.

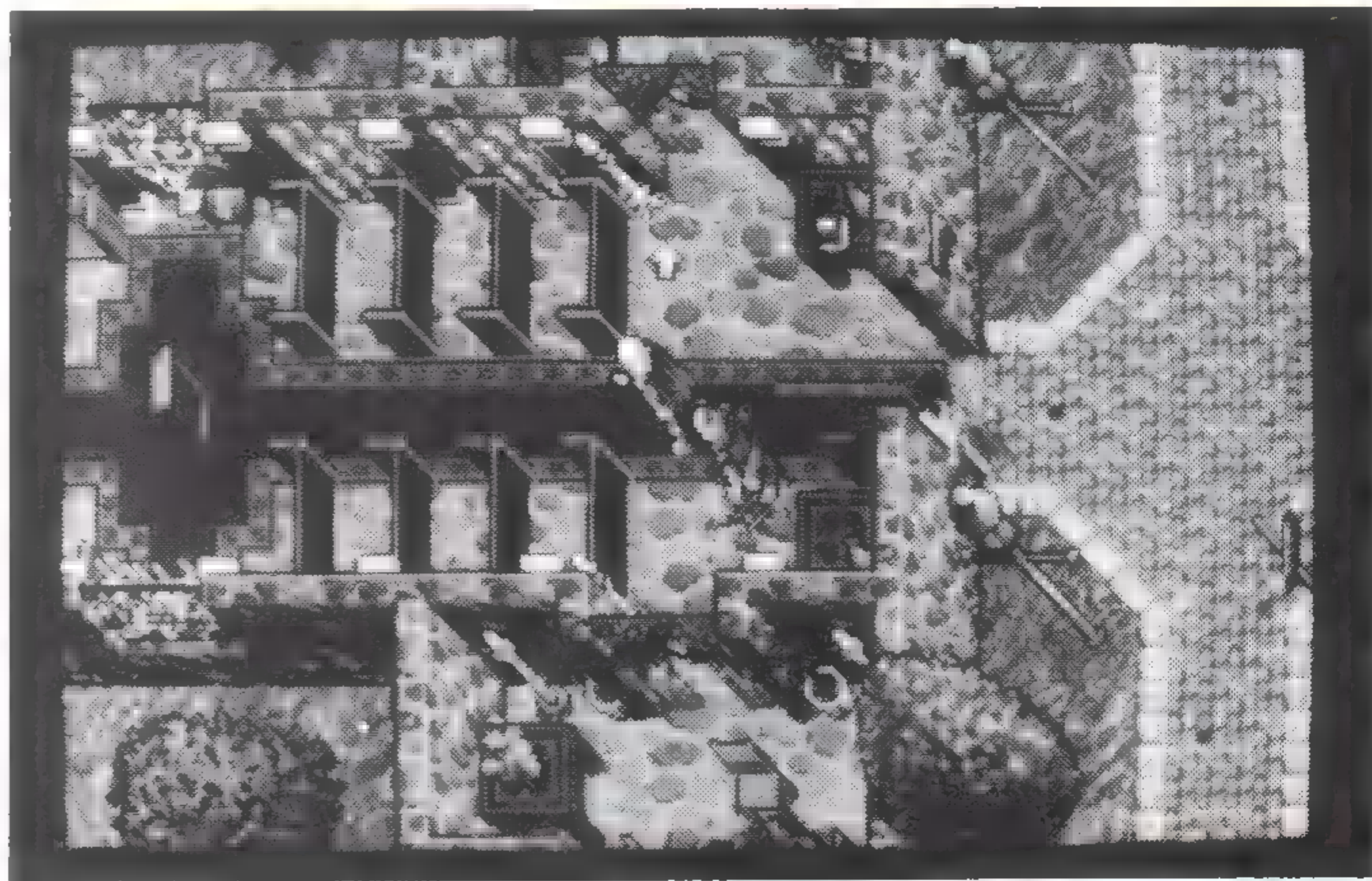
Voorlopig ben je echter nog niet klaar in Trinsic. In de stal liggen de verminkte lijken van de plaatselijke smid en een in de stad wonende Gargoyle (deze wezens zijn na de problemen in Ultima 6 inmiddels geïntegreerd in de samenleving). Je eerste taak is om samen met lolo en het zontje van de smid te proberen deze moordzaak op te lossen. Als je genoeg bewijzen hebt verzameld, breng je rapport uit aan de burgemeester en kun je Trinsic verlaten na het verkrijgen van een wachtwoord. Hiervoor moet je 3 vragen beantwoorden aan de hand van de kaart, die in het pakket zit.

Trinsic was al erg mooi met de gedetailleerde tekeningen van de gebouwen en de mensen met wie je kan praten, welke ook zeer realistisch zijn weergegeven. Als je buiten de stadspoorten komt, zie en hoor je de zee compleet met branding en loop je door het landschap met bomen, struiken, rotsblokken e.d. Je kunt ook bij de stalmeester een paard en wagen huren, waarmee je je sneller kunt verplaatsen, maar dat ding is zo groot en log dat ik toch liever de benenwagen nam.

Je opdracht is nu zo snel mogelijk naar Britain te gaan om je opwachting te maken bij Lord British en om je aan te sluiten bij The Fellowship, een organisatie die een sleutelrol in dit adventure vervult en waarover de meningen zeer verdeeld zijn. Sommigen vinden het een soort Leger des Heils, terwijl je andere figuren spreekt, die het ronduit misdadigers vinden.

Onderweg in Paws word je nog geconfronteerd met een diefstal door een junk, die verslaafd is aan het "Silver Snake Venom", een goedje dat veel overeenkomst vertoont met cocaïne.

In Britain kom je weer een oude makker tegen: Shamino, die je in



de groep op kunt nemen en krijg je van Lord British een wapenuitrusting en een spellbook. Met de magie gaat het niet meer zo best in Britannia en of jij dat ook maar even wilt onderzoeken.

En zo gaat het maar door: ik heb inmiddels 3 steden en 2 dorpen bezocht (een fractie van de aanwezige lokaties) en toch zeker al met 100 verschillende figuren gesproken. Die conversaties en het verzamelen van clues zijn in dit adventure essentieel. Onderweg ben ik wat vijanden tegengekomen (wolven, krokodillen en Ettins), maar het vechten is niet zo heel belangrijk, al worden er behoorlijk wat tegenstanders opgesomd in de handleiding, dus misschien komt dat verderop nog.

Met de bediening via de muis heb ik bij Ultima 7 geen problemen gehad, alles loopt zeer soepel en na enige oefening lukt het allemaal prima. De muziek en de geluiden zijn subliem: vooral de vermanende woorden die je toegesproken krijgt als je een verkeerde richting ingaat of iets doet dat een Avatar niet betaamt geven een heel goede sfeer aan het spel (nogmaals: dit hoor je alleen via een Soundblaster geluidskaart!).

Ook het verschil tussen dag en nacht is erg goed weergegeven. Je moet echt zorgen dat je toortsen of andere lichtbronnen bij je hebt, want als het donker wordt dan is het in no-time pikdonker. Beter is het om als het zover is een herberg op te zoeken, waarbij de Soundblaster stem je welterusten wenst.

Bij mij gaat het pakket de kast in totdat ik zelf een snelle machine heb en dan ga ik het zeker helemaal spelen. Origin mag dan wel eigenwijs zijn, maar voorlopig staan ze weer even op eenzame hoogte. Dit is topklasse, vakwerk en een absolute aanrader.

### Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



# TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

Strategic Simulations Inc.  
PC,AT,PS2 en Tandy.  
Min.640 kB. RAM, EGA/VGA/MCGA(256 kl.)  
Adlib, Soundblaster, Tandy Sound.  
Harddisk noodzakelijk.  
Muis, joystick, keyboard.  
Diskettes: 3.5"DD of 5.25"DD.  
Richtprijs: FL.98,=

Na de afknapper van Legend stortte ik me vol enthousiasme op dit tweede deel in de "Savage Frontier" serie. TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER begint waar "Gateway to the Savage Frontier" (Software Gids nr.10) ophield en wie het eerste deel heeft uitgespeeld kan zijn/haar groep meenemen naar deel 2 of een nieuwe party samenstellen, waarvan de leden starten op level 5 met bijbehorende spells en wapens.

Voor de nieuwelingen wordt er zoals altijd een "Rule Book" bij het pakket geleverd, waarin de spelregels ten aanzien van het uitrusten van de groepsleden uitgelegd worden. De veteranen hebben dit boekje niet nodig en kunnen gelijk het "Adventurer's Journal" ter hand nemen. In de introductie krijgen we van Amanitas te horen, dat het Savage Frontier gebied nog steeds niet veilig is en dat wij (de Heroes of Ascore) vanuit de stad Llorck allereerst de aldaar wonende dwergen moeten gaan helpen in hun strijd tegen Lord Geildarr, een Zhentarim die de dwergenkoning vermoord heeft.

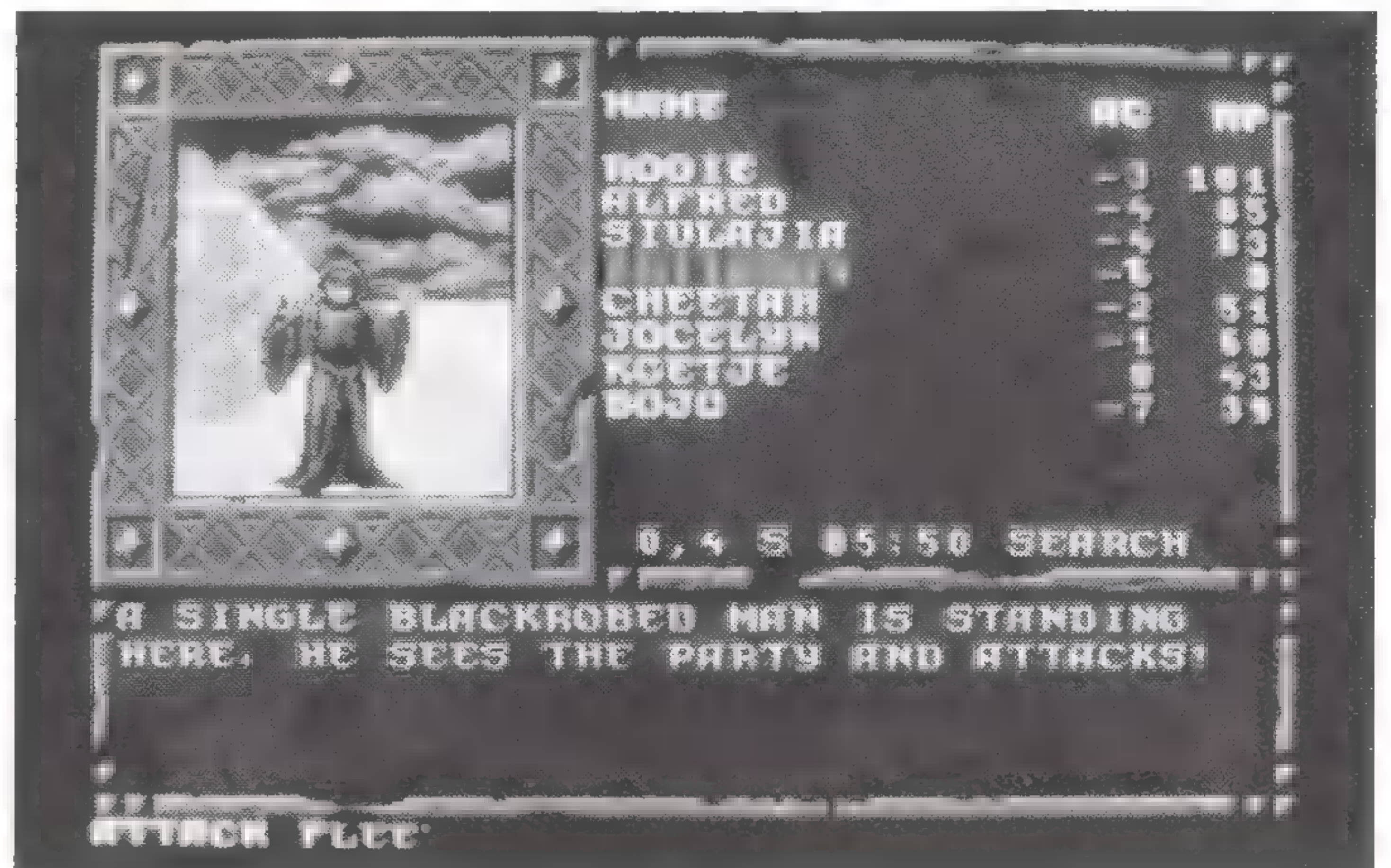
Na het opstarten van het spel kunnen we konstateren, dat de programmeurs van Beyond Software wat nieuwe elementen aan het -inmiddels toch wat ouderwetse- spelsysteem hebben toegevoegd. Het verloop van de gevechten is niet meer zo voorspelbaar als voorheen, want net als je denkt dat je bijna gewonnen hebt, krijgen beide legers versterking en floepen er nieuwe figuren tevoorschijn. In Llorck zijn dat Zhentil Fighters aan vijandelijke zijde en wordt jouw leger aangevuld met dwergjes, die niet zo heel erg bruikbaar zijn om mee te vechten. Als je echter aangevallen wordt door magiërs, is het wel handig als de dwergen een Fireball o.i.d. opvangen.

Nadat Llorck is bevrijd kun je de stad verlaten om Amanitas op te zoeken in Secomber. Net als in "Gateway" heb je de mogelijkheid dit per boot te doen of je kunt te voet gaan. Op het scherm zie je een segment van de landkaart, die in zijn geheel op de hartpagina's van het Adventurer's Journal is afgebeeld. Als je Amanitas hebt gevonden, krijg je voortaan alle opdrachten rechtstreeks van hem door middel van een kroon. Deze kun je tijdens het "Encamp" menu activeren, zodat je altijd weet wat je volgende opdracht is.

De algemene opdracht is een oorlog tussen de verschillende steden van het Savage Frontier gebied te voorkomen en bovendien moet je "gems" verzamelen met als hoogtepunt een magische steen, die bewaakt wordt door een draak die helemaal in het Noorden in een ijzig landschap huist. Een andere nieuwigheid is het feit, dat gevechten in en rond de steden beïnvloed worden door het weer: sneeuw en regen beperken je bewegingen.

In TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER spelen de NPC's (Non-Playing Characters) een grotere rol dan in de oudere SSI-titels. Er is zelfs een vrouwelijke warrior, die op een gegeven moment in je groep opgenomen wordt en een amoureuze relatie begint met één van de groepsleden. In mijn geval pikte ze net Alfred er uit, zodat vanaf dat moment de spanning binnen de party te snijden was.

Via steden als Waterdeep, Neverwinter, Luskan en Fireshear kom je al vechtend en zoekend in het poolgebied met de Ice Peak, waar het eindgevecht plaatsvindt. In dit gebied zijn nieuwe tegenstanders te vinden als de Yeti's en Ice Hounds, die natuurlijk immuun zijn voor spells als Ice Storms e.d. zodat je hier beter met wat vuriger spreuken op de proppen kunt komen. Tijdens het



eindgevecht wordt er een blik magiërs opengetrokken waar je akelig van wordt en als je deze verslagen hebt, moet je meteen door naar de draak zonder eerst te kunnen uitrusten. Dit gevecht vond ik eigenlijk het meest interessant en het viel me een beetje tegen dat het spel toen afgelopen was na slechts enkele avonden spelen.

## KONKLUSIE

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER is -evenals de voorganger- toegespitst op de beginner in dit soort S.S.I.-spellen. Het verhaal is aardig, maar de gevechten (waar het in deze reeks toch allemaal om draait) zijn te gemakkelijk. Wie meer van een echte uitdaging houdt, kan beter nog even wachten op het 3e deel uit de Krynn reeks: "Dark Queen of Krynn", dat zeer binnenkort op de markt komt.

En degenen die uitgekeken zijn op het AD&D concept, moeten nog meer geduld opbrengen. S.S.I. is namelijk bezig met het ontwikkelen van alternatieve speltechnieken en het eerste rollenspel, dat als onderdeel van een nieuwe trilogie uitkomt, gaat "Tales of Magic" heten. Verder wordt er hard gewerkt aan "Eye of the Beholder 3" en staan er een griezeladventure ("Ravenloft") en een science-fiction spel ("Spelljammer") op het programma.

Wat TREASURES aangaat: het is een leuk tussendoortje, zoiets als een flutromannetje uit de Bouquet reeks, dat lekker wegleest als je geen zin hebt in iets moeilijks. Alleen kost zo'n boekje zeer weinig, terwijl je voor dit spel een prijs betaalt, waar momenteel veel betere adventures voor te krijgen zijn met bijvoorbeeld wat meer muziek: bezitters van een muziekkart krijgen nog steeds alleen een introdeuntje en wat geluidseffekten.

## Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software



# HUGO 1&2

Public domain software.  
Amiga 512Kb.  
Joystick/keyboard.  
Aantal spelers: 1.  
Richtprijs: FL. 25,= per deel.

HUGO is een public domain spel uit Scandinavië waarvan inmiddels een tweede deel is verschenen. De spellen zijn zeer eenvoudig, maar erg leuk en bevatten volop animatie. Binnen een uurtje heb je het spel uit, maar dan is het als cartoon (want dat is het in feite) nog niet afgelopen. Alles wat je namelijk verkeerd doet in dit behendigheidsspel wordt opgeluisterd met leuke animaties en fraaie geluidseffekten. Dus overall moet je zorgen dat je alles minstens één keer fout doet om alle cartoons te kunnen bekijken. Zo heb je op een alternatieve manier nog wat extra lol. Hugo is ook geschikt voor kleinere kinderen en zal het goed doen op een verregend verjaardagsfeestje.

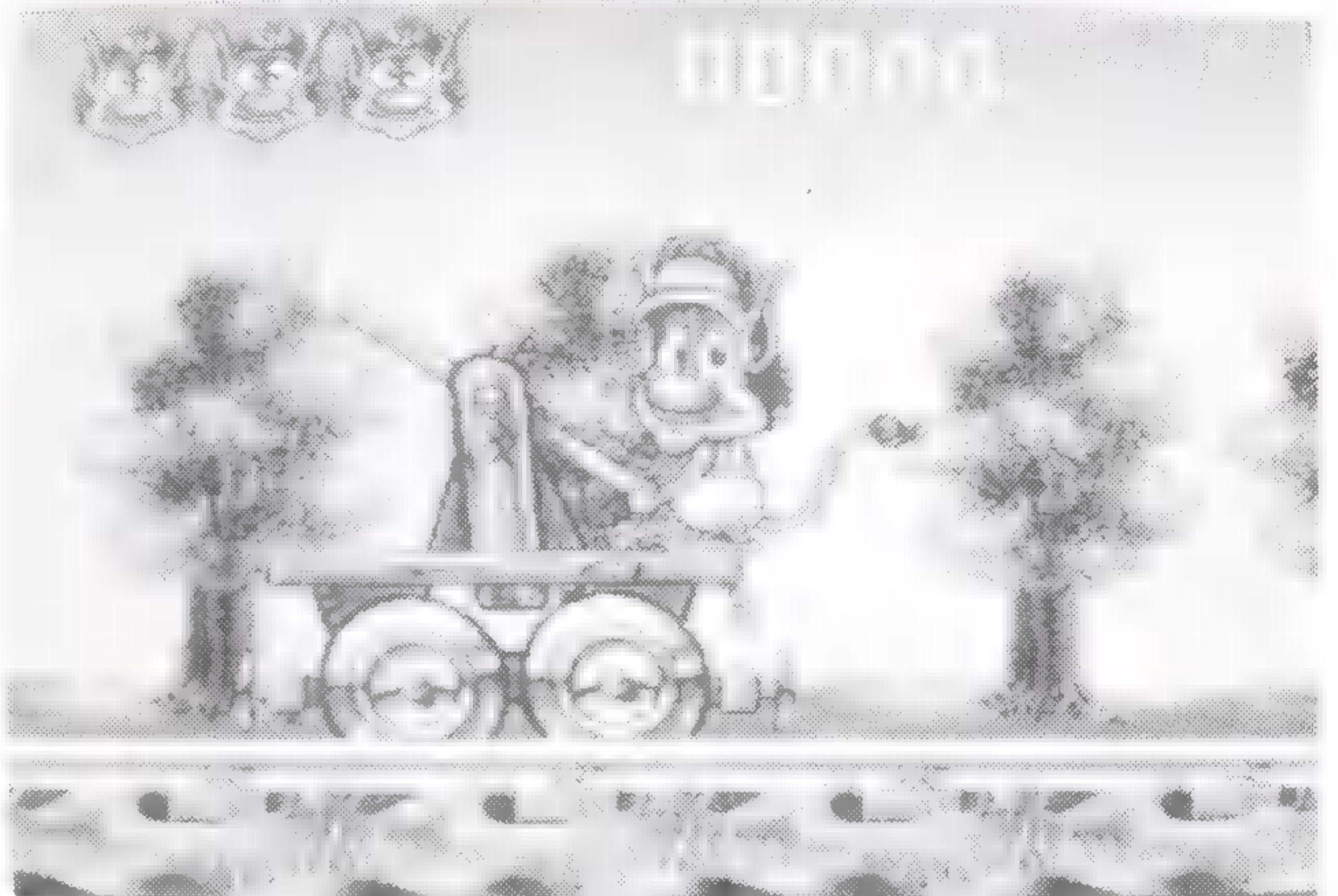
De beelden zijn schitterend en de animaties erg leuk. Veel lachen geblazen is het bij de krankzinnige stemmetjes en geluiden die worden gebruikt. Jammer genoeg kan ik het niet verstaan. De prijs is vrij hoog omdat de spellen verdeeld zijn over minimaal 5 diskettes. Deel twee is nog iets makkelijker dan deel 1.

## Alfred.

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



Beschikbaar gesteld door Dragon PD.



# 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	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! 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 CALL 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 LEAGUE ■ UTOPIA DATA DISKS 59.00

## Amiga PD:

## Prijs per diskette:

QUIK ■ SILVA, PETER'S QUEST V1.2, DE TAS (2)	6.00
AMOS V1.34 UPDATE, AMOS V1.34 COMPILER UPDATE	6.00

## MS-DOS PD:

EGGERLAND III	6.00
---------------	------

Public Domain software FL. 6,= per diskette. Bij 2 of meer diskettes FL. 4,50 per stuk!

## Diskettes:

50 stuks 3.5"DD	FL. 75,=
50 stuks 3.5"HD	FL. 100,=

Bel voor **GRATIS** catalogus.

Prijzen inclusief verzendkosten. Remboursen FL. 5,= extra. Prijswijzigingen en leverbaarheid onder voorbehoud. Bankrekeningnummer 43.31.09.491

# Midwinter II, Flames of Freedom

Softwarehuis: Rainbird.

PC ■ compatibles, min. 80286, min. 640Kb., VGA en MCGA, kleurenmonitor noodzakelijk, harddisk noodzakelijk, muis of joystick aanbevolen.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.

Roland, AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 139,=

De verpakking is netjes verzorgd, evenals de documentatie. De drukwerkjes zijn uitvoerig en compleet. Een klein boekje beschrijft het verhaal en vormt zodoende een leuke achtergrond voor het spel. Gelukkig is het dit keer met 20 bladzijden wat beknopter dan bij Midwinter 1 (ruim 100 pagina's). Op een bijgeleverde kaart staan keurig alle funktietoetsen vermeld; erg handig als je snel aan de slag wilt gaan. Het handboek is verder duidelijk ingedeeld en erg overzichtelijk. Wat echter opvalt is dat de twee meegeleverde diskettes niet genummerd zijn. Er is een programmadisk en er is een grafische disk. De bescherming van het spel is off-disk en bestaat uit het herkennen van diverse gezichten, die opgezocht moeten worden in het handboek. In tegenstelling tot MIDWINTER 1, waarbij je het hele boek moest doorbladeren op zoek naar de juiste afbeelding, staan dit keer alle gezichten keurig op enkele pagina's bij elkaar. Een aanmerkelijke verbetering.

Dan het spel. Je speelt een geheim agent van COBRA (Covert Operations BuReAu) die uitgezonden wordt op diverse missies. Er zijn 42 eilanden voor de kust van Afrika, waarvan er slechts één nog niet bezet is door de Saharan Combat Group. Het doel is daarmee dan ook al duidelijk. Probeer zoveel mogelijk eilanden te bevrijden en zodoende een machtig blok te vormen tegen de strijdkrachten van het vasteland, voordat die overgaan tot een volledige oorlog tegen jouw eiland.

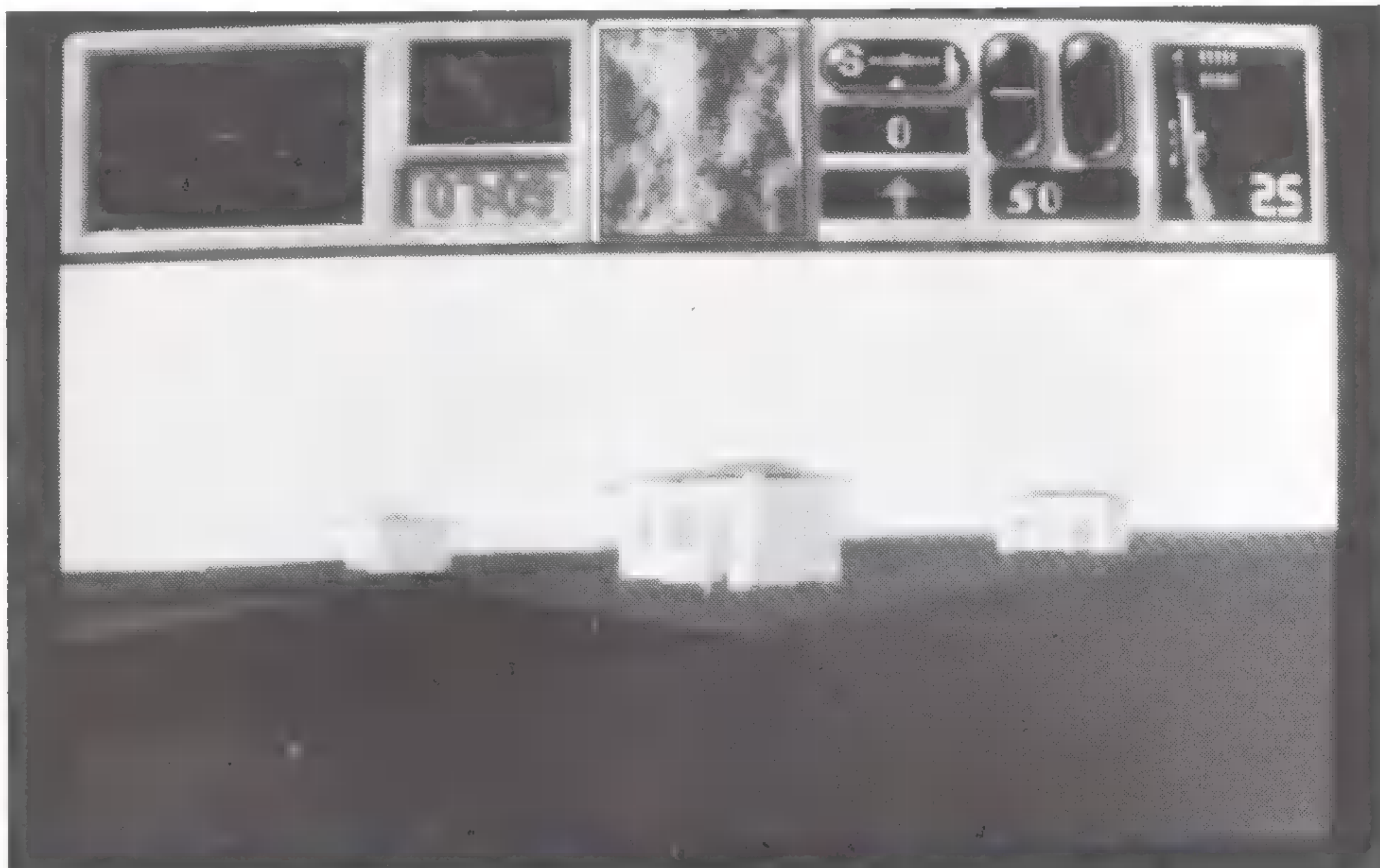
Er kan gekozen worden uit verschillende opties.

Training: hierbij kan je alle mogelijke acties uittesten en alle soorten voertuigen besturen.

Raids: dit zijn enkele missies waarbij je vantevoren een eiland uitzoekt dat je wilt gaan bevrijden.

Tenslotte Campaign mode, waarin je missie na missie moet spelen voordat de totale overwinning je toekomt.

Allereerst dien je een agent te creëren of een bij het pakket meegeleverde agent van stal te halen. Erg leuk is het aanpassen van het gezicht aan de wensen van de speler. Elke variatie is mogelijk en alleen dit gedeelte heeft mij geruime tijd be-



ziggehouden. Naast het uiterlijk dienen natuurlijk ook de psychologische en fysieke aspecten van de agent aangepast te worden aan jouw wensen. Dit onderdeel doet sterk denken aan de diverse role-playing games.

De moeilijkheidsgraad kan worden veranderd van novice, via intermediate en experienced, tot expert zodat het spel aan jouw kwaliteiten als geheim agent aangepast kan worden. Zelf heb ik gespeeld op novice en intermediate level en dat vond ik al pittig genoeg. Voor de echte 007 onder u zal de expert level een ware uitdaging vormen.

De simulatie van de diverse voertuigen (variërend van tank t/m een ballonvaartuig) is matig. De besturing is eenvoudig, maar het realisme is ver te zoeken. Gelukkig kan er gebruik gemaakt worden van een automatische piloot of van een Quick Time key, zodat de tijd die je doorbrengt met het verplaatsen door het 3-D landschap tot een absoluut minimum kan worden beperkt. Het vechten met behulp van voertuigen is erg gemakkelijk. Je drukt maar op de vuurknop en de afgevuurde raketten vinden altijd wel hun doel. Zonder voertuig daarentegen is het vreselijk moeilijk om te vechten. Het raken van een rijdende tank met een handgranaat is absoluut ondoenlijk.

Het beeld is netjes, hoewel niet spectaculair. Het landschap is saai met continue kleine vlakken die het uitzicht beïnvloeden. Rijden of lopen over deze vlakken geeft je steeds het gevoel op een stormachtige zee te zitten, doordat het beeld de hoekgradatie van ieder vlak volgt en zo dus als een gek schommelt. De gebouwen die je tegenkomt zien er praktisch allemaal hetzelfde uit en de kontaktpersonen in de verschillende stadjes zijn nog het best te vergelijken met gigantische Lego figuurtjes.



Het verhaal en de opdrachten zijn leuk en zeer gevarieerd. Er dient veel contact te worden gelegd met allerlei personen, die jou echter ook kunnen verraden. Zodra je verraden bent ga je naar de gevangenis en moet je proberen te ontsnappen. Daartoe kan je de bewakers omkopen, overmeesteren of zelfs verleiden. Zodra je de gegeven opdrachten hebt volbracht is het eiland bevrijd. Je wordt dan overladen met geld en geschenken. Vaak krijg je ook nog een geheim wapen mee, dat je op je volgende missies goed kan gebruiken. Uiteraard krijg je ook nog bonuspunten voor vernietigde vijandelijke eenheden.

MIDWINTER 2 is een goed spel met een zeer goed verhaal en biedt zowel de role-playing fanaat, de simulatiefreak en de strategiedwaas een goede uitdaging, doordat al deze elementen in dit spel aanwezig zijn. Op deze vlakken afzonderlijk kan MIDWINTER 2 helaas niet meekomen tegen de concurrentie, maar als geheel is het een zeer speelwaardig spel dat aanmerkelijk beter is dan het eerste deel.

**Frans.**

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

Beschikbaar gesteld door D&S Software

# PLANET'S EDGE: THE POINT OF NO RETURN

Softwarehuis: New World Computing.  
PC & compatibles, 640k. ram, min. 542k.  
vrij geheugen, EGA, VGA, MCGA, Tandy.  
Roland, Adlib, Sound Blaster, Tandy 3-voice, DAC.  
Muis/keyboard.  
Diskettes: 3.5"DD of 5.25"DD.  
Richtprijs: FL. 139,=

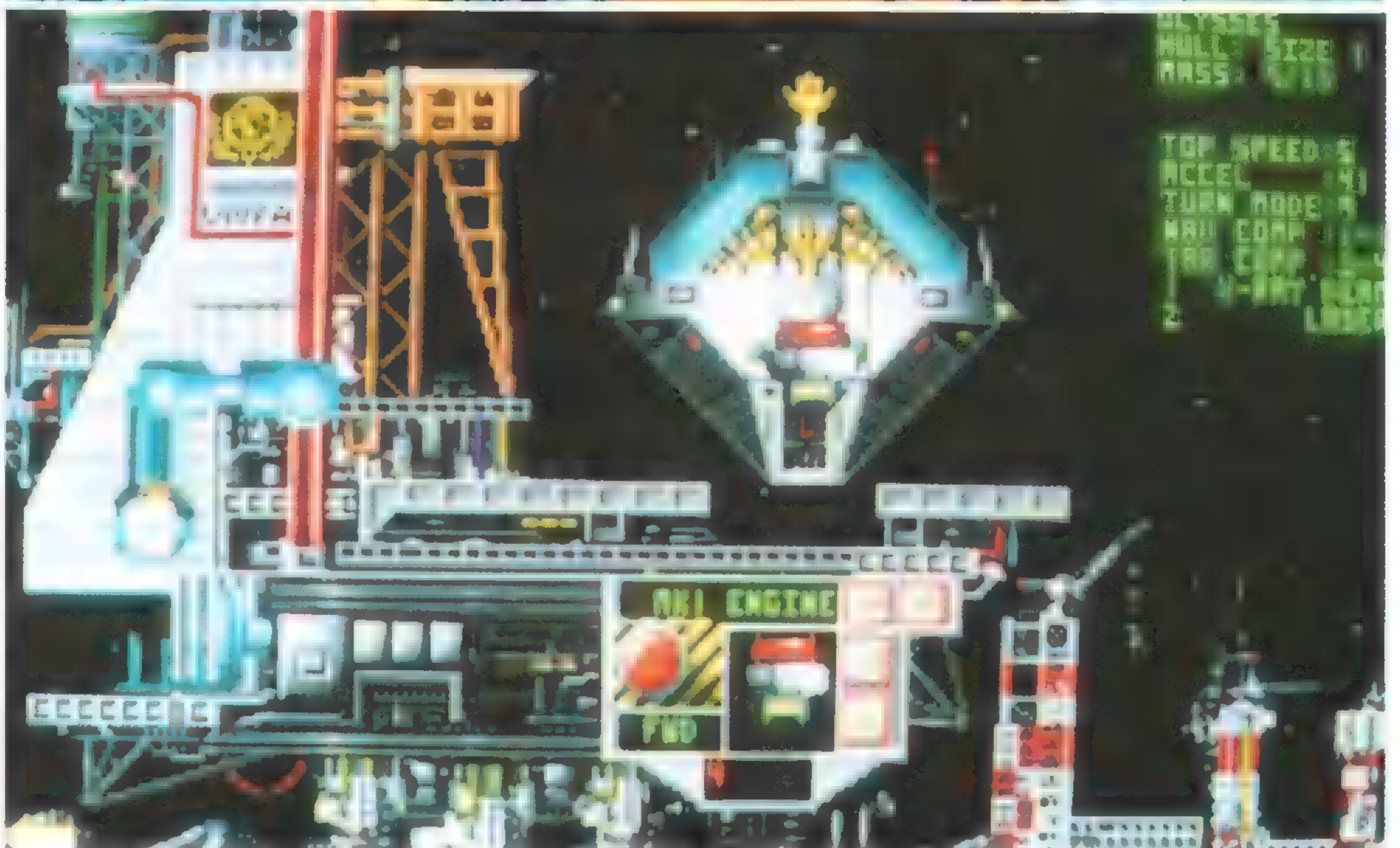
Strategie, Role-Playing Adventure  
en Space Combat Simulator in  
één pakket.

Van de makers van de MIGHT AND MAGIC serie mag je verwachten, dat ze weer met een kwaliteitsproduct op de markt komen en met dit PLANET'S EDGE hebben Jon van Caneghem en zijn makers ruimschoots aan die verwachting voldaan. Dit is echter geen eenvoudig pakket, waar je meteen lekker mee aan de slag kunt, dus weet waar je aan begint.....

In de doos vinden we het "U.N.F.A. Contact Manual", een "Reference Guide", een sterrenkaart en een vrij dik schrijfblok en om dit spel te kunnen doorgronden zijn al deze attributen onmisbaar.

Het is 2045 en op 23 juni van dat jaar voltrekt zich een ramp. Door een ongelukkig uitgevallen experiment van een buitenaards ruimteschip is de aarde compleet verdwenen en naar alle waarschijnlijkheid in een andere dimensie terechtgekomen. Dit wordt afgeleid van het feit, dat de Maan zich nog steeds in een baan rond de plaats beweegt, waar zich de moederplaneet bevond. De 823 man tellende bevolking van de Maanbasis heeft nog 3 jaar, voordat de voorraden op zijn en dit is voor Commander Polk reden genoeg om hulp van buitenaf in te roepen. Drie keer raden wie ervoor moet zorgen dat de Aarde terugkomt op haar plaats in het planetenstelsel Sol? Juist..... (eigen naam invullen).

De commandant stelt je 4 van zijn beste manschappen ter beschikking: William Dean, Osai Tsakafuchi, Nelson Ngatadatu en Katya Mershova. Deze 2 vrouwen en 2 mannen hebben meerdere taken aan boord van je ruimteschip en zijn tevens de hoofdpersonen tijdens de adventures op de diverse te bezoeken planeten. Jijzelf blijft tijdens het gehele spel een anoniem persoon op de achtergrond, die enkel commando's geeft. In tegenstelling tot wat gebruikelijk is bij andere role-playing adventures, heeft je team vooraf vastgestelde vaardigheden en ook tekortkomingen, waarop je verder geen invloed kunt uitoe-



fenen. Je moet ze maar nemen zoals ze zijn, wat eigenlijk wel realistisch is. Omdat we hier met science-fiction te maken hebben, kan je bemanning nooit doodgaan. In de Crew Quarters op de Maanbasis kun je dode leden van je groep laten klonen, waarbij je wel kans loopt dat de skills iets verschillen.

Om de Aarde te kunnen redden, moet het E.T.S. (extraterrestrial ship) dat de ramp veroorzaakt heeft en daarbij zelf ook vernietigd werd, gereconstrueerd worden. Op de sterrenkaart zie je dat alle actieve planetenstelsels binnen een straal van 128 lichtjaren vanaf Sol door jou bezocht en onderzocht kunnen worden, waarbij dit gebied is verdeeld in 8 sectoren. In elke sektor is een onderdeel van het E.T.S. te vinden; een opsomming van deze elementen krijg je van Mason Polk tijdens je briefing en bij een bezoek aan het onderzoekslaboratorium op Moonbase krijg je een blauwdruk van het E.T.S. te zien, waarop de te vinden objecten aangegeven zijn. De wetenschappers op Moonbase doen hun best om je zoveel mogelijk te helpen aan wapens, medische apparatuur en een

goed ruimteschip. Hun voorraden zijn echter beperkt en om vooruitgang te boeken hebben ze materialen nodig, die alleen in andere planetenstelsels te vinden zijn of geruild kunnen worden met rondreizende handelsschepen. Je eerste ruimtescheepje is de Ulysses en kan slechts 8 eenheden cargo vervoeren of uitgerust worden met 2 wapens. Dit gebeurt bij de Shipyards en is erg leuk om naar te kijken. Bij het Warehouse tenslotte kun je de bemanning van een uitrusting voorzien, cargo in- en uitladen en met het voorhanden materiaal wapens, schepen en andere benodigdheden bouwen.

Tenslotte ga je naar het Launching Pad en zie je de Ulysses gelanceerd worden, waarna je eerste ruimtereis kan beginnen.....

## DE EERSTE OPDRACHT

Het eerste onderdeel voor de reconstructie van het E.T.S. is een Algiebian Crystal en om je niet te ontmoedigen, word je hierbij nog geholpen door middel van tips. Polk vertelt je dat je het best naar het nabijgelegen Alpha Centauri kunt reizen om



meer informatie in te winnen. Als je met lege ruimten vertrekt, kun je het best even naar Venus gaan, want daar kun je voorraden inladen. Linksonder in beeld zie je de betreffende planeet met de benaming, waarna je William het commando "Enter Orbit" geeft. De Ulysses draait dan netjes in een baan om de planeet, Osai kan een scan maken en vertelt je of er eventueel wat te vinden is. Als dat het geval is, kan Nelson cargo inladen.

Na het verlaten van Sol kom je in de ruimte, die er exact zo uitziet als op de sterrenkaart. Elk planetenstelsel wordt aangeduid met een zonnelymbol en als je er al eerder geweest bent, kun je de automatische piloot activeren. Nieuwe planetenstelsels moeten met de hand aangevlogen worden: als je het stelsel nadert, dat je wilt bezoeken komt dit weer linksonder in beeld, waarna je snelheid moet minderen en precies in het zonnetje moet vliegen. Dan verandert het scherm en zie je de ster met daaromheen één of meerdere (soms wel meer dan tien!) planeten.

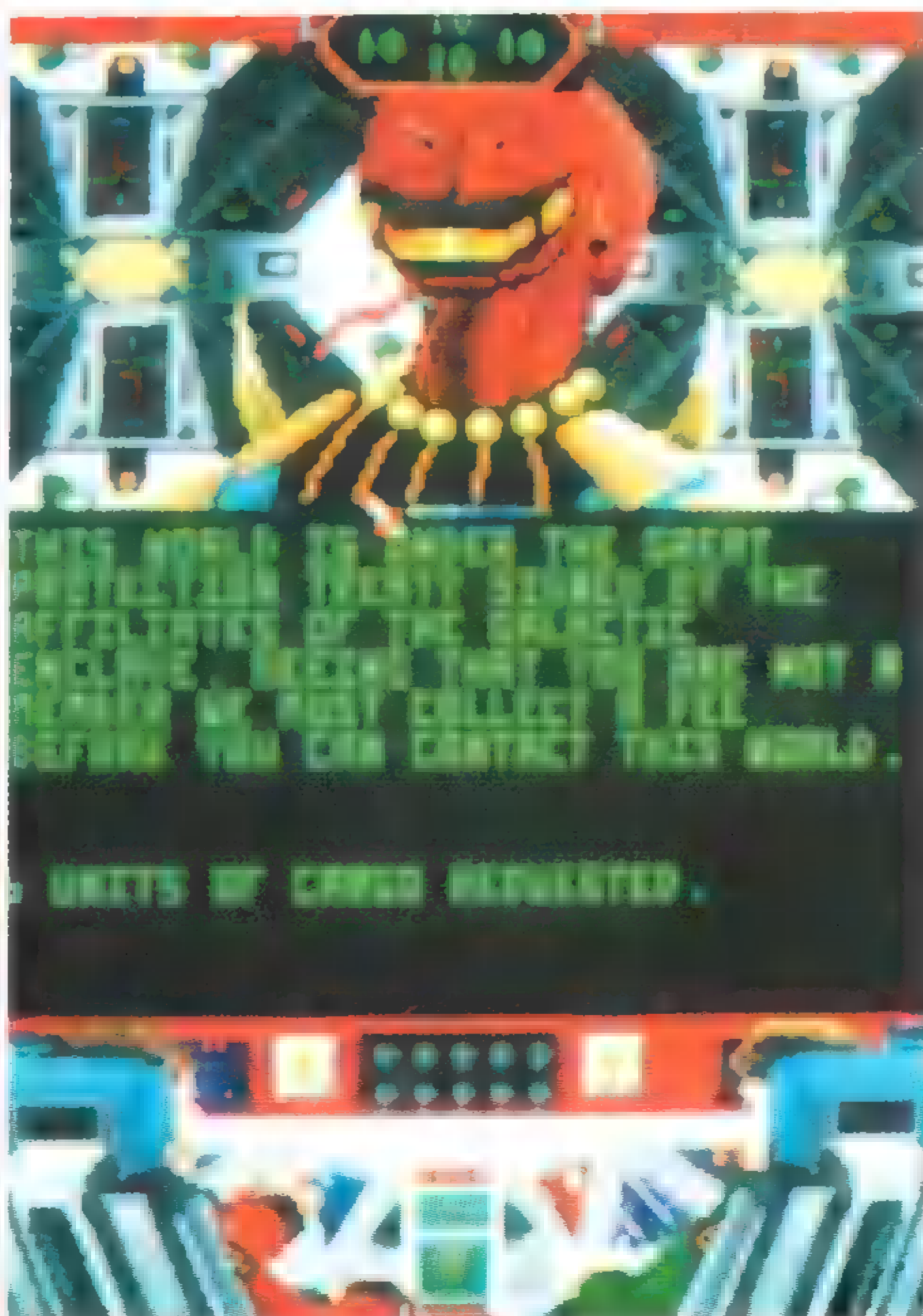
Bij Alpha Centauri is een Alien Outpost, waar het eerste adventure plaatsvindt. Wanneer de planeet bewoond is, moet je Katya het commando Communicate geven, waarna een alien op het scherm verschijnt en je vertelt dat je bijvoorbeeld 3 eenheden cargo moet betalen om toegang tot de planeet te krijgen. Osai voert dan het bevel Beam Down uit, waarna je je team in bovenaanzicht op het scherm krijgt en in dit geval meteen moet laten vechten met enkele robots. Bij deze gevechten bedien je elk groepslid om de beurt.

Niet iedereen is je vijandig gezind en van een aanwezige androïde krijg je de tip om naar Algieba te gaan in de gelijknamige sektor. In deze sektor is op meerdere planeten het één en ander te beleven: op Talitha kom je in een Middeleeuws kasteel terecht (waarbij de achtergrondmuziek uit Might & Magic III is) en word je verzocht een prinses te redden, die door haar moeder gedwongen wordt met een soort ruimtemossel te trouwen. Haar geliefde woont op Subra, een planeet waar men nog in

het Stenen Tijdperk leeft en communicatie alleen kan plaatsvinden door middel van praatstokjes. Op Algieba zelf sta je voor het dilemma of je de president wel of niet moet vermoorden om tenslotte op Koo-She terecht te komen, waar het kristal zich bevindt. Daar moet je weer uitmaken wie van het stel je als eerste op pad stuurt, want in de dungeon aldaar verdwijnen er ineens 3 van je groep in het niets en moet de overgebleven persoon de raadsels oplossen en in zijn/haar eentje de vijanden uit de weg ruimen. Ik heb voor Katya gekozen, die weliswaar weinig hitpoints heeft, maar wel het best met een Laser Rifle overweg kan.

### RUIMTEGEVECHTEN.

Nadat je met het kristal weer op de Moonbase terugkomt, is het eerste deel van PLANET'S EDGE afgerond. Dit eerste deel kon je "gratis" spelen, maar bij aankomst deelt Polk je mee, dat er verdachte aliens aan het werk zijn en of je maar zo



vriendelijk wilt zijn om een woord uit de handleiding in te voeren. Dat je vorderingen hebt gemaakt, blijkt uit het feit dat het "Research Lab" ineens groter geworden is. Voor de rest van het spel ben je nu helemaal aan de aliens overgeleverd: er wordt niets meer verteld en je moet zelf uitmaken welke sektor de beurt is om onderzocht te worden.

Inmiddels ben je er wel achtergekomen, dat een confrontatie in de ruimte onvermijdelijk is. Zelf ben ik een adventurefreak in hart en nieren en simulators, c.q. strategiespellen spreken mij niet echt aan. Uit gesprekken met lezers kan ik opmaken dat ik niet de enige ben, maar de programmeurs hebben dit aardig ingecalculleerd. Uitgesproken klieren zijn de piratenschepen, die je vrijwel konstant tegenkomt. De ene keer nemen ze je te grazen als je moet afremmen om een planetenstelsel binnen te vliegen, bij een andere gelegenheid ben je zelf zo klunzig om tegen zo'n schip aan te vliegen of je moet een planeet veroveren waar zich een piratenbasis bevindt om aan de broodnodige materialen te komen. Bij het commando "Attack" kom je in het gevechtsscherm, waarin je gebruik kunt maken van handbediening ofwel het bevel "Automatic Fire" kunt geven en lekker achterover geleund kunt kijken hoe de vijand het begeeft onder jouw laser en/of X-ray beam aanval of moet aanzien hoe je Ulyssesje uit elkaar spat.

### KONKLUSIE

Dit is zo'n programma, waar je in het begin geen bal van snapt en na enkele oefenrondjes de smaak te pakken krijgt. Nu ben ik er niet meer vandaan te slaan en bedien ik het ruimteschip alsof ik nooit anders gedaan heb. De mini-adventures op de planeten zijn niet al te moeilijk en van de gebruikelijke adventure-ingredienten heb je hier geen last. Je ploeg hoeft niet te eten en te slapen en er hoeven geen levels opgevoerd te worden; ze kunnen niet eens doodgaan.....

In buitenlandse bladen kan men dan wel schrijven dat er schaamteloos gejat is van Supremacy, Deuteros en de Starflight serie, maar dat zal mij een zorg zijn, omdat ik die programma's toch niet gespeeld heb. Ik vind PLANET'S EDGE gewoon een leuk compromis van strategie, simulator en -toch hoofdzakelijk- adventure, waarbij er in ieder geval heel wat meer planeten te onderzoeken zijn dan bij STARTREK, dat we in het vorige nummer beschreven. Grafisch ziet het er allemaal prima uit en de muziek is ook leuk, alleen tijdens de ruimtereizen had deze voor mij iets pittiger gemogen.

### Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

# FASCINATION

Softwarehuis: Tomahawk.  
PC & compatibles, min.  
512Kb.(Tandy 640Kb.), Hercules,  
CGA, EGA, VGA, DOS 2.11 of hoger,  
Microsoft muis, harddisk.  
Aantal spelers: 1.  
Diskettes: 3.5" of 5.25".  
AdLib, Sound Blaster, Pro Audio  
Spectrum, Intersound MDO.  
Richtprijs: FL. 139,=

Op mijn vraag betreffende het softwarehuis Tomahawk in Software Gids nr.13 kreeg ik al snel antwoord van een woordvoerder van Nederlands grootste software-importeur: Homesoftware in Haarlem. Tomahawk is inderdaad een Frans bedrijf en de producten zijn in voorraad bij Homesoftware, maar worden niet via de winkels gedistribueerd, omdat de verpakkingen niet aan de eisen voldoen. Zowel FASCINATION als A.G.E. en E.S.S. komen niet in de dealerlijst voor, maar voor al deze titels geldt bovengenoemde prijs voor de disketteversies.

FASCINATION zit verpakt in een vrij forse doos met een fraai uitzijende dame op het omslag, van wie het gezicht grotendeels schuilgaat onder een enorme hoed. Op de achterkant zien we screenshots, die er veelbelovend uitzien, hetgeen door het spel ook ruimschoots wordt waargemaakt. Als we de doos openmaken, begrijpen we wel een beetje wat Homesoftware bedoelt, want de inhoud had verzorgder gekund. Buiten de 6 diskettes (3.5") vinden we een luttel velletje papier met instructies voor de installatie en een goor gekleurd vel met codes voor de beveiliging. In het 8 pagina's tellende handleidinkje wordt in het Frans, Engels en Italiaans zeer summier wat informatie over het spel zelf gegeven. *Damage, mes amis.....* zo prijs je jezelf wel uit de softwaremarkt en dat is echt jammer, want dat heeft dit spel niet verdiend.

Als je de boel hebt geïnstalleerd op je harddisk, blijkt weer dat de Fransen goede programmeurs zijn en dat we hier te maken hebben met een adventure in Sierra stijl (en met een Sierra prijs), maar dan wat minder gemakkelijk. Vooral met de Larry serie zijn er overeenkomsten, want erotisch is volop aanwezig, maar het wordt niet echt schunnig.



Hoofdpersoon is Doralice, een sexy dame met beauty & brains, want ze is gezagvoerder van een vliegtuig. Op een vlucht van Parijs naar Miami krijgt ze te maken met een sterfgeval aan boord. Voordat het slachtoffer het leven laat, stopt hij Doralice een flesje in haar handen met een sterk liefdesopwekkend middel, dat afkomstig is van het bedrijf Q.U.L. Er zijn nog twee van zulke flesjes, maar die zijn gestolen door een krankzinnige plastisch chirurg, die ze voor experimentele doeleinden wil gebruiken, hetgeen desastreuze gevolgen kan hebben. Doralice belooft het flesje naar een zekere Miller bij Q.U.L. brengen, krijgt een koffer van de stervende man, die alleen nog "AARGH" kan uitbrengen. Tot zover het introverhaal in de handleiding. Het intro van het spel is veel indrukwekkender omdat het geheel geanimeerd is met gedigitaliseerde videobeelden. Je ziet een moord gepleegd worden, waarna de beelden zich verplaatsen naar een louches nachtklub, die later in het verhaal nog een belangrijke rol zal spelen. Hierna begint het spel echt. Doralice bevindt zich op haar hotelkamer in Miami, de koffer ligt op het bed en zij moet zien dat ze hem open krijgt ("AARGH"). Als dat gelukt is vindt ze een elektrische tandenborstel, waarin zich het flesje bevindt en zoekt ze telefonisch contact met Miller. Dan ontwikkelt zich een detective verhaal met een verrassende story-line en een nog verrassender ontknopning.

De bediening van FASCINATION gaat helemaal muisgestuurd en is uiterst ge-

bruiksvriendelijk. Uiteraard moet je elke lokatie minutieus onderzoeken, want net als hun collega's bij Delphine hebben deze Fransen oog voor detail. Heel kleine dingetjes kunnen van doorslaggevend belang zijn voor het oplossen van de zaak. Vaak de spelsituatie SAVEN en aantekeningen maken is geen overbodige luxe, want na elke scène kom je in een nieuwe fase van het verhaal en kun je niet meer terug. Blijkt later dat je iets vergeten bent of een item mist, dan zou je helemaal opnieuw moeten beginnen.

Wat de graphics betreft valt er op FASCINATION niets aan te merken: veel kleurige plaatjes met soepel lopende animaties, gezien vanuit het oogpunt van de hoofdpersoon, die je zelf niet ziet (behalve als ze onder de douche gaat en als ze lingerie gaat passen in een boutique). De muziek en geluidseffecten zijn ook prima; alleen als je een bepaalde memory manager hebt, kan de Soundblaster gaan janken. Het uitschakelen van deze manager is dan de oplossing, want dat is echt niet om aan te horen.

## KONKLUSIE

FASCINATION is een goed in elkaar zittend grafisch adventure, waaraan beginners een flinke kluit zullen hebben. Voor gevorderden is het een leuk tussendoortje, waar je een paar avondjes voor nodig hebt. Voor de Larry liefhebbers is dit een aanrader!

Aanvankelijk lijkt het spel erg makkelijk, omdat er veel hints gegeven worden (zo kom je bijvoorbeeld het hotel niet uit, als je iets vergeten bent). Hoe verder je echter vordert, des te minder tips worden er gegeven en op het laatst moet je alles zelf uitzoeken.

Laat Tomahawk maar gauw iets aan die verpakkingen gaan doen! Met zo'n prijskaart verwachten we bij een volgend product, dat die ook van Sierra kwaliteit zijn.

## Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



In Software Gids nr. 11 staat de recensie van *SEARCH FOR THE TITANIC*; een uitstekend spel dat echter zeer slecht geprogrammeerd was, voornamelijk beelden in CGA produceerde en een slechte handleiding had. *SEA ROGUE* is qua spel hieraan vrijwel gelijk en maakt verder alles goed wat de makers van het vorige spel hadden verprutst. Resultaat: EEN TOPSPEL!

## SEA ROGUE

Softwarehuis: Microplay.

PC & compatibles, min. 80286 12 Mhz., min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger, EGA (hi-res!).

Harddisk en muis aanbevolen.

Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.

AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 149,=

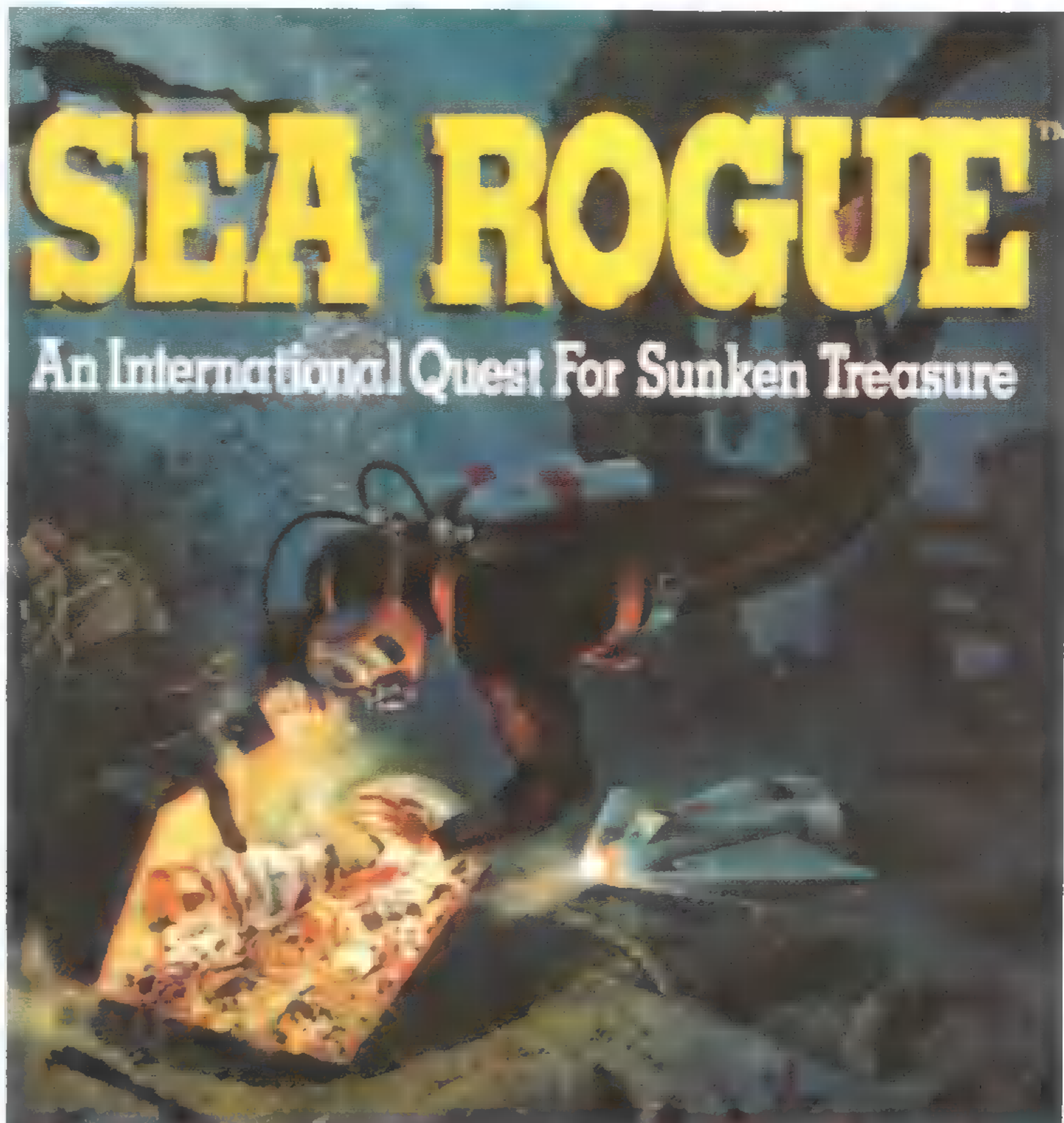
Dit spel is alleen geschikt voor hi-res EGA (640x350). Dit is uiteraard ook weer te geven op een VGA kaart, maar MCGA wordt NIET ondersteund en antieke EGA kaarten kunnen deze resolutie ook niet aan. De opgegeven prijs is gebaseerd op de Amerikaanse prijs en kan dus ietwat afwijken als het produkt eenmaal hier leverbaar is.

*SEA ROGUE* is gebaseerd op de klassieke avontures. Voeg hierbij wat strategie en koppel dit aan een - in dit genre- uniek gegeven met educatieve achtergrondinformatie en je krijgt een schitterend draaiboek voor een diepzeeduikavonture.

Je begint (zoals in elk adventure) met het samenstellen van je ploeg, die uit 5 personen bestaat. Ieder lid geef je eigen vaardigheden en deze worden weergegeven in de zo overbekende tabel met Intelligence, Dexterity, Charisma e.d., waar nu ook vaardigheden als 'map reading', 'underwater combat' of 'safe cracking' zijn opgenomen. Grappen als 'magic' zul je hier echter niet tegenkomen. Vervolgens ga je op pad met een eenvoudig bootje en een minimum aan apparatuur om naar het eerste wrak te duiken. De opgedoken spullen moet je inventariseren en met de verkregen gegevens moet je proberen uit te vinden van welk schip de wrakstukken, kanonnen en muntstukken afkomstig zijn. De spullen kun je verkopen aan banken, musea of particuliere verzamelaars en met het verkregen geld kun je de bemanning en het schip beter uitrusten in de diverse havens over de gehele wereld, al kun je met je eerste kleine bootje nog geen grote afstanden afleggen.

In tegenstelling tot *SEARCH FOR THE TITANIC* werk je niet met zeekaarten, waarop de locaties van de wrakken te vinden zijn, maar moet je zelf tips en informatie verzamelen in bibliotheken en kroegen, via het ontcijferen van radioberichten of op andere manieren zien voldoende gegevens te bemachtigen om nieuwe schatten op te kunnen duiken. In de havens kun je je bemanning 'trainen' en bij voldoende experience krijg je extra punten om de 'skills' op te voeren.

Het spel heeft 3 levels en in het hoogste kun je vechten met piraten en concurrerende schepen. Onder water moet ook gevochten worden tegen haaien en duikers van de tegenpartijen, want je speelt een competitie tegen 5 andere onderzoekers, die niet allemaal even eerlijk te werk gaan. Ben je zelf ook zo'n geldwolf en zal de archeologische waarde van de opgedoken spullen je een zorg zijn, dan kan ook jij met zeerovers en tipgevers van de zwarte markten in zee gaan (letterlijk bij dit adventu-



re). Je kunt echter ook extra geld verdienen door in te gaan op de beloningen die de diverse regeringen in het vooruitzicht stellen



voor het vinden van bepaalde schepen van hun land.

Wie niet zo van vechten houdt kan zich in het eerste level rustig met het adventure bezighouden, al blijven de haaien altijd actief; die hebben de handleiding niet gelezen. Wie veel knal- en schietwerk wil meemaken kan in het derde level z'n hart ophalen; je zit hier vaker achter het boordkanon dan achter de instrumenten. Level 2 biedt van alles een beetje.

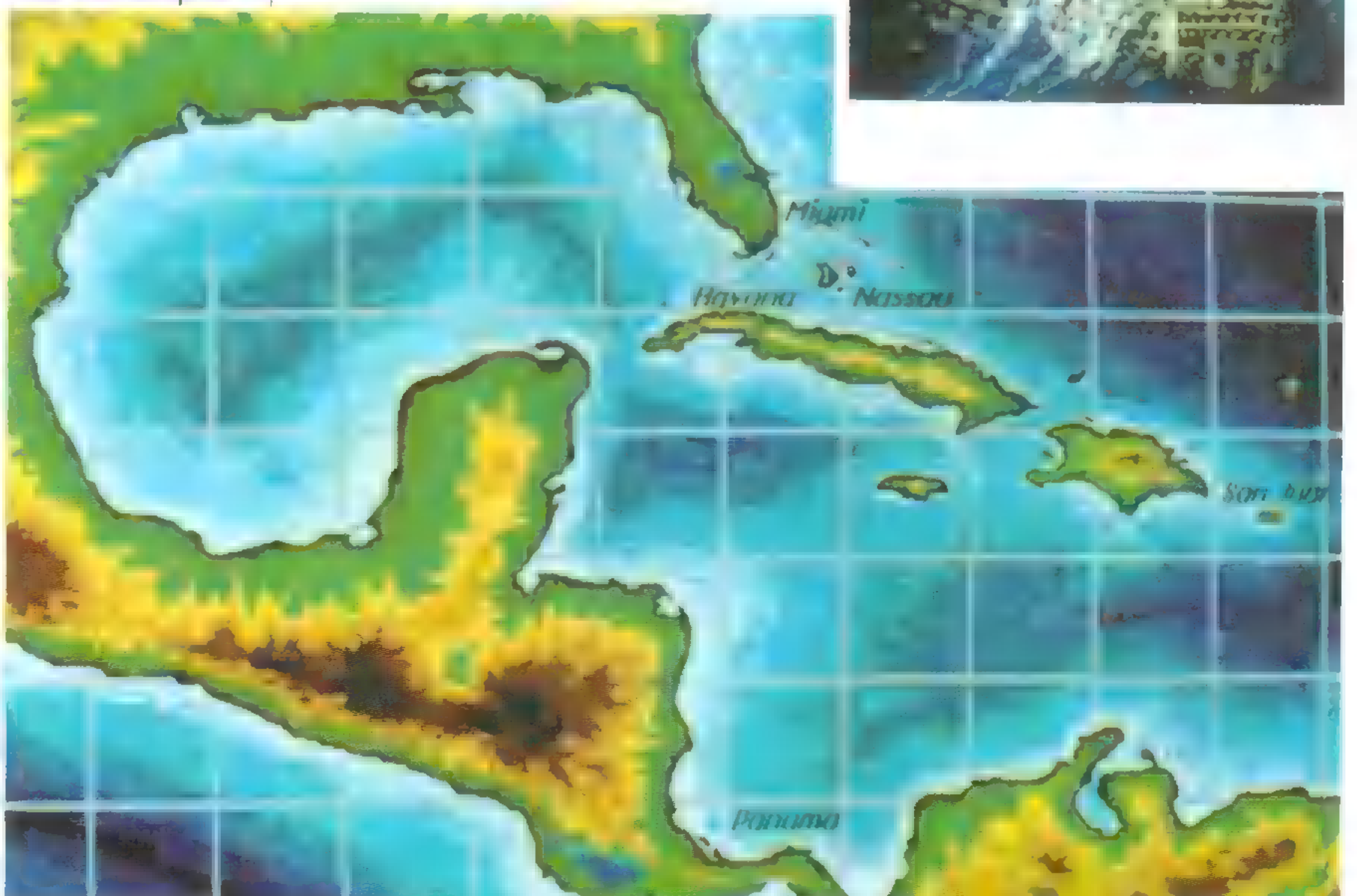
Als je flink bent gevorderd en net denkt dat je het allemaal wel gezien hebt, neemt het spel een aardige wending. Met voldoende geld en ervaring kun je dan een 'Sea Rogue' kopen. Dit is een hypermodern schip met zwaardere bewapening, dat ook dienst kan doen als mijnenveger en verder speciale apparatuur aan boord heeft om moderne wrakken op grotere diepte te kunnen onderzoeken. Nu moet je niet langer duiken, maar met sonar en probes de stalen rompen van grote schepen onderzoeken om zo doende waardevolle spullen te lokaliseren en uiteraard het belangrijkste: de kluis omhoog te halen. Deze onderzoeken hebben iets weg van het optekenen van een kaart van een dungeonadventure; kajuit voor kajuit moet je het inwendige van het schip aftasten.

De kwaliteiten als mijnenveger heb je nodig om wrakken op te duiken in gebieden met mijnenvelden.

Wie als eerste een 'SEA ROGUE' bezit kan hier veel geld verdienen, maar het kapitaal voor zo'n schip is niet makkelijk bij elkaar te duiken!

Het spel zelf is pure fantasie, maar de scheepswrakken, hun lokaties en hun lading zijn gebaseerd op authentieke gegevens. Speel je het spel opnieuw, dan kun je dus gebruik maken van de informatie die je in eerdere spellen verzameld hebt. Om niet met een berg papertjes naast je computer te zitten heeft het programma een 'Captain's Log' waarin je alle notities kunt maken. Dit logboek werkt gewoon als een tekstverwerker en de inhoud blijft op de harddisk bewaard, onafhankelijk van het geSAVEde spel, maar wel gekoppeld aan de kapitein die je hebt gekozen of aangemaakt. Zolang je met deze kapitein vaart kun je het logboek blijven gebruiken. Ga dus nooit duiken met je kapitein, want na een confrontatie met een haai of de vijand kun je hem kwijtraken en dan moet je wel helemaal opnieuw beginnen.

In de handleiding vind je een overzicht van alle schepen die je in het spel kunt vinden; zonder lokaties, maar wel met alle informatie over datum, lading e.d. In dit spel zijn wrakken opgenomen van schepen uit de Vikingtijd (10e eeuw) tot heden. Schepen als de "Tubantia" (gezonken in 1916), de "Bismarck" (1941) of de "S.S. Andrea Doria" die gezonken is na een aanvaring in 1956 kom je in dit spel ook tegen.



Opvallend bij dit spel is de grafische weergave. EGA heeft slechts 16 kleuren, maar door de hoge resolutie (640x350) en het combineren van 2 tinten per kleur hebben de makers beelden gefabriceerd, die vrijwel niet onderdoen voor die in VGA. Op de Amiga zien we dit regelmatig, maar op de PC wordt dit nog zelden gedaan. Uiteraard zijn de hi-res beelden haarscherp!

Het spel heeft goede muziekstukken via de geluidskaarten en de effecten worden weergegeven via de interne speaker. Daar het hier meestal gaat om signalen van bakens, sonar, telex of radio klinkt dit nog goed ook.

In tegenstelling tot veel soortgelijke spellen wordt hier met veel vaste gegevens gewerkt. Als je alle wrakken hebt gevonden dan is een nieuw spel alleen nog aardig als je alle ingewonnen informatie eerst vernietigt. Wie dit spel in level 1 heeft rondgespeeld kan echter nog met behulp van deze gegevens het 'vechtlevel' uitproberen. De programmeurs zadelen je dan wel op met een stel rotzakken, die goed overweg kunnen met radar, sonar e.d. en uitstekend kunnen schieten.

### KONKLUSIE

Dit spel ademt de sfeer van RAILROAD TYCOON, waarbij diverse spelelementen en overzichten sterke gelijkenissen vertonen. Toch komt het spel van andere makers, al zal het feit dat beide spellen van hetzelfde softwareconcern komen hier toch wel iets mee te maken hebben.

Grafisch is het spel uitstekend verzorgd en de vele verschillende schermen zorgen ervoor dat de ogen zich niet snel vervelen. De oren komen er ook goed vanaf mits je een muziekkaart hebt.

De spelkwaliteit staat op zeer hoog peil en de spelonderdelen (strategie, adventure, informatie en arcade) zijn dusdanig gedoseerd, dat vrijwel iedereen zich meteen prettig voelt in de stuurhut van z'n schip.

Het enige minpuntje is de aftasting van de schermen die alleen vertikaal gebeurt. Klik je rechts op het scherm iets aan, dan kun je een optie in een (nog openstaand) menu geheel links op het scherm activeren. Dit is in het begin even wennen.

Een perfect en origineel spel dat geschikt is voor vrijwel iedereen die een liefhebber is van dit genre. Enige kennis van de Engelse taal is echter onontbeerlijk, want je moet flink wat lezen in de handleiding en op het scherm.

**Alfred.**

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9



# DUNE

Virgin Games.

PC & 100% compatibles, 12 Mhz.  
AT aanbevolen, min.640Kb., toetsenbord/muis/joystick, VGA 256 kl./VGA monochrome.

Ad-Lib/Soundblaster/Roland.

Alleen harddisk.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"DD of 5.25"DD.

Richtprijs: FL. 129,=

"Dune is an absorbing interactive adventure game with breathtaking graphics and atmospheric sound based on the other world science-fiction classic written by Frank Herbert", aldus wordt DUNE aangeprezen op de achterkant van de verpakking. De meningen over deze computerversie van het wereldberoemde s-f verhaal zijn echter zeer verdeeld: in Engelse bladen wordt dit spel de hemel in geprezen, terwijl de Duitsers er geen goed woord voor over hebben en hun lezers waarschuwen, dat je binnen een uur in slaap valt van verveling. Na het spelen van DUNE ben ik als nuchtere Hollandse tot een konklusie gekomen, die er ergens tussennin ligt.....

De inhoud van de doos is een beetje karig, maar netjes verzorgd. Je krijgt een poster van het universum met daarop de planeet Dune en bij de "limited edition", die wij ter recensie tot onze beschikking kregen, vonden we ook nog een demodisk van "Lure of the Temptress", een productie van Virgin die binnenkort op de markt komt. De handleiding, die tevens dient voor de beveiliging, geeft een korte beschrijving van de geschiedenis van Dune, een zeer beknopte biografie van schrijver Frank Herbert en gaat in op de verfilming anno 1984 door Twin Peaks regisseur Da-



vid Lynch met Agent Cooper in de rol van hoofdpersoon Paul Atrides. Verder worden er nog enkele pagina's gewijd aan het Franse produktieteam Cryo, waarvan sommige leden bekend zijn geworden door titels als Captain Blood en Purple Saturn Day. De overige pagina's geven wat aanwijzingen voor het spelen van DUNE.

Wat betreft de graphics en de muziek hebben de makers niet overdreven; daar is niks mis mee. Ik vind het alleen een nogal raar gezicht dat de personages in de introfilm als een vis op het droge met hun monden bewegen, terwijl er geen woord gezegd wordt. Soms is animatie teveel van het goede en in dit geval had men de monden beter dicht kunnen laten.

Dune is een onherbergzame planeet, waarvan de oppervlakte uitsluitend uit woestijngebied bestaat. Het enige aantrekkelijke van deze woestijn is de aanwezigheid van de delfstof "spice". De slechte Baron Harkonnen heeft het alleenrecht voor het ontginnen van het "spice" en misbruikt hiervoor de autochtone bevolking (Fremen), die niet meer dan slaven zijn. Keizer Shaddam IV verleent de goede Hertog Leto Atrides toestemming zich in een verlaten paleis op Dune te vestigen en zich tevens met de ontginning van spice bezig te houden.

Het spel begint in het paleis (rood op de kaart), waar Leto zijn zoon Paul (jij) de opdracht geeft de nederzettingen (sietches) van de Fremen in de buurt te bezoeken en de bewoners te overreden met de "goeden" samen te werken. Als dit lukt, kun je kiezen uit 3 mogelijkheden: het ontginnen van spice, het inzetten als legereenheid en (in een later stadium) het irrigeren en beplanten van de woestijn teneinde de planeet leefbaar te maken voor de Fremen.

Voor het transport over de planeet maak je gebruik van een "ornithopter" (helicopter) en later kun je ook ritjes maken op reusachtige zandwormen.

Het "interactive" gedeelte bestaat voor de speler alleen uit het bezoeken van de sietches en dorpen, waar materiaal kan worden geruild voor spice. Verderop in het spel krijgt Paul via zijn moeder Jessica telepathische krachten en kan hij door middel van de optie "See Dune Map" alle geallieerde sietches bereiken, c.q. opdrachten geven. De legereenheden kunnen na een training ingezet worden als spionnen en vijandelijke forten "blootleggen", die je vervolgens kunt aanvallen, mits er genoeg soldaten per eenheid zijn, die ook nog voldoende motivatie dienen te hebben.

Voor de rest ontspint het verhaal zich volgens het boek van Frank Herbert en daar heb je geen enkele invloed op. Als je maar netjes op tijd de juiste personages aan-



spreekt en met de Fremmen doet wat er van je verwacht wordt, kom je uiteindelijk bij het "eindgevecht" terecht en zelfs dat verloopt geheel automatisch. Alle hoofdpersonen moeten in een sietch verzameld worden, die dicht bij het vijandelijk paleis van de vetzak Harkonnen gelegen is, waarna een scherm wordt neergelaten en de vijanden zich overgeven. Paul wordt tot keizer gekroond, want Shaddam blijkt ook niet helemaal zuiver op de graat te zijn en de eindronde wordt besloten met de mededeling: "Coming soon..... Dune 2". Joe-pie!!!!

### KONKLUSIE

Ik ben dus niet na een uurtje al in slaap gevallen, maar heb me toch enkele avonden met DUNE beziggehouden. Niet omdat het spel zo moeilijk is (integendeel), maar omdat het onderzoeken van de pla-

neet, het verplaatsen van je troepen e.d. behoorlijk wat tijd in beslag neemt. Toen het spel afgelopen was, was er echter geen sprake van voldoening, maar voelde ik me eigenlijk een beetje in de maling genomen. Ik heb het idee dat ik een heleboel "strategische" handelingen voor nop heb zitten verrichten en dat deze totaal geen invloed op de afloop van DUNE hadden.

De grootste misleiding in de doostekst vind ik de omschrijving "adventure", want daar heeft DUNE in de verste verte niets mee te maken. Zelfs in de makkelijkste "Sierra" moet je zoeken, puzzelen, raden en tips verzamelen, maar dat alles is in DUNE niet aan de orde; je krijgt het allemaal op een presenteerblaadje. Ik wil niet zeggen, dat DUNE een slecht spel is omdat de beelden, de animatie en de muziek zondermeer goed zijn. Het is me alleen niet duidelijk welke doelgroep de makers

hiermee voor ogen hebben. Volgens mij is DUNE uitsluitend geschikt voor de prille beginner (zowel op adventure- als strategiegebied) om met dit soort spellen kennis te maken. En dan zullen er ongetwijfeld nog wel wat Dune fans zijn, die alles verzamelen dat met het epos te maken heeft.

### Jocelyn

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

### AMIGA/ATARI-ST

DUNE wordt ook uitgebracht voor deze computers.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

# EPIC - THE 3D SPECTACULAR

Softwarehuis: Ocean.  
PC/AT 286, 386, 486 computers,  
VGA, harddisk.  
Keyboard/joystick/muis.  
Aantal spelers: 1.  
Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.  
Roland LAPC-1, AdLib, Sound  
Blaster.  
Richtprijs: FL. 129,- Amiga/Atari-  
ST: FL. 119,-

Ver weg, in een ander planetenstelsel vecht de bevolking van een planeet voor haar bestaan. De zon Maganellic staat op het punt in een Supernova te veranderen en zal daarmee zichzelf doen ontploffen en alle leven op de planeet vernietigen. Om te overleven is er maar één mogelijkheid en dat is te vluchten naar een ander gebied dat zo ver mogelijk van de onheilsplek verwijderd ligt. Evacuatieschepen worden in gereedheid gebracht, containerschepen met brandstof en schepen voor agricultuur worden gebouwd. En natuurlijk worden ook de conventionele starfighters in paraatheid gebracht. De plek die het meest geschikt is als doel voor deze eenmalige reis is Ulysses VII in het Tajbar System. Om daar te komen moet men echter door het REXXON territorium. Dit vijandige en oorlogszuchtige ras duldt echter geen indringers. Er is dus maar één uitweg: WAR!

### THE LEGEND

EPIC is een space-simulator en is daarmee HET antwoord op WING COMMANDER. Deze keer is echter geen supersnelle machine nodig om een beetje van het



spel te kunnen genieten: vrijwel elke AT vanaf 12 Mhz is al voldoende. De snelheid is te verklaren omdat EPIC van hetzelfde team komt als de straaljagertopper van vorig jaar: F29 RETALIATOR, eveneens een zeer snelle jongen.

In dit spel bestuur je het meest geavanceerde prototype starfighter dat de FEDERATION in huis heeft, de EPIC SOLINAR, die qua uiterlijk veel weg heeft van de A-WING FIGHTER (die wij kennen van de gevechtshandelingen in de STAR WARS film, RETURN OF THE JEDI). Slechts drie schepen kunnen gebouwd worden omdat de productie negen jaar duurt en omdat zij van een zeer zeldzaam metaal worden gemaakt. Als boordcomputer wordt een TYPE 5 PLUS systeem gebruikt, maar deze voldoet nog niet aan alle eisen en is nog niet officieel geregistreerd. Deze 1024 Giga Terabit machine heeft nog problemen met de complexe data die de EPIC

nodig heeft. Verder zijn er nog twee problemen met de EPIC. Van de brandstof die het schip nodig heeft is er nog niet voldoende voorradig en tot die tijd zal het schip moeten draaien op Ion CY kristallen. Dit betekent dat het schip "zuigt als een gek" en tankschepen meerdere malen bezocht moeten worden in een missie. Het tweede probleem is het gerucht dat de Rexxons gespioneerd hebben en nu ook een EPIC-achtig schip aan het bouwen zijn. De EPIC is verder uitgerust met verschillende typen lasers, ionen kanonnen, proton kanonnen en een neutronen blaster. Dit betekent dat je voldoende keus hebt uit wapens en op een missie niet te kort komt. Ook is er de keus uit verschillende soorten raketten en torpedo's. In de cockpit vind je buiten de snelheids- en brandstofmeters ook de schildenregelaar en een radar die op dezelfde manier werkt als de radar uit F29 RETALIATOR.



### TOP SECRET MISSIONS

De missies die je moet vliegen (acht in totaal) zijn zeer verschillend. In missie 1 begin je met het opruimen van een mijnenveld en daarna moet op een planeet een radarstation vernietigd worden. In level 2 moeten weer andere doelwitten geëlimineerd worden op een planeet, maar daarna zit je weer in de ruimte. Ik heb de meeste levels kunnen bekijken omdat ik de beschikking had over de wachtwoorden, maar zonder was ik nooit zo ver gekomen in zo'n korte tijd. In de handleiding worden alle missies uitgebreid besproken, tevens de doelwitten en de wapens waarover je beschikking hebt. In het spel zelf krijg je ook wel een briefing met deze informatie, maar dan iets beknopter en met mooie animaties van de vluchtplannen en planeten die vergroot worden en dan de doelen op zichtbaar worden. Uiteraard laten de Rexxons dit alles niet zomaar gebeuren, maar de hele vloot van battle-cruis-

in het vizier te krijgen, maar je wel meerdere malen een voltreffer moest hebben om een schip te vernietigen. Wat ook opvalt is dat je veel treffers kunt ontvangen voordat je eigen schip eraan gaat.

### FLIGHT CONTROLS

De besturing geschiedt via zowel muis, keyboard als joystick. Mijn favoriet is de muis, omdat ik die ook gewend was bij WING COMMANDER, maar nu reageert hij veel direkter en zonder een cursor die door het beeld vliegt. Met de muis schiet je rechts en links geef je gas. Dit kan wel een verwarrend werken, want mij lijkt schieten toch net iets belangrijker dan snelheid maken. De joystick werkt maar met één knop, wat betekent dat de snelheid en wapenkeuze geregeld moet worden met het toetsenbord. Verder kun je in combinatie met het toetsenbord ook nog de schilden regelen, doelwitten selecteren, wapens kiezen en de details regelen (dit laatste zonder veel zichtbaar effect).



sers en starfighters komt in actie. Ook hun luchtmacht heeft de beschikking over verschillende fighters, die er allemaal even STAR WARS-achtig uitzien. Bij de missies op land zijn er ook voertuigen zoals groot uitgevoerde bulldozers en tanks en er zijn ook raket-lanceerinstallaties.

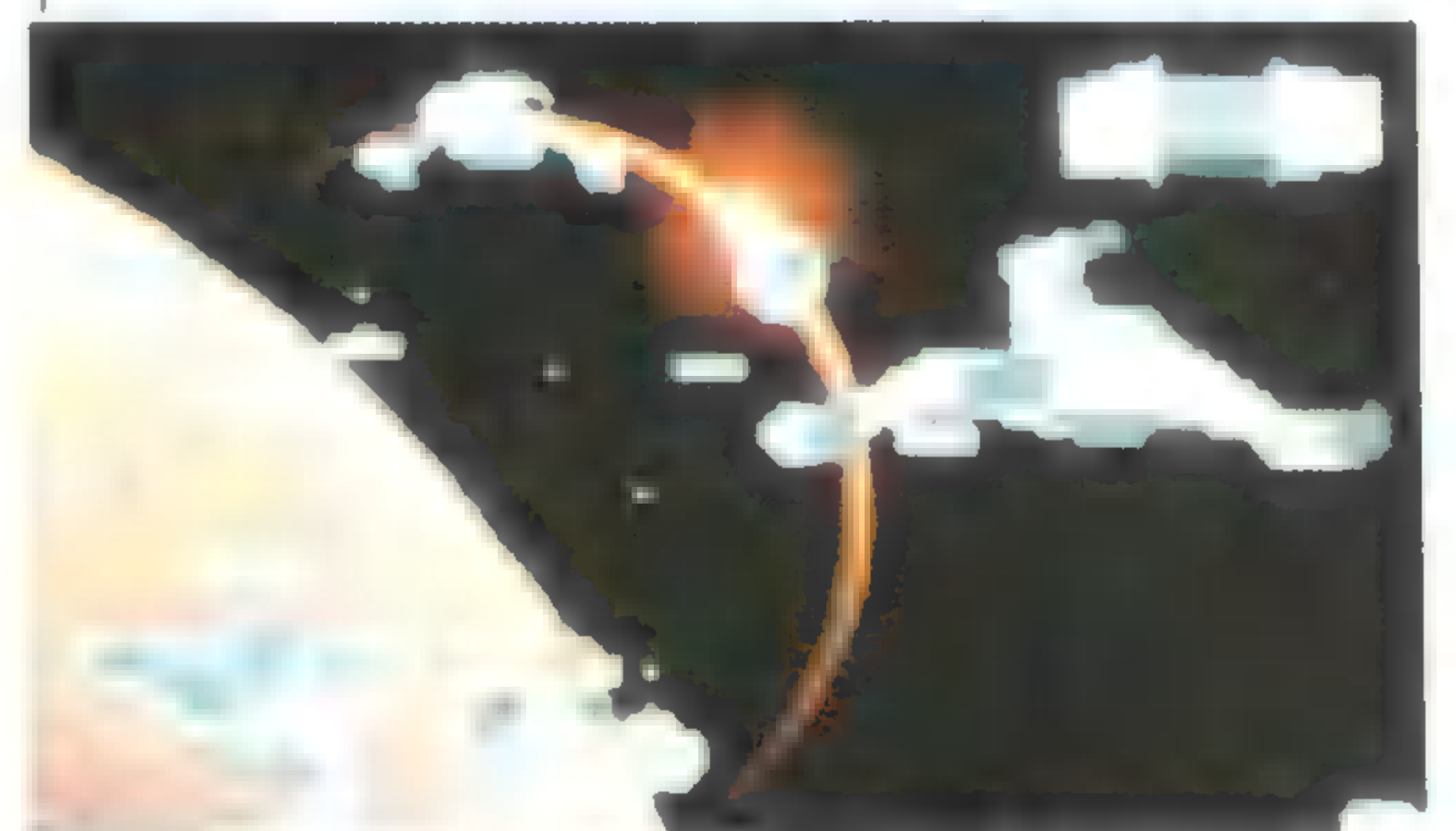
Persoonlijk vind ik het "dog-fighting" niet zo sterk en wel om het volgende: De meeste fighters hebben jammer genoeg het nadeel, dat is dat ze met één treffer vernietigd zijn. Ook schieten ze razendsnel langs je heen waardoor ze erg moeilijk in het vizier te krijgen zijn. Dit in tegenstelling tot WING COMMANDER, waar het weer zeer gemakkelijk was om een schip

Het vliegen en snelheid maken werkt een beetje raar; het gas moet altijd ingehouden worden, anders ligt het schip meteen stil (ook niet erg realistisch als je bedenkt dat er geen wrijving is de ruimte). Zodra je wilt schieten moet je de snelheidsknop al gauw los laten, anders ben je het doelwit al voorbij. Nadeel is dat er geen mogelijkheid is om op normale wijze het spel te verlaten en er altijd opnieuw opgestart moet worden.

### KONKLUSIE

Alles wat EPIC biedt is wel eens eerder te zien geweest. De link naar WING COMMANDER is natuurlijk duidelijk en ook dat het spel veel weg heeft van zijn voorgan-

ger F29 RETALIATOR. Omdat EPIC zich afspeelt rond een vloot lijken de animaties veel uit die van de serie BATTLESTAR GALACTICA. Hier zag je ook altijd dat van die grote moederschepen langzaam voorbij "kropen", waar dan kleinere fighters tussendoor schieten en allerlei rare koprollen maakten. Dit is perfect overgenomen in EPIC. Bij de missies, die zich op een planeet afspelen, voel je je SKYWALKER zelf uit STAR WARS, die over de oppervlakte van de DEATH STAR schiet om de planeet uit te schakelen. En dan die snelheid! Het beeld is werkelijk fantastisch. Natuurlijk niet even gedetailleerd als bij WING COMMANDER, maar wel duidelijk van vorm en nu eens niet van die overdreven kleuren, maar "gewone" grijze schepen (bij WING COMMANDER vielen de details weg als een schip een beetje dicht in de buurt kwam). Misschien was het wel leuk geweest als er meer details waren ingebouwd, waardoor mensen met een supersnelle PC meer details zouden kunnen krijgen. Het geluid is jammer genoeg een beetje teleurstellend. Het intromuziekje is aardig, maar wordt gauw irritant. Bij de animaties tussendoor hoor je helemaal niets. Wel fraaie ontploffingen met een vol en krachtig geluid. De handleiding is prima en geeft informatie over de schepen, planeten, wapens etc. In de handleiding vind je echter niks terug over de besturing. Dit staat allemaal gedrukt op een apart kartonnetje dat helaas niet compleet is, want niet alle functies staan er op. Buiten de handleiding vind je in de doos ook een poster die met het bijgeleverde 3D brilnetje bekeken kan worden. Maar aangezien je niet de hele dag met zo'n ding op je neus loopt, is de poster te lelijk om gewoon op te hangen. Qua simulatie wint EPIC het niet van WING COMMANDER, want EPIC is toch meer actiegericht (dit was ook het geval bij F29). Ook het filmeffect gaat een beetje verloren door het



gemis aan geluid en muziek. HET grote voordeel bij EPIC is de snelheid, waardoor dit spel ongetwijfeld een groter publiek zal trekken. Voor de STAR WARS fanaten weer een must en voor iedereen die van een goed aktiespel niet te versmaden.

**Arthur Geraerts**

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

Beschikbaar gesteld door D&S Software.



## STORM MASTER

Silmarils.

PC,XT,AT & 100% compatibles,  
DOS versie 2.10 of hoger, CGA,  
EGA, VGA, Hercules.

Adlib, Soundblaster, muis, joyst-  
tick, keyboard, 1 speler.

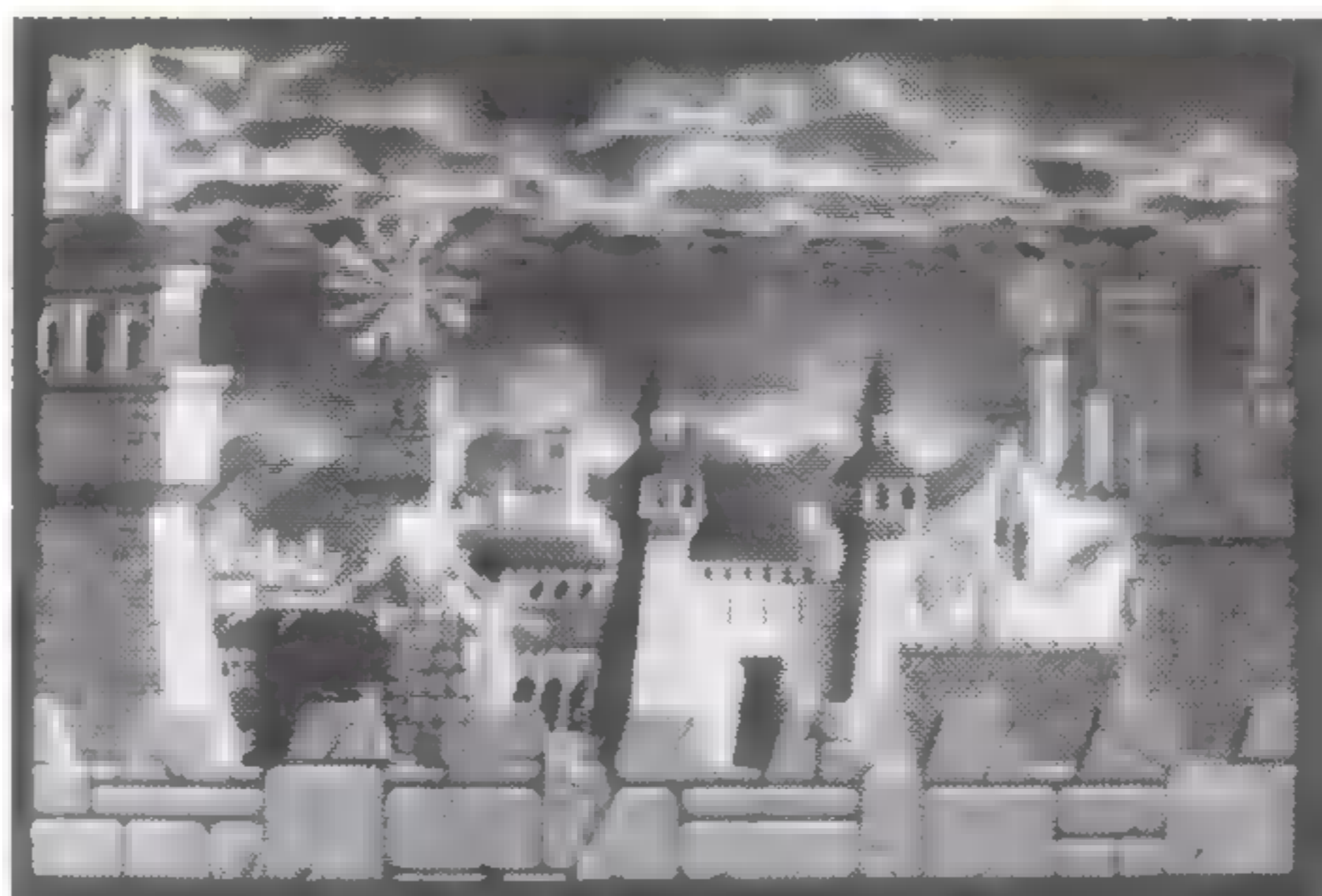
Formaat: 3.5"DD.

Richtprijs: FL.99,=

Silmarils is een vrij onbekend Frans soft-  
warehuis, dat we o.a. kennen van Crystals  
of Arborea en de Boston Bomb Club. Met  
STORM MASTER heeft men een poging  
gedaan een spel uit te brengen, dat verge-  
lijikbaar zou moeten zijn met titels als Po-  
pulous, Realms en Supremacy en die po-  
ging is wat mij betreft jammerlijk mislukt.

Ik ben al zeer verbaasd dat dit produkt wèl  
in het Homesoft assortiment is opgeno-  
men (zie de recensie van Fascination el-  
ders in dit blad), want de verpakking van  
STORM MASTER vind ik er niet uitzien.  
De voorkant van de doos is gewoon lelijk,  
de achterkant met screenshots ziet er wel  
aardig uit en de 4-talige handleiding is we-  
liswaar een net boekje, maar je lachspie-  
ren worden wel geactiveerd als je het  
doorbladert en de kindertekeningen ziet,  
die als illustratie moeten dienen.

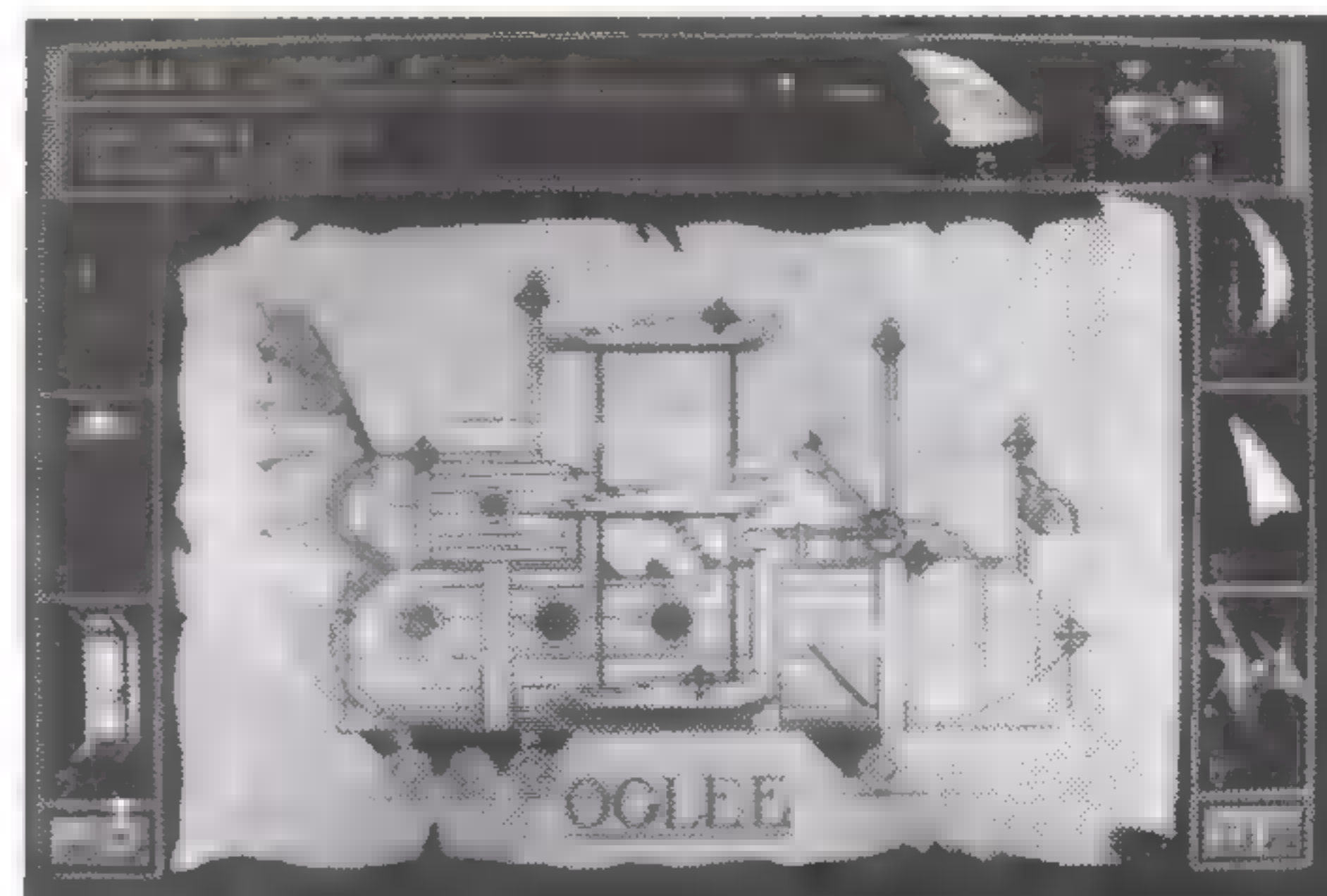
Het spel zelf wordt geleverd op één  
3.5"DD diskette, die tevens voor de bevee-  
liging zorgt, want deze moet tijdens het



spelen in de A-drive blijven zitten. Na het  
opstarten zou je als muziekkartbezitter  
denken, dat er iets mis is: op het scherm  
zie je windmolens als een razende tekeer  
gaan en bliksemflitsen voorbijschieten,  
maar door de speakers hoor je slechts  
een zacht ruisje. Dat is zo (slecht) gepro-  
grammeerd en voor het hele spelverloop  
geldt, dat je weinig of geen muziek, c.q.  
effekten kunt verwachten.

Wat je wel kunt verwachten is een warrig  
spel, waar ik -ondanks de uitleg in de  
handleiding- geen touw aan kon vastkno-  
pen. Het gaat om 2 identieke eilanden, ge-  
scheiden door water. Je doel is de 7 vijan-  
delijke steden te vernietigen, maar dat  
moet via de lucht omdat in het water een  
gevaarlijk zeemonster huist. Je wordt (als  
koning van het ene eiland) bijgestaan door  
7 ministers, die elk verantwoordelijk zijn  
voor een bepaald aspect van de regering.  
Zo is er een generaal, een politiechef, een  
Master Miller die de controle heeft over de  
land- en tuinbouwproductie en een advi-  
seur. Belangrijke figuren zijn voorts de  
Leonaardo, die zorgt voor het ontwerpen  
van de "vliegtuigen" en de Ecclesiast, een  
soort hogepriester die religieuze ceremo-  
nies leidt in de tempel en die de macht  
heeft over de winden, die in dit spel een  
overheersende rol spelen. Dan kan er nog  
handel gedreven worden via de High Con-  
stable en de Joker tenslotte zorgt voor  
"brood en spelen" om de bevolking zoet te  
houden.

Tot zover zijn de namen nog begrijpelijk,  
maar in de rest van het spel wordt gebruik  
gemaakt van fantasienamen: een schaaap



is een Broomf, bijen heten Sqiz en je geld  
wordt uitgedrukt in Kaa. De luchtschepen  
worden aangeduid met Ikaar, Skruuz,  
Oglee en Noowe en lijken inderdaad op  
de constructies zoals we die kennen van  
oude tekeningen van Leonardo da Vinci.

### KONKLUSIE

Het is allemaal leuk bedoeld en de ideeën  
zijn best aardig, maar het spel heeft erg  
weinig te bieden. De graphics zijn netjes,  
maar nergens echt mooi en komen hier en  
daar net zo klunzig over als de tekeningen  
in de handleiding. Het verslavende  
aspect, dat zowel Populous als Realms en  
Supremacy hebben, ontbreekt hier totaal;  
STORM MASTER is gewoon niets meer  
dan een stormpje in een glas water.  
Het enige voordeel dat ik kan bedenken is  
dat het één van de weinige produkten is,  
welke nog geschikt zijn voor een XT met  
eventueel Hercules.

### ATARI-ST/AMIGA

Op gebied van geluid en muziek ondervin-  
den we op deze twee machines geen pro-  
blemen. De prijs is FL. 89,50 en de spel-  
kwaliteit is (helaas) gelijk.

Jocelyn

BEELD:	6
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

## JETSONS

Softwarehuis: HiTEC Software.

PC & compatibles, min. 512Kb., CGA, EGA, VGA.

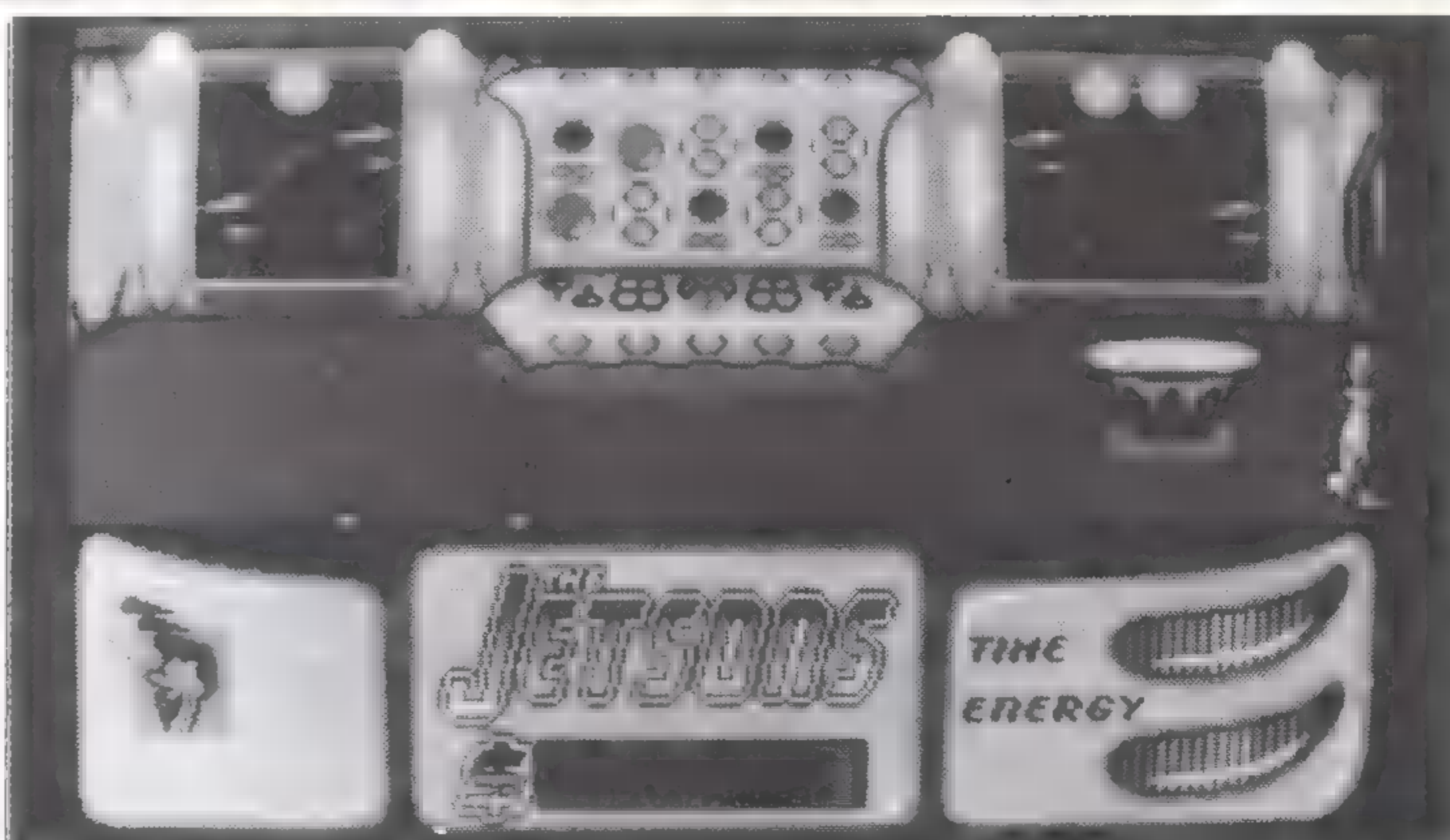
Keyboard/joystick, aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5" + 5.25", AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 59,50 (Amiga: FL. 49,50)

Net als Disney brengt nu ook de studio van Hanna-Barbera z'n  
tekenfilmhelden uit voor de computer. Jetsons is een lekker on-  
gecompliceerd platformspel dat kinderen, die fans zijn van deze  
figuren, het meest zal aanspreken. Maar ook ieder ander die ge-  
woon een lekker spel wil hebben als tussendoortje heeft hiermee  
voor niet al teveel geld een leuk programma. Het spel is wel mak-  
kelijk, maar zeer uitgebreid. Er zijn 8 levels, 260 schermen, ver-  
borgene figuren en puzzels. Bij het pakket zit ook nog een leuke  
poster, dus als je dit voor je kinderen koopt heb je zelf ook nog  
een heleboel lol. JETSONS is ook geschikt voor XT's, maar in  
CGA komt het kleurrijke spel niet goed tot z'n recht.

Alfred.



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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

# ANOTHER WORLD

Softwarehuis: Delphine.  
PC & compatibles, EGA, VGA,  
MCGA, Tandy.  
Keyboard, joystick.  
Aantal spelers: 1.  
Diskettes: 3.5" of 5.25".  
Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster.  
Richtprijzen:  
PC FL. 109,=, Amiga FL. 89,=

Delphine, bekend van de adventures FUTURE WARS, OPERATION STEALTH en CRUISE FOR A CORPSE is deze keer een heel andere richting ingegaan nl. dat van het aktiespel.

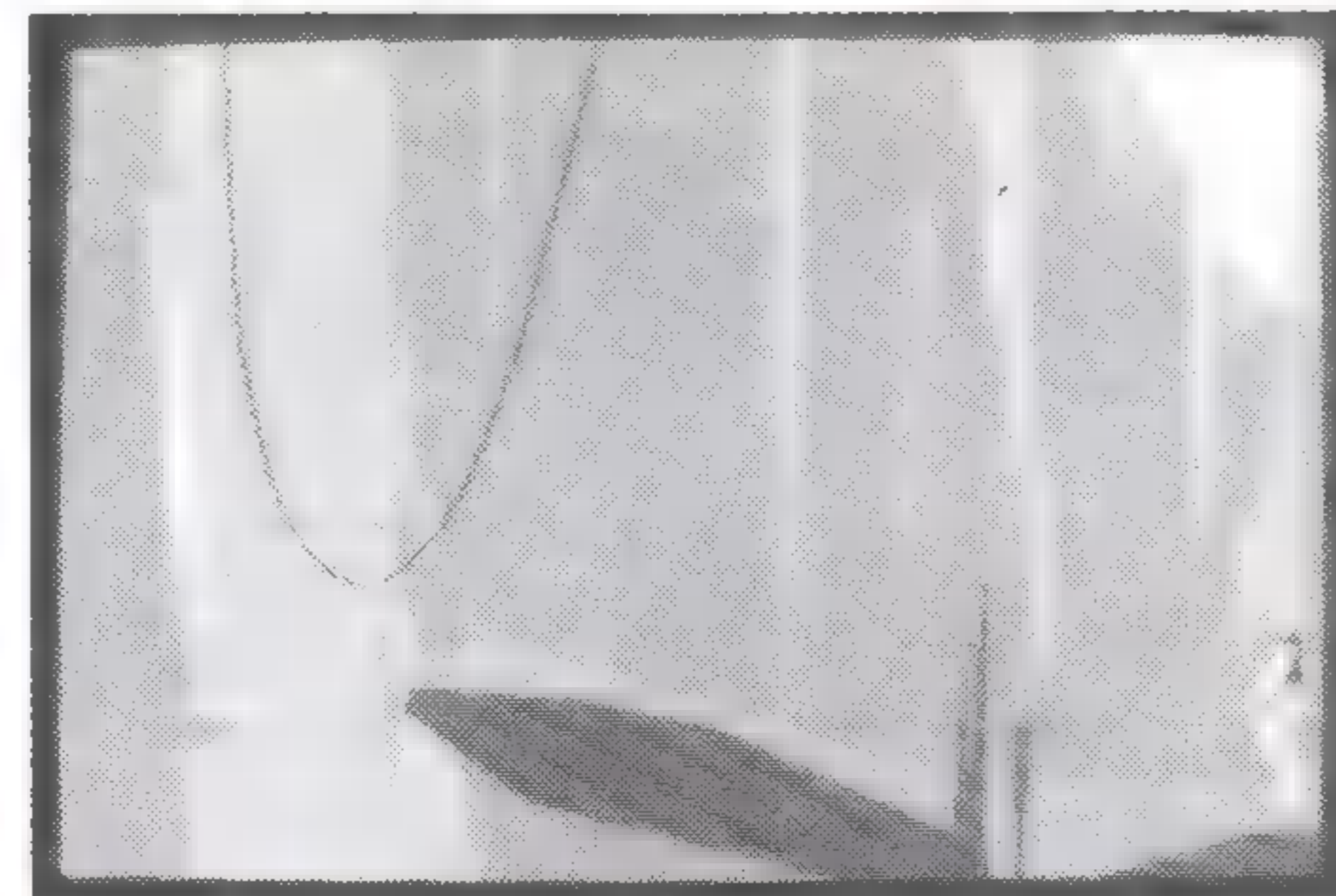
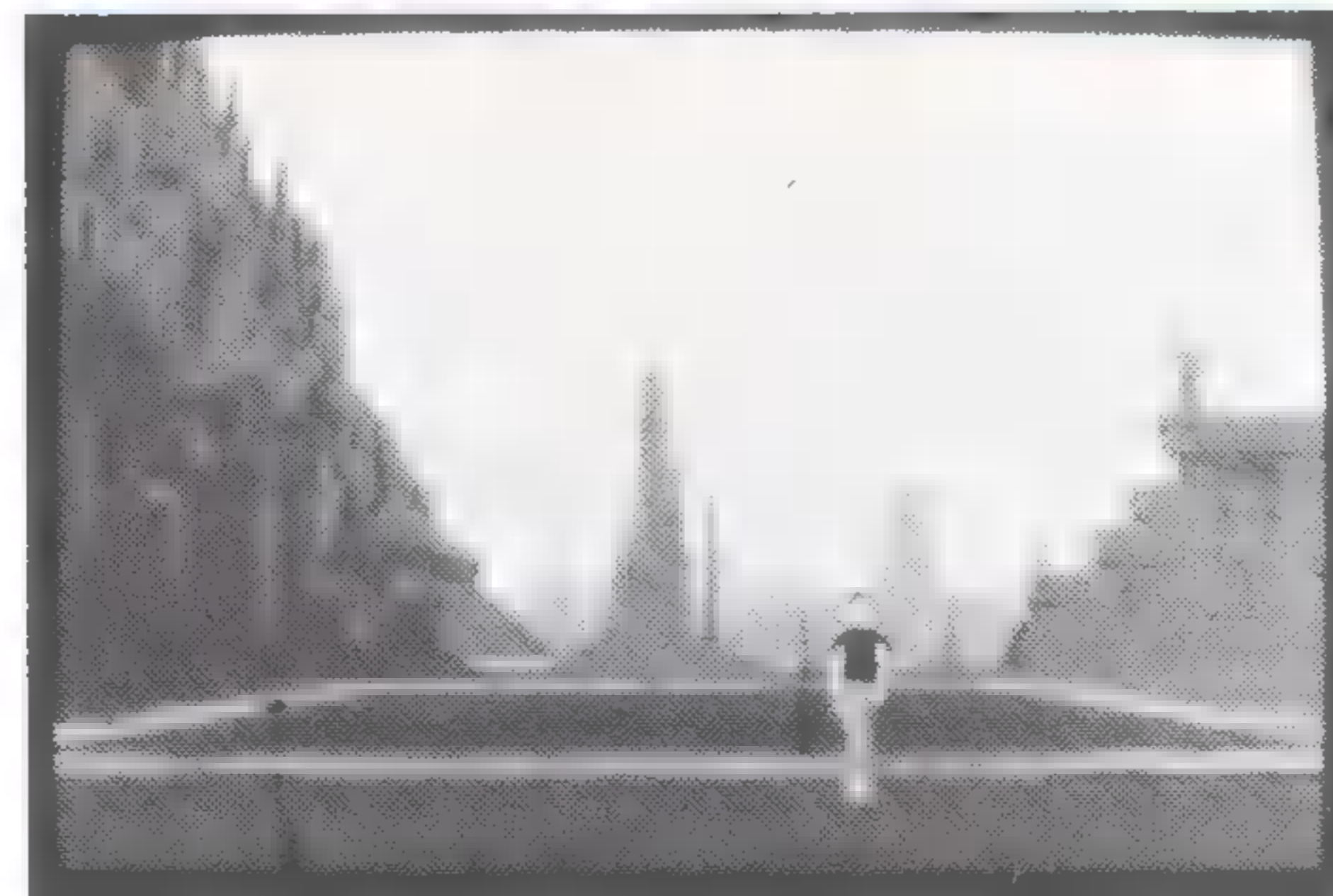
In het intro krijg je te zien hoe de jonge geleerde Lester in de nacht aan komt scheuren in zijn Ferrari en stopt bij een laboratorium. Hij stapt in de lift en zoekt naar de onderste etage. Hier gaat hij aan een bureau zitten, tikt wat in op zijn computer, waarna hevige bliksemflitsen uitslaan.... en hij is verdwenen.

## POLYGONS en BITMAPS

Wat meteen opvalt bij al de eerste plaatjes is dat deze keer niet gebruik is gemaakt van bitmap graphics (van te voren getekende plaatjes die achter elkaar gezet een animatie vormen, zoals bij een tekenfilm), maar van polygon graphics (driedimensionele vormen zoals gebruikt worden bij vliegtuigsimulaties). Het voordeel hiervan is dat ze veel sneller zijn, want bij bitmaps moeten er honderden van die plaatjes in het geheugen gezet worden en bij polygons hoeft dat niet; er blijft dus veel meer geheugen over voor andere dingen. Polygons hebben ook het voordeel dat ze gemakkelijker in te zoomen zijn of rond te draaien. Het is een andere techniek, maar het zorgt ook voor een zeer afwijkende sfeer in het spel. Er zullen mensen zijn die hier niet van houden, want echt natuurgelouwe platen met mooie gemengde kleuren zijn het niet. Lelijk evenmin, alleen anders.

## HET SPEL

ANOTHER WORLD is goed te vergelijken met PRINCE OF PERSIA, waar het ook draait om het besturen van een persoon door verschillende levels. Wat ANOTHER WORLD heeft en PRINCE OF PERSIA niet, is een goed ontwikkelde story-line. Bij PRINCE OF PERSIA was het 12 levels over gaten springen en wachters neermeppen. ANOTHER WORLD heeft daarentegen veel meer variatie. In alle levels gebeurt er weer iets anders en erg lang



zijn de meeste niet. Fijn is daarom dat je na elk level een code krijgt voor als je doodgaat, zodat je een andere keer gewoon weer verder kunt spelen. Dit houdt het spel leuk om te spelen. Gemakkelijk zijn de levels echter niet. Bij elk level zul je

vaak moeten sterven om alle puzzels te vinden en om hier doorheen te komen.

## KONKLUSIE

ANOTHER WORLD is een aangename afwisseling na 101 dezelfde aktiespellen. De levels zijn niet al te lang, dus fijn om even tussendoor te spelen. Ik vind de plaatjes zeer geslaagd, maar ik kan me voorstellen dat anderen daar anders over denken. De muziek en special effects zijn volop aanwezig en op zowel ADLIB als SOUNDBLASTER krijg je gedigitaliseerde geluiden van aliens te horen. De handleiding is jammer genoeg erg dun (wat we wel gewend zijn van Delphine), maar sluit natuurlijk precies aan op het verhaal. Aangezien Lester niet wist waar hij terechtkwam, hoeven wij dat ook niet te weten en ontdekken we dat vanzelf. Het enige dat we weten is dat we op zoek zijn naar iemand en hoe het laserpistool werkt. De besturing via het keyboard geschiedt goed; lopen via cursortoetsen en schieten met SPACE of ENTER en combinaties van de toetsen hebben ook weer een functie. De joystick ging bij mij slecht; Lester wilde niet naar rechts lopen en ook niet springen. Zelfs de ingebouwde calibratie van ANOTHER WORLD veranderde hier niets aan. De beveiliging is off-disk m.b.v. een draaischijf met codes daarop. Deze is wel van slap papier gemaakt en dus moeilijk rond te draaien. Dat je elke keer twee codes moet intikken maakt het er niet leuker op.

Een aanrader voor iedereen die weer iets anders wil dan het gewoonlijke adventure of aktiespel.

*Arthur Geraerts.*

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

# MAUPITI ISLAND

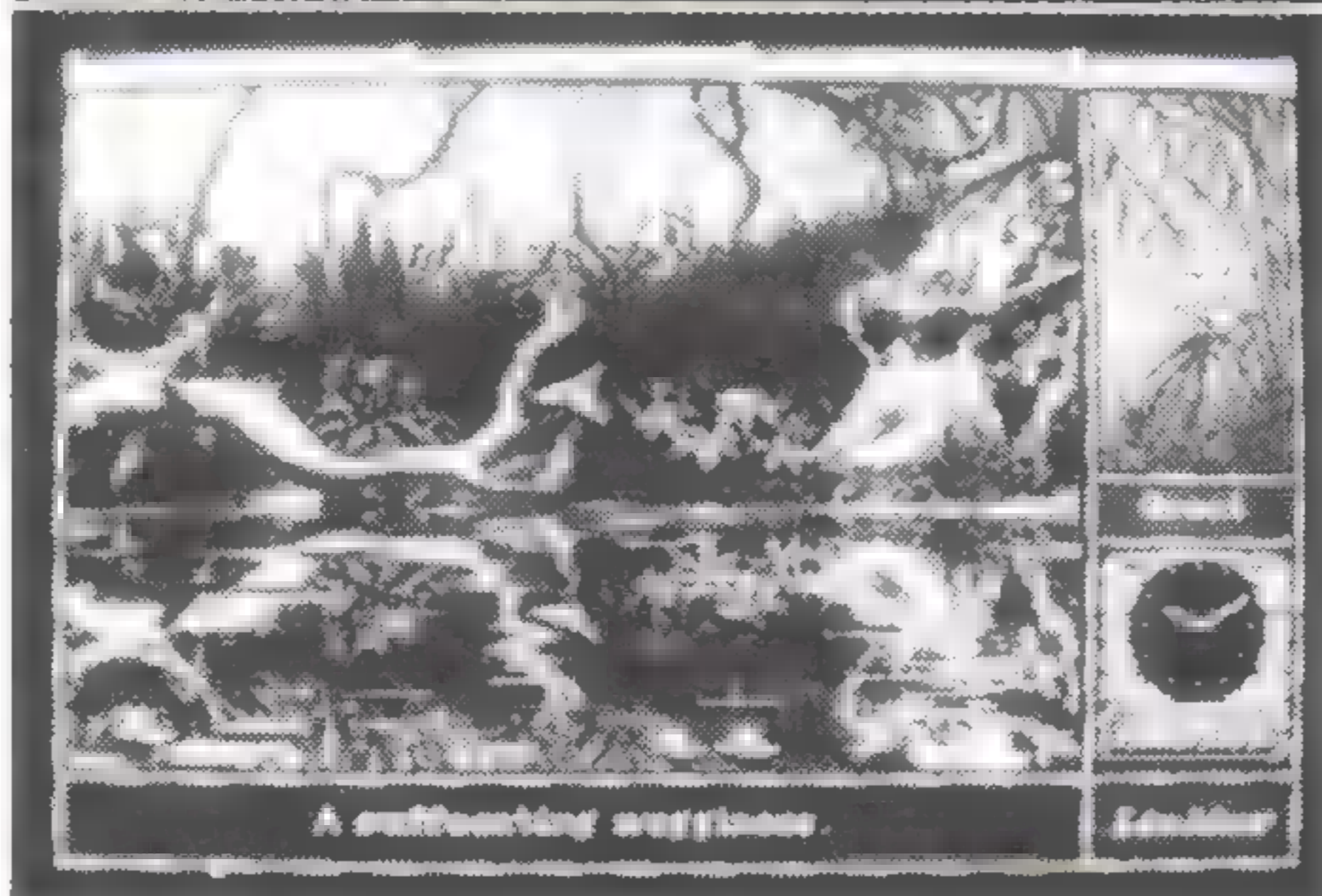
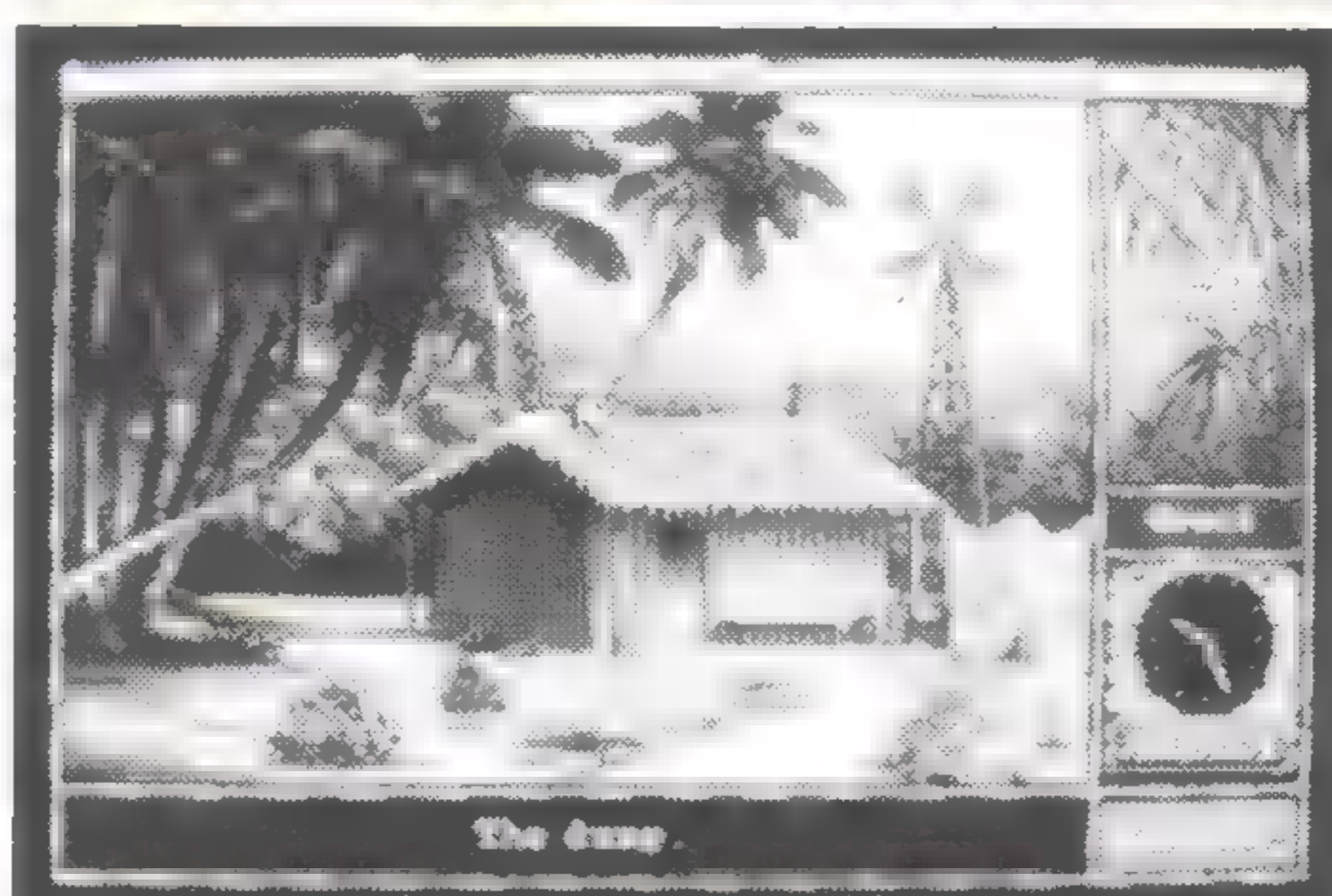
**Softwarehuis:** Lankhor.  
**PC & compatibles,** min. 512Kb.,  
 Hercules, CGA, EGA, VGA, MCGA,  
 Tandy.  
**Keyboard, muis.**  
**Aantal spelers:** 1.  
**Diskettes:** 3,5" of 5,25".  
**AdLib, Sound Blaster.**  
**Richtprijs:** FL. 98,=

Omdat de spellen die gerecenseerd worden weer in onberispelijke staat terug moeten, kopieer ik altijd eerst de diskettes naar harddisk of ander diskettes voordat ik het spel installeer. Zo dus ook bij dit spel. Toen ik later onder het installeren eens in de doos ging neuzen, kwam ik een papiertje tegen van 10 bij 15 cm. met daarop onderaan bij "nota bene" in slecht leesbare letters de tekst, dat als je de diskettes kopieert er beschadigingen kunnen optreden aan je harddisk of computer! Terwijl ik in de veronderstelling was dat dit maar een loos dreigement zou zijn, startte ik het spel eens op. De boel hing al meteen vast. Na een snelle reset en nadat de computer het geheugen begon te testen gaf deze 256Kb te weinig aan en beide harddisks en drives waren geblokkeerd! Bij een tweede reset bleek de hele CMOS setup gewist te zijn. Maar na anderhalf uur deed 'ie het weer hoor. Mag dit een waarschuwing zijn dat je de doos eerst helemaal bekijkt en alle kleine lettertjes leest.

Toen ik na de leuke ontvangst bovenaan bij de kleine lettertjes er tevens achter kwam, dat disk 2 altijd in een drive moeten zitten, deed het spel het eindelijk.

MAUPITI ISLAND is een detective-adventure. Als de hoofdpersoon Jérôme Lange beland je na een hevige cycloon op een eiland waar tevens een andere boot is gestrand. 's Morgens komt er een vrouw naar je toe, die je vertelt dat een meisje genaamd Marie is verdwenen. En omdat je toch niks te doen hebt ga je op zoek naar Marie. Je begint in de hotelkamer waarin je verblijft.

De besturing geschiedt via rijen werkwoorden en opdrachten die boven in beeld verschijnen als je daar de cursor naartoe brengt. Hierover wordt weinig uitgelegd in de handleiding en veel werkwoorden zijn overbodig vergeleken bij andere spellen van dit genre. Om iets uit de kast te pakken moet je eerst aangeven OPEN, dan SEARCH en dan TAKE, waarmee je weer



een nieuw menu krijgt met de mogelijkheden voor dit voorwerp. Erg omslachtig allemaal. Ook het verplaatsen naar andere lokaties werkt raar. Vanuit één lokatie kun je reizen naar bijna alle andere, wat in praktijk betekent dat je vanuit de kelder van het schip in één keer naar de zolder van het hotel kunt. Dit maakt het gemakkelijk om alle lokaties te ontdekken, maar je kunt je wel moeilijker oriënteren. Verder moet je er op letten dat je tijdig eet en slaapt, anders raak je uitgeput. Rechtsboven in beeld wordt tevens aangegeven wie er allemaal in die ruimte aanwezig zijn. Met de personen kan ook geconverseerd worden. Je krijgt dan een menu met een close-up van de desbetreffende persoon en boven in beeld een nieuwe rij mogelijkheden van handelen. Je kunt personen ondervragen over anderen, ze voorwerpen laten zien en ze smeergeld geven. Als ze dan nog niet willen praten is er nog de drastische maatregel nl. STRIKE, waarmee je iemand een dreun kunt verkopen. Het leuke hiervan is dat de close-up van de persoon dan een blauw oog krijgt of niet helemaal happy meer kijkt. Maar

pas op; misbruik dit niet, anders is het zo met je gedaan.

## KONKLUSIE

Het spel zit leuk in elkaar en is niet on aardig, al is het wel ingewikkelder dan het gemiddelde SIERRA spel. Door de 120 voorwerpen die de omgeving biedt en door het geringe aantal dat je hiervan bij je kunt dragen is het spel flink uitgebreid. Het beeld is opvallend goed in VGA en dat is tevens ook het feit dat het spel geschikt is voor alle andere videokaarten. Muziek is er weinig. Mensen met een SOUNDBLASTER moeten niet op de kreet "450 digitalized voice-synthesized sentences" afgaan, want dit is pure nep. Het betreft hier de zinnen die de verdachten je geven in een gesprek. Dit onderdeel is letterlijk gekopieerd van het programmaatje SBTALKER, dat standaard bij de SOUNDBLASTER geleverd wordt en dat ASCII teksten kan uitspreken. Mannen en vrouwen hebben dezelfde stem, de uitspraak is waardeloos en de ligging van de klemtoon is om te huilen. Gelukkig wisten de makers dit zelf ook en daarom is er de mogelijkheid om dit uit te schakelen. De handleiding had wat dikker gemogen en ook uitgebreider. De kreet dat je computer naar de knoppen gaat als je niet met een vergrootglas alle lettertjes leest, mag in het vervolg op de voorkant van de doos, zodat de koper weet waar hij aan begint (we zullen maar zeggen dat de kleine lettertjes bij het detective gedeelte horen). Als CHEAPO is het spel het onderzoeken wel waard, maar FL. 98,= is te veel voor dit produkt in 1992.

**Arthur Geraerts.**

<b>BEELD:</b>	7
<b>GELUID:</b>	4
<b>SPELKWALITEIT:</b>	6
<b>DOCUMENTATIE:</b>	5
<b>PRIJS:</b>	5

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

# SHADOWLANDS

**Softwarehuis: Domark.**  
**Amiga min. 512Kb.**  
**Aantal spelers: 1.**  
**Muis noodzakelijk.**  
**Richtprijs: FL. 99,=**

Een beetje platgewalst door het grafische geweld en de CD-ROM perikelen van de PC was ik blij om weer eens achter de Amiga plaats te nemen. Lekker ongecompliceerd, toch goede muziek (al is het geen CD-kwaliteit) en tot mijn grote genoegen met een keigaaf spel.

In de doos vinden we twee diskettes en de handleiding in 4 talen (Engels, Frans, Duits en Italiaans). Het verhaal speelt zich af in een fantasiewereld, waarin je ultieme tegenstander de Overlord is. Einddoel is het vinden van de beenderen van de held Vashnar, die eerder in deze strijd het leven liet en het regenereren van zijn stoffelijke resten op het altaar van de Overlord, nadat je dit heerschap zijn sleutel afhandig hebt gemaakt.

Verder houdt de zeer verzorgde handleiding zich bezig met de uitleg van de werking van het spel, iets dat eigenlijk overbodig is omdat je deze binnen de kortste keren in de vingers hebt.

Je groep bestaat uit 4 personages: een magician, een warrior, een Orc en een priester. De programmeurs zijn gespeend van welke feministische gevoelens dan ook, want er kunnen alleen maar mannelijke figuren gecreëerd worden. Bij het aanmaken van de characters krijg je de portretten te zien en kun je ze in beperkte mate van een face-lift voorzien (andere ogen, neus, haar en kin). De vaardighe-



den worden voorgesteld door 4 balken: combat, strength, magic en health. Door op een ? te klikken worden deze balken langer en korter, dus zodra je vindt dat je de juiste verhoudingen hebt (let op: health hebben ze allemaal nodig, want dat is het aantal hitpoints) stop je gewoon en kun je de figuur nog een naam geven. Vervolgens klik je de optie "Enter Shadowlands" aan en kan de pret beginnen.

Het eerste veld bevindt zich in één van de twee bovenwerelden en je ziet daar je groep in een boomgaard staan, waarbij je schuin van boven op het speelveld kijkt. Bovendien is elk figuurtje ook nog symbolisch voorgesteld in verband met de bediening en de inventarisatie. Deze vierkantjes kun je naar believen naast elkaar onderin het beeld of elk in een beeldhoek plaatsen. In dit veld krijg je de gelegenheid om vertrouwd te worden met de bediening en om wat te oefenen in het vechten met een paar vogeltjes, die hier rondvliegen. Een bijzonderheid van SHADOWLANDS is, dat de 4 figuren apart bestuurbaar zijn. Zo kun je in dit beginveld één van de vier apeltjes laten rapen, terwijl een ander de vogels te lijf gaat. Dit vechten kun je het beste door je warrior laten doen, zodat deze zo snel mogelijk in een hoger level komt. Iedereen begint op een laag level

met een lege rugzak, geen wapens en zonder eten of drinken. Er liggen wat stokken op de grond, die als wapen gebruikt kunnen worden, dus meenemen die handel. Rechtsboven is een trap naar beneden en als je die af gaat, beland je in het eerste level van het Schaduwwand.....

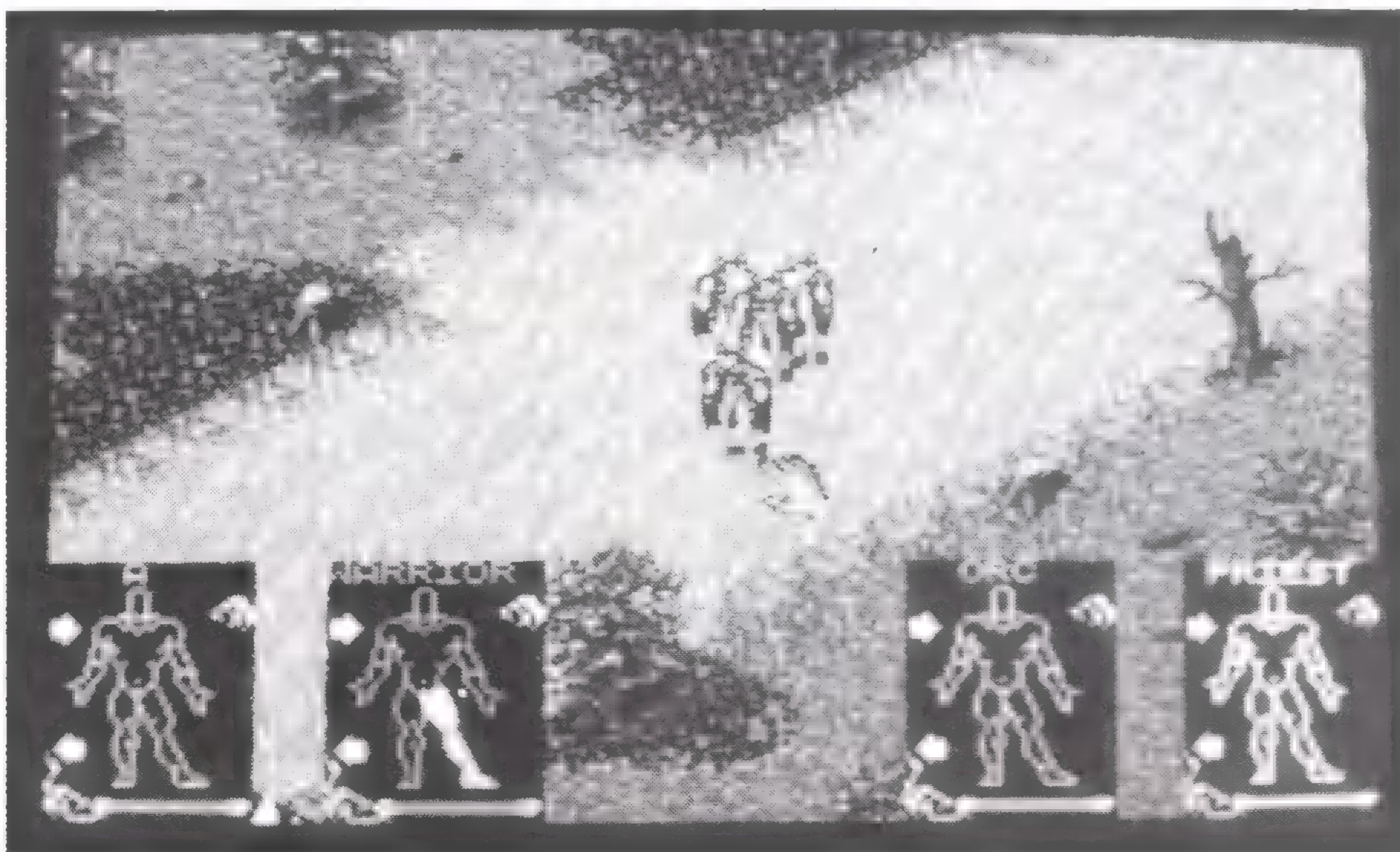
Dit eerste labyrint van de in totaal drie onderwerelden kenmerkt zich door duisternis. De gangen zijn uitgevoerd in grijze stenen, waarbij het licht geleverd wordt door toortsen (meenemen!), die aan de muur bevestigd zijn. Tijdens het lopen door de gangen (waarbij de groepsleden een overdreven stampend geluid maken) moet je goed opletten, want er kan van alles op de grond liggen (brood, flesjes water, munten) en in de muren zitten. Zo zijn er stenen, die wat grijzer zijn dan de rest en als je die aanklikt (met je "aktiehandje", dan lichten ze wit op) komt er meestal wel een beloning tevoorschijn in de vorm van een flesje "strength potion" of gouden munten. Ook zijn er muntsleuven, die nuttige tips opleveren, als je er de juiste munten (goud, zilver of koper) inwerpt. Deze tips staan te lezen op goudkleurige plaquettes; door op het hoofd van een groepslid te klikken en vervolgens op de plaquette, wordt de tekst getoond. Denk eraan: in het donker kun je niet lezen!

De tips hebben betrekking op de raadsels, waarom het hele spel in feite draait en die in dit eerste level nog niet al te veel problemen opleveren. Alles gaat om de tegenstelling tussen licht en donker: er zijn deuren die opengaan als er licht op schijnt (toorts aan de muur bevestigen) en er zijn valkuilen, die dichtgaan als het donker is (toorts doven).

Op bepaalde punten in het eerste level kom je wachters tegen, waarmee uiteraard gevochten moet worden. De magiërs hebben nog niets te vertellen, dus laat je sterkste vechtersbaas maar aanrukken en aktiveer zijn wapen in het "combathandje". Daarna klik je op de vijand en als die wit oplicht, verloopt het gevecht verder automatisch. Aan de groene vlekken zie je in hoeverre de vijand geraakt is en de rode vlekken duiden erop, dat je eigen mannetje de klappen krijgt. Als dat er teveel zijn geweest, zakt het figuurtje in elkaar en verschijnt er een akelige doodskop in plaats van het symbool.....

## SAVEN!

Op zo'n moment ben je altijd weer blij, dat je het spel vantevoren geSAVEd hebt. Bij SHADOWLANDS heb je daarvoor een BLANCO, ONGEFORMATTEERDE diskette nodig. Dit is op de Amiga bij meer spelsoftware het geval, maar onze erva-



ring is dat veel mensen hier problemen mee hebben. Het betekent gewoon, dat je een nieuwe disk moet gebruiken, waarop nog niet eerder data is weggeschreven. SHADOWLANDS reageert onherroepelijk met een foutmelding, als je een beschreven diskette in de drive stopt.

Aangezien je maar één spelsituatie kunt bewaren, vond ik het zelf erg praktisch om twee of zelfs meer SAVE diskettes te maken, want bij dit spel kan het makkelijk voorkomen, dat je jezelf wel voor je kop kunt slaan, omdat je na het SAVEn ontdekt, dat je iets heel stoms hebt gedaan of op het minst dat het beter had gekund.

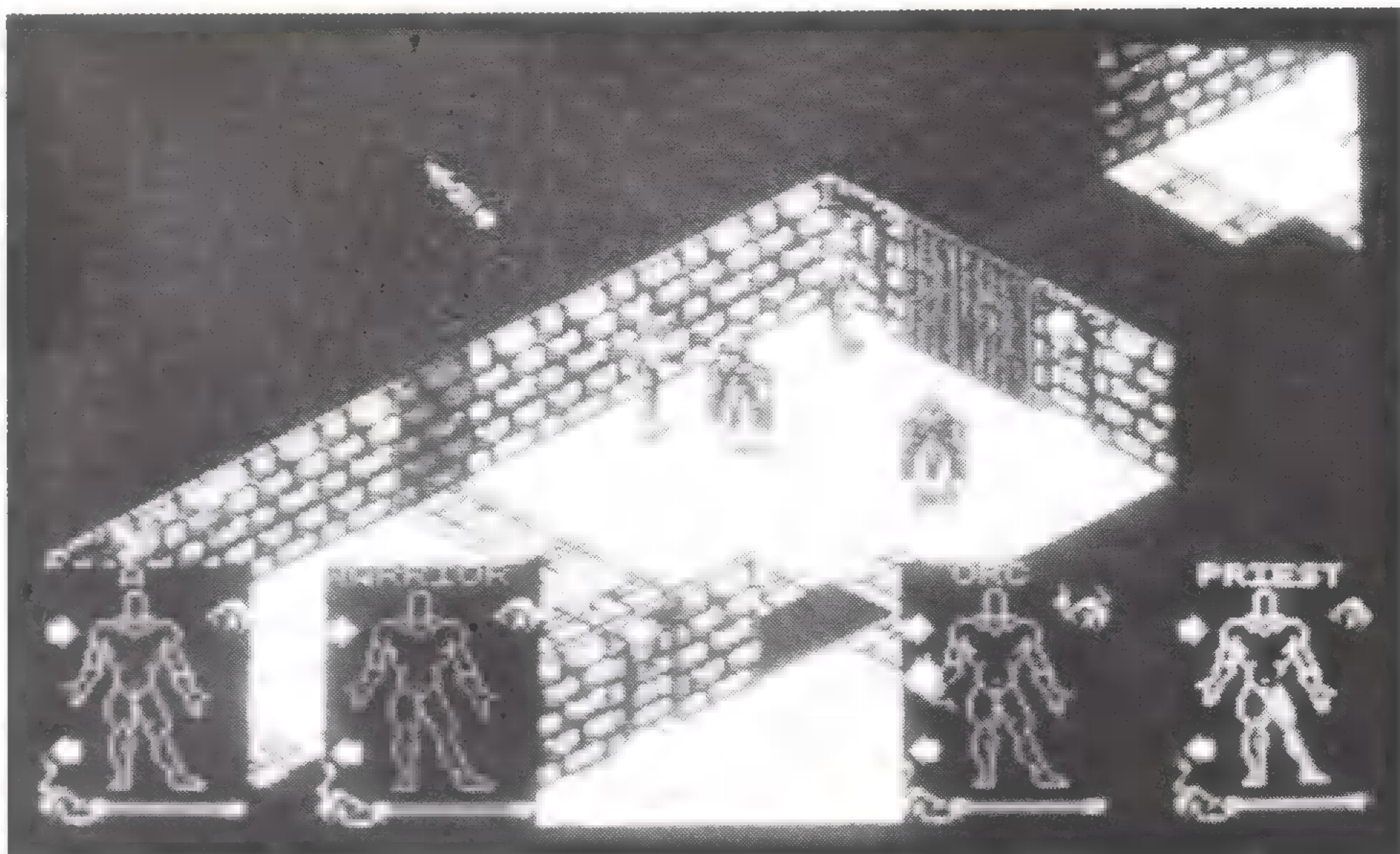
Als je wel hebt geSAVEd voor een gevecht, is je fighter meestal gewond en kun je zijn health points aanvullen door te gaan slapen, hetgeen tot gevolg heeft dat de voedsel- en watervoorraad in no-time op is. Als je de groepsleden gewoon laat doorlopen, worden de healthpoints ook wel aangevuld, alleen duurt het wat langer. Pas op als je een geluid hoort, dat lijkt op dat van een dinosaurus met barensweeën: dan loopt er een ratje rond en die creaturen kun je niet verslaan, maar ze kunnen wel aan je knagen. Als ze dat maar lang genoeg doen, verschijnt er weer een portretje van Magere Hein.

Als je het spel goed speelt, maak je het jezelf steeds moeilijker, want hoe meer raadsels je oplost en hoe meer vijanden je verslaat, des te lastiger wordt het. Aan het eind van level 1 bijvoorbeeld is er een trap naar level 2 met iets daarvoor een afgesloten gedeelte, waarin zich een wachter en de eerste magic scroll bevinden. Lukt het je de deur te openen, dan verschijnen bij de trap twee wachters, terwijl je daarvoor rustig door kon lopen. Als je echter de wachter bij de scroll hebt verslagen (lastige jongen), dan kan één van de magiërs mee gaan doen.

### MAGIE ZUIGEN

Het gebruik van magie bij SHADOWLANDS gaat volgens een systeem, dat ik ook nog nooit eerder heb gezien bij RPG's. Een scroll (in dit geval Light) heeft een bepaald aantal magic points en als hij volgetankt is, staat er een symbooltje op. Is hij verbruikt, dan staat er niets meer op en moet de magiër een voorwerp (stok, toorts of wapen) "leegzuigen", totdat de magic balk aangevuld is en die vervolgens weer "leegspuiten" in de scroll om deze opnieuw te kunnen activeren. Vandaar dus dat je alle voorwerpen moet meenemen, die bruikbaar zijn voor dit doel, want vooral in de lagere levels krijgen de tovenaars het druk. Bij de magie geldt ook, dat je één van je magiërs zo snel mogelijk een hoger "magic level" moet laten halen, want anders kan hij de spells, die je later vindt niet gebruiken. Die scrolls blijven blanco zolang men niet genoeg ervaring heeft.

Elke keer als je een trap naar beneden af gaat, word je met nieuwe raadsels geconfronteerd. Aan het begin van het 3e level



bijvoorbeeld zijn er 3 stenen, waarop 3 groepsleden moeten gaan staan, waarna ze geteleporteerd worden naar elk een eigen gevangenis. Degene, die overblijft moet in zijn eentje de anderen zien te bevrijden. Als je het volgens dit scenario speelt, is het een heidens karwei, omdat je de gevangenen bij de aanwezige ratjes vandaan moet houden, maar met een foefje kun je je ploeg bij elkaar houden. Onderweg vind je regelmatig kisten, die je kunt gebruiken om extra items mee te nemen. Zorg dat 2 kisten flink zwaar zijn door er toortsen o.i.d. in te stoppen en plaats deze op de twee linker stenen. Dan laat je één van het stel met een bloedgang over de rechter steen lopen, zodat de teleport geactiveerd wordt. De kisten kun je dan later ophalen, als je de cellen hebt opengekregen.

Een level lager gaat dit geintje niet meer op, want dan moeten de groepsleden elk een eigen hendel overhalen om een sleutel te bemachtigen door middel van verschillende raadsels.

### KONKLUSIE

SHADOWLANDS is een must voor iedereen, die van dungeonadventures houdt met pittige raadsels, een prima muisbedie-

ning en nog redelijke graphics ook. De geluidseffekten zijn hier en daar wat overdreven, maar verder niet echt hinderlijk. De snelheid laat iets te wensen over op de Amiga en het scrollen van het beeld vind ik niet echt lekker; als je op een bepaald punt komt, schuift het hele beeld een stuk op en dat kan tijdens gevechten af en toe hinderlijk zijn. Dit doet echter niets af aan de kwaliteit van het spel en voor de niet al te hoge prijs ben je hier lekker lang zoet mee.

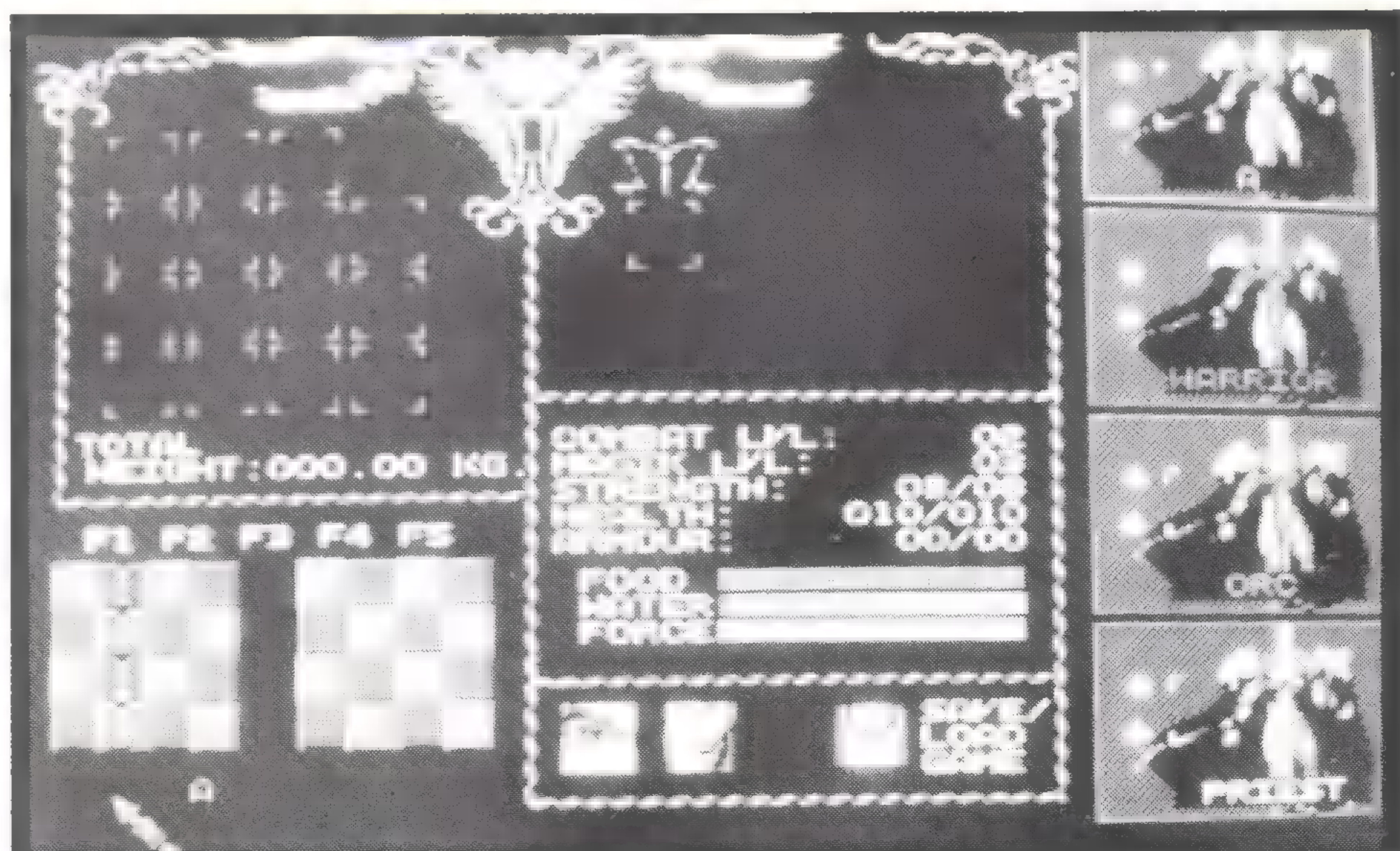
### Jocelyn

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

### MS-DOS/ATARI-ST

Voor deze beide computers zijn versies van SHADOWLANDS in voorbereiding. De eventuele richtprijzen zijn nog niet bekend.

Beschikbaargesteld door Homesoftware.



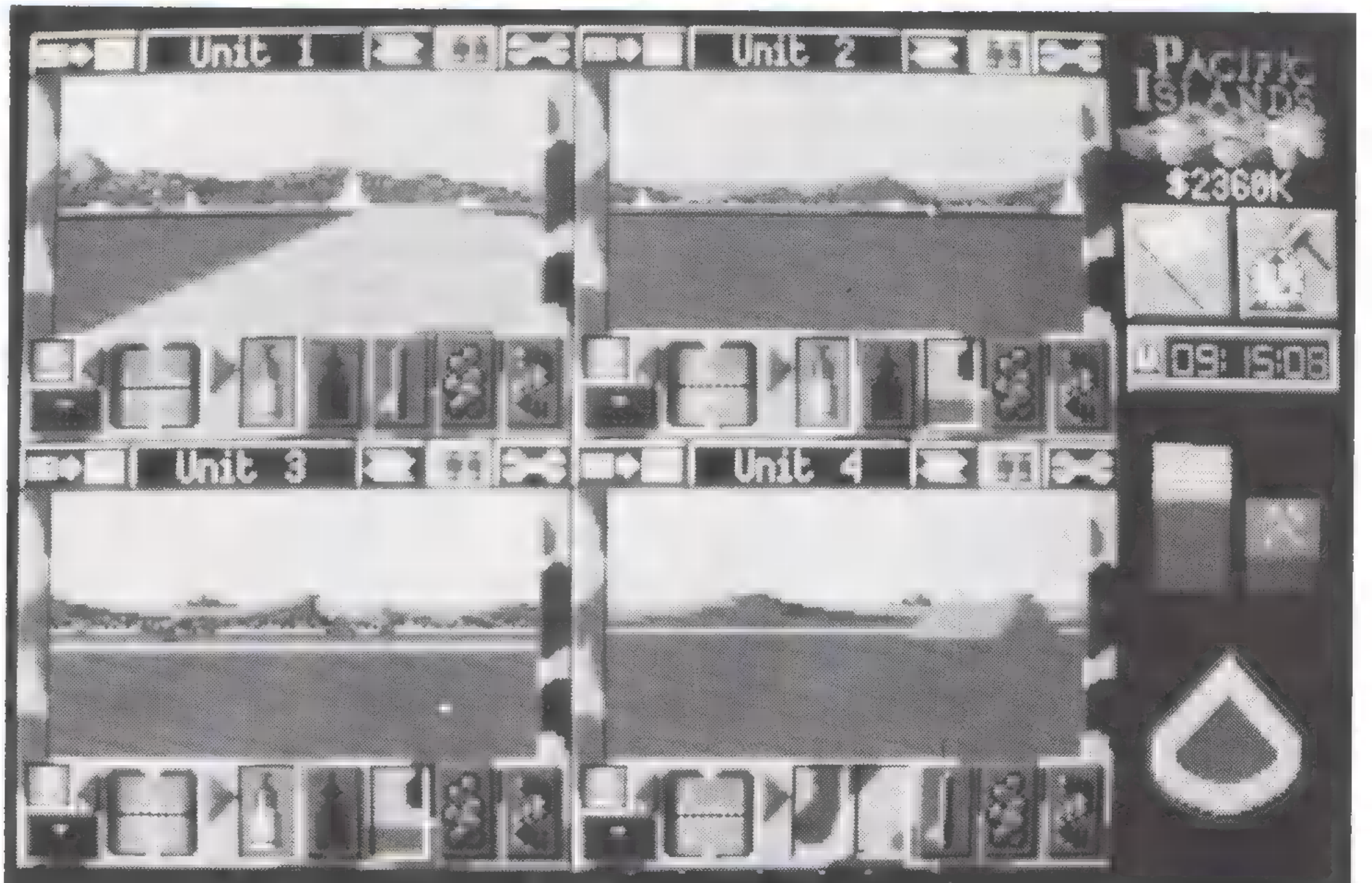
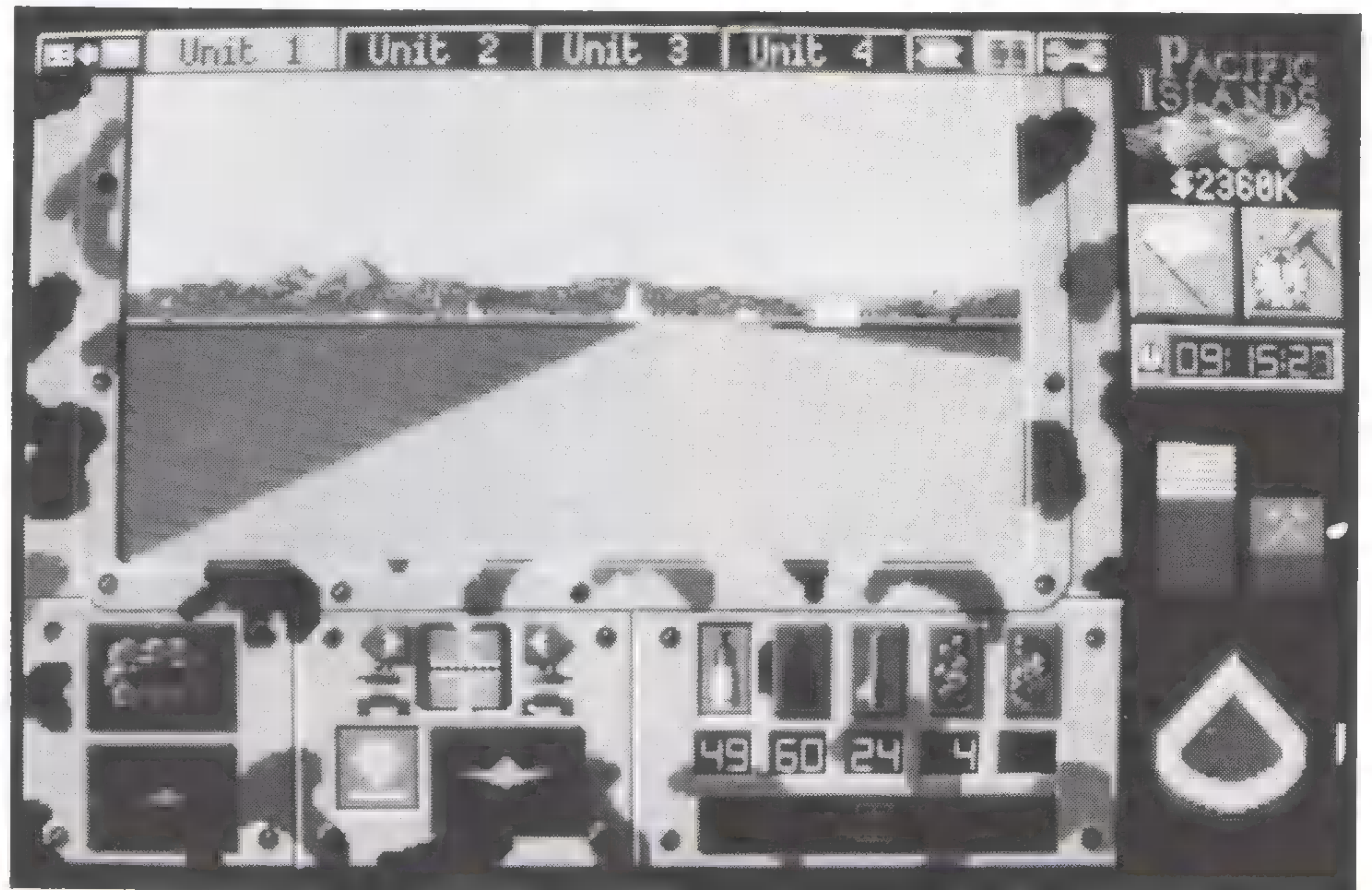
# PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2)

**Softwarehuis:** Empire Simulations.  
**PC XT/AT & compatibles, min. 550Kb., DOS 2.0 of hoger, CGA, EGA, VGA, Tandy.**  
**Keyboard/joystick/muis.**  
**Diskettes: 3.5" of 5.25".**  
**AdLib, Sound Blaster, Roland.**  
**Richtprijs: FL. 129,=**

In nummer 6 van dit blad heb ik de voorganger van dit spel (c.q. simulatie) al mogen bekijken en daarbij mijn bescheiden oordeel op papier mogen zetten. Omdat bij het originele Team Yankee nogal wat spelelementen, simulatiefactoren en instrumenten voor de speler waren vergeten, leek het mij spannend om te zien of Empire ditmaal tegemoet zou zijn gekomen aan enkele spelerswensen. Zeker na het zien van de 'spannende' intro, waarbij Stealth jagers een voorbereidend bombardement uitvoeren op een strategisch kruispunt, alvorens de M1 Abrams verschijnt op het strand van één van de Pacific Islands.

Laat ik kort zijn in de globale omschrijving van dit spel. PACIFIC ISLANDS (verder PI genoemd) of Team Yankee 2 is precies hetzelfde als haar voorganger, zij het dat de scenario's, één van de zwakkere elementen van TEAM YANKEE 1 (verder TY1 genoemd), compleet zijn vernieuwd. In plaats van vijf battlegrounds in West-Duitsland, die we na afronding van alle vijf met een verhoogde moeilijkheid steeds opnieuw voor de kiezen kregen, krijgen we in PI zes eilanden voorgeschoteld waarop telkens vier à vijf missies binnen een vooraf gestelde tijd moeten worden volbracht. En deze missies zijn niet eenvoudig. Ik heb het eerste eiland nog niet afgerond. (Nou wil dat natuurlijk niets zeggen, maar de uitdaging om het beter te doen dan ik ligt bij u.) De tegenstanders in dit spel zijn zelfstandige, rebellerende, terroriserende oud-sovjet eenheden, waarvan de politieke motieven niets dan slecht zijn. (Waar hebben we dit plot eerder gehoord?).

Zoals in TY1, beginnen we ook bij PI met vier eenheden (pelotons) in het team, bestaande uit de M1-Abrams tank als ruggraat, verschillende anti-tank voertuigen en voor opvulling van de teams enkele infanterie voertuigen. Waar deze voertuigen in het spel goed voor zijn is mij volstrekt onduidelijk, want PI (en TY1) is bij uitstek een tankslagspel, waarbij infanterie manoeuvres en de eigenschappen van infanterie bewapening geen enkele rol spelen. Zo is het niet mogelijk om in een te verdedigen dorp infanterie te laten uitstijgen om zich in te graven of bezit te nemen van huizen. Het enige middel dat we hebben



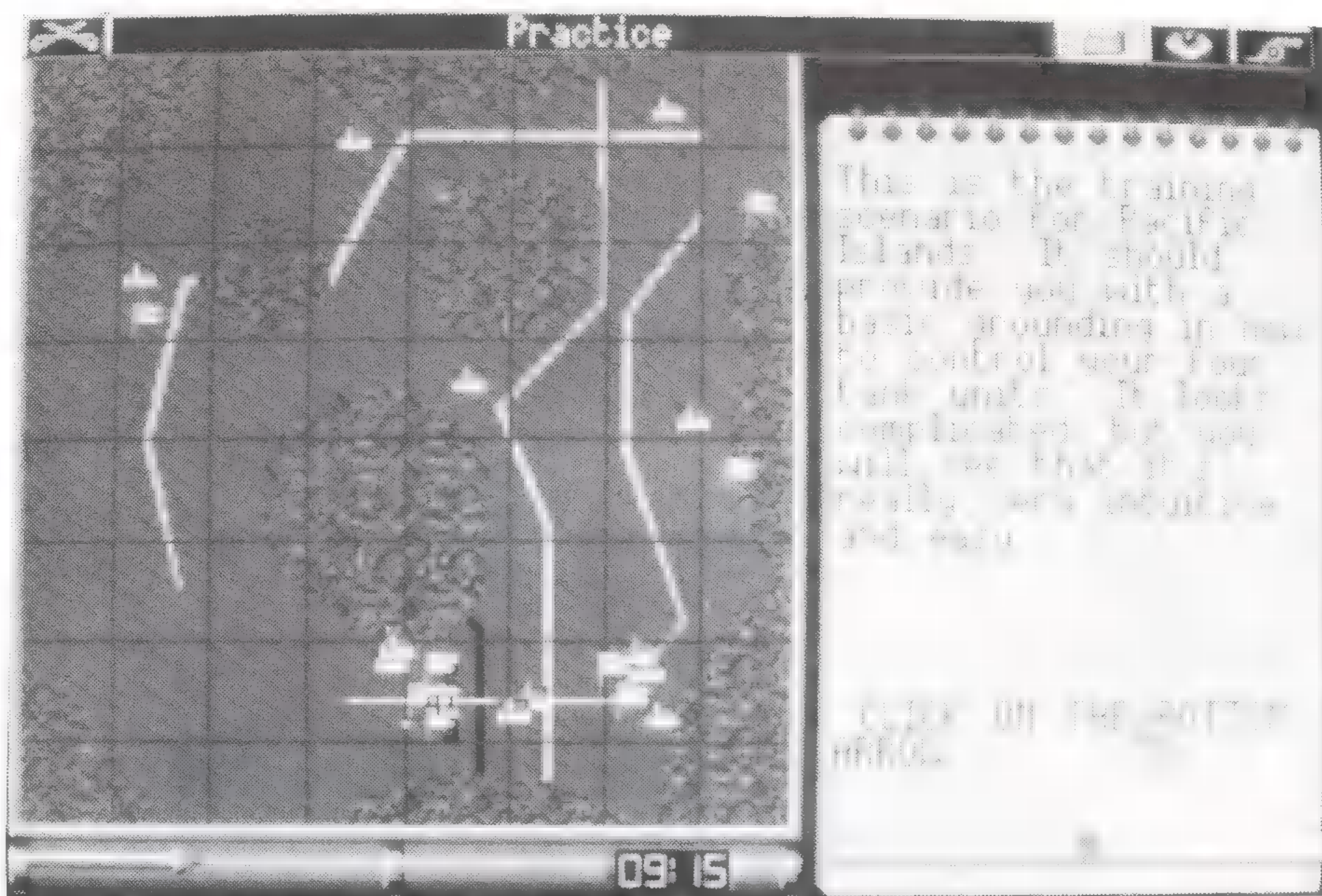
om de tegenstander te verslaan, is een cursor die het meetpunt van de laser afstandsmeter symboliseert en waarmee Heat- en Sabotgranaten, anti-tank raketten, machinegeweer, vuur- en rookgranaten kunnen worden afgevuurd. Ieder peloton heeft maar 1 cursor en voor ieder peloton moet de speler zelf de cursor ter hand nemen. In concreto komt dit neer op 4 x 16 werkloze bemanningen, die wachten op de speler om langs te komen ten einde de trekker over te halen. Dit gebrek aan geprogrammeerde intelligentie van de eenheden, die zich bij wijze van spreken door een zichtbare en in het bereik van de wapens zijnde tegenstander overhoop laten knallen omdat de speler met één van de andere eenheden bezig is, is mijns inziens het grootste nadeel van dit spel en bederft keer op keer het spelplezier.

Dat er (echte) simulaties zijn die dit wel in zich hebben, mag bekend zijn en is ook te lezen in nummer 6 van de Software Gids,

waarin een vergelijking is gemaakt tussen TY1 en M1 TANKPLATOON van Microprose.

De cursor waarmee de projectielen worden gestuurd, is een onderdeel van het zogenaamde '3D' scherm, één van de drie schermen die ons ter beschikking staan om elk van de vier eenheden te sturen. In dit scherm wordt het wapensysteem gekozen, wordt rook aan- of uitgezet, wordt de nachtkijker bediend en kunnen we in twee zoomstanden naar buiten kijken. Naar buiten kijkend zien we de omgeving in redelijk detail, opgebouwd uit vaste sprites (of bitmaps) die worden getoond naar gelang de kijkhoek. Er is dus geen sprake van 3D polygonen of een combinatie van beide technieken. Dit geeft al snel een wat verveeld beeld als ik kijk naar een bos, waarin alle bomen precies eender zijn en alle bomen precies op dezelfde afstand staan ten opzichte van de kijker. Als we een bos doorrijden, zien we rij na rij na rij na rij bo-





men langskomen, zodanig dat de oriëntatie geheel teloor gaat. En opeens staan we dan open en bloot in het vrije veld. Het tweede scherm waarmee de speler een eenheid kan bedienen, is het zogenaamde 'Map' scherm. Hierop kan de speler aangeven waar de eenheid heen moet, hoe snel dit moet, in welke formatie en hoe dicht de formatie moet zijn. De map laat zich makkelijk vergroten en verkleinen, waarbij de eenheid verandert van een vlaggetje (stars and stripes) tot de afzonderlijke voertuigen. Het is ook op deze kaart dat de speler voor het eerst ziet dat de tegenstander is waargenomen. Er verschijnt dan een klein rood vlaggetje met minuscuul hamertje en sikkeltje (origineel). Kijken kunnen de bemanningen dus wel volgens Empire, ze mogen alleen niets doen.

Het laatste en het minst gefrequenceerde scherm dat de speler ter beschikking heeft om het peloton te besturen, is het 'status' scherm, waarop de morele en fysieke toestand per peloton staat afgebeeld. Als een peloton of een voertuig is vernietigd, wordt dit in rood weergegeven. Om de speler nu het gehele team tegelijk te laten besturen heeft Empire bedacht dat het beeldscherm in vier quadranten op te delen is, waarbij in ieder quadrant per peloton tussen de drie besturingsschermen te wisselen is. Dit heb ik geprobeerd, maar het klikken met de muis moet in deze situatie zo nauwkeurig gebeuren, dat het bijna niet te doen is. Daarnaast worden de schermen zo klein dat er bijna niets op te zien is. Het is al moeilijk genoeg om bijvoorbeeld een T-72 en een M1 uit elkaar te houden, omdat deze op een grotere afstand niet veel meer zijn dan een groene vlek en de weergave van alle voertuigen redelijk tot bijzonder robuust is (er zijn trouwens t.o.v. TY1 geen nieuwe voertuigen opgenomen). Als de resolutie vier maal verkleind wordt is de herkenning van vriend en vijand helemaal niet meer te doen. De beste manier naar mijn smaak is het wisselen van de schermen op schermgrootte, met het toetsenbord (functietoetsen) en knal-

len met de muis.

Al met al heeft Empire niet echt veel verbeterd aan dit spel, alhoewel het best spannend is. Er is nog geen sprake van on-line gerichte artillerie- of luchtondersteuning en de functies van de verschillende in het spel opgenomen voertuigen komen niet echt tot hun recht. Als nieuw spelelement heeft Empire een soort bonussysteem bedacht, waarmee de speler geld kan verdienen om in een missie verloren gegane voertuigen te vervangen,

munitie en voedsel aan te vullen, te repareren en tijd te kopen. Dit is een leuk element en brengt de huurlingen gedachte op een nieuw plan binnen in een spel als dit. Jammer is dat je altijd minder verdient dan je kwijtraakt en blijkbaar de tegenstander veel goedkoper inkoop, want hij heeft altijd veel meer spullen.

Geluidswaergave van het spel is nog op geen enkele manier verbeterd, behalve een niet voor het spel relevante intro-tune. Artillerie barrages en tankschoten klinken nog steeds (ook Soundblaster en Adlib) als zeegeruis. Ook hier niets aangepast. Jammer maar Helaas.

**Douwe.**

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

**Toelichting:**

Scoort hoger dan TY1 in spelkwaliteit wegens scenario's en bonussysteem.

Scoort lager in geluid dan TY1 omdat in de tussentijd veel meer mogelijk is in weergave en Empire het gewoon heeft laten liggen.

Scoort lager dan TY1 in documentatie omdat 60% van de inhoud een kopie is van de vorige.

Beschikbaar gesteld door D&S Software.

## HEIMDALL

**Softwarehuis: Core Design.**

**PC/AT & compatibles, 640Kb., EGA, VGA, harddisk noodzakelijk.**

**Keyboard/joystick/muis.**

**Aantal spelers: 1.**

**Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.**

**Roland, AdLib, Sound Blaster.**

**Richtprijs: FL. 109,=**

In nr. 12 heb ik de Amiga-versie gerecenseerd en inmiddels is de PC-versie van dit schitterende spel hier gearriveerd. Deze is geschikt voor AT's met minimaal 80286 processor, maar een hoge kloksnelheid is niet nodig, want op 1 Mhz. loopt het programma al prima. Het belangrijkste verschil met de Amiga-versie is het ontbreken van de gedigitaliseerde geluiden die, vooral bij de introductie -ook op de PC met animaties- het geheel zo leuk maken. Het beeld is duidelijk een conversie van de Amiga graphics en dat valt wat tegen; niet in EGA maar wel in VGA! Verder is alles exact gelijk; ook de prijs.

**Alfred.**

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

Beschikbaar gesteld door D&S Software.



# PATTON STRIKES BACK THE BATTLE OF THE BULGE

**Softwarehuis: Brøderbund.**  
**PC/AT & compatibles, DOS 3.0 of hoger, min. 640Kb., VGA, harddisk.**  
**Muis en geluidskaart aanbevolen.**  
**Diskettes: 3.5" + 5.25"HD.**  
**AdLib, Sound Blaster.**  
**Richtprijs: FL. 139,=**

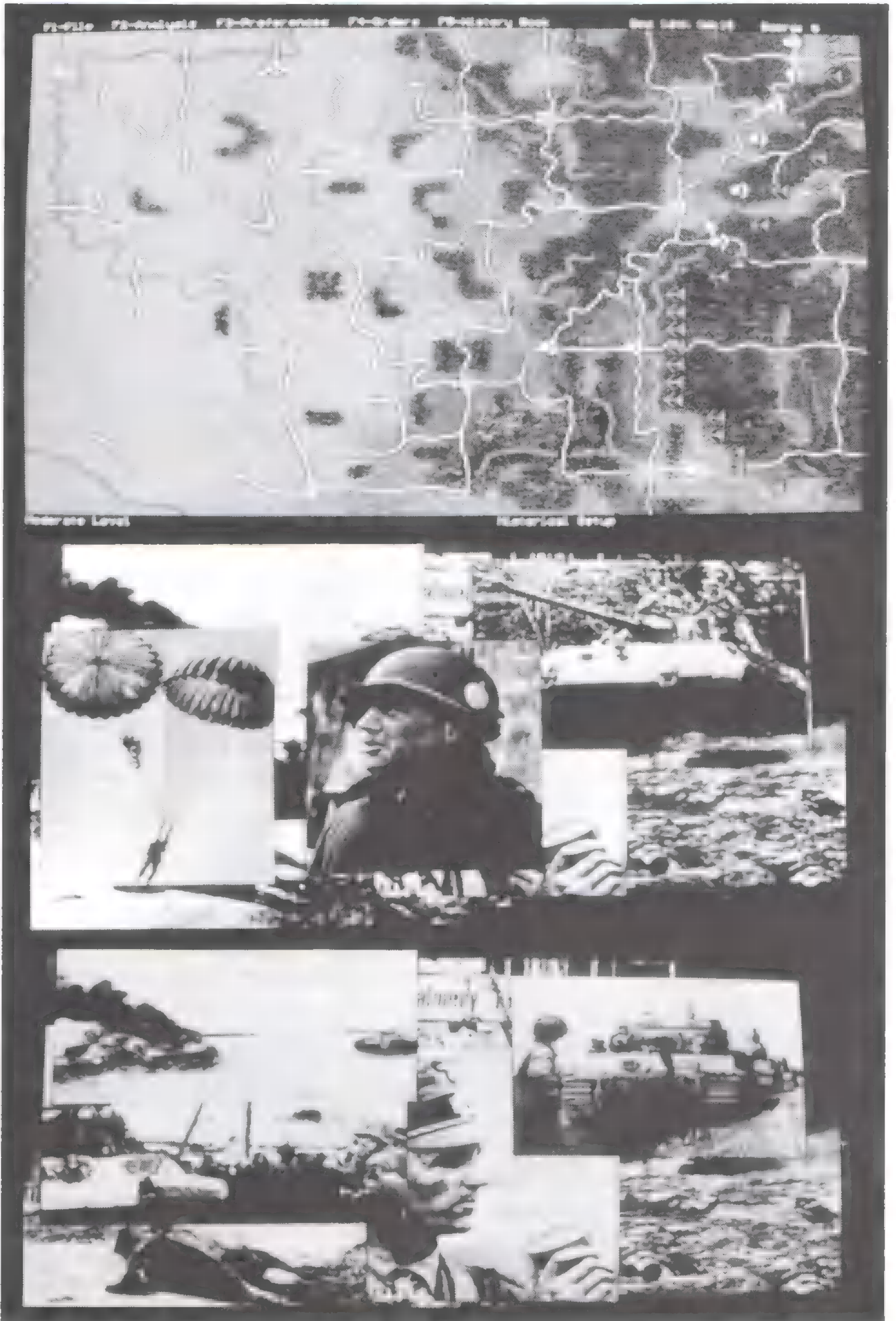
Wie reeds eerder een verhandeling van mijn hand heeft gelezen over wargames, kent de kritiek die ik nogal eens uit over dit soort programma's.

Over het algemeen is het computerwargame een rekenkundig, zeer diepgaand en saai gepresenteerd spel, waarbij graphics en sound ver onder de maat liggen (b.v. UMS II, Command HQ). Brøderbund heeft met PATTON STRIKES BACK voor een duidelijke ommekeer gezorgd, zij het dat bij dit pakket de prijs van de verpakking in gedigitaliseerde animaties en gesampled sounds, de inhoud van het spel negatief hebben beïnvloed. Mooi, maar niet goed.

De setting van het spel is december 1944. Als de geallieerde opmars naar de onderbuik van het Reich vastloopt in de besneeuwde Ardennen, de troepen moe zijn en naar Kerst thuis verlangen en de aanvoerlijnen verstopt raken. Een groots opgezet Duits offensief, geleid door enkele zware SS tankdivisies en speciale commandotroepen, verrasten de in slaap gesukkeld Amerikaanse troepen en breken ternauwernood het geallieerde front in twee delen. De sfeer van het geschiedkundige gebeuren wordt goed neergezet middels gedigitaliseerde foto's uit '44/'45, samples van marsmuziek, marcherende troepen, ratelende rupsvoertuigen en bulderende kanonnen en korte historische anekdotes in fijn gedetailleerde tekstschermen.

Na een paar keer alle filmpjes en tekstjes gezien te hebben valt de sjeu er een beetje af en gaat het zelfs het spel vertragen. Vandaar dat ik blij was met de "disable animations" optie.

De speler krijgt de beschikking over één kaart van het Ardennengebied, waarop naar keuze een standaard beginopstelling wordt getoond of zelf een opstelling gekozen kan worden. Zowel als bevelhebber van de VS- als van de Nazitroepen, kan de speler beginnen. Het spel wordt gespeeld op divisie niveau, waarbij de maker de begrippen regiment, corps en divisie regelmatig door elkaar haalt. In ieder geval stelt op de kaart ieder symbool een eenheid voor van ongeveer gelijke sterkte, die ~~we~~ drie opdrachten kunnen geven: defensieve mode, attack mode en move mode. Een vierde mode (toestand) ontstaat als een eenheid zo vaak op z'n flikker heeft gekregen, dat er geen sprake meer is van een operationele eenheid



(shattered). Door de eenheden per beurt in de drie verschillende modi over het bord te schuiven wordt het spel gespeeld. En dit kan in vijf moeilijkheidsgraden. That's all there is to it!

Natuurlijk leuk om het Ardennenoffensief een keer na te spelen of de Duitsers de oorlog te laten winnen, maar na een paar maal spelen was voor mij inhoudelijk de gein er af. Te weinig diepgang, te weinig te doen.

De weergave van het spel is goed, maar bevat weinig variatie. Geluid en animaties lopen soepel, maar nemen van de 3 MB op de harde schijf een deel van 2,2 MB in beslag. Het spel is handleiding beveiligd middels een quiz, die bij het begin van een veldslag wordt getoond. Een leuk

aspect van het spel is de historische accuratesse, maar verder heeft het naast een keer vermakelijk oorlogje spelen niet veel om het lijf. Hoe zou een combinatie UMS II en PATTON STRIKES BACK er uit kunnen zien?

PATTON STRIKES BACK is duidelijk een spel voor de beginner.

**Douwe.**

<b>BEELD:</b>	7
<b>GELUID:</b>	8
<b>SPELKWALITEIT:</b>	5
<b>DOCUMENTATIE:</b>	5
<b>PRIJS:</b>	6

Beschikbaar gesteld door D&S Software.

## SAMURAI The Way Of The Warrior

Softwarehuis: Impressions.

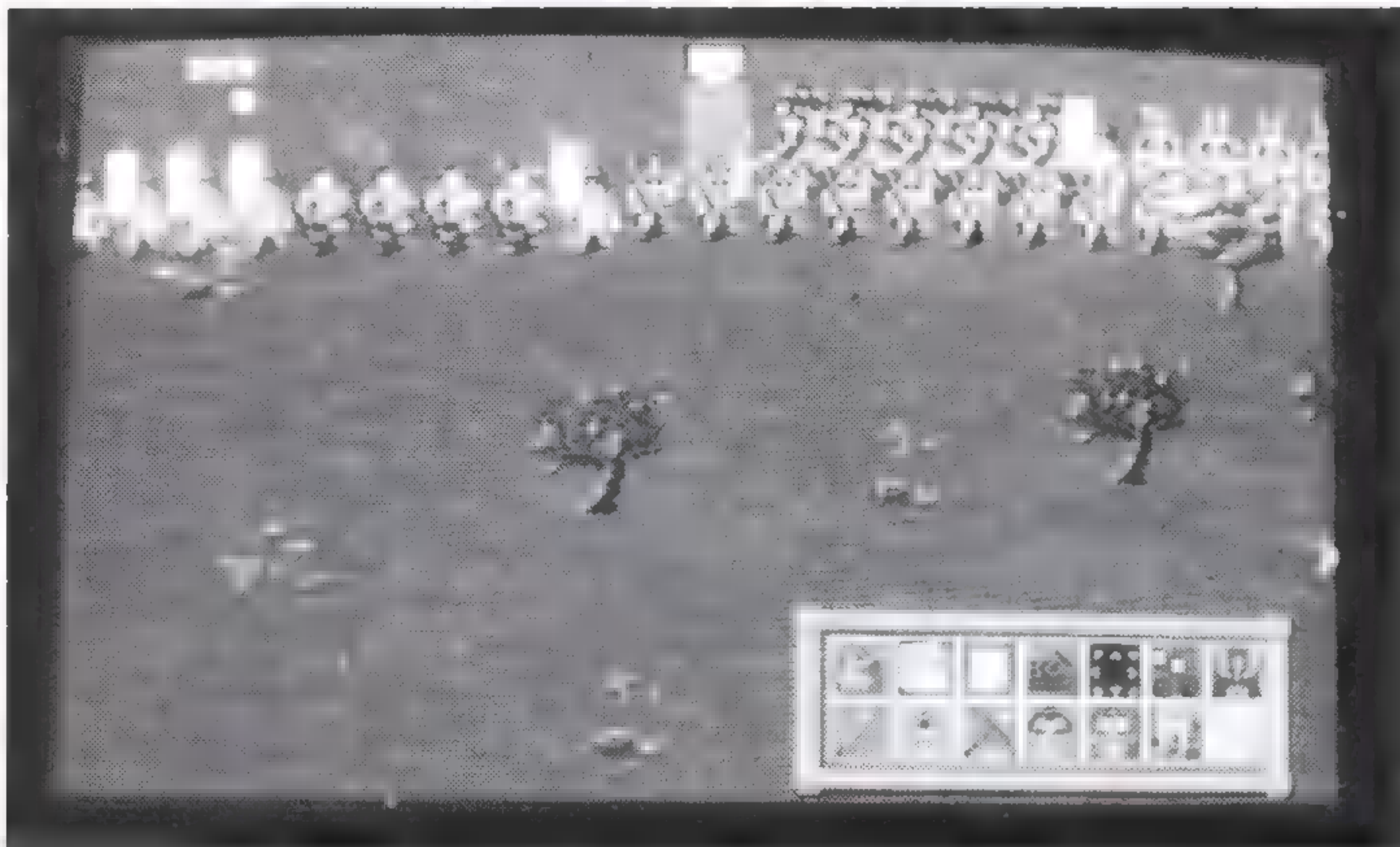
Amiga, min. 1Mb.

PC: AT & compatibles, 640Kb., EGA/VGA, keyboard, muis, Soundblaster, 3.5" of 5.25".

1 of 2 spelers.

Muis, joystick of keyboard.

Richtprijs: FL. 139,=



Dit is een strategiespel dat zeer sterk lijkt op spellen als BATTLE ISLE, REALMS e.d. Ook hier dus legers opbouwen, de eigen steden versterken en verdedigen en de vijandelijke steden aanvalen. In 'battle-mode' werk je met een slagveld waarop je je troepen kunt verplaatsen, (her)groeperen en laten vechten. Het belangrijkste verschil met andere strategiespellen is het gebruik van Japanse namen, Japanse (vecht)technieken en een verhaal dat gebaseerd is op de Japanse geschiedenis. Wie hierin geïnteresseerd is kan veel informatie vinden in de handleiding.

In het begin boeit het spel wel, omdat je toch nog wat tijd nodig hebt om alle Japanse namen te leren kennen. Daarna gaat de lol er snel vanaf want dit spel heeft niets meer te bieden dan soortgelijke strategiespellen. Daarbij komt nog dat het spel -zowel op een AT als op de Amiga- behoorlijk traag is en weinig diepgang heeft.

Wie een snelle 386 of 486 machine heeft kan bij de PC-versie het slagveld weergeven in hoge resolutie: overzichtelijker en meer details. Op een 16 Mhz. AT is hiermee echter niet te werken.

Het spel wordt afgewisseld met fraaie stills en grafisch is het verder ook best in orde. Een tegenvaller is de handleiding die juist bij dit spel zo hard nodig is. Het boekje is erg onoverzichtelijk waar het gaat om de besturing van het spel, de legers en de menu's. Aan het achtergrondverhaal is duidelijk meer aandacht besteed. De makers zullen dan ook wel Japan-liefhebbers zijn en wie dit wil spelen zal deze gevoelens dus ook moeten koesteren. Misschien iets voor de MSX-ers onder onze lezers?

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

## TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

### THE COIN-OP!

Softwarehuis: Konami/Image Works.

PC & compatibles, min. 640Kb. ram, CGA, EGA, VGA, Tandy. Keyboard, joystick.

Diskettes: 3.5" of 5.25".

Roland, AdLib.

Richtprijs: FL. 119,=

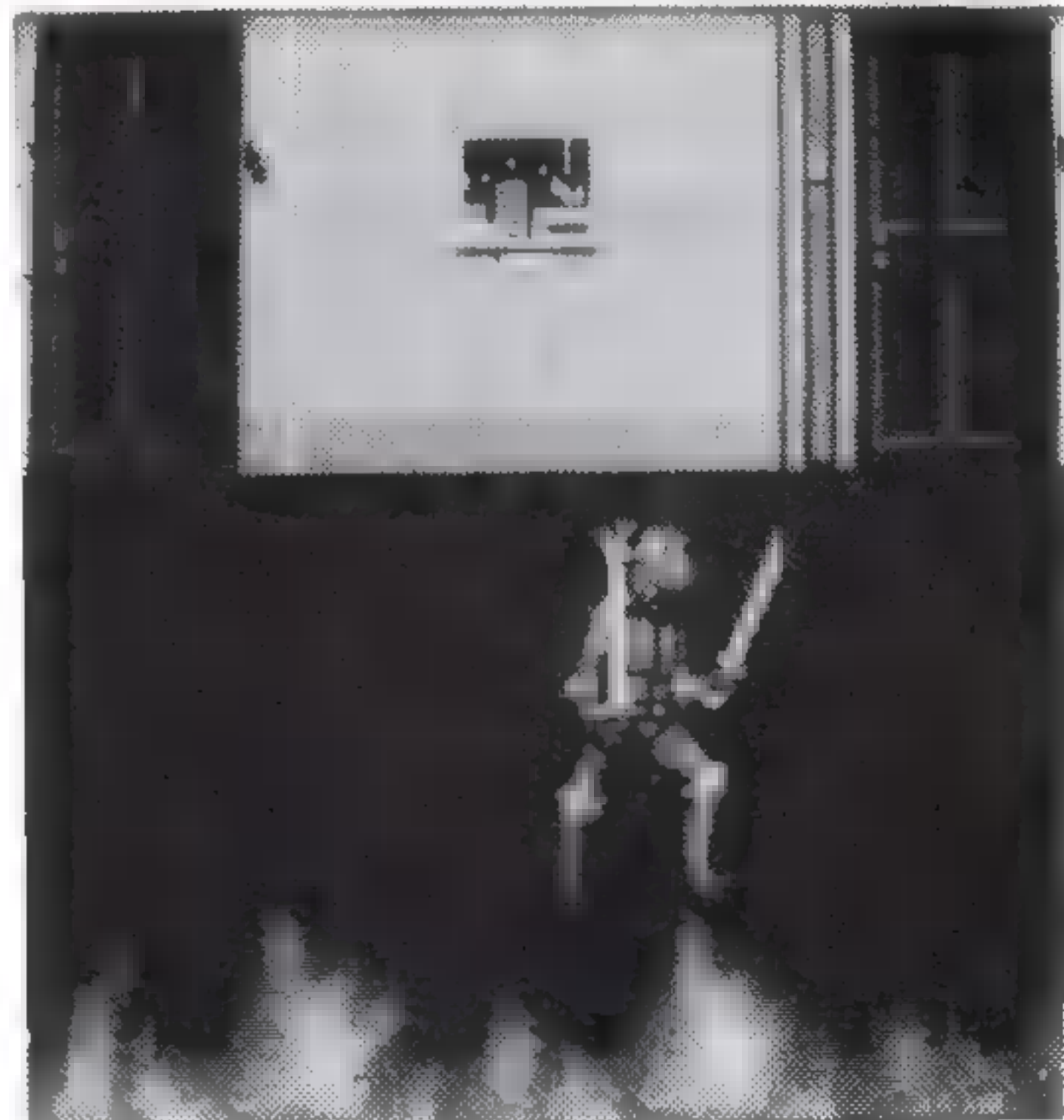


Dit is het tweede spel in de 'Turtles reeks'. Het betreft hier een eenvoudige omzetting van de 8-bits versie zoals die gespeeld wordt op de spelcomputers. Op een Nintendo of Sega is dat allemaal best aardig, maar zowel op de PC als op de Amiga zijn we heel wat beter en mooier gewend. Dit arcadespel is dan ook alleen geschikt (en waarschijnlijk ook bedoeld) voor kinderen, die dwepen met deze figuren en die alles verzamelen wat ze maar kunnen vinden over hun helden. De spelkwaliteit is redelijk (het spel is zeker niet makkelijk), de inhoud van de doos is mager en het geheel is geen FL. 119,= waard. Dit is echt iets om over een tijdje in de budget te kopen voor ca. 4 tientjes. Wie nog nieuwsgierig is, adviseer ik de (Amiga) screenshots op de achterkant van de doos te bekijken. Deze geven -heel eerlijk- de zwakke grafische kwaliteiten van dit spel weer en op de PC zijn de plaatjes exact hetzelfde. De ouders met een turtlefanaatje zijn gewoon de klos moeten snel naar de winkel rennen om voor veel geld hun eigen turtle zoet te houden.

Alfred.

BEELD:	4
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	3

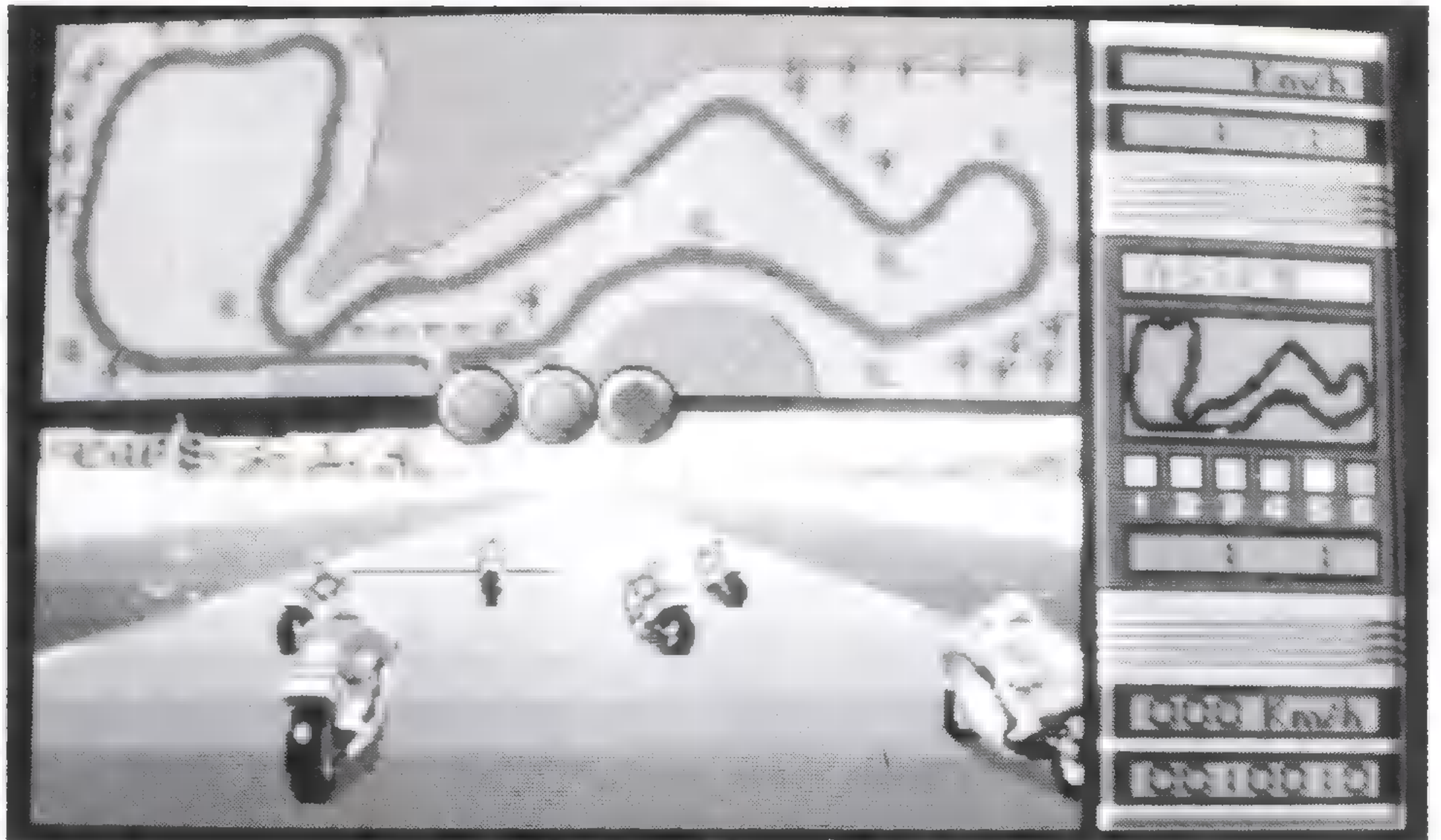
Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



# HOT RUBBER: een nieuwe naam en nòg slechter!

**Softwarehuis: Palace.**  
**Amiga, min. 512Kb., joystick of keyboard, 1 of 2 spelers.**  
**Richtprijs: FL. 89,=**

Zodra het GP-seizoen weer aan de gang is, komen ook de motorracespellen weer in de winkel. Microids deed vorig jaar een poging met GRAND PRIX 500-2, dat door mij werd afgekraakt vanwege de matige spelkwaliteit en de zeer slechte besturing (zie Gids nr. 8). Dit spel is nu door Palace opnieuw uitgebracht met enkele kleine wijzigingen, die het spel nog slechter maken. De vorige keer was de besturing al gebrekkig, maar kon je (gelukkig) bijna niet crashen. Nu -met nog steeds een ondeugdelijke besturing- kun je vrijwel alleen nog maar crashen, dus de programmeurs hebben er niet veel van begrepen. De handleiding is nu opgenomen op de achterzijde van een poster en de doos is aangepast: een pikant 'geklede' juffrouw (dezelfde van de poster) moet nu kopers zien te winnen voor dit wanprodukt. In Software Gids schreef ik dat dit spel anno 1991 niet meer kon voor zo'n bedrag en dat 2 à 3



tientjes een betere prijs zou zijn. Nu, een jaar later, valt het pakket helemaal uit de toon; zelfs voor een paar tientjes kan dit niet meer. Een PC-versie komt helaas ook weer uit van dit spel.

*Alfred.*

<b>BEELD:</b>	6
<b>GELUID:</b>	3
<b>SPELKWALITEIT:</b>	3
<b>DOCUMENTATIE:</b>	4
<b>PRIJS:</b>	2

Beschikbaargesteld door Homesoftware.

## TITUS THE FOX TO MARRAKECH AND BACK

**Softwarehuis: Titus.**  
**PC & compatibles. min. 512Kb., Tandy 1000/3000.**  
**DOS versie: 2.0 of hoger.**  
**Hercules/CGA/EGA/VGA.**  
**Keyboard/muis.**  
**Aantal spelers: 1.**  
**Diskettes: 3.5" of 5.25".**  
**AdLib.**  
**Richtprijs: FL. 89,=**

Dit is weer eens zo'n eenvoudig en aardig spel, dat meteen boeit op het moment dat je eraan begint. Het is een platformspel dat lekker loopt, waarbij de moeilijkheidsgraad langzaam maar zeker opgebouwd wordt. Je groeit als het ware mee in het spel en zit niet meteen in het eerste veld met het klamme zweet in je handen. De medewerkers die we het hebben laten spelen waren allemaal enthousiast, dus dit is weer een topper.

Bij dit spel bestuur je een vos die, op zoek naar zijn ontvoerde vriendin, door een achterbuurt loopt, welke onveilig wordt gemaakt door zwervers, geraamtes, slangen, honden en alles dat je maar kunt bedenken, dat verder in zo'n wijk normaliter niet rondloopt. In hogere levels kun je ook nog gebruik maken van een skateboard of van een vliegend tapijt. Het 'vechten' bestaat bij dit spel uit het oppakken van rommel van de straat (afval, stukken hout, dozen, lege flessen etc.) om deze vervolgens naar de tegenstanders te gooien. De tegenstanders doen ongeveer hetzelfde.

De scrolling is redelijk, de beelden zijn uitstekend, het geluid is goed en de besturing is -voor een MS-DOS spel- zelfs bijzonder goed. Wel moet je er rekening mee houden dat dit spel op een MS-DOS machine niet werkt met een ingeschakelde EMS-geheugen manager. Bij alle machines wordt de handleiding gele-



verd op de achterzijde van een poster en dat had -wat mij betreft- wel apart gekund voor deze prijs.

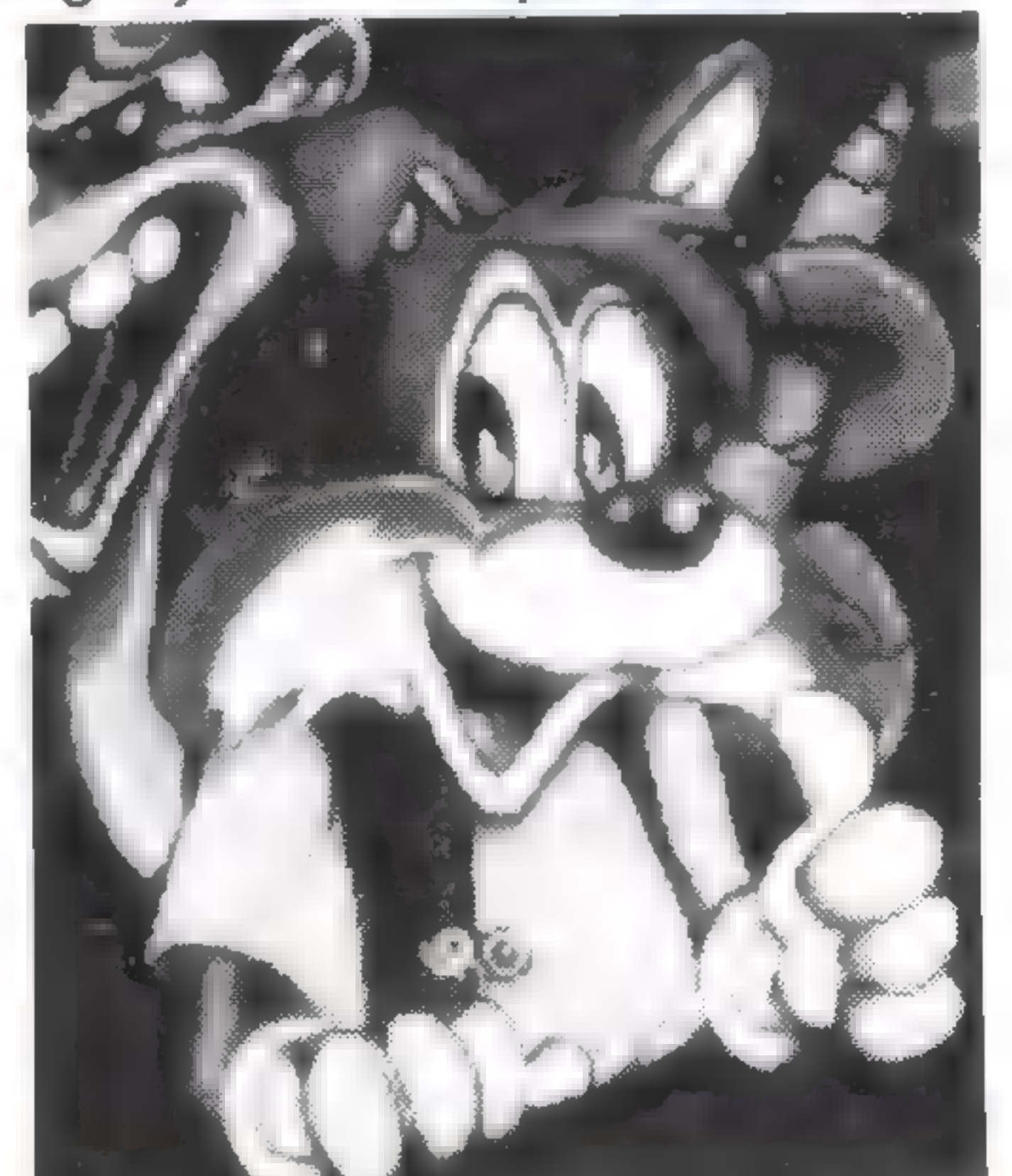
### AMIGA/ATARI-ST

Voor deze machines geldt een zeer aantrekkelijke prijs van FL. 79,=. Er zijn enkele zeer kleine verschillen met de MS-DOS versie. Zo is één spelelement van de PC eruit gehaald, maar is daarentegen een optie opgenomen om het spel langzamer te laten lopen. Op de Amiga is de scrolling het best en uiteraard is ook de muziek op deze machine beter. Op een Atari-ST moet een dubbelzijdige diskdrive aanwezig zijn om dit spel te kunnen laten draaien!

*Alfred.*

<b>AMIGA/ATARI-ST:</b>	<b>PC:</b>
<b>BEELD:</b>	7 7
<b>GELUID:</b>	8 7
<b>SPELKWALITEIT:</b>	7 7
<b>DOCUMENTATIE:</b>	4 4
<b>PRIJS:</b>	8 7

Beschikbaargesteld door Homesoftware.



# VLIEGEN BOVEN EUROOPA

## met Flight Simulator 4.0

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

Auteur: Floris Wouterlood.

ISBN nr.: 90 229 3799 2

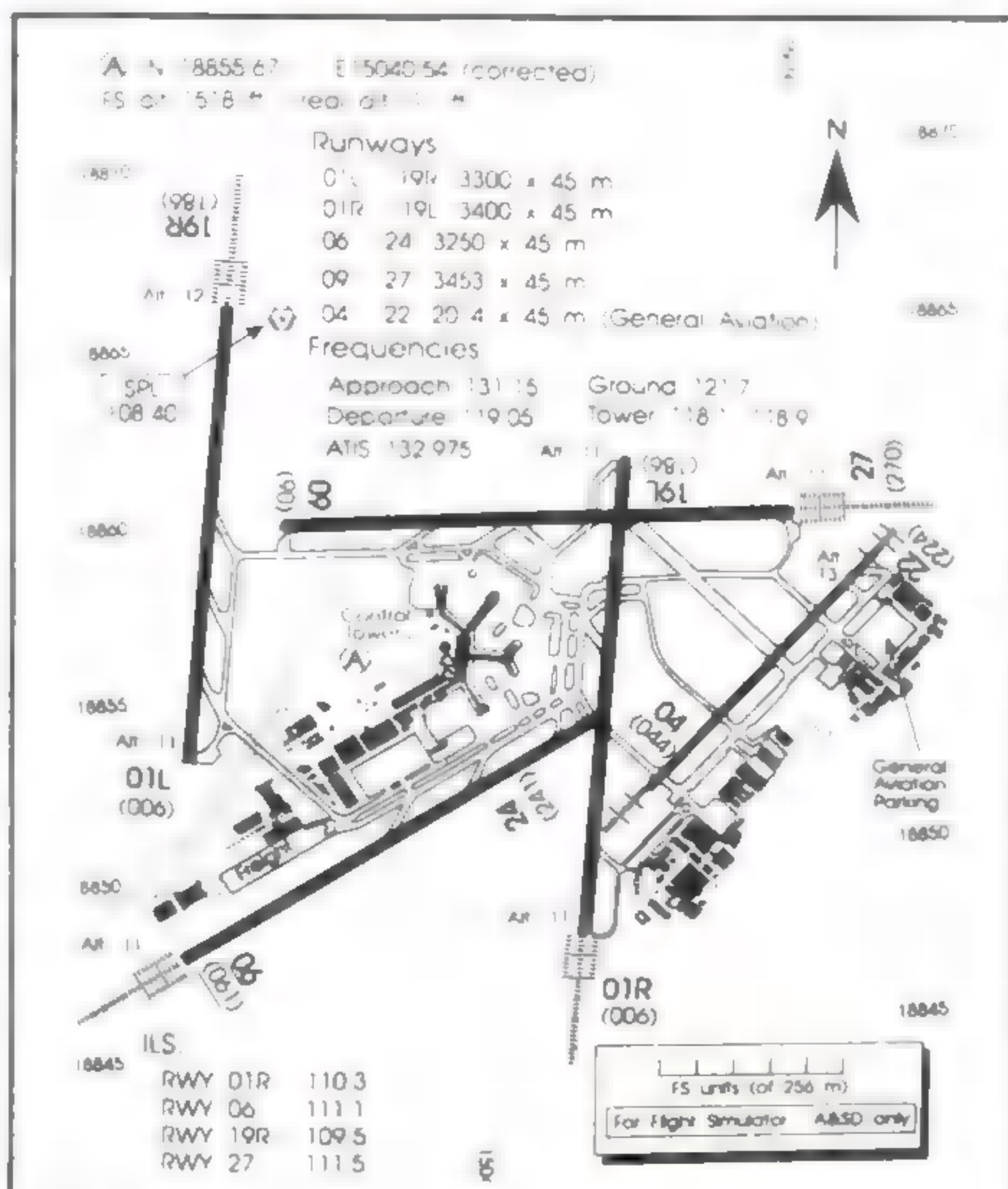
Richtprijs: FL. 34,90

Dit boek gaat niet zozeer over de Flight Simulator zelf als wel over de Aircraft & Scenery disk, waarmee het mogelijk is verder te vliegen dan naar de landen die bij de simulator en de scenery diskettes worden geleverd. Met dit boek kun je Europa inrichten en vormgeven, zodat je vluchten in ons eigen Europese luchtruim kunt uitvoeren.

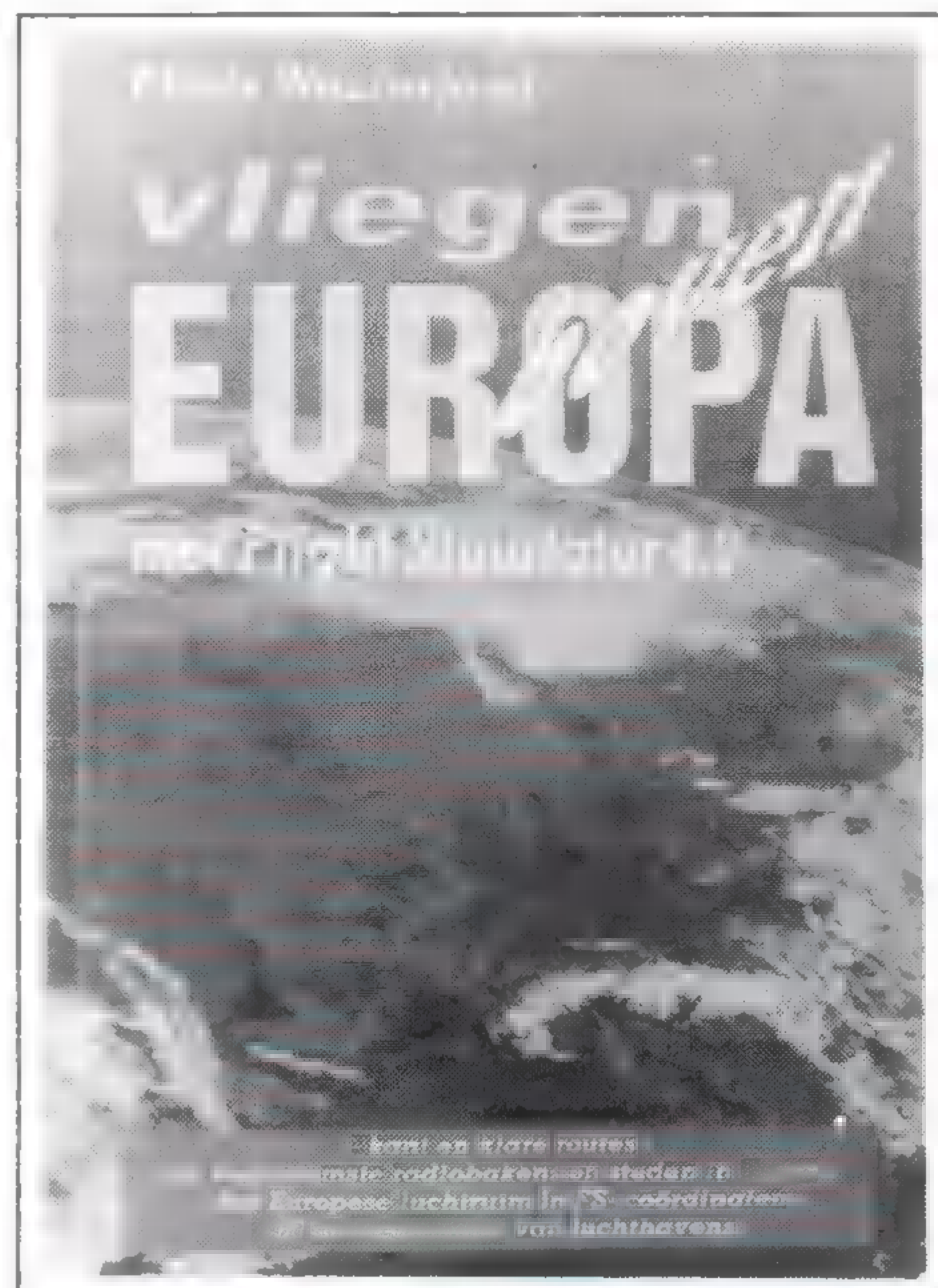
Het boek bevat 3 hoofdonderdelen:

- 1: het inrichten van het systeem voor gebruik van de simulator met tips over geheugen en schijfgebruik.
- 2: het maken van Europese sceneries, zowel statisch als dynamisch en waarmee je daarbij rekening moet houden.
- 3: drie interessante vluchten om na te vliegen.

Daarnaast wordt een groot deel van het boek ingenomen door de volgende gegevens:



De voornaamste radiobakens en steden in Europa, Noord-Afrika en het Nabije Oosten. Een Flight Simulator kaart van Nederland en België. Twintig kaarten van het Europese luchtruim in FS-coördinaten. Zestig plattegronden met daarop de belangrijkste Europese luchthavens. Dit is een behoorlijke voorraad informatie en het boek is dan ook ruim 300 pagina's dik.



Het boek ziet er fantastisch uit, maar bevat weinig leesvoer voor bij de open haard. Dit is een pittig werkboek voor de echte FS 4.0 fanaat, die meer wil -en ook aanmerkelijk meer kan- dan alleen maar opstijgen en neerstorten. Opmerkelijk is weer de lage prijs die Bruna rekent voor zoveel informatie.

# D/GENERATION

Softwarehuis: Mindscape.

PC & compatibles, min. 512Kb., harddisk of 2 diskdrives, Hercules, CGA, EGA, VGA (256 kl.), Tandy.

Keyboard, joystick.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"+5.25".

AdLib, Sound Blaster.

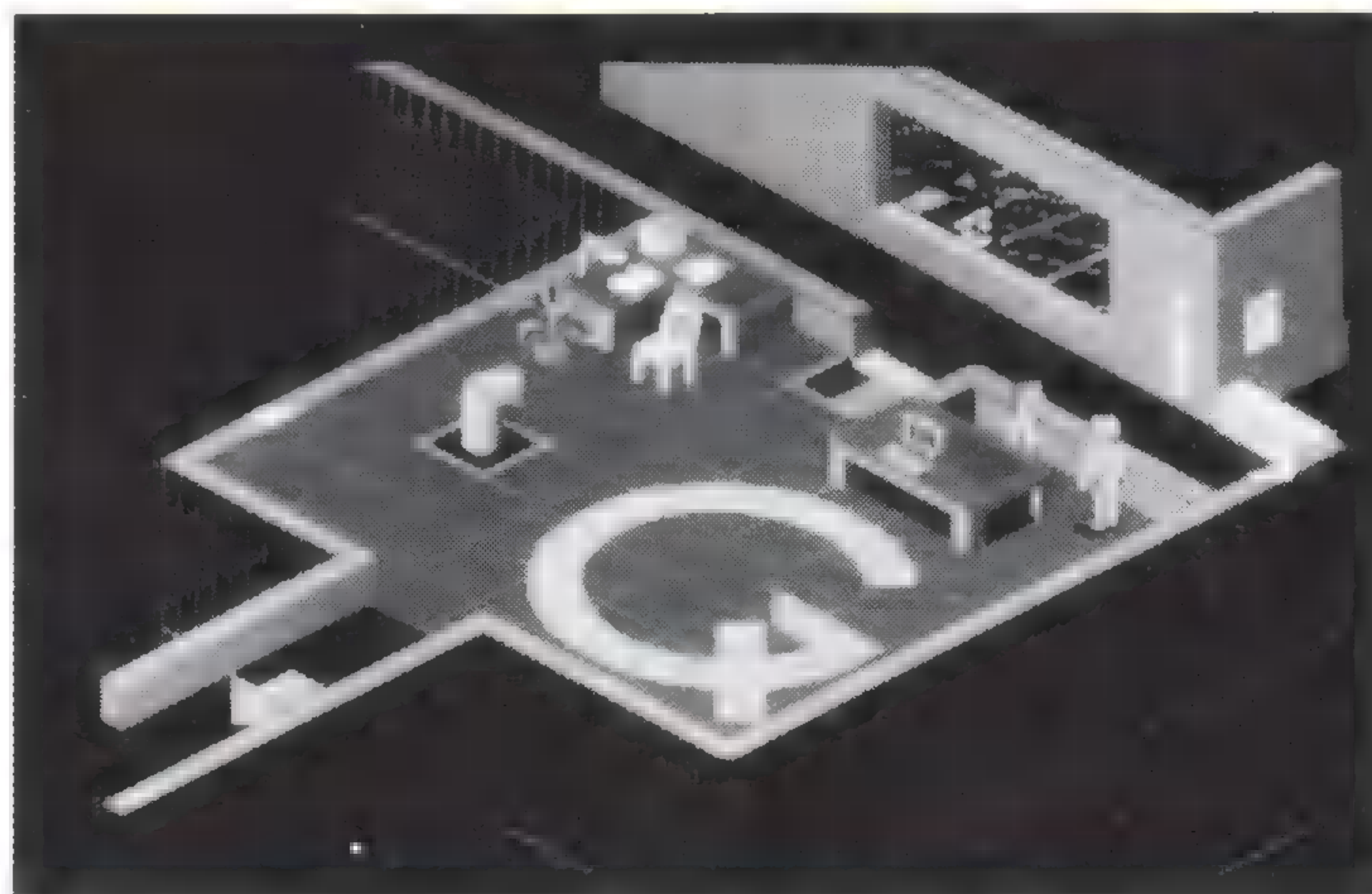
Richtprijs: FL. 129,-

VIRTUAL REALITY MEETS ACTION ADVENTURE staat met grote letters als onderkop op de doos, maar dat slaat echt helemaal nergens op.

D/GENERATION is een uitstekend behendigheids- en puzzelspel, dat zich afspeelt in een gebouw in Singapore, waar alle alarmsystemen op scherp staan en alles vernietigen dat ze maar tegenkomen. Hierdoor zitten alle personeelsleden als het ware gevangen op hun afdelingen en jij moet ze zien te bevrijden door de systemen kamer voor kamer onschadelijk te maken. Dit doe je voornamelijk door het bedienen van schakelaars en handels en het plaatsen van sleutels of invoeren van codes. In tegenstelling tot veel soortgelijke verhalen gebeurt dit nu eens niet met springen en klimmen, maar gewoon door rond te lopen; vrijwel geen arcade elementen dus.

Het gebouw heeft ruim 120 lokaties en gezien de moeilijkheidsgraad van de puzzels is dit een flinke klus.

Tegenover een prima spelkwaliteit staan achterhaalde graphics en zwakke geluiden. Als je in het bezit bent van een fikse computer heb je een ruime keuze uit fraaiere en meer eigentijdse spellen en zal dit programma weinig indruk maken, al zullen er zeker lezers zijn die dit programma puur voor de spelkwaliteit toch wil-

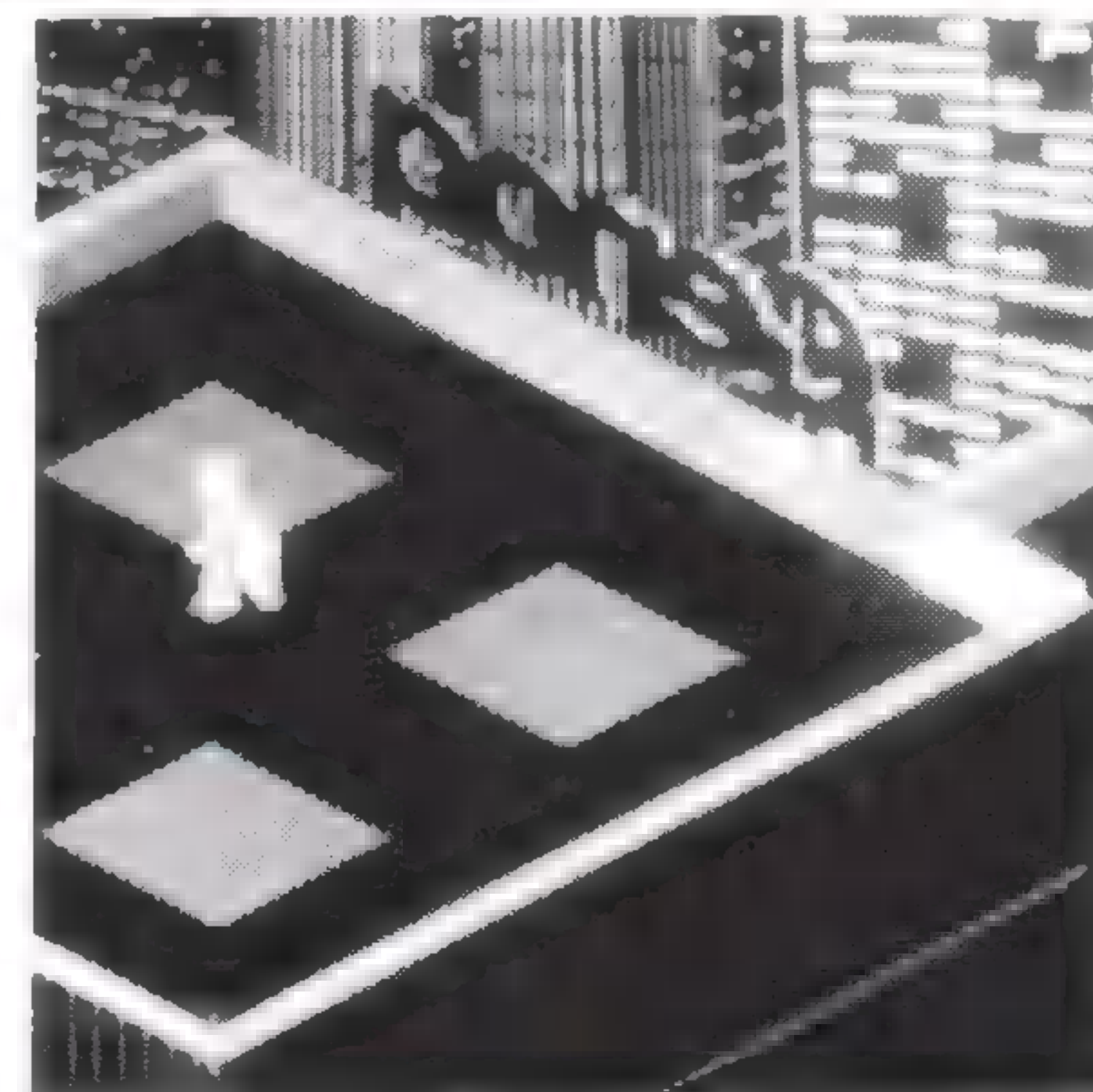


len spelen. Het spel loopt zeer vlot en ondersteunt vrijwel alle grafische kaarten, zodat de bezitters van een eenvoudige XT (min. 8 Mhz.) of AT met een minimum aan uitbreidingen nu ook eens in staat zijn een goed spel te spelen. Deze groep komt er de laatste tijd nogal bekaaid af en moet nu ook nog diep in de buidel tasten, want dit pakket is exorbitant duur.

Alfred.

BEELD:	5
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	3

Beschikbaargesteld door Homesoftware.



# EYE OF THE BEHOLDER 2: THE LEGEND OF DARKMOON

## Tips en kaarten deel 2

Je bent na "De Test" weer op de 1e verdieping van de tempel terechtgekomen. Je kunt nu bij deur 9 naar binnen en dan kom je in de "Blauwe Toren".

### DE BLAUWE TOREN.

Op de eerste verdieping vind je het eerste Medusa Shield (polished). Meenemen, want dit heb je nodig. In het begin van de tweede verdieping moet je "dispel magic" laten doen door één van je tovenaars bij de punten 2 en 3. Als je dit doet, verdwijnen er twee muurdelen. Doe het nog een derde keer bij 2 of 3, dan verdwijnt er nog een muurdeel en kun je bij punt 4 komen. Dit levert voor één van je karakters een bonus op.

Op de derde verdieping is het mogelijk om bij punt 18 veel ervaringspunten te halen. Haal de handel bij 18 over, de magische wand gaat open en dan moet je de "slurfmonsters" verslaan. Haal de handel opnieuw tweemaal over, de magische wand gaat dan weer dicht en open, waarna er opnieuw monsters verschijnen. Dit kunt je naar believen herhalen, hetgeen veel punten oplevert.

Op de vierde verdieping vind je de Medusa's. Zorg dat ieder groepslid uitgerust is met een Medusa (polished) Shield. Als ze dit in één van hun handen dragen, worden ze minder snel versteend.

De vijfde verdieping wordt bewoond door de Frost Giants. Deze zijn geweldig sterk en kunnen iemand met één klap uitschakelen. "Hold Monsters" wil wel eens helpen. Hierna word je weer naar de eerste verdieping van de tempel getransporteerd en kun je door de deur bij 12 naar binnen om de laatste toren binnen te gaan.

### DE GELE TOREN (CRIMSON TOWER).

Zorg dat je op de eerste verdieping bij punt 2 minimaal drie "glass spheres" krijgt en bewaar ze. Je zult ze op de 5e verdieping nodig hebben. Het "sticky paper" van 4 gebruik je bij punt 6 (zelf uitzoeken waarom).

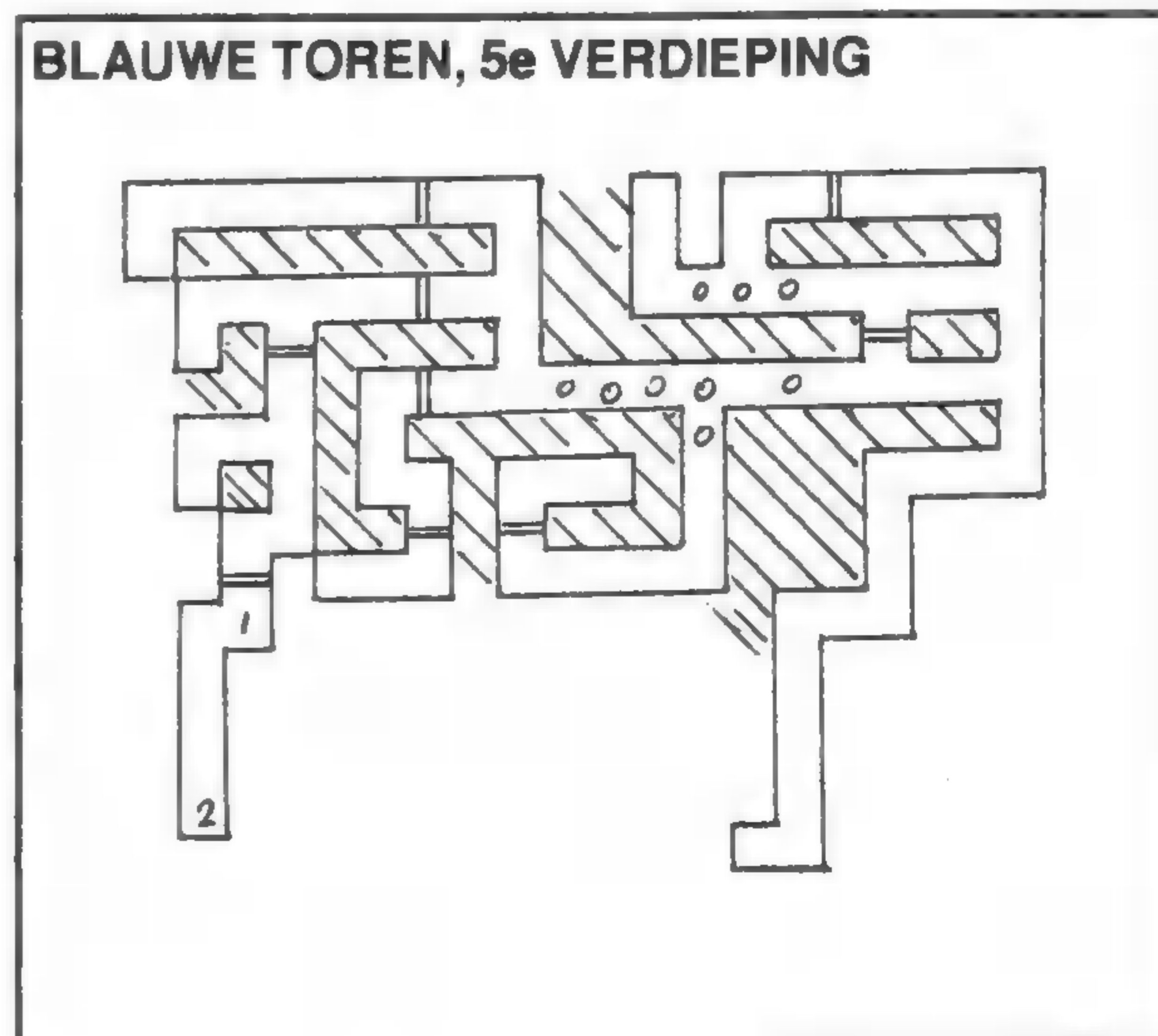
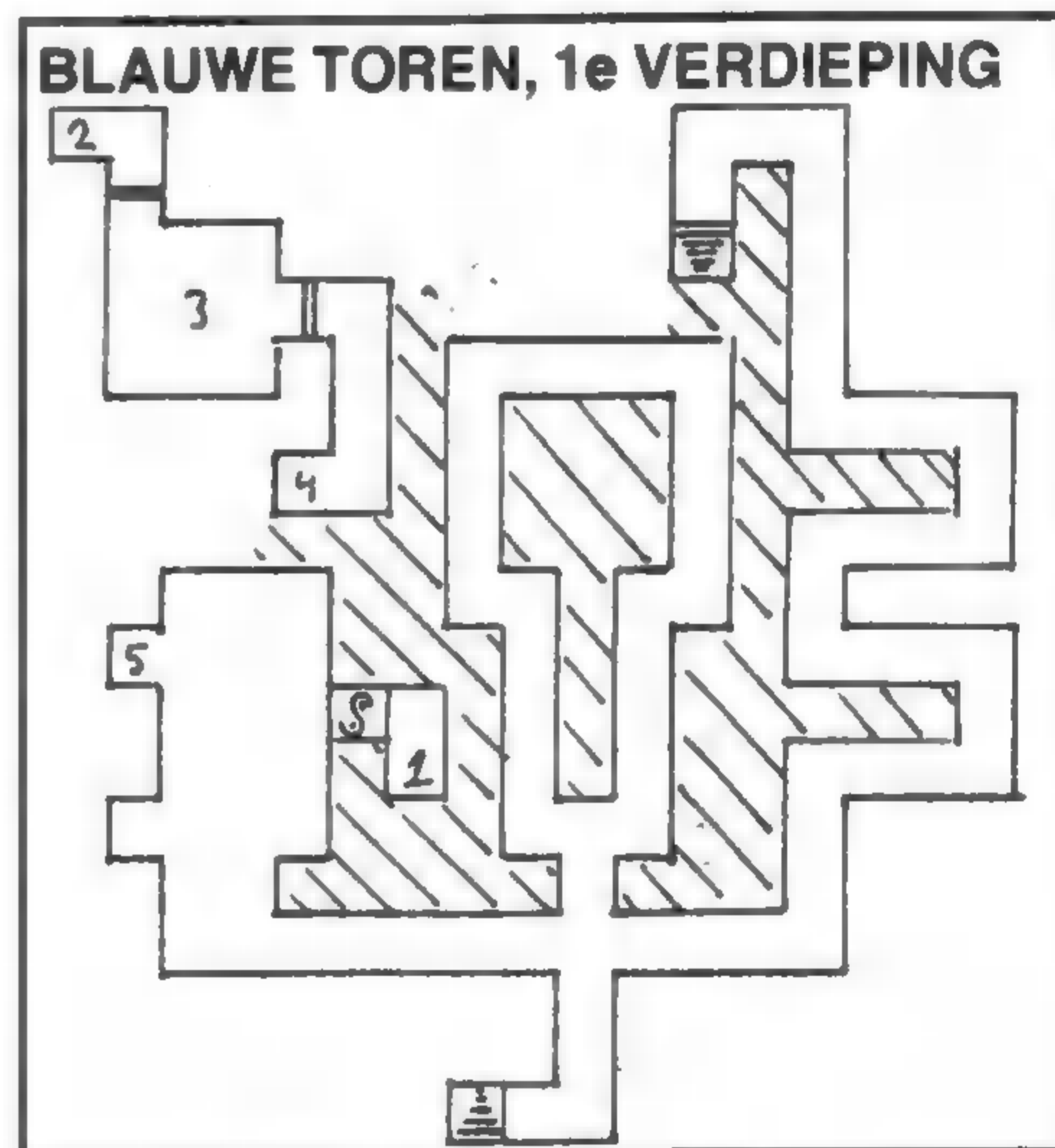
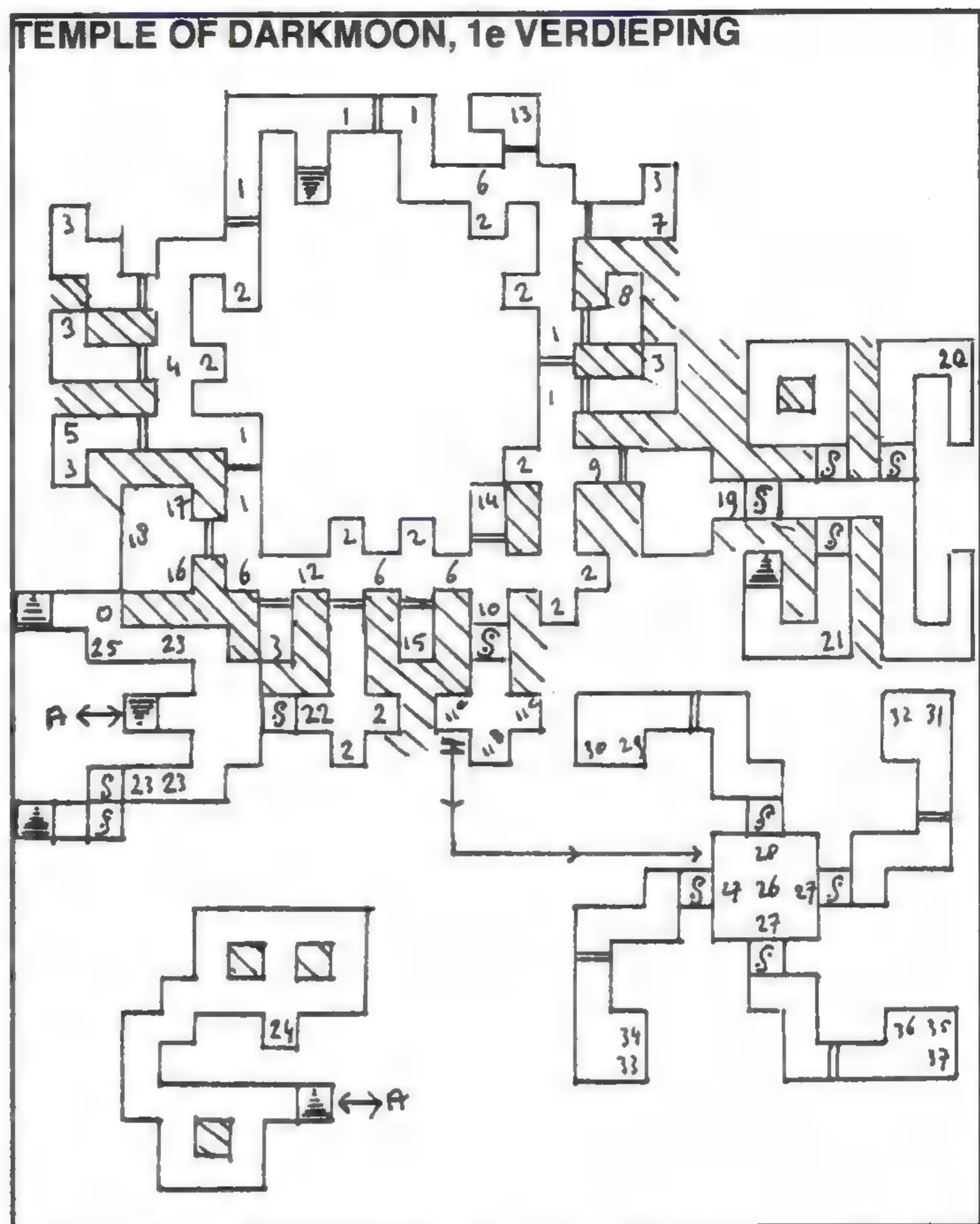
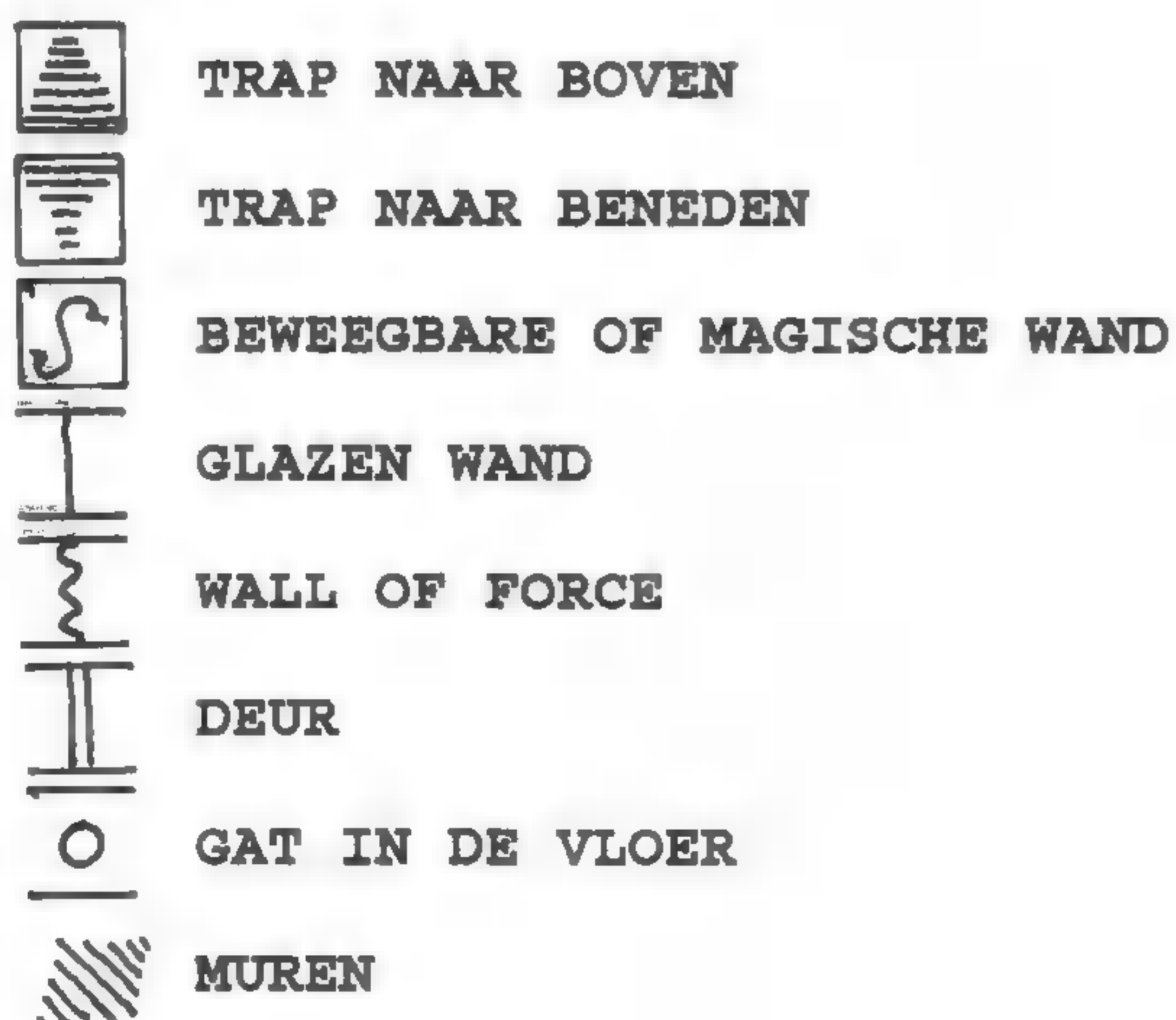
De tweede verdieping is verwarrend, want er verschuift van alles. Gewoon rond blijven lopen tot je overal geweest bent, want dat is nodig voor info en items.

Op de vijfde verdieping moet je de rode knoppen bij 2 verdraaien. Probeer alle combinaties uit om de "walls of force" bij 3 te laten verdwijnen. De zesde verdieping is een stuk moeilijker. Daar kom je zware tegenstanders tegen, o.a. Mind Flayers. Zorg dat je Priest de spreuk "Remove Paralysis" een flink aantal malen kan uitspreken.

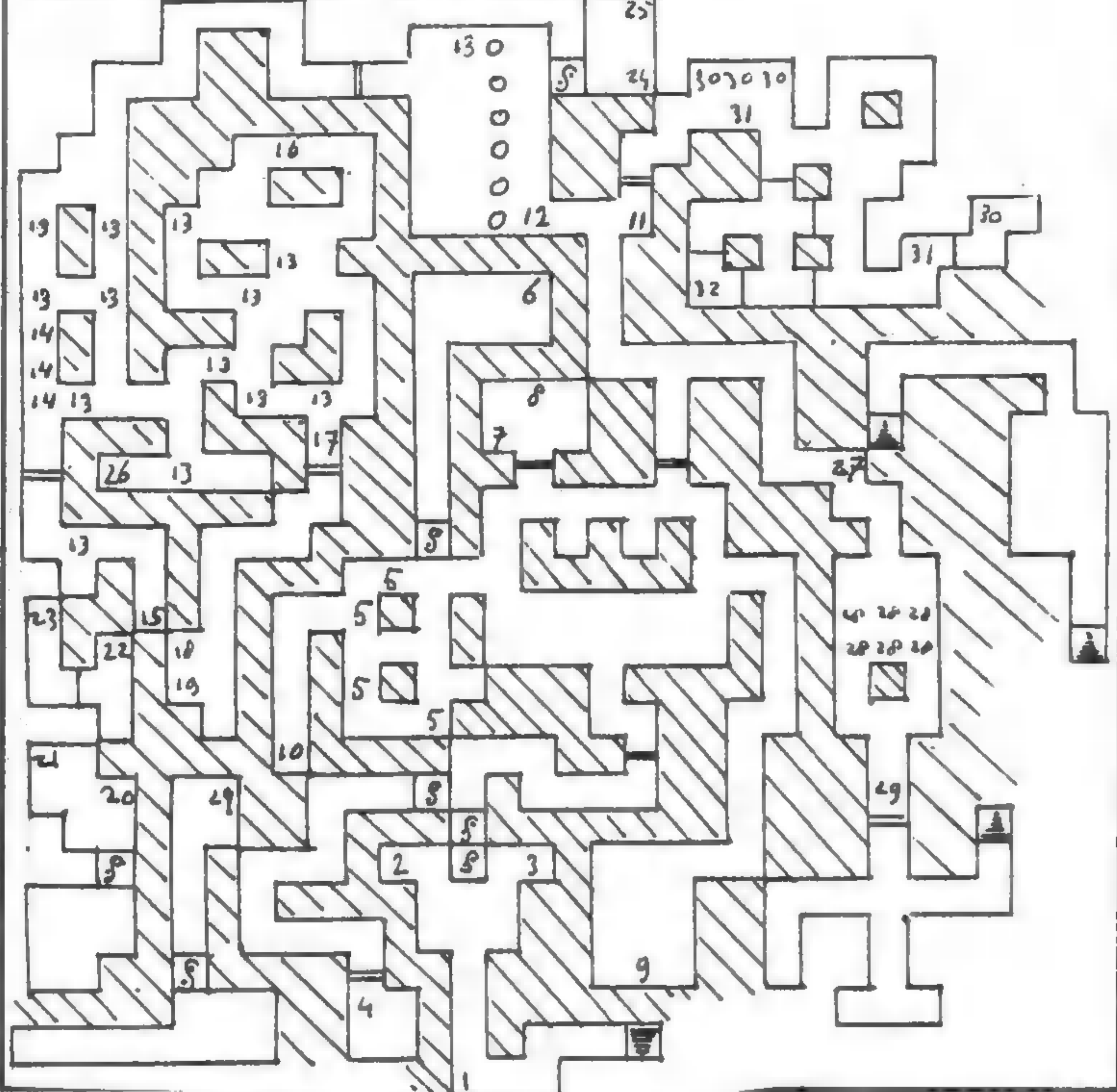
De zevende verdieping is de laatste. Hier ontmoet je Drann. Je kunt hem alleen bestrijden door snel één of twee klappen uit te delen en dan opzij of de hoek om te stappen. Als hij dan weer voor je komt, doe je weer hetzelfde. Maar ~~wacht~~ snel, want Drann is dat ook. Je kunt hem beter een keer extra ontwijken dan dat je teveel ineens wilt uitdelen, want voor je het weet is je halve party verslagen. Is het allemaal gelukt, dan volgt er een mooi slot.

Veel succes en plezier ermee.

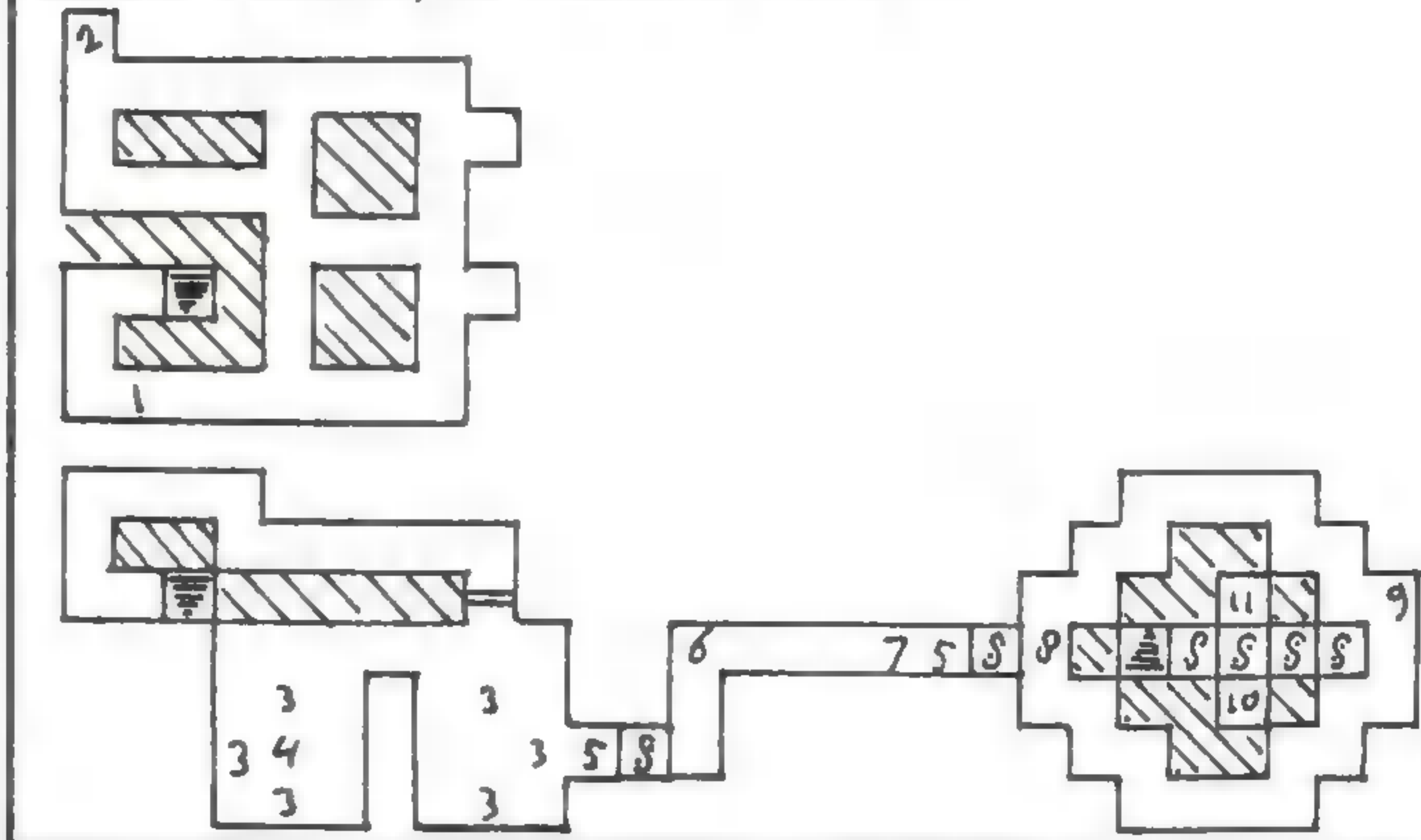
**RIEN FIERST.**



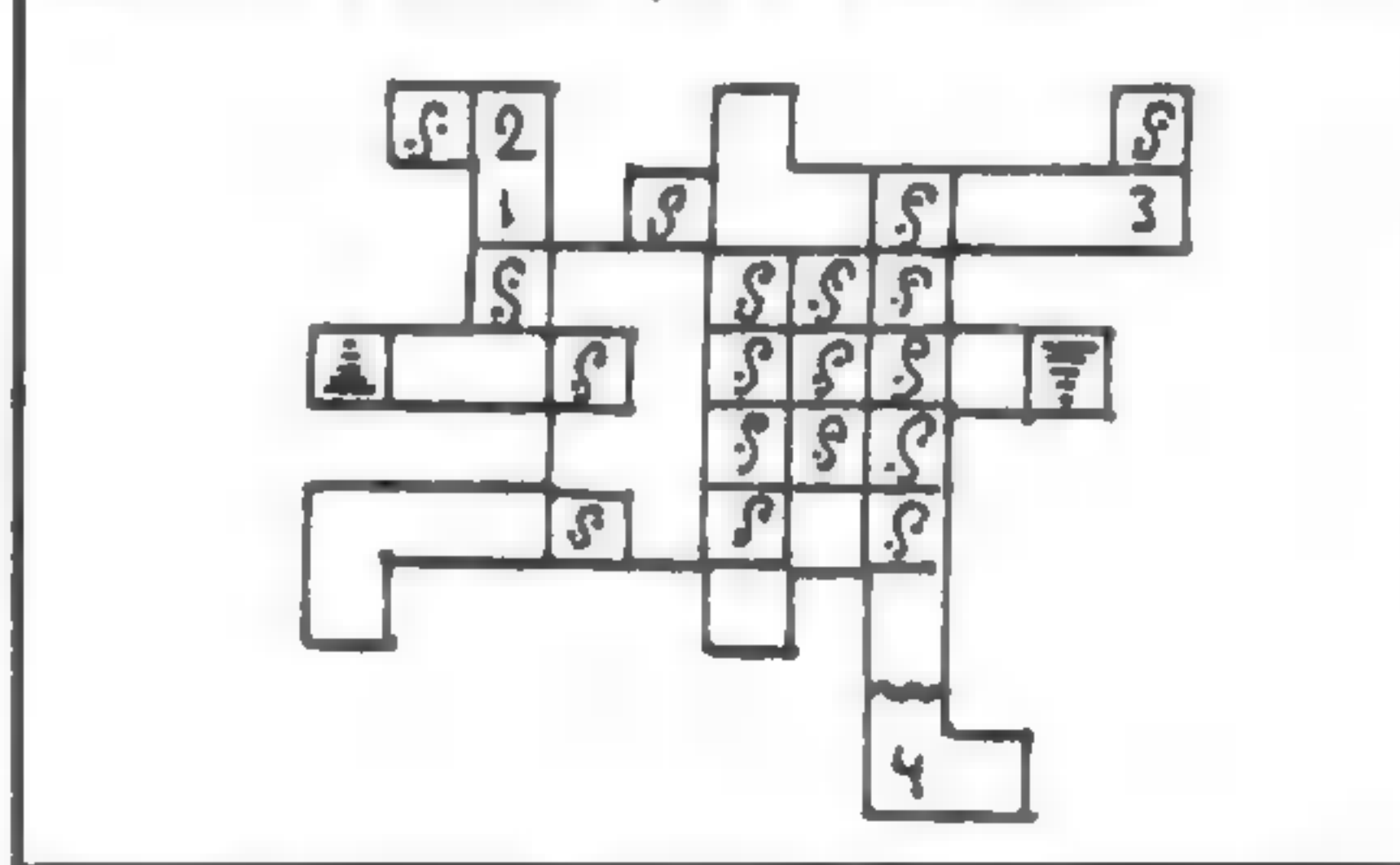
**BLAUWE TOREN, 2e VERDIEPING**



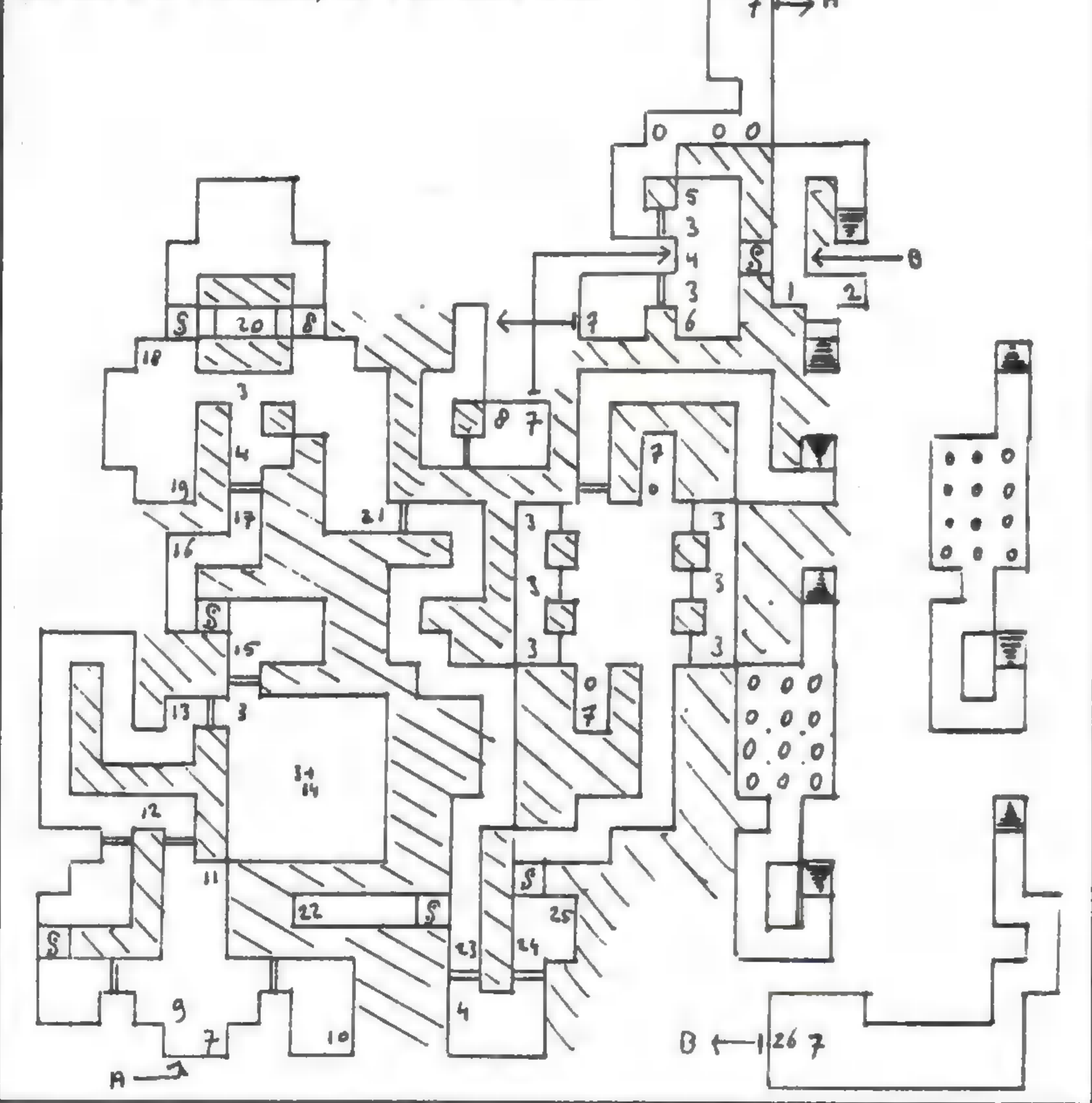
**GELE TOREN, 1e VERDIEPING**



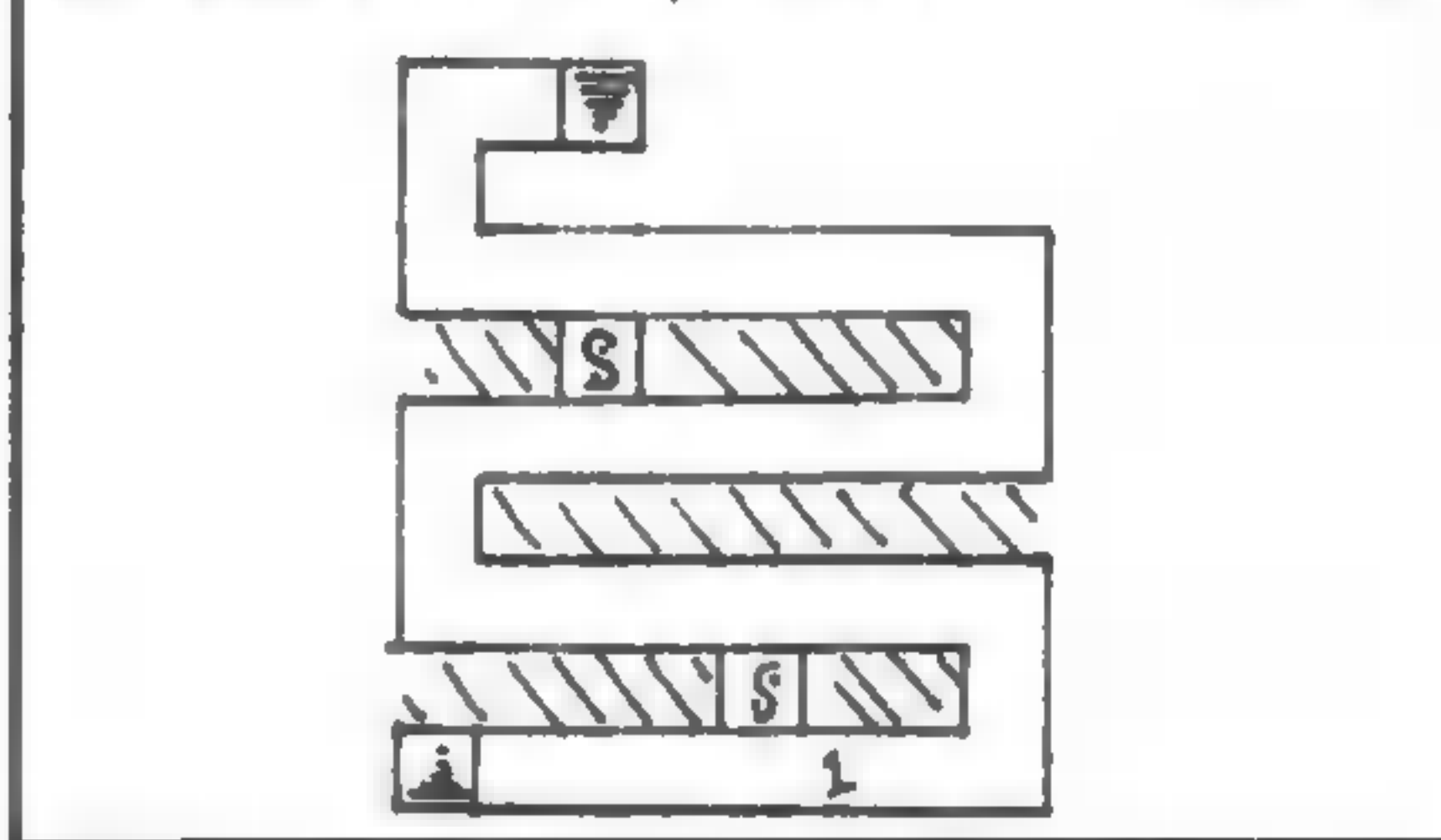
**GELE TOREN, 2e VERDIEPING**



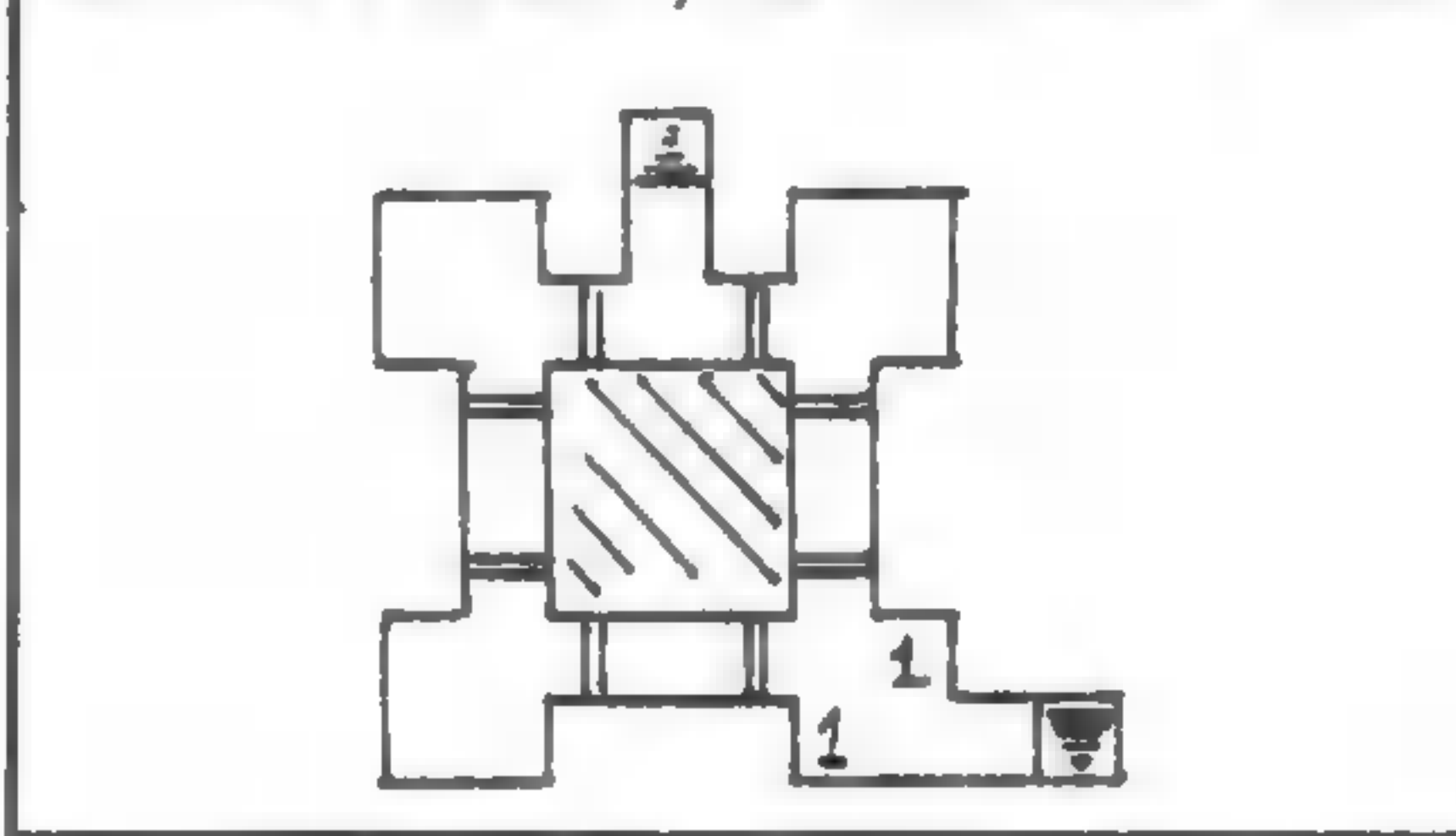
**BLAUWE TOREN, 3e VERDIEPING**



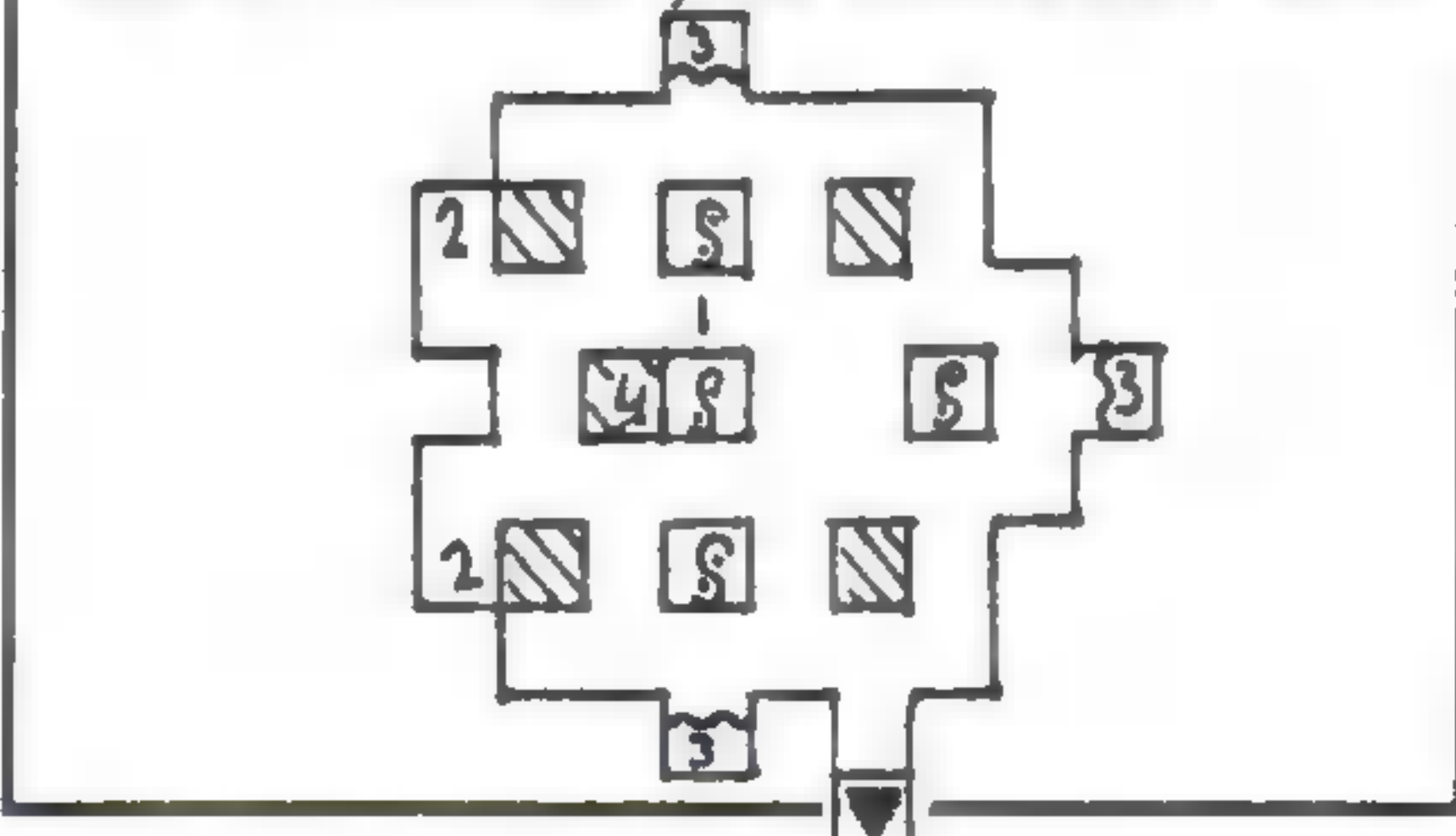
**GELE TOREN, 3e VERDIEPING**



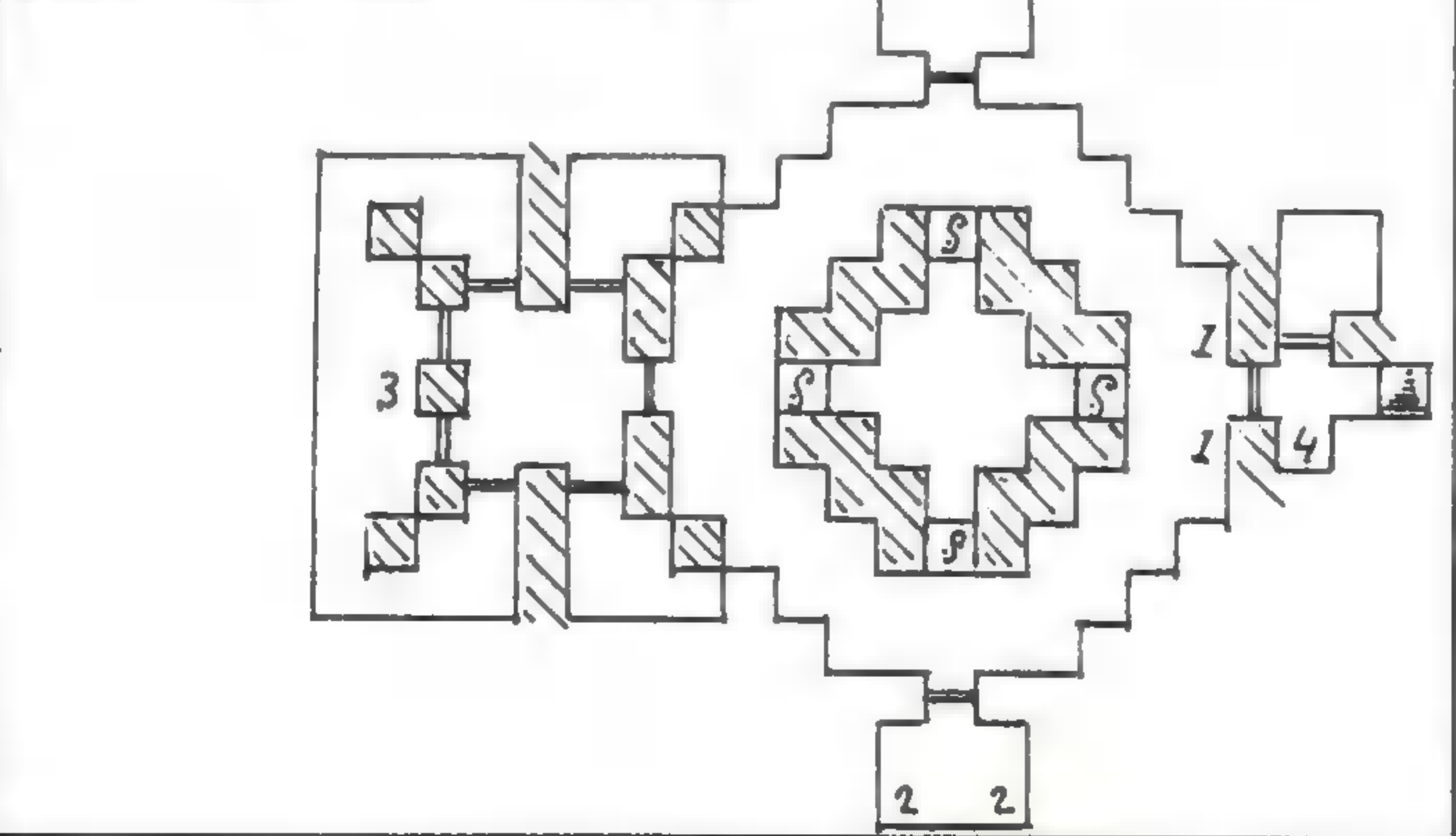
**GELE TOREN, 4e VERDIEPING**



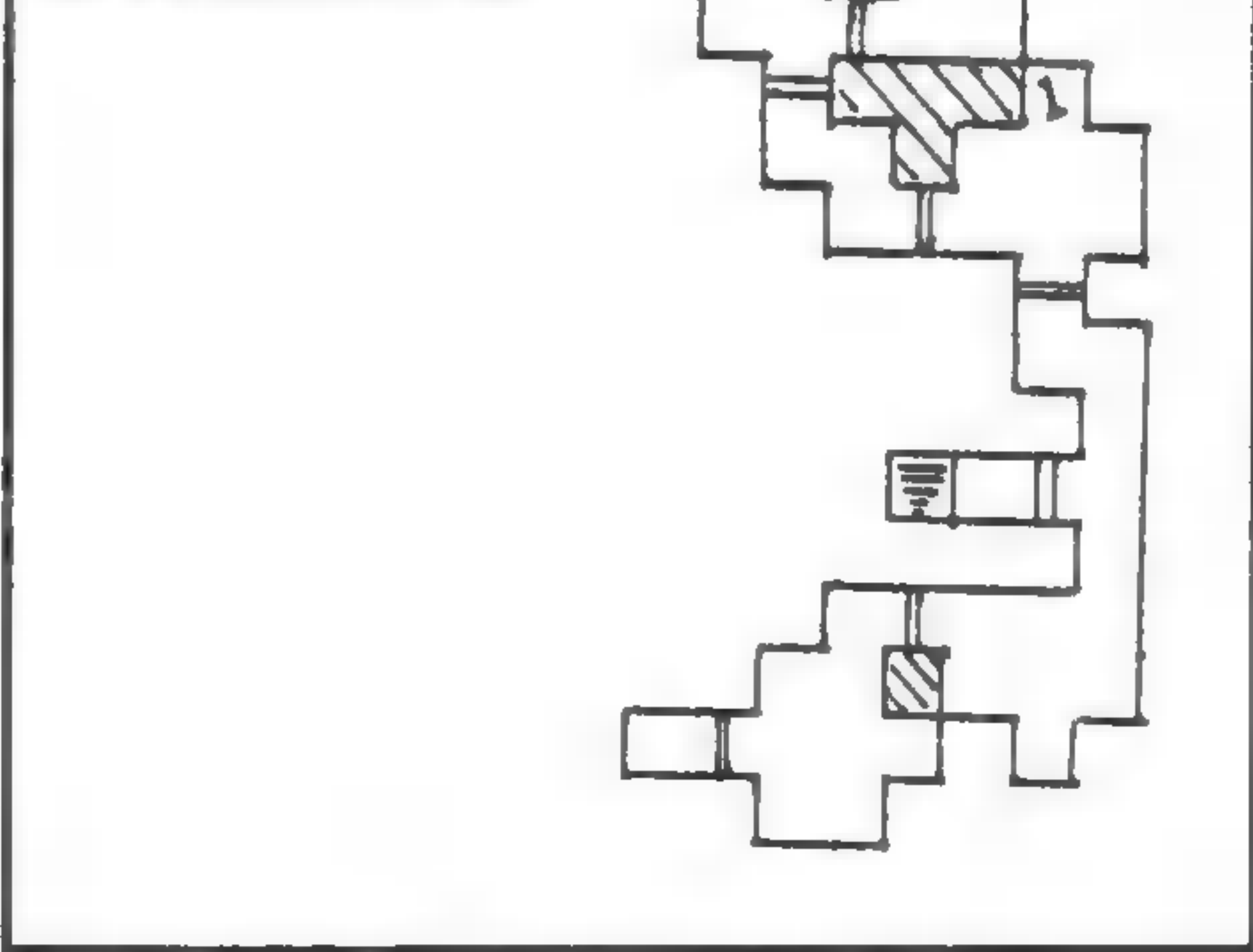
**GELE TOREN, 5e VERDIEPING**



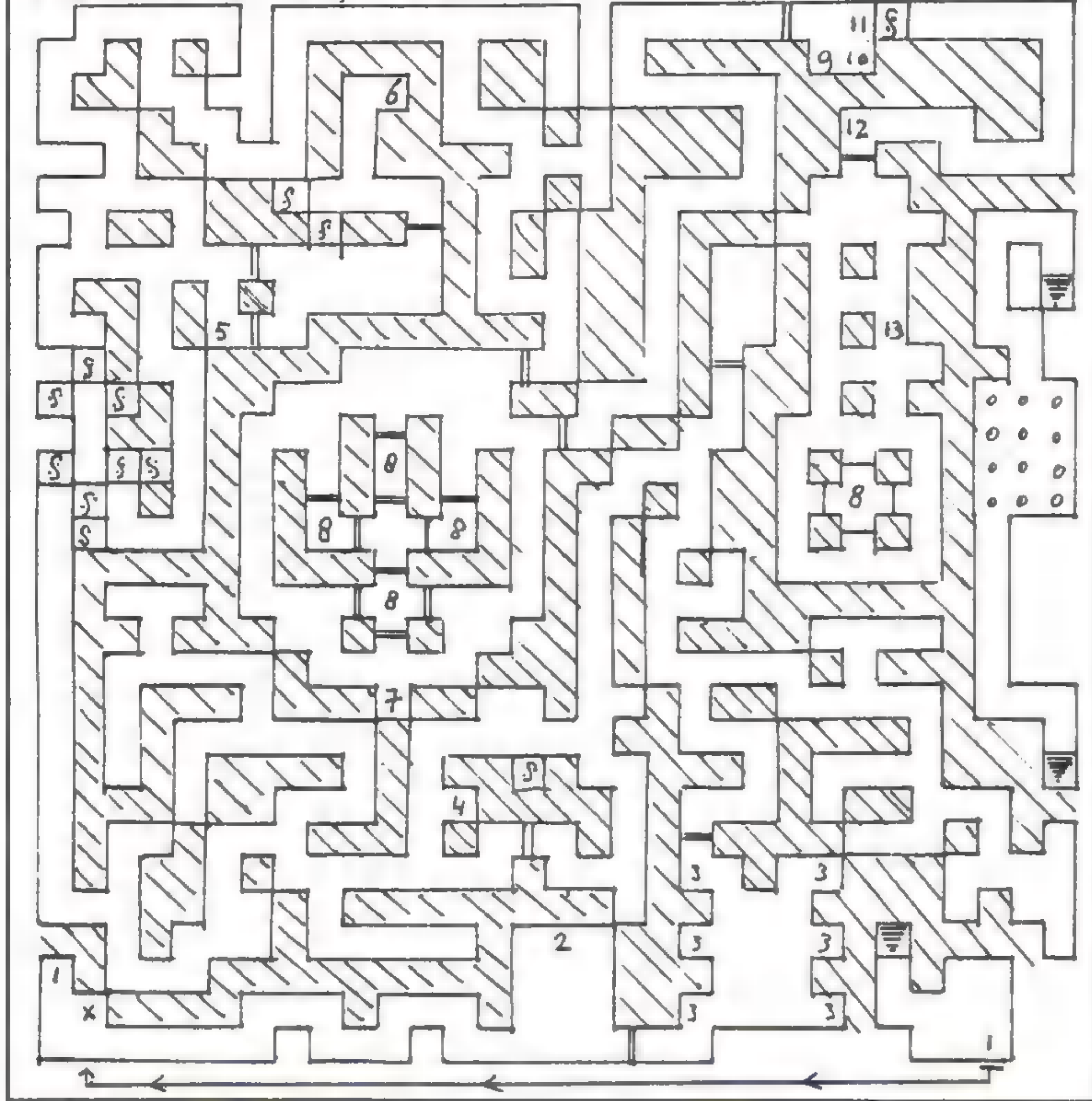
**GELE TOREN, 6e VERDIEPING**



**GELE TOREN, 7e VERDIEPING**



## BLAUWE TOREN, 4e VERDIEPING



## CRUISE FOR A CORPSE: DE OPLOSSING

**OFFICE:** Take piece of papier bij asbak, unfold, read (8.10)  
**BAR:** Show piece of paper aan barman (8.20), read prayerbook, take letter, read letter.  
**TOILET MAINDECK PORTSIDE ASTERN:** Take soap.  
**FABIANI-DICKS CABIN:** Pull suitcase, open suitcase (8.30)  
**DININGROOM:** Speak Fabiani (8.40)  
**SMOKE LOUNGE:** Speak Tom (8.50)  
**DAPHNE-SUZAN'S CABIN:** Speak Julio (9.00)  
**UPPERDECK:** Speak Suzan (9.20)  
**SMOKING LOUNGE:** Take paper onder stoel (9.30), read paper.  
**TOM-ROSE'S CABIN:** Speak Tom (9.40)  
**RAOUL-JULIO'S CABIN:** Speak Julio (9.50)  
**DININGROOM:** Speak Fabiani (10.00)  
**RAOUL-JULIO'S CABIN:** Take key off floor (10.10)  
**OFFICE:** Insert key in rolldesk lock, take thank you note (10.20), open jewelcase, examine claspe (10.30), read thank you note.  
**REARHALL:** Speak Dick.  
**DININGROOM:** Open and examine drawer, take engagement invitations (10.40) and read them.  
**MAINDECK PORTSIDE BOW:** Teleport via map hier naar toe en loop nu naar maindeck portside astern. Je ziet Rebecca en Tom (10.50)  
**READHALL:** Speak Dick (11.00)  
**LAUNDRY ROOM:** Search left laundry basket, open necklace, examine necklace, klik portretje (11.10)  
**SMOKING LOUNGE:** Speak Tom (11.20)  
**MAINDECK PORTSIDE BOW:** Teleport via map hierheen, klop op Fabiani's deur, ga naar binnen en speak Fabiani (11.30)  
**BAR:** Speak Suzan (11.40)  
**DAPHNE-SUZAN'S CABIN:** Open left wardrobe, search cosmetic case, take prescription (11.50), read prescription.  
**BAR:** Take glass, take bottle whiskey (12.00)  
**UPPERDECK:** Speak Suzan, speak Suzan again, maar nu serve drink (12.10), speak Suzan weer opnieuw (12.20)  
**SMOKING LOUNGE:** Speak Tom.  
**MAINDECK PORTSIDE BOW:** Teleport hierheen, klop op Fabiani's deur, loop naar binnen en speak Fabiani. Klik bij hem Agnes son het alerlaatst aan (12.30)  
**MAINDECK PORTSIDE ASTERN:** Kijk door het raampje van Niklos-Rebecca's cabin (12.40)

**SMOKING LOUNGE:** Stop pick-up (of dit echt nodig is, weet ik niet)

**DAPHNE-SUZAN'S CABIN:** Search pile of laundry (12.50)

**NIKLOS-REBECCA'S CABIN:** Speak Rebecca.

**UPPERDECK:** Speak Rose (13.00)

**MAINDECK PORTSIDE BOW:** Klop aan bij Daphne-Suzan's cabin, ga naar binnen en speak Daphne (13.10)

**BAR:** Speak Suzan.

**LAUNDRY ROOM:** Search pot en je vindt een small key.

**DININGROOM:** Speak Fabiani (13.20)

**FABIANI-DICK'S CABIN:** Uit kast take pocketwatch (13.30), loop de deur uit en je komt Julio tegen. Speak Julio eerst over pocketwatch (13.40) en ondervraag hem daarna helemaal.

**OFFICE:** Speak butler (13.50)

**UPPERDECK:** Search bag (14.00) en speak Rose (14.10)

**TOM-ROSE'S CABIN:** Search sheets in kast en je vindt letter (14.20), read letter, loop nu naar buiten en loop dan naar upperdeck: fling lifebelt (15.00)

**DAPHNE-SUZAN'S CABIN:** Als je binnenkomt (15.10) open musicbox, examine musicbox, insert small key in lock, block ballerina, turn key, take letter (15.30). Examine nu alle items in inventory voor de zekerheid.

**ALLEYWAY VOOR BAR:** Loop de bar in (15.40) en take Daphne's purse (15.50)

**DAPHNE-SUZAN'S CABIN:** Geef hier purse af en speak Daphne (16.00), zeker over Agnes will!

**UPPERDECK:** Teleport hierheen en vanaf nu moet je heel wat lopen! Begeef je naar beneden waar de lifebelt hangt, loop nu het hele deck rond tot je weer op het upperdeck bent. Je wordt onderweg binnengelokt door Rose (die Rebecca beschuldigt), door Fabiani (die Suzan beschuldigt) en Rebecca (die Rose beschuldigt). Ben je weer op het upperdeck, loop dan dezelfde weg terug tot dat Daphne je binnenlokt (die Fabiani beschuldigt) en het wordt 16.10.

**REARHALL:** Speak Dick. Doe dit uitgebreid. Als je nu wegloopt krijg je 10 minuten. Lukt het niet, speak Dick again (16.20)

**Vanaf nu hoef je niemand meer te ondervragen!!!!**

**RAOUL-JULIO'S CABIN:** Take Hector's note (16.30)

**BUTLER'S CABIN:** Butler dood (16.40)

**ALLEYWAY VOOR KITCHEN:** Loop keuken binnen, take can-opener, open hatch en je komt in het ruim. Take crowbar, use crowbar on plank, take reel of film, use crowbar on chest on the right, take tin, use can-opener on tin (16.50)

**ENGINEERROOM:** Take screwdriver (17.00)

**SMOKING LOUNGE:** Pull filmprojector, examine filmprojector, put reel of film on projector, use screwdriver on screw, operate switch, use screwdriver on screw, operate switch (17.10)

**REARHALL:** Je krijgt van Daphne Suzan's note (17.20)

**DAPHNE-SUZAN'S CABIN:** Examine body (17.30)

**CAPTAIN'S CABIN:** Take book (17.40), examine book, open book, examine inscriptions.

**OFFICE:** In de boekenkast examine book. je ziet op de plank 5 kleine vierkantjes. Zet nu de boeken op de vierkantjes in de juiste volgorde: I-N-C-A-L (17.50) en je kunt nu op 2 manieren verder spelen:

**Manier 1:** Throw soap in geheime deur (18.00) en loop naar binnen, search de mafioso=rechterfiguur (18.10) en take puppet (18.20)

**Manier 2:** Loop geheime deur in, klik met rechtermuis-knop op de mafioso totdat hij K.O. is (18.00). Search mafioso (18.10) en take puppet (18.20)

**Vanaf 18.20 kun je niet meer saven!**

**SMOKING LOUNGE:** Show puppet aan Daphne (18.30) en wijs tenslotte de moordenaar aan. Het is natuurlijk..... THE END!!!!!!

**PETER POSTMA (SLEEUWIJK) & COR VINK (AMERSFOORT).**



# LES MANLEY LOST IN L.A.

## DE OPLOSSING

Ga één scherm naar links en kijk naar de krantenautomaat, probeer deze te openen, dit zal je niet lukken. Lees dan door het glas. Ga nog een veld naar links, daar is Lance. Praat met hem, bewaar de vraag over de zonsverduistering (eclipse). Zodra de zonsverduistering plaatsvindt moet je met je ikoon over Lance heengaan totdat er een vraagteken komt, pak zijn 'sjaal' (bandana). Ga weer twee velden naar rechts en praat met de twee meiden die daar staan, vraag maar raak.

Ga naar de overzichtskaart door één veld naar rechts te gaan. Na de animatie, ga je naar de Rodeo Drive. Als je daar aankomt zal er een duif op het struikje aan de rechterkant zitten. Jaag de duif weg, hij zal dan op de Ferrari zijn .... achterlaten. Gebruik het K-Mart kaartje om de .... weg te halen.

Ga terug naar de overzichtskaart, ga naar Hollywood Boulevard. Ga één veld naar links, praat met Rock (de politieagent). Vraag hem van alles. Er staan twee mensen links van Rock, praat met hen, geef ze je handtekening, zij zullen je dan nog een kaart van L.A. geven. Ga weer terug naar de overzichtskaart en selecteer de straten Sunset en Vine. Ga één veld naar rechts, praat met hem. Kap het gesprek met hem af en geef hem de kaart van L.A., hij zal je dan een telefoon geven. Ga weer terug naar Hollywood Boulevard. Ga een veld naar rechts, praat met de jongen die daar alleen staat, Blade. Praat met Blade, geef hem na het gesprek de telefoon. Hij zal dan iemand bij Accolade bellen. Ga naar het hotel aan de overkant van de straat. Praat met de eigenaar en vraag naar Blade. Verlaat het hotel en ga er dan weer terug in. Vraag naar de kaartjes, blijf zeuren. Zodra je de kaartjes hebt ga je weer naar Blade. Praat met hem en spreek hem aan met Peacechild. Ga naar het veld waar Rock staat. Er is daar een fotograaf, je hebt zelf film om de foto te maken. Kies LaFonda Turner om mee op de foto te komen. Ga naar buiten na de fotosessie. verlaat het scherm aan de onderkant. Praat met de groep die daar staat. Ze zeggen dat je gekleurd gekleed moet zijn. Geef ze de sjaal van Lance. Ga door de deur, geef de man je foto met LaFonda Turner, hij geeft je dan zijn lap-top.

Ga weer terug naar Blade en ga vanuit daar een veld naar beneden, geef Barket de kaartjes voor de Club Mud.

De volgende ochtend lig je in bed. Praat met één van de twee, ze zullen vragen of ze nog iets voor je kunnen doen. Na een stukje animatie zal Dominique je een DOS disk geven. Klik op de computer en Boot, Hack daarna. Je krijgt nu een password. Je hebt nu een reden om de Paramounts Studio binnen te komen (geef een reden op, maakt niet uit welke).

Eenmaal binnen in de studio moet je de deur openen aan de bovenkant waar een vraagteken komt te staan. je komt dan een horrorfilm binnenwandelen. Er ligt een boot in het water. Gebruik de vogel.... om de boot te repareren. Vaar met de boot naar het huisje toe. Probeer twee keer om de deur te openen. Jason Myers zal dan naar buiten komen. Zeg tegen hem dat Freddie nog enger was. Hij zal dan zijn bijl loslaten. Pak de bijl. Tijdens de animatie zal je ook een deur in het decor ontdekken, ga daar doorheen. Er zal nu een animatie komen die je ten goede komt.

Na de ontdekking moet je naar Sunset en Vine straat gaan. Open de deur waar de man voor staat en ga het gebouw binnen. Je zult dan een gesprek met Tony Leoni hebben. Hij zal je zeggen dat je een 'portfolio' nodig hebt. Ga een veld naar rechts en ga de fotozaak binnen. Zeg dat je een 'portfolio' wil, hij zal zeggen dat je een verandering moet aanbrengen in je uiterlijk. Ga naar de Rodeo Drive. Ga het gebouw binnen dat in dat veld staat. Praat net zolang met de plastisch chirurg totdat je neus opnieuw wordt gemaakt. Ga weer terug naar de Fotozaak en laat de 'portfolio' maken.

Ga weer terug naar de Rodeo Drive en ga een veld naar rechts. Ga de winkel binnen, spreek de verkoopster aan, kijk wat rond. Loop zo ver mogelijk naar rechts, Maladonna zal dan binnen komen. Zodra ze weg is zal je Abe Goldstein spreken. Praat met Abe, hij zal je uiteindelijk een kontrakt aanbieden voor een film, weiger dit. Je zult wel een uitnodiging krijgen voor het feest die avond. Op het feest sta je met Abe Goldstein en Maladonna te praten. Beweer dat één van hen Helmut heeft ontvoerd. Ze zullen elkaar dan blijven beschuldigen. Maladonna wordt later weggevoerd, jij zal ze volgen.

Je komt uit bij het standbeelden museum. Open de deur met de bijl. Loop twee velden naar rechts. Daar staan de beelden van Lafonda en Maladonna. Raak ze aan met het handje uit de inventory balk, je zult dan wat vet op je handen krijgen. Pak ook nog de fakkel. Zet de fakkel bij Helmut. Je zult bij het bekijken van Helmut worden opgepakt door de twee vrouwen van Abe. Na een animatie zal je Helmut moeten besturen. Laat Helmut de fakkel pakken. Beweeg Helmut twee schermen naar links. Gebruik de fakkel op het zwaard. Pak het zwaard. Gebruik het zwaard om het kleedje van Tarzan af te nemen. Ga nu weer twee velden naar rechts en gebruik het zwaard om het vet van de standplaats van Helmut af te krijgen. Ga nu weer een veld naar links en gebruik het vet met de druppels uit de mond van het buitenaardse wezen. Helmut zal dat dan opvangen in een bekertje. Ga nu weer een veld naar rechts en gebruik het zwaard op de mummie. Spring dan met het kleedje van Tarzan naar beneden. Eenmaal op Les Manley geland moet je het zuur gebruiken op de metalen banden van Les Manley. De man zal dan omhoog rennen met Helmut terwijl weer de twee vrouwen van Abe op je af komen. Gebruik de K-Mart kaart op hen. Klik met het ikoon op het luik. Gebruik de K-Mart kaart weer, de man zal dan een pistool op je richten. Probeer de klokken te luiden door aan de touwen te trekken, Helmut zal nu in aktie komen. Doe het vet in je oren en Helmut zal dan de bellen laten luiden. Probeer het pistool te pakken, dit zal niet lukken. Helmut zal dan via een vleermuis Mad Wax aanvallen, je moet hem dan duwen.

## SPACE ACE 2

### DE OPLOSSING

- Scene 1: knop, knop (begin).
- Scene 2: omhoog (monster).
- Scene 3: knop (monster2).
- Scene 4: omhoog, knop (zelfde monster dichterbij).
- Scene 5: knop, links (zelfde monster, wegwezen).
- Scene 6: rechts, omhoog, omhoog, links (rode bal op je af).
- Scene 7: omhoog, rechts (paars schip).
- Scene 8: rechts (in een gat).
- Scene 9: beneden, knop, beneden, rechts (zwarte vent).
- Scene 10: knop (rode bal).
- Scene 11: links, links, knop (zwarte vent).
- Scene 12: rechts (zelfde vent, dichtbij).
- Scene 13: knop (zelfde, hand sluit).
- Scene 14: links, links (hangend aan de kleren).
- Scene 15: links, rechts (van zijn lichaam af).
- Scene 16: rechts, omhoog (hoofd komt achter je aan).
- Scene 17: beneden, links, rechts, omhoog (uit het gat).
- Scene 18: knop, rechts, knop, rechts (vliegende schotels).
- Scene 19: links, rechts (verlaat planeet per schip).
- Scene 20: rechts, omhoog (sprong in de put).
- Scene 21: rechts, omhoog, links, omhoog (hangend).
- Scene 22: links (Borf laat je vriendin vallen).
- Scene 23: links, rechts (zwaaiend).
- Scene 24: knop.

EINDE

# ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS

## DE OPLOSSING

De oplossing zoals die hier beschreven is, hoef je niet in deze volgorde te spelen. Lees het stuk wel eerst even door, want je vindt items waar je geen spreuken van mag mixen en die je tot het einde van het spel MOET bewaren. Mix van de rest van de items gelijk zoveel mogelijk spreuken, mits je level dit toelaat. Neem overal de items mee en deponeer deze op een centrale plek, bijvoorbeeld de receptie van de studio. Het is onmogelijk om alles uit te leggen, want dan zouden er twee Software Gidsen volkomen. Save regelmatig.

Kies een character (stuntman), je vindt nu een klavertje en een steen. Gooi de steen door de ruit van de deur, onderzoek het kantoor van de beveiliging, pak de sleutel van de dode beambte en stop deze in het controlepaneel, waarna je de code invoert. Ga nu door het geopende hek, pak de items uit de kofferbak van de auto (bewaars de kniptang). Ga de studio in, deponeer daar wat je kwijt wilt, onderzoek de toiletten, pak dan de lift naar de kelder en praat met de Indiaan. Blijf echter beleefd, anders zegt hij niets meer. Laat de boiler room nog even met rust.

Ga nu naar floor 2 en onderzoek hier alle kamers, behalve de costume room. Mix spreuken van items (je zit nu wel in level 3), aktiveer je mesje en "mode of attack berserk", ga naar de costume room en sla dit monster goed op haar kin, licht aan, pak het oog van de grond en het meest linkse kostuum. Je vindt dan een degen. Hang het kostuum weer terug en aktiveer de degen.

Nu naar floor 1, open deur 2 en je komt in het huis (maak ook hier een verzamelpunt van items). Rechtsaf de eetkamer in, pak de wijn en ga naar de hal terug en naar boven. Er zijn hier 7 kamers en een zolder plus een kamer, die in brand staat en waar je niets vindt. Badkamer veel items. Rommelkamer: pak de matches (bewaren) en neem de trap mee. Kinderkamer: pak de blokjes. Slaapkamer 1 = de kamer waar iemand onder een laken ligt. Kijk onder het bed en druk op het knopje. Geheime gang gaat open. Laat de vampier slapen, pak de 10 kaarsen en de gouden beker (deze items bewaren). Trek nu het laken weg, pak het script, waarna een geest verschijnt, die je moet doden. Pak nu het script, sleutels en foto's. Slaapkamer 2 = niets te vinden. Slaapkamer 3: voordat je deze betreedt mix je van de wijn een "courage spell", aktiveren en ga de kamer in. Na een droom over een rondborstig monster word je wakker en pakt de pillow en de tunefork. Ga nu de zolder op, aktiveer de tunefork en weer een vampier dood. Zet de trap hier neer. Ga nu naar de boiler room (zorg wel voor een fireball spell) pak de copperrod en er verschijnt een mon-

ster, dat je doodt met de fireball. Pak het item.

Verkleed je in de make-up room als lab assistent (zie foto's) en ga het huis in. Linksaf naar de zitkamer. Hier staat een geest voor de deur. Ga zo ver mogelijk van hem af staan en leg dan een blokje uit de kinderkamer op de vloer. De geest komt naar je toe. Loop vlug naar de deur en ga er naar binnen. Lees hier alle boeken (nuttige tips) en je vindt een chemische formule. Ga dan naar de eetkamer. Ga via de luiken naar binnen (zorg wel dat je je fireball spell bij je hebt). Ook hier weer items om te mixen, bewaar het vlees nog even. Ga voor de deur staan en gebruik fireball. Er verschijnt een slager, die je moet doden. Leg hier nu je sleutelbos en je pen neer, 2 cold items. Haal deze later op voor een spreuk.

Ga nu naar beneden en spreek met de prof. (Kies de nrs.4,1,1). Ga dan naar de kamer met Frankenstein, pak het brain en maak spell "turn undead". Naar boven in de gang naar de hal is het hoofd, gebruik hier deze spreuk. Ga naar het kantoor achter de zitkamer. Met het flesje gif vergiftig je het vlees en voert dit aan de vis. Pak de sleutel en open de kluis achter het schilderij en je vindt een vredespijp, welke je moet bewaren.

Bij Frankenstein (kom niet aan de handels/schakelaars): bewaar het hart.

Eetkamer: om onder de schaal te kijken moet je een "courage spell" gebruiken. Vul dan een testtube met bloed. Naar de keuken via de deur, mix spreuken van potten en pannen (kan soms wat inzitten). Bewaar de eieren.

In de zitkamer staan twee hamassen, pak hiervan een handschoen en helm, die je aantrekt. Ga nu naar studio 3, loop in één ruk door naar de kerk, vul hier een testtube met holywater, pak kruis, kleedje, bijbel (bewaars de bijbel), verplaats de preekstoel en ga luik in. Dood de twee naturalisten.

Je zult nu wel in level 7 zitten, ga dan terug naar het huis en maak van de barometer "spell summon storm". Pak de copperrod en ga via de zolder naar het dak. Plaats de copperrod aan de zijkant van de schoorsteen en aktiveer spell "summon storm". Nu kun je weer naar de kerk in de studio 3. Om dit grottenstelsel te volbrengen moet je meenemen: vermomming items voor tovenaarsleerling. Spreuken: Unholy Barrier, Holy Blasts, Fireballs en Icedarts. Het is raadzaam (geldt ook voor de grottenstudio 1) het e.e.a. uit te tekenen. Je moet namelijk ook weer terug. Het doel is beneden aan te komen, de tovenaars te ontmoeten en nep-Elvira te doden. Je krijgt dan de warlance. Bovendien moet je vinden een visgraat (buoyancy spell). Als je terugkomt is de kerk bezet door een vijand. Aktiveer unholy barrier, dan holy blasts en fireballs.

Grotten studio 1: als je binnenkomt lift-

schakelaar aanzetten, webben opruimen met icedarts. Bij het meertje: aktiveer breath underwater en buoyancy en haal het touw bij de schorpioen (bind demon spell niet vergeten). Je komt bij 2 touwen. Snijd het rechtertouw door en je kunt verder, maar niet meer terug.

Spinnengrot: met telekinese spell (maak je met een cassette recorder) pak je de sleutel. Schiet een icedart naar de spin en loop achteruit tot je in de grot bent. Nu kun je op je gemak de spin doden met icedarts. Zoek nu naar de lift en loop aan de andere kant verder. Weer een nep-Elvira doden en je krijgt de tomahawk. Via web naar beneden, zoek een lift en ga terug. Ga nu naar Frankenstein, zet rechterschakelaar in hoogste stand, linkerhendel omhoog, laat Frankie naar voren lopen en op het juiste moment klik je op zijn wires, als je de kniptang bij je hebt. Pak scalp en brain en ga door de deur. Hier vind je Elvira en de magick bag. Nu naar de priester in de kerk, met resurrection spell (=scalp, brain, hart, eieren en bijbel) wek je hem tot leven. In ruil voor de chalice with blood zal hij buiten op de parkeerplaats een pentagram gaan tekenen. Nu naar de parkeerplaats. Maak eerst even van scroll en touw een "bind demon" spell (Zorg dat warlance en tomahawk vooraan in je menu zitten, dat werkt sneller) Zet black candles in het pentagram, steek ze aan (zorg dat je de matches bij je hebt). Use magick bag, throw bind demon, throw warlance, use tomahawk, einde Cerberus.

**PETER POSTMA (Sleeuwijk) en COR VINK (Amersfoort).**

## EYE OF THE BEHOLDER

Er zijn 15 'Magic Portals' waarvoor je 8 stone items als sleutels nodig hebt:

ITEM:	LEVEL WAAR TE VINDEN:	LEVEL WAAR TE GEBRUIKEN:
Stone medallion	5	4+7
Necklace	5	5+7
Ring	6	6+10
Holy symbol	10	7+11
Dagger	2	7+9
Scepter	4	8+10
Orb	11	11+12
Stone gem	?	?

## DRAGONS OF FLAME

Ga vanaf het begin meteen EAST, pak de wapens en het mannetje. Ga SOUTH naar PAX THARKAS, pak Gilthanas, ga SOUTH, pak zijn boog. Ga NORTH tussen de 2 rivieren in en dan WEST totdat je de ingang tot de SLA-MORI vindt. Loop hier rond totdat je een rood stuk gang vindt. Ga daar naar beneden (maakt niet uit of er een muur is of niet) en je zult het zwaard WYRMSLAYER vinden.

**Niels Daalhuizen.**

## MIXED UP FAIRY TALES.

### OPLOSSING

Dit nieuwe spel van Sierra is de opvolger van Mother Goose en dus ook gemaakt voor kleine kinderen vanaf een jaar of 8. Ondanks dat het spel erg makkelijk is, is het zeer leuk om te spelen. Met deze oplossing kunnen ook Nederlandse kinderen die geen Engels kennen het spel spelen. Ik zal niet alles verklappen, zodat er nog wat zoekwerk overblijft.

Je moet 5 sprookjes weer compleet maken:

#### JACK AND THE BEANSTALK:

In de stad kun je Jack vinden. Je moet voor hem zijn zak met bonen zoeken, deze kun je vinden in het bos. Als je daarna gaat kijken buiten de stadsmuur waar hij de bonen heeft geplant vertelt hij dat hij zijn bijl nodig heeft. Ook deze kun je in het bos vinden.

#### CINDERELLA:

Zij zit in de stad op het bankje. Als je het bos in gaat vind je een pompoen en deze moet aan haar geven. Voor het kasteel is de prins voor wie je het schoentje met zoeken, dit ligt ook weer in het bos.

#### BEAUTY AND THE BEAST:

Voor het kasteel van 'the beast' zie je een man. Voor hem moet je uit de tuin van het kasteel een roos halen. Als je dit gedaan hebt gaat hij naar zijn dochter. Deze moet je later weer naar het kasteel brengen.

#### SNOW WHITE:

Zij weet de weg naar het dwergenhuus niet meer, breng haar er heen. Op de heuvel zie je later de dwergen bij haar, ze denken dat zij dood is. Jij moet van hen de prins gaan zoeken. Hij is vastgebonden in het bos. Bevrijd hem en neem hem mee naar de berg.

#### BREMEN STADT MUSICIANS:

Er zijn vier dieren; een ezel, een hond, een kat en een haan. Deze zijn allemaal verdwaald in het bos. Zoek ze en breng ze naar het kruispunt.

Nu is het sprookjesboek gestolen, je kunt het vinden in de grot met het bord 'railroad crossing' ervoor.

Einde.

*Martijn van Gessel.*

## SPACE QUEST 1 (VGA)

Bekijk eerst de intro om te zien waar het spel over gaat.

Je begint in het space-ship Arcada. Loop naar links. Loop het archief door. Ga met de lift naar beneden. Ga het zwarte gat in. Pak de magneet. Gebruik de lift weer. Ga naar links. Onderzoek het lichaam dat tegen de muur ligt. Ga met de lift naar beneden. Ga weer naar boven. Ga het archief weer in. Praat met de man en let goed op wat hij zegt. Ga achter de computer zitten. Voer de code in (zie handleiding). Pak de cartridge en ga naar links. Gebruik de lift. Ga naar rechts (2x) en gebruik de zwart/gele lift. Ga naar rechts en ga achter de muis in de schaduw staan. Ga naar

rechts. Druk op de 2 gele knoppen en open de sluis. Gebruik de keycard op de lift. Open laatje links van de kast. Open de grote kast en pak het ruimtepak. Open de rode deur en ga het ruimteschip in. Doe de veiligheidsriem om. Gebruik de rechterknop en de stuurknuppel. Gebruik na de lancering de linkerknop.

#### Op Kerona:

Doe de veiligheidsriem af. Pak de doos en het stukje glas. Ga naar rechts en naar beneden. Pak het stukje van de plant. Ga naar boven en 2x naar rechts. Ontwijk de bom-droid als hij mocht komen of pak een andere route (b.v. onderlangs). Maak de EHBO-kit open. Selecteer het water, ga het doodshoofd binnen en gooi het water in de bek van het monster (Orat). Pak het voorwerp dat uit de lucht viel. Ga weer naar buiten en ga de ruggegraat op. Volg deze. Open het metalen voorwerp (handje erop drukken). Pak de roze megaliet. Ga naar links. Loop door tot stuk voor het rooster en gebruik de plant op de slangen. Ga naar links. Gebruik de megaliet op de stoom. Ga naar links. Gebruik het glas op de lasers. Loop naar boven en naar rechts. Loop onder de zurregen naar rechts. Zet het voorwerp dat je uit het laatje haalde aan. Weer naar rechts tot je niet meer verder kunt. Luister naar de alien. Geef, meteen als het gesprek afgelopen is, het voorwerp (Orat's vinger) aan de alien. Gebruik de cartridge op de computer. Lees het verhaal en schrijf de code op. Pak de cartridge. Stap in de Transporter. Speel de arcade-sequence of sla deze over.

#### In Ulence Flats:

Verkoop je transporter om aan geld te komen. Ga naar rechts. Zoek tussen het afval (2x). Ga naar links de bar binnen. Wacht tot een automaat vrij is. Pas op, dit is geen gewone automaat, maar een SLOTH-O-DEATH automaat! Gok door tot je ca. 250 Buckzanoids hebt. Bestel bij de bar 3x bier. Luister naar het verhaal van de alien en schrijf de code van de sector op. Ga naar buiten. Ga naar links. Praat met de ufo-verkoper. Loop naar boven en koop de raket die horizontaal opgesteld staat. Ga 2x naar rechts. Koop een droid genaamd NAV-201. Ga 2x naar links.

Next part next time.

*Jeroen.*

## WAR IN MIDDLE EARTH

#### ITEMS:

**BLACK FLASKS:** South of Mount Gram B5, Forland C3, Tuckbrought C3.

**MITHRIL:** South of Mount Gram B5, Belegost B2, Rivendell B5.

**RED ARROW:** South of Mount Gram B5 (geef aan Theoden).

**GOLDEN SCEPTER:** West of Anuminas B3 (geef aan Denethor).

**ELVEN BLADE:** Tom Bombadil House C4.

**COIL OF ROPE:** Lorien C5.

**GLOWING VIAL:** Lorien C5.

**ELVEN CLOAK:** Lorien C5.

**SILVER ORB:** Mount Gundabad A5 (geef aan Thranduil).

**DWARVEN HAMMER:** North of Erebor B7.

**GNARLED STAFF:** East of Buckland C4 (geef aan Gandalf).

**PALANTIR:** South of Forland C2.

**BLUE HEALING POTION:** North of White Towers C3, Greay Habens C3, Michel Delving C3, By River Isen E14.

**ANCIENT SWORD:** Ost-In-Edhin D4.

**GLOWING VIAL:** By River Isen D4.

## ASTRO MARINE CORPS

#### CODES:

Nostromo, Discovery, Enterprise, Dagoban, Replicant, Krull, Metropolis.

## CHRONOQUEST

#### MEXICO:

Machine: 2 keer E.

Trunk: look at base of trunk, get necklace, 2 keer N.

Statue: look at stairs, turn disc of statue's hand, get key, W.

Jungle: W, SW, S.

Maya: use necklace on Maya warrior, NE, N, NE, NE, NE, N, N, NW, NE, E.

Pyramid: use leather gloves on bush, use ring in hole in slab, wait time until 13:00, look temple door, use bone in left hole in door frame, UP.

Chamber: use key on keyhole, look in chest, pick up punch card, DOWN, W, SW, SE, SE, S, S, SW, SW, SW, S, E, E.

Machine: UP, push switch.

#### CHATEAU:

Machine: S.

Library: get stone and photo, N.

Machine: UP, push switch, use punch card in slot.

#### THE FUTURE:

Machine: push buttons on control panel, use stone on guard's nose, get uniform and strange key, use uniform, N, E, E, N, N, W, push panel with circle and cross (linkerkant van de machine), use leather gloves on fuses, E, S, S.

Cell: use strange key on box next to east door.

*Niels Daalhuizen*

## STREET ROD 2

Start STREET ROD 2 en SAVE gelijk aan het begin. Verander met een editor in SAVEGAME op de derde regel, bytes 5,6 en 7 (offset 24-26) FF FF FF en je hebt 16.777.215 dollar! Dit truukje werkt ook met STREET ROD 1 maar dan op de tweede regel op de offsets 10-12.

*Vincent de Vrind.*

## UPDATE

### BUSHBUCK

Met deze titel brengt Activision het spel BUSHBUCK CHARMS, VIKING SHIPS & DODO EGGS van PC Globe opnieuw uit. De beschrijving kun je lezen in Software Gids nr. 9 en buiten de titel is niets aan dit software pakket veranderd. Pas dus op dat je niet twee keer hetzelfde spel koopt.

# NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

## SOFTWARE GIDS NUMMER 7

NINJA TURTLES, WONDERLAND, MURDER!, NIGHT SHIFT, KLAX, XIPHOS, IMPERIUM, STRATEGO, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, MIG29 FULCRUM, RICK DANGEROUS II, TIMEWARP, SPACE ACE, BARD'S TALE 1,2 EN 3, 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.*

## SOFTWARE GIDS NUMMER 9

PUZZNIC, CRYSTALS OF ARBOREA, LOGICAL, SPIRIT OF EXCALIBUR, KEYS TO MARAMON, MAD TV, RBI BASEBALL, LEMMINGS, MEGATRAVELLER 1, CENTURION: DEFENDER OF ROME.

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

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

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

## SOFTWARE GIDS NUMMER 10

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, RAILROAD TYCOON, THEIR FINEST HOUR, WHEELS OF FIRE, PROFLIGHT, GODS, DEMONIAK, 3-D CONSTRUCTION KIT, GOLDEN AXE, CORPORATION, WILLY BEAMISH, LARRY 5, WORLDS AT WAR, BILL & TEDS EXCELLENT ADVENTURE, 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.

*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

ELF, GEM'X, FLIGHT OF THE INTRUDER, KING'S QUEST 5, LOTUS TURBO CHALLENGE 2, CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS, ULTIMA 6, THUNDERHAWK, CRUISE FOR A CORPSE, MEGA LO MANIA, MIG 29 SUPER FULCRUM, SHADOW SORCERER, THE SIMPSONS, VIRTUAL REALITY 2, SPEEDBALL 2, THE GAMES WINTER CHALLENGE, TEAM SUZUKI, 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.

*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

SILENT SERVICE 2 update, THE FIRST SAMURAI, PEGASUS, DE TAS, FINAL FIGHT, ALIEN BREED, BARBARIAN 2, LEANDER, TERMINATOR 2, SUPER SPACE INVADERS, HEIMDALL, POPULOUS 2, SIMANT, ELVIRA 2, ELVIRA THE ARCADE GAME, MONKEY ISLAND 2, EYE OF THE BEHOLDER 2, 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.

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

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

## SOFTWARE GIDS NR. 13

STACKER 2.0 (HARD)DISK UTILITY, BATTLE ISLE, HARE RAISING HAVOC, SUPER SPACE INVADERS, BATTLETECH 2, THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION, FLOOR 13, PITFIGHTER, MAGIC POCKETS, PAPERBOY 2, HEADLINE HARRY AND THE GREAT PAPERRACE, BIRDS OF PREY, THE LOST ADMIRAL, THE PERFECT GENERAL, SHUTTLE, EUROPEAN SPACE SIMULATION, SANDS OF FIRE, WAR ACROSS EUROPE, TWILIGHT 2000, FAERY TALE ADVENTURES 1, REALMS, MARTIAN MEMORANDUM, ECO QUEST 1, FORMULA 1 GRAND PRIX, STARTREK 25TH ANNIVERSARY, ADVANCED GALACTIC EMPIRE, OBITUS, SAILSIMULATOR 1.3, L'EMPEREUR NAPOLEON, HARPOON 1.2.1 + BATTLE SETS, EGGERLAND 3, 10 GREAT GAMES, HERO QUEST, WILD WEST WORLD, ADVANTAGE TENNIS, HARLEQUIN, KNIGHTMARE, QUIK & SILVA.

*TIPS en OPLOSSINGEN: ECO QUEST 1, EYE OF THE BEHOLDER 2.*

*HARDWARE: AMIGA SOUND ENHANCER.*

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

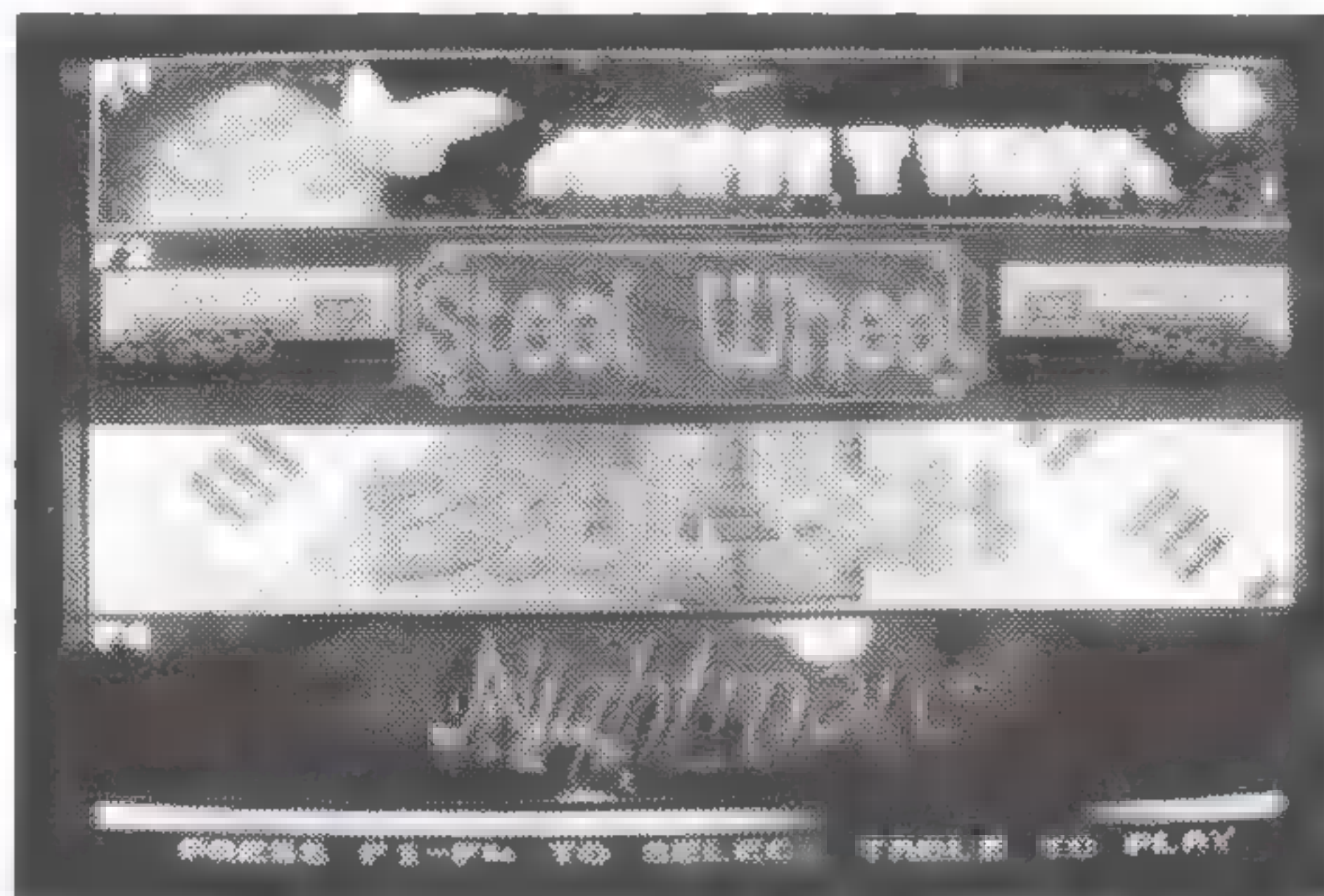
**LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.6,= (BF 115,=), DUS: 2 NRS. FL.12,=; 3 NRS. FL.18,= ETC.**

# PINBALL DREAMS

Softwarehuis: 21st Century Entertainment.

Amiga 500, 500+, 1500, 2000.

Min. 1Mb., muis, keyboard. Richtprijs: FL. 99,=



PINBALL DREAMS is een heuse simulatie van een moderne (elektronische) flipperkast. Bij het begin van het programma kun je kiezen uit vier verschillende kasten: Ignition: het 'onderwerp' is ruimtevaart en de kast zit vol met geluiden van raketmotoren en laserbeams.

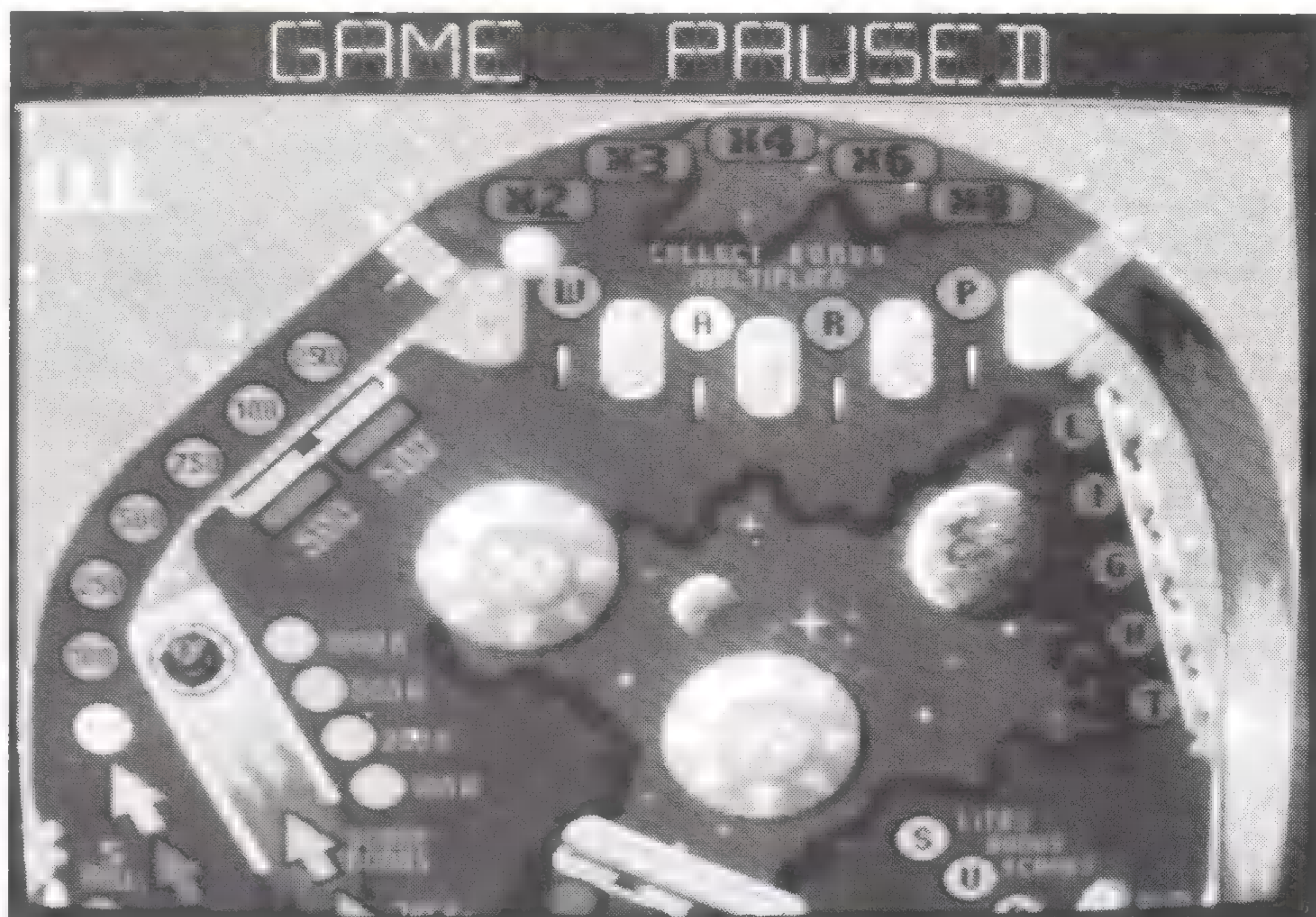
Steel Wheels: deze kast produceert geluiden uit het Wilde Westen. Zweepgeknal, schoten en geluiden van treinen, want een spoorweg is het hoofdonderwerp in dit spel.

Juke Box: deze kast gaat geheel over muziek. Je speelt om cd's en lp's en de geluiden bestaan uit samples, jingles en korte kreten.

Nightmare: dit is een griezelkast. Het hoofddoel is zo lang mogelijk in leven te blijven tussen alle weirdo's, die deze kast bevolken. Veel gepiep en geknars en fraaie galmende stemmen.

Elke kast heeft z'n eigen moeilijkheidsgraad en er kan gespeeld worden met 1 t/m 8 spelers. Er staat al een hi-score tabel in de kast (dus op de diskette) en om zelf in deze tabel te komen moet je minimaal het aantal punten halen van de laagste voorgeprogrammeerde 'speler'. De gehele bediening gebeurt met het toetsenbord en alleen het in het spel brengen van de bal kan evt. met de muis gebeuren. De muziek is uitschakelbaar want hoe leuk deze ook is, hij gaat op den duur toch vervelen. De geluidseffekten blijven uiteraard wel. Net als bij een echte kast wil de bal nog weleens blijven hangen. Schudden is dan de enige mogelijkheid en dat kan hier ook. Teveel geweld laat de kast echter op TILT slaan.

PINBALL DREAMS is het beste dat op het ogenblik op flippergebied verkrijgbaar is. De bal rolt fraai en beweegt zich heel realistisch door het veld. De effecten zijn perfect en nergens krijg je het idee dat je achter de computer zit te spelen. De gehele kast kan door z'n langgerekte vorm (ruim 2 schermen, zie foto's) niet in z'n geheel op het scherm zodat is gekozen voor een scrollende kast die met de bal 'meeloopt'. In het begin is dit even vreemd, maar het



menselijk oog went erg snel aan veranderingen en na enkele minuten spelen heb je dit niet meer in de gaten. Het effect is dan gelijk aan het met je ogen volgen van de bal op een echte flipperkast.

Het belangrijkste spelelement bij een echte kast is het besturen van de bal d.m.v. de flippers om zodoende de diverse bonussen te bemachtigen. Om dit goed te kunnen moet je regelmatig op dezelfde kast spelen om zodoende de juiste plekken te vinden op de flipper waarmee je de bal moet raken. Dit hebben de makers goed begrepen en ze hebben wat dit betreft een stukje vakwerk geleverd. Elke millimeter op de flipper stuurt de bal weer net een iets andere richting uit. Ook de richting en de snelheid van de bal, voordat deze de flipper raakt, wordt meeberekend voor het effect. Zo krijg je echt het gevoel met een mechanisch apparaat bezig te zijn, al blijven er natuurlijk kleine dingetjes die niet helemaal over te brengen zijn op een computersimulatie, hoewel iets dergelijks op een 386 of 486 processor ook nog wel te berekenen zal zijn zonder invloed op de snelheid. Volgend jaar misschien?

## PC/ATARI-ST

Voor de Atari-ST is deze flipperkast ook verkrijgbaar. Voor de PC is een versie in de maak. We zijn erg benieuwd hoe deze laatste wordt, want op de PC heb je op het ogenblik twee alternatieven: WILLY'S PINBALL (een PD programma) en PINBALL MAGIC van het Franse softwarehuis Loricel. Beide kasten zijn hopeloze kneusjes vergeleken bij dit programma uit Zweden. Het enige nadeel bij PINBALL DREAMS is het ontbreken van een simulatie van een klassieke (mechanische) flipperkast. Zodra die er ook nog komt lopen de speelhallen helemaal leeg. Wie op de elektronische kasten vele tientallen guldens uitgeeft kan beter deze software aanschaffen.

Peter v.d. Lee, Alfred Debels.

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

Beschikbaargesteld door Dragon PD.

# QUEST FOR HINTS

Hugo House of Horrors is een shareware Adventure, dat er grafisch zeer leuk uitziet (het doet een beetje denken aan de iets oudere Sierra games). Het verhaal is echter wat aan de zwakke kant en niet echt moeilijk te noemen. De schrijver van Hugo stelt daarom aan het einde van zijn Adventure een aantal moeilijk op te lossen vragen. Remco Klein uit Vianen zit al gelijk vast bij de eerste vraag.

Wat schrijft Remco: "Wie is de hoofdrolspeler uit The Hobbit?". Het antwoord op deze vraag moet BILBO zijn. Omdat we niet graag zien dat Remco na het invullen van Bilbo weer vast komt te zitten, zijn hier de volgende antwoorden:

2: Narnia, 3: Man, 4: Bram Stoker, 5: Multiple choice vraag, puzzel de goede keuze zelf maar uit. 6: Bullet 7: Yes

Een tweede probleem dat Remco ons toezond, was een probleem met het RPG 'The Bard's Tale 1'. Remco wil weten waar het 4e level onder de Scarlet Bard is en hoe hij door de poorten kan gaan. Om met het laatste te beginnen, het is niet mogelijk om door de poorten heen te gaan. Het is namelijk de bedoeling om alles BINNEN het stadje Skara Brae op te lossen.

Om in Sewers level 3 (= de 4e kerker onder Scarlet Bard's Inn) te komen moet je door een Portal door. Deze poort bevindt zich op 21,5 (als je de toverspreuk SCSi intikt krijg je een notatie van xx noord en xx oost en xx onder/boven de ingang, dit is dus 21,5,-3). Om deze Portal te vinden moet je naar 16,1,-3 gaan, door de deur West lopen, je komt dan in een kamer gevuld met rook. Het gevolg is totale duisternis. Ga nu 2x noord, 3x oost, 3x noord en 1x oost. Maak nu een licht en je bent er! Al met al is het erg moeilijk te vinden en je moet dan ook zeer goed en nauwkeurig zoeken. Tenslotte nog een extra tip: Als je naar level 2 wilt komen moet je tegen een priester in een kerk TARJAN (= de naam van de Mad God) zeggen.

Joyce Hoed uit Almere heeft problemen met Larry 2. Ze komt namelijk niet door het moeras. Er is wel een pad door het moeras. Wanneer je aan de rand van het moeras komt zie je een kleine aap, die door het moeras loopt. Deze aap zal een soort spoor achter laten. De bedoeling is dat je exact dezelfde route loopt als de aap en je loopt veilig door het moeras heen. Ik zal nu achter elkaar de overige opdrachten geven omdat je bijna bij het einde bent.

Swing vine, Get vine, Get ashes, Get sand, Throw vine, Spread ashes, Spread sand, Put the airsick bag in the air tonic, Light airsick bag, Drop bottle (ga naar de rand van het ravijn staan waar rook vandaan komt; het werkt alleen op die plaats!). Einde van Larry 2, en nu snel door met Larry 3 en 5!

## MANIAC MANSION

Er zijn 5 manieren om dit adventure op te lossen: deze oplossing werkt met Dave, Syd en Bernard en zou je op weg moeten helpen met het oplossen van de andere varianten.

In alle kamers moet je de deur openen en in veel kamers moet je ook het licht aandoen; dit wordt niet in de oplossing aangegeven.

Gebruik de zaklantaarn niet, anders raken de batterijen leeg (alhoewel je er meer kunt vinden!). Om een lichtknop te vinden in het donker, selecteer je "WHAT IS" en zoek je de kamer af met je cursor.

Er zijn twee manieren om uit de kerker te ontsnappen. Als twee kinderen hier opgesloten zijn, plaats je er één voor de deur en laat je het andere kind de losse steen precies onder het LINKERraam duwen. Zo open je tijdelijk de kerkerdeur. Hierna schakel je snel over naar het andere kind, dat net genoeg tijd heeft om naar buiten te rennen. De andere manier is het gebruiken van de roestige sleutel.

**VOOR HET HUIS:** Alle drie de kinderen moeten hier zijn. Trek de deurmat omhoog en pak de sleutel. Open de voordeur en stuur ze alle

drie naar binnen. Stuur Bernard naar de bibliotheek.

**BIBLIOTHEEK:** Open het losse paneel direct onder Chuck de Plant en pak het cassettebandje. Schakel over naar Dave en stuur hem naar de keuken.

**KEUKEN:** Edna vangt Dave, wat deze weg vrijmaakt voor de anderen. Dave kan nu in de kerker blijven en de bovenbeschreven truuk met de losse steen toepassen om de anderen eruit te laten, als ze gepakt worden. Schakel om en stuur Syd naar de voorraadkamer.

**VOORRAADKAMER:** Laat Syd het vruchtesap en de glazen kan pakken. Switch naar Bernard en stuur hem naar de keuken.

**KEUKEN:** Laat Bernard de zaklantaarn pakken, open dan de ijskast en pak het blikje Pepsi. Switch naar Syd en stuur hem naar de keuken om de glazen kan naar Bernard te geven. Stuur ze allebei naar de "Painting Room".

**PAINTING ROOM:** Syd moet het vruchtesap pakken, terwijl Bernard de verfoplosser neemt.

**DE "TENTACLE" OP DE ZOLDER:** Laat Syd de volgende trap opgaan, waar hij -even buiten de Donkere Kamer- de "Green Tentacle" zal ontmoeten. Geef het wassen fruit, dan het vruchtesap aan dit monster, waarna hij je zal laten passeren.

**DE RADIOKAMER:** Schakel over naar Bernard en stuur hem hierheen om het muntstuk (dime) te halen. Ga dan naar links en klim de ladder op naar de "Green Tentacle". Pak de plaat van de plank en vind de gele sleutel achter de "Tentacle" en neem die mee. Stuur Bernard daarna naar de Pianokamer.

**WAS HET DE PIANOKAMER OF WAS HET MEMOREX?** Stop het cassettebandje in de cassette recorder en leg de plaat op de victrola. Zet beide apparaten aan en wacht totdat het glas breekt, waarna je ze weer uitzet. Laat Bernard de tape meenemen naar de zitkamer.

**DE ZITKAMER:** Bernard moet de kast openmaken en het bandje in de cassettespeler doen. Zet de speler aan en de kroonluchter gaat aan diggelen. Zet de speler af en pak de roestige sleutel, die uit de kroonluchter is gevallen (Hiermee kun je de rechterdeur in de kerker openen). Maak de oude radio op de cassette-speler open en pak de radiobuis.

**GEWICHTHEFFEN EN HET VERBORGEN ROOSTER:** Stuur Syd, die inmiddels in de kerker zou kunnen zijn, naar de "Gewichthefkamer" en laat hem de "Hunk-O-Matic Machine" gebruiken. Laat hem daarna de voordeur uitgaan en naar links van de trap. Til de struiken op, waar zich een rooster blijkt te bevinden. Open dit rooster, ga er in en loop door naar de waterafsluiter.

**OP NAAR HET ZWEMBAD:** Laat Bernard naar Edna's kamer gaan, waarna zij hem in de kerker opsluit. Open de deur met de roestige sleutel en laat Bernard de zilveren sleutel naast de schakelkast in de kelder pakken. Stuur hem dan naar de voorraadkamer. De deur van deze kamer kan geopend worden met de zilveren sleutel en dan gaat Bernard naar het trappetje in het zwembad. Vul de glazen kan met water uit het zwembad.

**ONDER HET HUIS:** Over naar Syd, die je aan de afsluiter laat draaien, waardoor het zwembad leegloopt. Nu krijg je de koelstaven van de nucleaire reactor te zien, dus je moet nu heel snel zijn. Goed moment om je spel te SAVE!

**IN HET ZWEMBAD:** Als de animatie voorbij is, laat je Bernard de ladder afdalen om de gloeiende sleutel en de radio te pakken. Zodra hij veilig terug is op het cement, laat je Syd aan de afsluiter draaien om het zwembad opnieuw te vullen.

**DE GARAGE:** Stuur Syd en Bernard hierheen en laat Syd de garagedeur openen. Bernard moet de gele sleutel gebruiken om de kist te openen en het gereedschap er uit halen.

**DE PLANTENKAMER EN DE GEBROKEN DRADEN:** Stuur Bernard hierheen om de verfoplosser op de verfloeder te gebruiken, waarna een deur zichtbaar wordt. Open de deur en ga de "Broken Wires Room" binnen. Doe het licht aan, open de radio, gebruik de batterijen in de zaklantaarn, doe de zaklantaarn aan en loop naar de draden.

**DE SCHAKELKAST:** Laat Syd Edna's kamer binnengaan, waarna zij hem in de kerker gooit. Laat Dave de losse steen duwen om Syd te bevrijden en plaats Syd voor de schakelkast. Open deze en schakel de stroomverbreker uit.

**BROKEN WIRES ROOM:** Na een animatie moet Bernard de bedrading repareren met het gereedschap. Nu over naar Syd en de stroom inschakelen. De videorecorders zijn nu van stroom voorzien.

**EDNA EN DE KAMER MET DE MUURKLUIS:** Stuur Syd en Bernard naar de hal buiten Edna's kamer. Laat Bernard de deur opendoen en naar binnen gaan. Terwijl Edna hem naar de kerker brengt, gaat Syd haar kamer binnen en direct naar de ladder. Omhoog naar de Kluiskamer, waar je het licht aandoet het schilderij openmaakt, waarna een muurkluis verschijnt.

**DE MENSENETENDE PLANT:** Laat Bernard de roestige sleutel gebruiken om Dave uit de kerker te bevrijden. Stuur Bernard de Plant Room en gebruik de kan met water op de mensenetende plant. Geef pepsi aan de plant en beklim de plant naar de Telescoopkamer.

**TELESCOOPKAMER:** Bernard moet het muntje in de gleuf werpen en dan de rechterknop indrukken om de telescoop naar rechts te bewegen.

**WEIRD ED'S ROOM:** Stuur Dave en Bernard naar de deuropening bij de kamer van Ed en laat Bernard de roestige en de gloeiende sleutel Dave geven. Dave moet de deur openen en Ed's kamer binnengaan. Als Ed Dave naar de kerker brengt, stuur je Bernie Ed's kamer binnen, waar hij naar het spaarvarkentje moet gaan, dit moet openmaken en weer een muntje moet pakken. Dan weer naar de Telescoopkamer.

**TELESCOOPKAMER:** Bernard werpt een muntje in de gleuf, drukt op de rechterknop om de telescoop naar rechts te laten bewegen, waarna hij de telescoop gebruikt om de combinatie van de muurkluis te lezen.

**DE KLUISKAMER EN HET GEHEIME LABORATORIUM:** Over naar Syd, die de muurkluis opent met de nu bekende combinatie. Pak de envelop, open deze en pak het kwartje. Nu laat je Syd de ladder afgaan, waarna Edna hem te pakken krijgt en hem in de kerker opsluit bij Dave. Over naar Dave, die naar de buitendeur loopt en de hangsloten boven en onder openmaakt met de gloeiende sleutel. Open de buitendeur naar de geheime laboratorium en laat Dave de rechterdeur van de kerker ontsluiten met de roestige sleutel.

**ARCADE ROOM:** Stuur Syd hiernaartoe en speel het "Meteor Mess" spel met het kwartje. Schrijf de high score op.

**WEIRD ED'S ROOM & DE HAMSTER:** Laat Syd en Bernard naar de deuropening bij Ed's kamer gaan. Syd opent de deur en gaat naar binnen. Ed neemt hem mee naar de kerker en Bernard pakt de hamster, waardoor een paarse card key tevoorschijn komt. Neem deze mee en stuur Bernard naar de radiokamer. Het is echter mogelijk dat Bernie eerst in de kerker terecht komt.

**HET LABORATORIUM:** Over naar Dave, die zich hier bevindt en laat hem de binnendeur naar het laboratorium openen met de high score van het spelletje voor de combinatie.

**CALLING THE METEOR POLICE:** Schakel over naar Bernard in de radiokamer en laat hem de radiobuis gebruiken in de buizenradio. Lees de poster, zet de radio en gebruik de radio om de Meteor politie te bellen met het nummer van de poster. Stuur Bernard nu naar Edna's kamer zodat hij weer opgesloten wordt in de kerker. Wacht totdat de politie arriveert en pak de Paarse Meteor.

**DE ZOM-B-MATIC ROOM EN DE METEOR ROOM:** Schakel over naar Bernard in de kerker, die de badge van de vloer moet nemen en zich naar het geheime laboratorium moet begeven. Geef de badge aan de "Purple Tentacle". Nadat deze is weggerend, ga je de "Zom-B-Matic" kamer binnen. Loop rechts en gebruik de paarse key card in de sleuf om de Meteorkamer binnen te gaan. Zet de schakelaar af!!

**TYCHO SCHMIDT**

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, PIPE DREAM, 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, NYANCLE, 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, XEVIOS, 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

## HANDLEIDING MSX 2+

Deze NEDERLANDSE handleiding voor de MSX 2+ wordt uitgegeven door Dragon PD en is gemaakt door A.Dijkhof; geen onbekende in de MSX wereld. Deze handleiding is gemaakt als aanvulling op de bestaande MSX-2 handleidingen en bevat alléén de uitbreidingen van de BASIC (MSX-BASIC v3.1) instructies voor de MSX-2+. Voor de algemene BASIC informatie zul je gebruik moeten maken van een MSX-2 boekje of handleiding en dat is logisch: gebruiksaanwijzingen voor de MSX-2 zijn -tweedehands- volop verkrijgbaar.

In dit boekje vind je een beschrijving van SET SCROLL, de schermen 10,11 en 12, de BASE instructie, de COLOR=RESTORE instructie en een beschrijving van 13 instructies uit de KANJI-BASIC set. Bij vrijwel alle instructies zit een BASIC- listing om met de instructies een testje te laten draaien. Als bijlage heeft het boekje nog een omrekenprogrammaatje van decimaal naar binair.

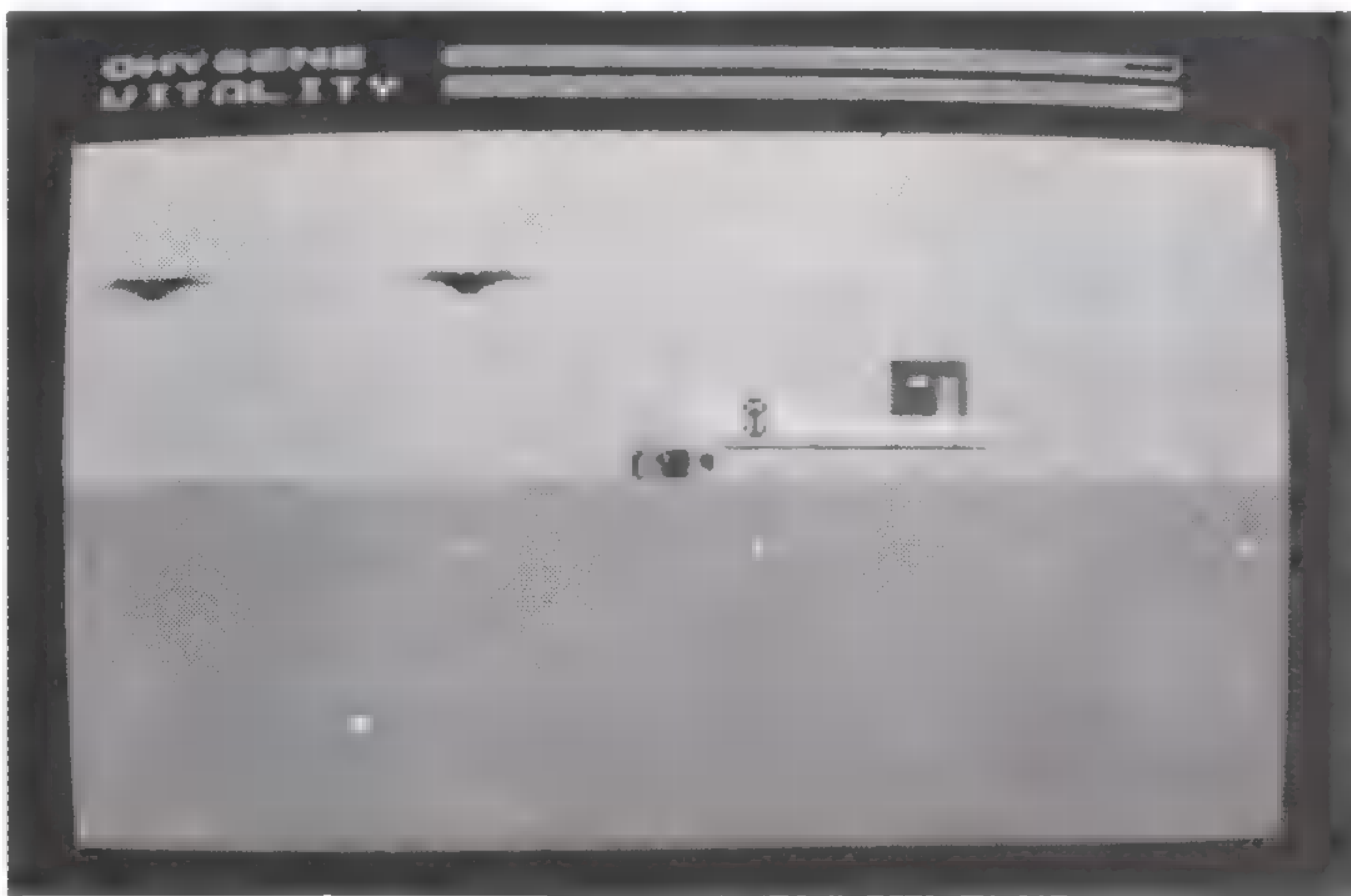
Een uitgebreidere handleiding zou mooi (maar waarschijnlijk ook zeer duur) geweest zijn maar op MSX gebied is alles wat er nog verschijnt meegenomen. De prijs van deze handleiding is FL. 9,95 en dat is inclusief verzendkosten dus zeker niet duur gezien de geringe oplages waarin MSX materiaal nog wordt uitgebracht.

## JOYSTICK/MUIS SWITCHBOX VOOR AMIGA en MSX

Op dit kleine kastje vinden we twee ingangen: één voor een joystick en één voor een muis. De uitgang van het kastje wordt aangesloten op (joystick)poort 1 van de computer. Zodra we nu één van de aangesloten apparaten (joystick of muis) gebruiken zal het kastje hierop 'overschakelen' en werkt de computer verder met het apparaat dat je in gebruik hebt genomen. Op de Amiga hoef je niet langer uit te proberen wat het programma van je verlangt want zodra je b.v. de joystick 'activeert' werkt het programma hiermee verder. Op de MSX is het kastje nog handiger omdat het bij veel muisgestuurde programma's noodzakelijk is dat deze muis op poort 1 is aangesloten. De joystick moet dan eerst losgekoppeld worden en vervangen worden door een muis; met dit kastje is dit dus niet meer nodig. De MSX uitvoering heeft als extra een auto-fire optie. Op de Amiga uitvoering zit deze optie niet! Voor beide typen kastjes geldt een adviesprijs van FL. 65,-.

# APOCALYPSO

Triple Soft.  
MSX 64Kb.  
1 x 3.5"DS.  
FM-PAC.  
Richtprijs: FL. 25,=



MSX Club België/Nederland is nog één van de weinigen die software voor de MSX verspreiden. APOCALYPSO is een platformspel dat begint op zee vanwaar je naar de ingangen van de ondergrondse grotten moet duiken om het platformspel te kunnen spelen. De verzamelde items fungeren als teleports waarmee je je tussen de diverse grotten kunt verplaatsen.

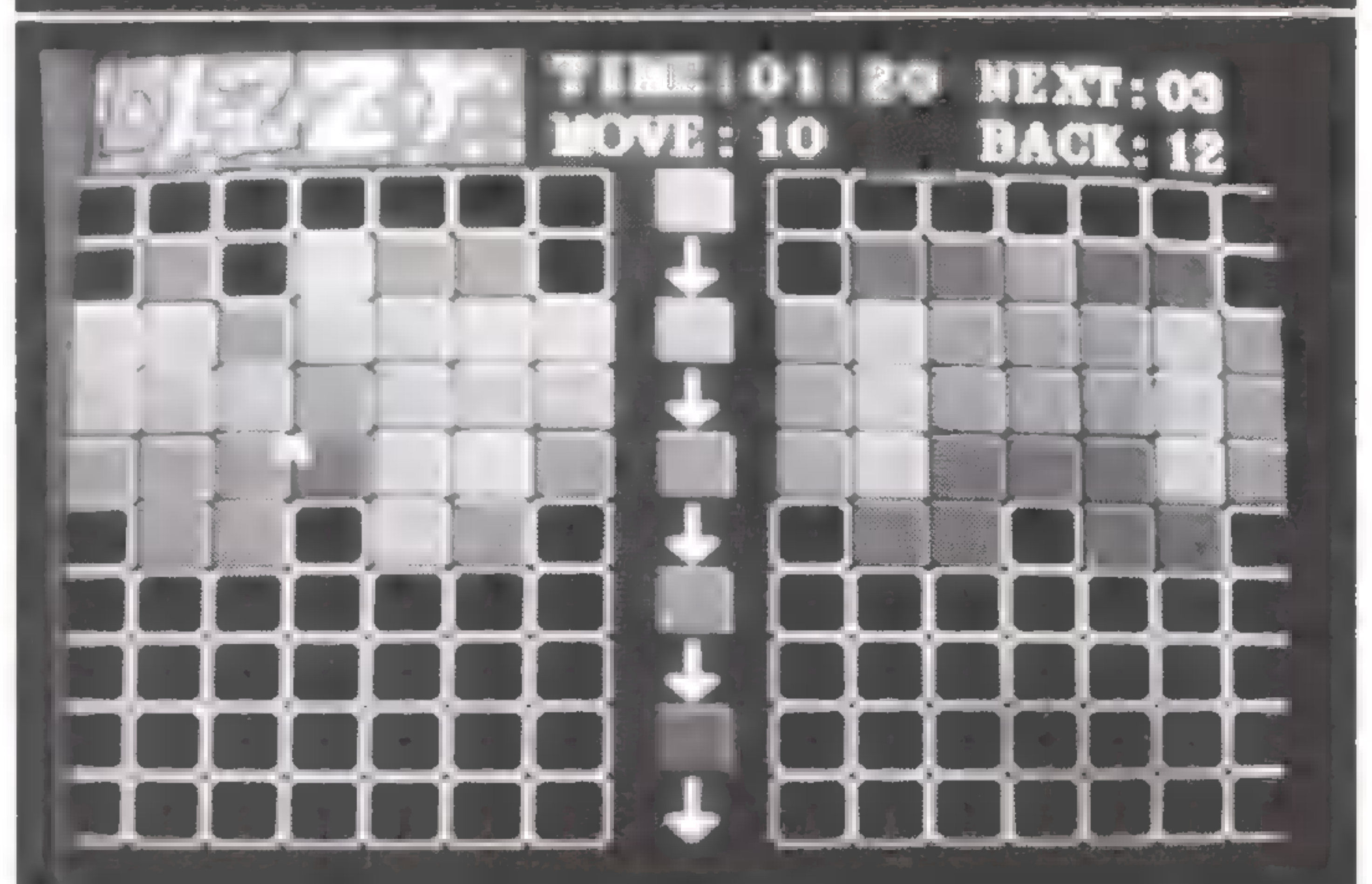
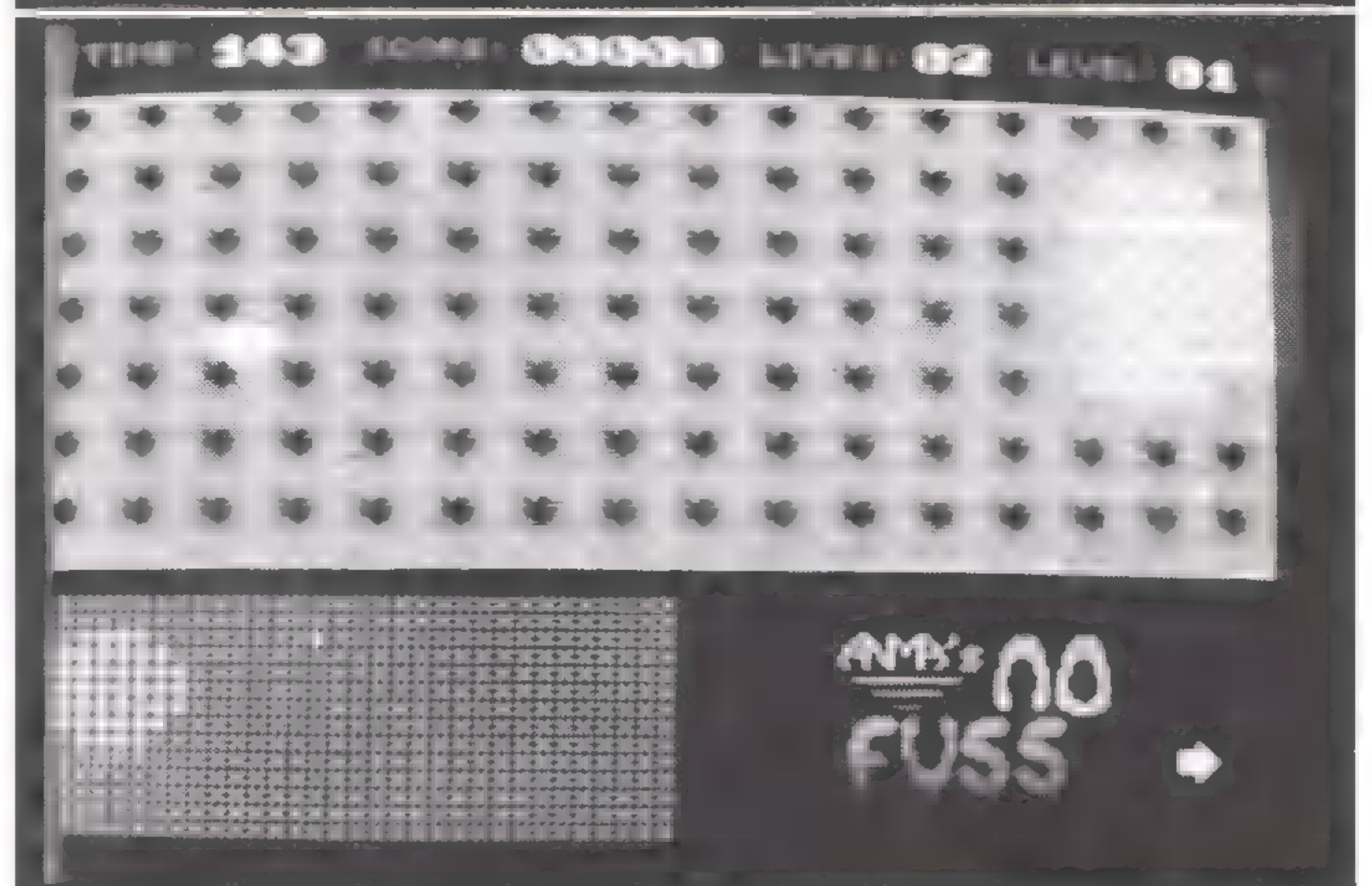
De begeleidende muziek is goed (mits via FM-Pac) al moet je wel van het genre houden (de makers zijn geïnspireerd door Jean Michel Jarre). De beelden zijn zeer eenvoudig en doen denken aan de spelletjes uit de begintijd van de MSX. Het spel is aardig, maar erg eenvoudig. Je hebt het in een avondje uit. Al met al leuk voor kinderen. De doorgewinterde spelers zullen het te makkelijk vinden.

FL. 25,= is wel duur voor zo'n eenvoudig spel op diskette zonder handleiding en verpakking. Voor deze prijs krijg je ook nog slordig programmeerwerk, want een goede foutafhandeling is er niet. Bij een error springt het programma direkt terug naar BASIC.

BEELD:	5
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
PRIJS:	3



# NO FUSS



Dit spel staat op een diskette die bij de MSX Mozaik wordt geleverd. Het is een stomvervelend spel, maar gelukkig staat er meer op deze diskette zodat het geheel nog iets aantrekkelijks krijgt. Je vindt op de disk een playable demo van DIZZY, 2 promo's van SQUEEK en DISKMATE (een utility voor MSX DOS 2.xx) en een muziekdoos met 6 muziekstukken.

Het titelstuk "NO FUSS" is het slechtste dat op de disk te vinden is, maar het geheel is best aardig. De demo van DIZZY ziet er veelbelovend uit. Deze disk, plus de MSX Mozaik, kost slechts FL. 10,= en voor dat bedrag nemen we NO FUSS wel op de koop toe; net als de slechte foutafhandeling, want ook deze diskette heeft programma's die er bij een error gewoon uitklappen.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Computer Thuis.



# 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

MSX-2+ Sanyo Wavy 70FD2 met 128Kb. ram, interne voeding, stereo FM Pac en 2 diskdrives. Inkl. handleidingen en 500 disks met software. Evt. met Philips CM8833 monitor. P.n.o.t.k. Voor info: Bertrick Karsten, Ligusterweg 15, 8072 XW Nunspeet. Tel. 03412-58076 na 17.30 uur.

Originele SD Snatcher (3x2DD + SCC) met doos en handleiding voor MSX-2/2+. 512Kb. ram uitbreiding (Checkmark) met originele software en handleiding. Voor info: Bertrick Karsten, Ligusterweg 15, 8072 XW Nunspeet. Tel. 03412-58076 na 17.30 uur.

MSX muis (Tornado) in perfecte staat en in doos, originele Salamander met schakelaar! ■ originele handleiding, Arcade joystick. Voor info: Bertrick Karsten, Ligusterweg 15, 8072 XW Nunspeet. Tel. 03412-58076 na 17.30 uur.

MSX matrix printer NMS1431. Verkeert nog in goede staat. Met originele handleiding, kettingpapier, nieuw printerlint en evt. met software. Bertrick Karsten, Ligusterweg 15, 8072 XW Nunspeet. Tel. 03412-58076 na 17.30 uur.

MSX bladen: MSX Club Magazine 22-25, 27, 32-37 FL. 3,= p.st. MSX Computer Magazine 24-32, 37, 40-48, 50, 52 FL. 3,= p.st. MSX Gids 10-23 FL. 3,= p.st. Software Gids 1, 3-6, 12 FL. 3,= p.st. MSX Info 6 nummers FL. 3,=. MSX Mozaik 11 nummers FL. 3,- p.st. en diverse andere tijdschriften (ca. 8 stuks) ■ 2 Japanse bladen. Info: Bertrick Karsten, Ligusterweg 15, 8072 XW Nunspeet. Tel. 03412-58076 na 17.30 uur.

NMS 8250 MSX-2 met 100 diskettes FL. 400,=, met kleuren monitor en FM-PAK FL. 900,=. Alles compleet met kabels. Tel. 08388-2765.

In goede staat en origineel: Q-Bert, Goonies, Nightmare, Yaksa, Tritorn FL. 25,= p.st. Super Mirai, Penguin Adventure, Bubble Bobble FL. 40,=p.st. Alles samen FL. 200,=. Tel. 01833- 2343 rond 18.00 uur.

Philips Music Module met handleiding, sound effects bandje, Music Creator (met handleiding), software (o.a. FAC demo's, Soundtracker 2.0. In totaal 10 diskettes). P.n.o.t.k. Bertrick Karsten, Ligusterweg 15, 8072 XW Nunspeet. Tel. 03412-58076 na 17.30 uur.

Nu of nooit, ■ hele MSX set: MSX-2+ (Sanyo Wavy 70FD2) + kl. monitor CM8833 + MSX printer NMS1431 + 500 disks met software + Music Module + 512Kb. ram uitbreiding + SCC + boeken + SD Snatcher. U ziet het goed, alles moet weg. Wie nu droomt van een schitterende set belt nu 03412-58076 (na 17.30 uur) en vraagt naar Bertrick (evt. ook los te koop).

Originele cartridges: Solid Snake (gloednieuwe) FL. 125,=, Nemesis 3 FL. 65,=, Ppt-5 FL. 10,=, SCC-rom (cartridge met alleen SCC chip dus geen gezeur met schakelaar) + 5 disks met SCC software FL. 80,=. M. Burggraaf, Liesveldstraat 11, 2975 BN Ottoland. Tel. 01844-1513.

2 defekte joysticks (1 prof. Competition en 1 Quickshot 2 Turbo, beweegt niet meer ■■■ links) FL. 5,= p.st. excl. verzendkosten. Servie Degen jr. Nieuwstraat 60, 5683 KD Best. Tel. 04998-99374 na 19.00 uur.

Disks: Super Kasboek FL. 80,=, Eindeloos, Grotten van Oberon, Elite FL. 25,= p.st., Sa-Zi-Ri FL. 40,=, Supersel-

lers 1 FL. 20,=, Grand Prix Master FL. 12,50, Happy Fret, Crusaders, Spy vs Spy, Perseus, Zanac, Polar Star, Confused, Come on Picot, Chessgame, Draw & Paint, Wordstore, Scintipede, Discovery, Space Rescue, Chopper One, Oh Shit, Chessplayer, Breaker Breaker, Missile Command, Boom, Starbite, Penguin, Burgerkill, Mazemaster, Strippoker, Time Rider, Red Lights of Amsterdam, Attacked, Wallball, Egg, Guttblaster, Pinball Blaster FL. 8,= p.st.

Cassettes: Afterburner, Xenon FL. 10,= p.st. Protector, Thexder, Frog, Booty, Quebert, Starbuggy, Egg, Jack the Nipper, Trailblazer, Meaning of Life, Cubit, Humphrey, Rally X, Alien 8, Cyberun, Trantor, The Last Stormtrooper, Riverraid, Pastfinder, Storm, Snakerunner, Exerion, MSXtra, Fire Rescue, De Nachtwacht, Ninja 2, Starwars, 5 Star Games, Galaxian, Footvolley, Le Mans FL. 6,50 p.st.

Roms: Flightsimulator with Torpedo Attack, Green Beret FL. 25,= p.st. Androgynus FL. 90,=, Ikari Warriors, Home Office 2 FL. 35,= p.st. Hole in One FL. 45,= Usas, Metal Gear FL. 50,= p.st. Contra SCC (Gryzor), Nemesis 3 SCC, Outrun 2 FL. 75,= p.st. Xevious FL. 80,=.

Boeken: MSX gebruikersgids, MSX BASIC, programmeercursus MSX BASIC, handboek MSX, Grafiek en geluid voor de MSX, programmeerverzameling voor de MSX, Truuks en Tips voor de MSX (geen PPT), FL. 10,= p.st. Truuks ■ Tips 3 t/m 5 (geen PPT) FL. 5,= p.st. excl. verzendkosten. Servie Degen jr., Nieuwstraat 60, 5683 KD Best. Tel. 04998-99374 ■ 19.00 uur.

Philips NMS8220 MSX-2 + kabel FL. 299,=. Philips cassette recorder + kabel FL. 25,=. 2 joysticks FL. 20,= p.st. of FL. 35,= ■■■ Philips kleurenmonitor + kabel FL. 400,=. Cassette spellen: Penguin, Tetris, Starbite FL. 4,75 p.st. Rambo 3, Winter Games FL. 15,= p.st. Elite FL. 23,=. Cartridges: King Kong 2, Hydlide 2 FL. 52,= p.st. Vampire Killer, King's Valley 2 FL. 40,= p.st. The Goonies FL. 25,=. Alles origineel. Bij de MSX: handboek, tijdschriften en programmeerboeken. Alles in één FL. 650,=. Bellen naar Dirk Louwers: 030-611219.

Originele Konami rompacks: Usas FL. 40,=, Nemesis FL. 25,=, King's Valley 2 + SCC FL. 50,= of evt. ruilen tegen Nemesis 2 of 3, Salamander of metal Gear. Tel. 04937-94359 (Sjoerd). Sony HB-F9P MSX-2 met ingebouwde memovisie schijf + 2 joysticks FL. 300,=. Rompacks: Gryzor FL. 55,=, Androgynus FL. 45,=, Nemesis 2 FL. 40,=, Super Laydock FL. 40,=, Penguin Adventure FL. 18,=. Alles origineel ■■■ handleiding. In één koop FL. 468,=. Tel. 020-6401558 (Sander).

Cassettes: Bounce, Trailblazer FL. 6,50 p.st. Roms: Vampire Killer, Famicle Parodic FL. 45,= p.st. Solid Snake (Metal Gear 2, 4 Mb. rom, SCC) FL. 150,= Data/cassetterecorder + kabels FL. 50,=. MSX Gidsen 14 t/m 17 en 19 t/m 27 FL. 4,= p.st. Alle bladen in één koop FL. 40,=. Alles excl. evt. verzendkosten. Servie Degen, Nieuwstraat 60, 5683 KD Best. Tel. 04998-99374 ■ 19.00 uur.

Sony HB-201-P MSX-1 + Philips taperecorder + voeding + 5 cartridges (o.a. Salamander, King's Valley 2, Maze of Gallious) + 35 bandjes met spellen + 40 MSX tijdschriften + MSX modem V21/V23 met 32Kb. ingebouwde software. FL. 400,=. Rene de Goede, Rietschoot 167, Oostzaan. Tel. 02984-3611

FM-STEREO PAK + doos, handleiding etc. FL. 150,=. Tel. 05980- 23335 na 19.00 uur.

Philips monochrome monitor FL. 65,=. 50 disks met MSX software FL. 89,=, 43 MSX tijdschriften FL. 125,=, 8 MSX boeken FL. 50,=, MCM listing boek deel 1 FL. 8,= en nog div. software. Alles moet weg! Tel. 03420-17425 (Edward, na 15.30 uur).

## PC AANGEBODEN

Van de Software Gids redactie wegens overkoopt: Unitron 12Mhz. 80286 AT (desktop), 2Mb. geheugen, Seagate 21Mb. harddisk, 3.5"DD, 5.25"HD, Chicony VGA kaart 256Kb., CTX VGA kleuren monitor, Soundblaster v1.5 + CM/S chips. Zeer snelle machine (PCM index 1.5). Vraagprijs FL. 1500,=

Hintbooks: Evira, Heart of China, Rise of the Dragon FL. 25,= p.st. Originele software: NAM 3.5" en 5.25" met documentatie, zonder doos FL. 50,=. Knights of the Sky FL. 70,=. Advanced Destroyer Simulation FL. 40,=. Lost Patrol FL. 60,=. Crime Wave FL. 70,=. T. Martin Milan, Postbus 9619, 7301 BD Apeldoorn.

Space Attack (5.25"DD) met originele verpakking FL. 12,50 excl. verzendkosten. Servie Degen jr., Nieuwstraat 60, 5683 KD Best. Tel. 04998-99374 na 19.00 uur.

Police Quest 3, origineel in verpakking FL. 100,=. Informatie: 046-337101 (Bas Gruizinga).

Originele software: Castles FL. 50,=, Eye o/t Beholder 1 FL. 40,=, Falcon 2.0 FL. 35,=, SQ1 (VGA) FL. 40,=, SQ3 FL. 25,=, Red Baron (EGA) FL. 75,=, Wonderland FL. 40,=, Indy 1 (adventure) FL. 25,=. Ook ruil mogelijk tegen b.v. Gunship 2000, Das Boot, LHX Attack Chopper, Civilization. Alleen origineel. Tel. 03405-67393 liefst rond 18.00 uur.

Originele Wing Commander 2 + handleidingen (3.5") FL. 99,=. Fun Pac 3.5" (Test Drive 1, Super Indoor Sports, Chuck Yeager AFT, Paperboy) FL. 20,=. Schrijf of bel: Joost Nuyten, Fivelstraat 17, 9791 LM Ten Boer. Tel. 05902-2120.

Origineel met handleidingen: Space Quest 4 (3.5"HD, VGA) FL. 59,=, Castles (3.5", VGA) FL. 49,=. Excl. porto. Eye o/t Beholder 2 cluebook op disk FL. 12,50. Willem-Jan v.d. Berg, Basielhof 97, 4907 AJ Oosterhout. Tel. 01620-55578

Silent Service 2 (3.5"+5.25"), A-10 Tank Killer 1.5 (3.5" + 5.25"). Beiden origineel. Prijs FL. 60,= p.st. Tel. 01184- 14554.

ZORK 1: origineel, 5.25" + 3.5", handleiding, landkaart, verpakt ik stevige doos. Prijs FL. 35,= excl. porto. Jeroen van Nieuwkerk, van Rijckevorsellaan 9b, 2691 NK 's- Gravezande. Tel. 01748-13804 tussen 17.00 en 21.00 uur (afwezig van 3 t/m 24 juli).

Origineel met handleiding: Bad Blood FL. 75,= en Faces FL. 50,=. Tesamen voor FL. 110,=. Beiden ruilen tegen Strike Commander, Wizardry 7, Might & Magic 3, Eye of the Beholder 2, Ultima Underworld, Ultima 7, Lord of the Rings 2, Deamonsgate (alleen origineel). Verder: Het Grote Space Quest boek FL. 20,=. Bjorn Verduijn, Schoudick 30, 1791 WG Den Burg. Tel. 02220-14317 na 16.00 uur.

Originele software met handleidingen: Larry 1 (VGA) ■ 5, Space Quest 1 (VGA), Mean Streets, Test Drive 3, Spellcasting 201 (The Sorcerers Appliance), Super Tetris, Wing Commander 2 met Speech Accessory Pack + Special Operations 1, Mavis Beacon Teaches Typing 2, Tevens 2 Quickshot joysticks. Tel. 020- 6632044.

Originele A-10 Tank Killer + handleiding (3.5"). FL. 30,=. Tel. 05980-23335.

Origineel met handleidingen: King's Quest 1 t/m 5 FL. 250,=. Colonel's Bequest + Iceman + Manhunter New York FL. 200,=. Red Storm Rising + Airborne Ranger + F-15 + Silent Service + Populous + Budokan + Blue Angels + 3-D Pool FL. 175,=. 3-D Construction Kit FL. 100,=. ADS + Chip's Challenge + BAT + Night Shift FL. 125,=. Battlechess + 4D Boxing + Chessmaster 2100 FL. 125,=. Covert Action + Gunship + Goldrush + Stormovik FL. 150,=. Tel. 04120-44921 na 18.00 uur.

Larry 5, Conquest of the Longbow, Stacker 2.0 engels. Deze software is slechts voor recensie gebruikt. Larry 5 en Conquest of the Longbow evt. ruilen tegen Eco Quest of andere. Tel. 01892-16185 (Jeroen).

Origineel en in goede staat: Heart of China, Hunt for the Red October (arcade), Larry 3, Narco Police (CGA), Ports of Call, Jones in the Fast Lane, Hill Street Blues. Tel. 01890-16204 (Peter, na 17.00 uur).

Te koop maar evt. ook te ruil: Originele Monkey Island 2 (3.5"HD) en Supremacy (5.25"DD). Bel voor prijzen: Arthur Geraerts, 043-648209.

AT 286-16 Mhz., 1Mb. geheugen, 1.44 en 1.2Mb diskdrives, 105Mb/21ms harddisk, SuperVGA kaart + monitor, AdLib geluidskaart, muis, joystick en diverse originele software. Pas 1 jaar oud! Ook te koop voor FL. 4.50 p.st.: Software Gidsen 1 t/m 12 en Hoog Spel 6,7 en 8. Allemaal tegelijk FL. 30,=. Robin Verduijn, tel. 02220-14317 na 16.00 uur.

Sirex AT-286 12 Mhz., 44Mb. harddisk (evt. vergroot met Stacker), VGA, 2 drives (3.5" en 5.25" beiden HD) met veel software (MS-DOS 5.0, veel spellen, WP 5.1 etc) FL. 1750,=. Tevens Soundblaster Starterpack (stereo) met originele handleiding FL. 300,=. Samen voor FL. 1950,=. Tel. 02208-18155.

Victor 286AT, 11 Mhz., 32Mb. harddisk, EGA kaart, 5.25"HD diskdrive, kleuren monitor, Dr. DOS 6.0 + software. FL. 1250,=. G. Eker, Gravekamp 111, 6851 NK Huissen. Tel. 085-256577

### AMIGA AANGEBODEN

Amiga 2000 Rev.6, 3Mb. geheugen (max. 9Mb. on-board), 105Mb. Quantum harddisk + Evolution 2.2 controller (virtueel geheugen), 2 interne diskdrives, joysticks, veel software en literatuur. FL. 3300,=. Multi-vision Flicker Fixer A2000 FL. 250,=. Tel. 05291-54359 (Jorrit).

In goede staat en origineel: Galdregons Domain FL. 25,=. Tel. 01833-2343 rond 18.00 uur.

Originele Elvira 2, The Jaws of Cerberus FL. 50,=. MSX P.P.T. boeken 2,4 en 5 in één koop FL. 30,=. MSX Gidsen 18 t/m 27, Software Gidsen 1 t/m 10 en 12, MCM 23 t/m 25, 30 t/m 32, 34 en 36 tegen t.e.a.b. Tel. 033-754062.

### ATARI AANGEBODEN

Originele spellen met handleiding: Chronoquest 2, Guild of Thieves, The Pawn, Shadowgate, Super Wonderboy, Ghouls and Ghost, Switch Blade, X-Out, Arkanoid 2, Super Hang On, Turrucane, Shadow of the Beast, Xenon, Gauntlet 2 FL. 25,= p.st. Power Monger, Dragon-slayer 2 FL. 40,= p.st. Tel. 08380-25385.

Originele spellen met handleiding: Pang, Blood Money, Newzeal, Story, Operation Thunderbolt, Voodoo Nightmare, Xenon 2, Flood, Speedball 2, The Viking Child, Chuck Rock, Turrucane 2, Cadaver the Pay off. FL. 30,= p.st. Venus, cadaver, Switch Blade 2, Populous, Gods, Chaos Strikes Back, Dungeon Master FL. 35,= p.st. Tel. 08380-25385.

Z.g.a.n. Atari 1040-ST, ingebouwde midi, TV modulator, 1 Mb. ram. Inkl. snoeren, joystick, muis, originele software, boeken en 23 spellen. FL. 698,=. Tel. 08380-25385.

Atari 130-XE + printer + t.v. + diskdrive + 2 cassetterecorders + joysticks + cassettes en diskettes (o.a. Gremlins) + 3 cartridges + 10 boeken + 12 gidsen. Alles in redelijke staat. Vraagprijs FL. 750,=. Tel. 02265-1800 (tussen 18.00 en 21.00 uur, vragen naar Sander).

Voor Atari-ST: Elvira 1, origineel in doos met extra clu-ebook FL. 75,=. Hans v.d. Groenekam, Utrechtseweg 315, 3731 GA de Bilt.

Originele Atari muis (voor PC3, Mega-ST etc.) voor FL. 25,=. Tevens 10 x 3.5"DD voor FL. 12,= (excl. porto). Jurgen Fütterer. Tel. 01620-26368

### COMMODORE 64/128 AANGEBODEN

Moebius (2 cass.) 1 spelcas. en 1 schoonmaakcas. in originele verpakking met handleiding. FL. 10,= excl. verzendkosten. Servie Degen jr., Nieuwstraat 60, 5683 KD best. Tel. 04998-99374 na 19.00 uur.

C-64 met 5.25" en 3.5" diskdrives, datarecorder, power-cartridge, printer. Alles met handleidingen. FL. 750,=. Tel. 02945-1851.

### NINTENDO AANGEBODEN

Te koop: Super Famicom / Super Nintendo. Tevens software te koop of te ruil waaronder Street Fighter 2 en Turtles 4. P.n.o.t.k. Tel. 033-809141 na 17.00 uur.

### MSX GEVRAAGD

Te koop gevraagd MSX ENGINE gidsen nr. 1,2 en 3. Tel. 05980-23335.

### PC GEVRAAGD

Gezocht: Alter Ego, Castles, Command HQ, Conflict in Vietnam, Fireteam 2200, Jones in the Fast Lane, Mad-TV, Mega Lo Mania, Pirates, Power Struggle, SimCity e.a. strategie spellen. Alles origineel en compleet met manuals e.d. Herbert Deenenkamp, Riouwlaan 42, 3131 NL Vlaardingen. Tel. 010-4349474

Te koop gevraagd: Wing Commander 1 (origineel in doos met handleiding). Tevens Software Gidsen 5,6 en 8 (ook origineel). Patrick Overwijk, Mr. Beerninkplant-soen 288, 2286 MR Rijswijk. Tel. 070-3961640

Te koop gevraagd: originele SimCity Terrain Editor met handleiding voor ca. FL. 50,=. Tel. 071-891146 (Ed) tus-sen 18.00 en 20.00 uur.

### AMIGA GEVRAAGD

Wegens inkrimpand aanbod Atari-ST software een Ami-ga 500 gevraagd met 1Mb. en tos 1.3. Evt met modula-tor en liefst niet al te duur. Tel. 030-211667

### NINTENDO GEVRAAGD

Gezocht: 2e hands Gameboy en 2e hands spellen hier-voor. P.n.o.t.k. Kathelijne Dijkstra, A. v/d Abeelelaan 2, 8500 Kortrijk, België. Tel. 056-224860.

### PC RUILEN

Ik heb origineel: Champions of Krynn, Don't Go Alone, Bard's Tale 2 en 3, Keef the Thief, Lord of the Rings 1, Tunnels & Trolls, The Third Courier, Phantasy Bonus Edition, Vulcan. Ruilen tegen Lord of the Rings 2, Ultima 5/6/7, Twilight 2000 of SSI's. Niels Daalhuizen. Tel. 02945-1851.

Ruilen alle soorten Public Domain. Stuur 1 diskette (al-leen 3.5"DD of 3.5"HD, evt. ARC, ZIP, ARJ, LZH). Al-leen MS-DOS. Alleen 100% PD/Shareware Freeware, liefst volledig met alle documentatie. Zelfde disksoort re-tour. M. Driessen, De Heest 1, 7241 PN Lochem (Virus-scan: Norton, McAfee, Solomon).

Ik heb de volgende originele budget spellen op 5.25": Populous, Baal (EGA), E-Motion en Drakkhen. Wie wil ruilen? Tel. 02977-26677.

Mijn Might & Magic 3 en/of Buck Rogers 1 tegen jouw Pools of Darkness, Secret of the Silver Blades, Crusaders of the Dark Savant of een ander (nieuw) SSI-spel. Alles origineel. Tel. 040-451097 (Bas).

Ik heb The Red Baron en Stacker 2.0 en wil ruilen tegen The Perfect General, Sim Ant of Civilization. Tel. 020-6920690.

Mijn Larry 3, Prohibition, Strike Fleet, North en South, Aldus Persuation 2.0 DEMO, HP New Wave DEMO (heel mooi). Alles origineel met handleiding + FL. 250,= tegen jouw Soundblaster PRO met originele software en hand-leiding. Wie voor 30 juli belt krijgt GRATIS een pc joys-tick. Tel. 04754-86246 (alleen na 16.00 uur).

Originele MS-DOS software te ruil. Ik heb Zeliard, Hero's Quest 1 en 2, Spirit of Excalibur, Space Quest 2, Willy Beamish, Flight of the Intruder, Knights of the Sky, UMS-2, Battle Command, Chessmaster 3000.

Ruilen tegen: Star Trek 25th Anniversary, Darklands, Guest, Harpoon, Magic Candle 2, Legend, Epic, The Lost Admiral, A.G.E., Hyperspeed, Bard's Tale 1/2/3 of role playing games van Lucas of Sierra. Tel. 020-6980784 (Nunzio).

Te ruil: Police Quest 3 (VGA). Ik zoek Police Quest 1 VGA en datadisk van Secret Weapons en Links Golf. Al-les alleen origineel en VGA. Remco de Graaf, Olthorst 4, 6714 KS Ede. Tel. 08380-35372.

Te ruil: Marble Madness en Bushbuck Charms Viking Ships en Dodo Eggs. Origineel (5.25") met verpakking en handleiding. Tevens enkele shareware spellen (o.a. Commander Keen en Captain Comic). Pieter Simoons, tel. 01803-14577

Ik zoek: Storm Across Europe, Formula One Grand Prix, Floor 13 (alleen origineel met handleiding). Ik heb: Red baron, Ports of Cull, Civilization, Centurion, White De-ath, Battle of Britain (ook alles origineel). Tevens zoek ik kontakten met andere AT/VGA gebruikers. Daar ik veel in het buitenland ben kan een reactie wel even duren. P.J. Heuvelman, a/b Hendrik, p/a Molenvlietsingel

22, 2922 AA Krimpen a/d IJssel. Indien in Nederland tel. 06524-64650.

Mijn Moonbase tegen jouw Storm Across Europe. Ori-gineel met handleiding! Bel. 01172-2460 (Jan Jaap).

Mijn Eye o/t Beholder 2 tegen jouw Might en Magic 3 of Elvira 2. Alles origineel met handleiding. Tel. 02502-45133 (Wijnand).

Mijn originele (compleet met handleiding en verpakking) Indy 3/4, Ultima 7, Monkey 1/2, EOB 1/2, SQ 1-4(VGA), Larry 1-5 (VGA), PQ 1-3, KQ 1-5, Dr. Brain, Eco Quest, SWOTL, Gunship 2000, M&M 3, Titus the Fox, Con-quest o/t Longbow, Martian Memorandum, Leather God-desses of Phobos 2, Willy Beamish, Battle Chess 1/2, Home Alone, A-10, F-117A, SimAnt, Gods, Heart of Chi-na, Rise o/t Dragon, Speedball 2, Elvira 1, Wing Com-mander 1/2, Lemmings 1/2, Links, Midwinter 2, Har-poon, Jack Nicklaus Golf SE, Castles, HQ 1/2, F-29, Ci-vilization, Strippoker 3, Falcon 3.0, Les Manley 2, 688, Wolfpack, Star Trek 25th, Ultima Underworld, Mixed up Fairytales.

Tegen jouw originele PQ 1, KQ 1 (VGA versies), KQ6, Laura Bow 2, Populous 2, Elvira 2, F-15, Lord o/t Rings, Mega Lo Mania, Cadaver, Warlords, S101/201, Mega-traveller, Time Quest, Hardball 2, Nova 9, Conan, Dune, Heimdall, WC 1/2 SM. Willem Jan v/d Berg, Basielhof 97, 4907 AJ Oosterhout.

Ik heb EOB 1+2, PQ 3, Civilization, Imperium, Storm Master, Dragon's Breath, Railroad Tycoon, SimCity, Martian Dreams, Monkey Island 2, Conquest o/t Long-bow, Willy Beamish, Blues Brothers, Supremacy, War-lords, Eco Quest, Mixed up Fairy Tales, Castles, Spirit of Excalibur, Vengeance of Excalibur, 4-D Boxing 2.0, Twilight 2000, Startrek 25th An., B.A.T., Space Ace 3, Obitus, M&M3, Mad TV, Robin Hood, Hare Raising Ha-voc, Battle Chess 2, SimAnt, Free DC, Gods (Sound Blaster), Megatraveller 2 e.a., alles origineel. Ruilen te-gen Ultima 5/6/7, Populous 2, Epic, Gateway to the sa-vage Frontier, Savage Empire, Dragon Strike, Bard's Tale 3, Cruise for a Corpse, Darklands, Demongate, Battle Isle, Lord o/t Rings 2, Realms, Hero Quest, UMS-2, Dune, Wild West World, SimCity Architectures 1+2, Gods (pc-speaker). Evt. ook andere spellen, ook alles origineel. Tel. 015-613687 (Olaf).

Mijn originele PQ3, Monkey Island 2, Willy Beamish, Gods, Nova 9. Alles 3.5" behalve PQ3 en alles VGA te ruil tegen Magic Pockets, Ultima Underworld, Ultima 7, Rise o/t Dragon, Conquest o/t Longbow, Martian memo-randum, SQ4. Tevens te ruil Wing Commander 2 met Speech Pack tegen Falcon 3.0. Liefst 3.5", alles alleen origineel en VGA versies. Tel. 02208-18155

### AMIGA RUILEN

Gezocht: iemand om originele spellen voor de Amiga 500 mee uit te wisselen. Ik heb veel spellen (autorace, vliegsimulators, adventures. Herwin Duinkerken, Dop-heide 22, 8471 VG Wolvega. Tel. 05610-15434 na 18.30 uur.

### DIVERSEN

Ter overname gevraagd: oude nummers van de Soft-ware Gids. Ik zoek de nrs. 1 t/m en 8. Bel snel! 01720-31444.

Genesis BBS Rotterdam. 24 hrs online, 320Mb. soft-ware, geen lidmaatschap, alles free domain en share-ware. +31-10-4280645

Gezocht: demo's voor de MT-32 of LAPC-1. Pierre van der Ven, Kloosterstraat 11, 4921 BC Made.

Gezocht: gebruikers van de SOUNDBLASTER voor het uitwisselen van modules, voc-files e.d. M.J. Visser, De LangeSchoor 17, 9285 MA Buitenpost.

Gezocht: AT/VGA (evt. AdLib) gebruikers om tips en software uit te wisselen. Björn Verduijn, Schoudeick 30, 1791 WG Den Burg. Tel. 02220-14317.

Lege diskette dozen FL. 10,= p.st. Tel. 05980-23335.

Gezocht: Software Gidsen 2,3,4,5,6 en 8. Goede prijs. Bel naar Apeldoorn: 055-424384 en vraag naar Wouter.

Kontakt gezocht met MS-DOS gebruikers (VGA, min. 80286, evt. Soundblaster) voor het uitwisselen van soft-ware, hints, oplossingen etc. Tel. 020-6370386 (vragen naar Jurriaan) of schrijven naar Jurriaan de Boer, Bos-plaat 10, 1025 AT Amsterdam.

# D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

10 Great Games	Fl 119,-	Harpoon Battleset 3, 4 à	Fl 49,-	Quest + Glory	Fl 108,-
A-320 Airbus	Fl 149,-	Harpoon Editor	Fl 69,-	Red Baron	Fl 129,-
Aces of the Pacific	Fl 129,-	Harpoon hele set	Fl 269,-	Rise of the Dragon	Fl 129,-
AdLib Music Synth.Card	Fl 149,-	Heart of China	Fl 129,-	Realms	Fl 108,-
Anc. Art of War at Sea	Fl 59,-	Heimdall	Fl 108,-	Roadwar Bonus Edition	Fl 59,-
Bandit Kings of China	Fl 129,-	Hero Quest	Fl 119,-	Robin Hood	Fl 98,-
Bane of the Cosmic Forge	Fl 129,-	Hyperspeed	Fl 139,-	Savage Empire	Fl 119,-
Bard's Tale II, III à	Fl 49,-	Imperium	Fl 49,-	Secr. Weap. o/t Luftwaffe	Fl 129,-
Bard's Tale I+II+III	Fl 139,-	Indiana Jones IV	o.A.	P-38 Lightning	Fl 59,-
Bard's Tale Const.Set	Fl 98,-	King's Quest V	Fl 129,-	P-80 Shooting Star	Fl 59,-
Battle Chess	Fl 49,-	L'Empereur Napoleon I	Fl 129,-	He-162 Volksjäger	Fl 59,-
Battle Chess II	Fl 89,-	Larry I+II+III	Fl 159,-	Shadow Sorcerer	Fl 98,-
Battle Isle	Fl 108,-	Larry V	Fl 129,-	Shuttle	Fl 159,-
Buck Rogers I	Fl 108,-	Legend	Fl 108,-	Sim Ant	Fl 119,-
Buck Rogers II	Fl 98,-	Lemmings I	Fl 108,-	Sorcerers get all Girls	Fl 98,-
Carrier Strike	Fl 129,-	Lemmings II	Fl 98,-	Sorcerer's Appliance	Fl 139,-
Centurion	Fl 49,-	Lemmings datadisk	Fl 89,-	Soundbl.Starterpack 2.0	Fl 499,-
Champions of Krynn	Fl 98,-	Lightspeed	Fl 119,-	Soundblaster Pro	Fl 599,-
Chuck Yeager's Trainer2	Fl 49,-	Lord o/t Rings dl. I	Fl 108,-	Spirit of Excalibur	Fl 119,-
Civilization	Fl 129,-	Lord o/t Rings dl. II	o.A.	Star Trek: 25th Anniver.	Fl 119,-
Conflict: Korea	Fl 108,-	The Lost Admiral	Fl 139,-	Testdrive III ver.2.0	Fl 98,-
Conquest of the Long Bow	Fl 129,-	Space Quest IV	Fl 129,-	Testdr.III Road & Car	Fl 49,-
Cruise for a Corpse	Fl 98,-	Martian Dreams	Fl 119,-	Their Finest Hour	Fl 98,-
D-Generation	Fl 119,-	Maupiti Island	Fl 98,-	Their Finest Missions	Fl 59,-
Death Knights of Krynn	Fl 98,-	Mean Streets	Fl 49,-	Timequest	Fl 139,-
Dark Queen of Krynn	Fl 98,-	Megafortress	Fl 119,-	Treasures o/t Sav.Front.	Fl 98,-
Dark Seed	o.A.	Midwinter	Fl 108,-	Twilight 2000	Fl 129,-
Dune	Fl 108,-	Mig-29 Fulcrum	Fl 98,-	Ultima trip.IV,V,VI va.	Fl 89,-
Elvira: Mistr. of Dark	Fl 129,-	Mig-29 Super-Fulcrum	Fl 139,-	Ultima IV+V+VI	Fl 129,-
Elvira: Jaws of Cerberus	Fl 129,-	Might & Magic III	Fl 139,-	Ultima VII	Fl 129,-
Epic	Fl 108,-	Monkey Island II	Fl 108,-	Underworld	Fl 129,-
Eye of the Beholder	Fl 98,-	MS-Flightsimulator	Fl 129,-	Vengeance of Excalibur	Fl 119,-
Eye of the Beholder II	Fl 108,-	Flight Planner	Fl 98,-	War of the Lance	Fl 49,-
Falcon 3.0	Fl 149,-	Diverse Scenery-disks à	Fl 59,-	Willy Beamish	Fl 129,-
F-117A Nighthawk	Fl 129,-	Obitus	Fl 108,-	Wing Commander deLuxe	Fl 149,-
F-29 Retaliator	Fl 108,-	Patton Strikes Back	Fl 129,-	Wing Commander II	Fl 129,-
Flames of Freedom	Fl 139,-	Planet's Edge	Fl 129,-	Speech Acc. Disk	Fl 59,-
Gateway t/t Sav. Front.	Fl 98,-	The Perfect General	Fl 139,-	Spec. Operations I	Fl 69,-
Gods	Fl 108,-	Phantasy Bonus Edition	Fl 59,-	Wishbringer	Fl 49,-
Golden Axe	Fl 49,-	Police Quest III	Fl 129,-	Wizardry I,II,III,IV à	Fl 59,-
Gunship 2000	Fl 139,-	Pools of Darkness	Fl 98,-	Zork I, II, III à	Fl 49,-
Harpoon 1.2.1	Fl 129,-	Quest for Adventure I	Fl 129,-	* Diverse CD-ROM's op voorraad *	

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. Bestellen via cheque of overschrijving kan ook, wel volledig invullen. Giro 3453075 ABN-AMRO 509817815  
Info over een bepaald pakket, GEEN PUNT. Informatie wanneer een bepaald pakket op voorraad is, GEEN PUNT.

# DE MULTIMEDIA PC 'STANDAARD'

Er wordt al jaren gestreefd naar een standaard in de computerwereld. Met de MSX is dit mislukt, maar de PC is dit - zonder dat het de opzet was - min of meer wel gelukt. Vrijwel alle fabrikanten zijn IBM gevolgd, zodat het tegenwoordig zelfs lastig is een IBM-kloon te vinden die niet compatible is. Op audiogebied is het echter nog een rommeltje. We zitten dan ook opgescheept met AdLib, Soundblaster, Covox, Roland, CMS-Gameblaster en hun klonen. Zelfs buitenbeentjes als Msound en Realsound komen we tegen, al worden deze laatste door zeer weinig softwarehuizen ondersteund.

Hierin moet verandering komen met de 'Multimedia Standaard'. De softwarehuizen (aangevoerd door Microsoft) die hierin meegaan verlangen een minimum configuratie die er als volgt uitziet: 386SX processor, 2Mb. geheugen, VGA, 30Mb. harddisk, 3.5"/1.44Mb. floppydrive, joystick, CD-ROM drive met een overdrachtstijd van minimaal 150Kb. per seconde, MIDI-poort, seriële poort, parallelpoort, muis, Multimedia compatible geluidskaart en Windows 3.1.

Een uitgebreider en sneller systeem is natuurlijk beter en 4 Mb. geheugen met een 80Mb. harddisk wordt dan ook aanbevolen. Voor de geluidswaergave heb je minimaal een koptelefoon nodig, maar een externe versterker is ideaal.

Voor spelsoftware is een dergelijke configuratie al een tijdje noodzakelijk en voor de spelfanaten is de CD-ROM een uitkomst, want zelfs een 100Mb. harddisk is zeer eenvoudig vol te krijgen met een paar uitgebreide adventures. Het hele Windows gebeuren waaronder we 'moeten' gaan werken is natuurlijk niet noodzakelijk. Voor de meeste spellen heb je niets aan Windows en zit dit pakket alleen maar in de weg. Uiteraard kunnen speciale Windows versies van spellen wel met dit pakket werken.

## SOFTWARE OP CD-ROM

De kracht van bovengenoemd systeem zit voor vrijwel 100% in de CD-ROM als informatiedrager. Zo'n schijfje heeft een opslagcapaciteit van meer dan 650Mb. en kan daarmee net zoveel software kwijt als op ruim 450 stuks 3.5"HD diskettes gaat. Woordenboeken, atlanten of een encyclopedie kunnen probleemloos op deze schijfjes worden geplaatst (inclusief afbeeldingen) en eenvoudig worden verwerkt op een PC met CD-ROM speler. De prijs van software op CD is maar ietsje hoger dan die van software op diskettes en zal zeker dalen als het systeem eenmaal ingeburgerd is, terwijl de prijs van een CD-ROM speler overeen komt met die van een harddisk met een capaciteit van ca. 150Mb. Een harddisk met dezelfde capaciteit als één CD-tje (600Mb.) kost zo rond de 4500,-

Een ander voordeel is de mogelijkheid om meerdere versies van een spel op zo'n CD-tje te plaatsen. Op veel CD's vind je b.v. ook een Windows versie. Of alle softwarehuizen dit zullen gaan doen moeten we echter nog maar afwachten. Bij veel CD's van Sierra is de tekst op het scherm vervangen door spraak. Dit is echter alleen een voordeel als je een zeer goede kennis van de Engelse taal bezit. Een onbekend woord is niet langer even snel op te zoeken in een woordenboek, omdat je niet meer kunt zien hoe het geschreven wordt. Tot slot is een voordeel dat de cd minder gevoelig

is voor storingen c.q. beschadigingen dan de flop.

Helaas moeten we konstateren dat al dit moois voorlopig enigszins overschaduw wordt door een overvloed aan kaarten, systemen en bugs zodat de 'standaard' nog ver te zoeken is.

## SOUNDBLASTER PRO

Er zijn 2 geluidskaarten van dit merk.

De PRO 2.0 BASIC voldoet gedeeltelijk aan de standaard maar heeft geen MIDI interface. Deze laatste is wel los verkrijgbaar, doch kan achterwege blijven als je niet van plan bent om zelf iets op muziekgebied te gaan doen.

De PRO 2.0 STANDARD wordt compleet geleverd met een MIDI interface.

Vervolgens heeft dit merk 2 CD-ROM spelers; één externe en een interne versie. Beide spelers zijn van Matsushita (Panasonic).

Tot slot kun je de geluidskaarten en CD-spelers gecombineerd aanschaffen in z.g. "Multimedia upgrade kits". Dit zijn pakketten die een geheel compleet systeem bevatten: de PRO geluidskaart, een CD-ROM speler (intern of extern), een MIDI-interface, een CD-ROM interface en Windows Multimedia Extension. Bij dit pakket zitten diverse cd's met demo's, spellen, muziek en serieuze software waarvan het merendeel onder Windows draait. Ons pakket bevatte Windows 3.0 en is alweer verouderd, daar het veel betere Windows 3.1 inmiddels is verschenen. Een upgrade mogelijkheid vonden we nergens in de verpakking, dus om bij te blijven moet de portemonnee weer open.

De SOUNDBLASTER-PRO kaart is 'stereo' en heeft 20 FM kanalen (2 x 10) en 2 sampling kanalen. Het frequentiebereik van de sampling kanalen loopt van 4kHz. tot 44kHz. doch in stereo schakelt dit automatisch terug naar max. 22kHz. De FM synthesizers zorgen voor de muziek en via de sampling kanalen krijgen we de gedigitaliseerde geluiden en de spraak. De kaarten zijn AdLib en Soundblaster compatible, dus alle muziekjes en geluiden gemaakt voor de oude kaarten blijft hoorbaar, maar muziek en geluid speciaal voor deze PRO kan uiteraard niet meer op de oude Soundblaster kaarten worden weergegeven. Wie echter meer met zo'n kaart wil doen op muziekgebied kan beter de Pro Audio Spectrum kaart gebruiken. Deze is aanmerkelijk uitgebreider. De Soundblaster PRO is eigenlijk niet meer dan een kaart met daarop 2 oude Soundblasters. Echt stereo is dus niet mogelijk en een balans- of panoramaregeling zul je bij de instellingen via de software dan ook niet vinden. Kwalitatief is er dan ook weinig verschil met de Soundblaster 2.0 en voor wie het allemaal te doen is om de cd-speler en al een Soundblaster kaart heeft kan net zo goed een losse speler aanschaffen en voorlopig z'n oude Soundblaster houden.

Audio CD's kunnen door alle kaarten rechtstreeks weergegeven worden, dus volop cd kwaliteit via de koptelefoon of over de versterker.

### UPGRADE KIT:

De montage van de PRO verliep vlekkeloos en de kaart werkte meteen. De standaard instellingen van de fabriek zijn vrijwel altijd goed, al waren de diverse volumes op een zeer laag pitje gezet. Wie niet via een externe versterker de waergave verzorgt, zal deze fiks omhoog moeten



draaien om het geluid goed hoorbaar te maken. Op veel computers begint de kaart dan wel behoorlijk te storen! Vrijwel alle bewerkingen van de computer worden als sisjes en reuteltjes duidelijk weergegeven en dit wordt hinderlijk als je de volumes van de kaart allemaal op maximaal zet (wat wel degelijk noodzakelijk is als je geen gebruik maakt van een externe versterker en het geluid weergeeft via koptelefoon of luidsprekertjes).

Veranderingen zijn verder alleen nodig als je andere kaarten gebruikt (b.v. voor sommige scanners) dan het setje (VGA, serieel, parallel etc.) dat we normaliter in een PC vinden.

Met de software hadden we echter wel problemen, maar deze wordt op beide formaten geleverd en na nogmaals installeren vanaf de andere set liep ook dit goed. Na wat stoeien met enkele voorbeelden uit de handleiding zochten we het hoofdstuk CD-ROM op waarin we de eerste teleurstelling tegenkwamen. Hier word je gewaarschuwd dat de Soundblaster slechts één CD-ROM speler accepteert en wel de eveneens door Creative Labs geleverde Matsushita speler. Soundblaster werkt niet met de SCSI interface. Geluidskaart en CD-ROM speler zijn dus niet uitwisselbaar met andere merken die de SCSI norm aanhouden (b.v. Pro Audio Spectrum en AdLib).

En wij maar denken dat we met een nieuw standaard bezig zijn.

De installatie van deze CD-ROM speler kostte wat meer moeite want buiten de Soundblasterkaart moet je ook nog een extra kaart installeren en dan moet je wel het juiste slot op de juiste plek hebben zitten. Daar wij zo nodig een compact minitowertje op ons buro wilden hebben, moesten we eerst een kaart verwijderen om plaats te maken.

Deze extra kaart bevat alleen enkele ferrietkralen voor het onderdrukken van rf-signalen en is waarschijnlijk later bijgevoerd om storing te bedwingen. Normaal gesproken zou de cd-speler rechtstreeks op de Soundblaster kaart aangesloten moeten kunnen worden, want de muziekkaart heeft de cd-rom interface en niet het losse kaartje!

Eenmaal aangesloten gaf de bijgeleverde software 2 foutmeldingen. Daar documentatie bij de speler ontbreekt (slechts 1 velletje A-4 met wat tekst en een afbeelding moet de eventuele problemen aankunnen) was een telefoontje naar de importeur nodig.

Het eerste foutje was snel opgelost, aangezien de CD-ROM driver niet werkt met DOS 5.0, doch alleen met DOS 4.01 (kon dit nu echt niet in de handleiding vermeld worden?). Het DOS-manual erbij, SET-VER installeren en nogmaals proberen.



Daar het toestel alle diensten bleef weigeren, ook na het omzetten van jumpers en doormeten van de snoeren, moest dit apparaat terug naar de importeur. De plakertjes met "TESTED- O.K." die we vrijwel overal tegenkwamen hebben dus zeer weinig waarde.

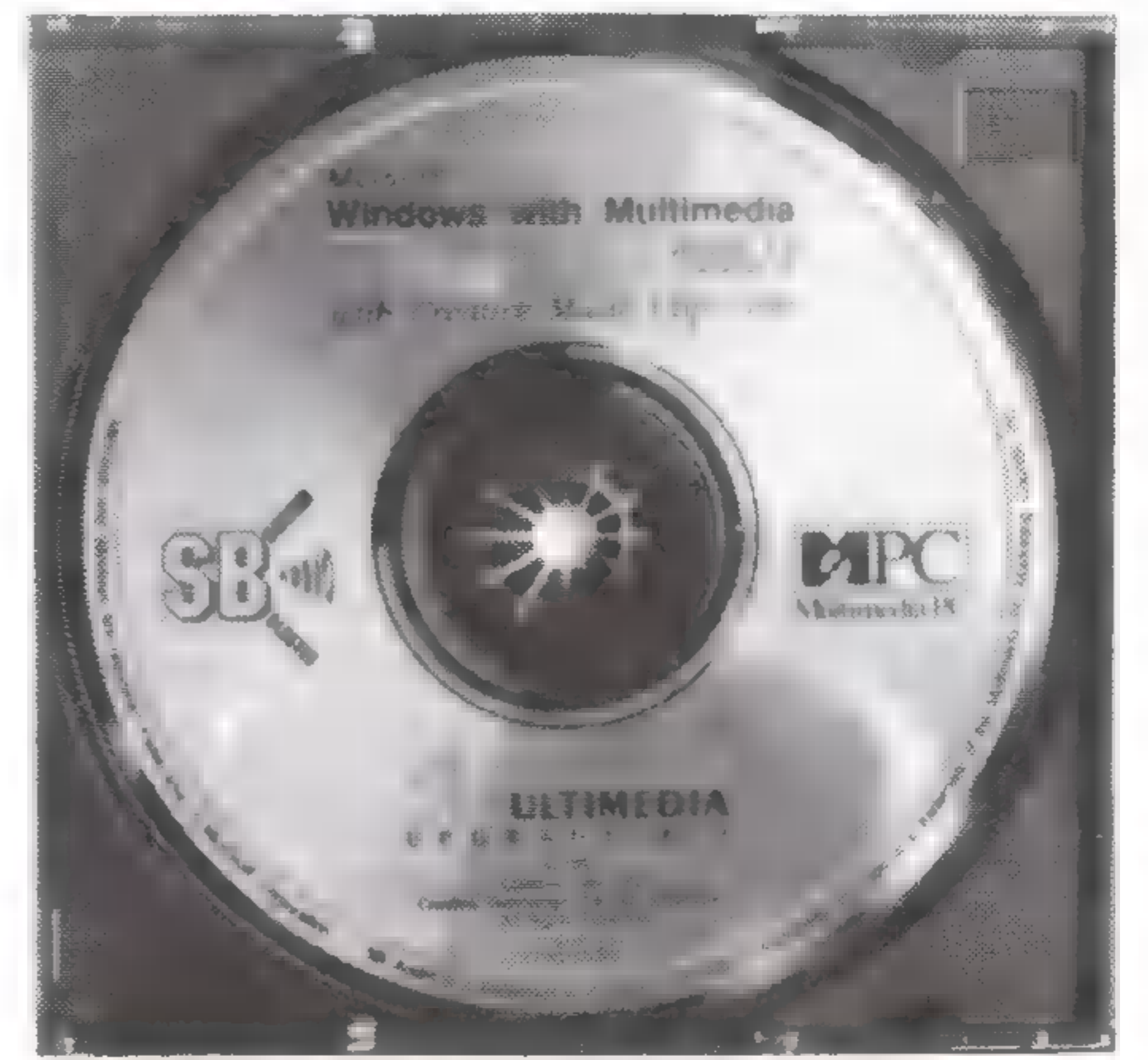
Nu we toch moeten wachten op een nieuw exemplaar kunnen we nog even de garantie bespreken. In de doos troffen we alleen een garantiebewijs aan, dat naar Singapore gestuurd moet worden. De importeur (Walop/Funtronics) deelde ons echter mede dat je zowel op de geluidskaart als op de CD-ROM speler 1 jaar garantie hebt, die door dit bedrijf zeer eenvoudig wordt geregeld (maar nergens wordt vermeld) door het serienummer in de computer op te nemen. Klopt dit serienummer niet, dan gaan zij er vanuit dat het apparaat niet van hun afkomstig is en wordt geen garantie gegeven.

Voeren zij het serienummer verkeerd in, dan....

Garantievoorwaarden e.d. ontbreken zo uiteraard.

Dankzij de medewerking van Computercollectief hadden we al snel een nieuwe CD-player in huis en deze werkte gelukkig wel zodat we ons verhaal kunnen vervolgen.

Voordat alles goed kan werken worden enkele drivers door het INSTALL-programma geplaatst, hetgeen nogal oppervlakkig gebeurt (het programma houdt geen rekening met memory managers, EMS-geheugen etc.), dus deze drivers moeten we meteen aanpassen om weer voldoende vrij werkgeheugen te creëren. Omdat de handleiding niet voorzien is van een index op alfabet moet je hiervoor het hele boekje doorworstelen om de drivers en hun parameters te vinden. Is dit eenmaal optimaal ingesteld, dan merken we weer hoe uitstekend het programma QEMM386 dit alles opbergt: met de vele drivers die we nu in onze CONFIG.SYS hebben staan (hier staat ook nog de STACKER driver van 40Kb. in) blijft er toch



nog 622Kb. over en zit een zware jongen als FALCON 3.0 nog lekker in z'n rammetjes.

Nu kan WINDOWS geïnstalleerd worden. Dit moet om diverse cd-roms uit het pakket te bekijken en te beluisteren, doch is verder voor het spelen van spellen niet noodzakelijk en soms zelfs alleen maar lastig.

De CD-ROM speler haalt de voeding uit de computer en kan niet uitgeschakeld worden; vreemd maar waar. Het apparaat is snel genoeg (data overdracht 150kB. per seconde) en geruisloos, al is het zoeken op de cd ook weer hoorbaar via de Soundblaster kaart.

Technische gegevens ontbreken op het A-4'tje, maar het laden van de software gaat bijna net zo snel als vanaf een harddisk, dus wat dit betreft mogen we niet klagen over deze CD-speler. Op de achterzijde zitten de aansluitingen naar de interface plus een audio-uitgang voor b.v. koptelefoon of versterker. Op de voorzijde zit een tweede audio-uitgang met volumeregeling. Omdat de uitgang op de voorzijde een volumeregeling heeft kan deze het beste gebruikt worden met een externe versterker om met deze regelaar de verhouding cd-geluid en geluid via de Soundblaster in te stellen. Muziek en geluidseffekten via deze uitgangen hebben uiteraard CD-kwaliteit; een niveau dat door de Soundblaster kaart bij lange na niet haalbaar is. De audio-uitgang kan ook op de Soundblaster aangesloten worden, waarna deze op de kaart direkt doorverbonden is met de uitgang van de geluidskaart. Ook op deze manier kan het geluid dus naar een externe versterker gevoerd worden.

Voor het inbrengen van de CD's wordt bij de Soundblaster een z.g. caddy gebruikt; een kwetsbaar en onhandig plastic bakje, waarin je de cd moet leggen, voordat deze in de drive geplaatst kan worden.

Geef mij maar een speler met zo'n automatisch laatje zoals de audio cd-spelers dit hebben.

De cd-rom driver zorgt ervoor dat de cd-player net zo fungeert als een diskdrive. Je verandert eenvoudig van drive (b.v. naar D:) waarna je de inhoud van de cd kunt opvragen, een spel starten of een spel installeren. Bij de installatie procedure wordt op de harddisk meestal alleen een bat-file gemaakt met de configuratie en loopt de rest rechtstreeks vanaf de CD. Dat een programma 22Mb. groot is mer-

ken we nu niet meer op onze harddisk!  
 Om een goede indruk te krijgen van wat er allemaal op een cd-tje gepropt kan worden zit bij het Multi Media pakket de Microsoft Bookshelf for Windows. Op dit ene schijfje vind je de volgende naslagwerken: The American Heritage Dictionary (meer dan 200.000 definities en ruim 60.000 woorden), Bartlett's Familiar Quotations (ruim 22.000 woorden), The Concise Columbia Dictionary of Quotations (ruim 6000 woorden), The Concise Columbia Encyclopedia (meer dan 15.000 artikelen waarvan velen met foto's en tekeningen en enkelen met geluid), Hammond Atlas (met zowel topografische kaarten als reëlkaarten), Roget's Electronic Thesaurus (een synoniemenlijst) en The World Almanac and Book of Facts 1991. Dit cd-tje zit dus vol.



lijkt.  
 De voordelen zijn de prijzen van de geluidskarten (de CD-ROM drives zijn minder aantrekkelijk geprijsd) en het feit dat de Soundblaster door bijna alle softwarehuizen ondersteund wordt. Vrijwel alle nieuwe titels kunnen nu al via de Soundblaster PRO gedraaid worden, terwijl alle titels die de oude Soundblaster ondersteunen op deze nieuwe kaart zowel met muziek, spraak en gedigitaliseerde geluiden gewoon weergegeven kunnen worden. Bij de software voor de PRO zijn we echter nog geen titels tegengekomen die de mogelijkheden van de PRO (b.v. stereo) ook werkelijk benutten. Tot nu toe geven ze allemaal nagenoeg hetzelfde geluid als over de oude Soundblaster kaart. Voor de Soundblaster is een enorme hoeveelheid (muziek)software leverbaar om het geluidssysteem uit te breiden.

**• Richtprijzen Soundblaster.**

- SB PRO BASIC: FL. 549,=**
- SB PRO STANDARD: FL. 599,=**
- CD-ROM drive extern: FL. 1249,=**
- CD-ROM drive intern: FL. 999,=**
- Multi Media Upgrade Kit extern: FL. 1949,=**
- Multi Media Upgrade Kit intern: FL. 1749,=**

De Soundblaster kaarten en diskdrives hebben enkele voordelen en veel negatieve kanten. Nadelen zijn de afwijkende interface (niet SCSI compatible), de slechte documentatie, vage garantie, geen upgrade naar Windows 3.1 en de beperkingen van de kaart als deze gebruikt moet worden voor eigen muziek en geluidsdoeleinden. De caddy vinden we ook geen leuke uitvinding en de storing die de kaart produceert ervoeren wij soms als zeer hinder-

**MEDIA VISION**

Van dit merk zijn inmiddels al twee kaarten leverbaar: de Pro Audio Spectrum Plus (8 bits) en de Pro Audio Spectrum 16 (8 en 16 bits recording en playback resolution). Beide kaarten hebben een midi-interface en een CD-ROM interface (SCSI standaard). Door deze SCSI interface zijn deze kaarten geschikt voor vrijwel alle merken cd-spelers zoals Sony, Toshiba, Denon, NEC, Pioneer, Chinon en ga zo maar door.

De kaarten zijn AdLib en Soundblaster compatible, dus geven ook geen problemen met 'oude' software. De kaarten zijn duur, maar ideaal voor de muzikliefhebber die buiten z'n spelsoftware de uitbreiding ook gebruikt voor MIDI, sampling, mixen etc. en daarbij redelijke (8-bits) tot zeer goede (16 bits) kwaliteit verlangt. Door de universele aansluiting is de kaart makkelijk te combineren of uit te wisselen. Opvallend veel softwarehuizen ondersteunen deze kaarten al, ondanks het feit dat we hier met een nieuw produkt te maken hebben, dus dat is een positieve ontwikkeling.

Ook dit merk levert Upgrade Kits. De MPC Upgrade Kit Plus bevat de Plus-kaart en een Sony CDU535 cd-speler. Het Pro 16 Multimedia System bevat de Pro-16 kaart en een NEC Double Speed CDR83J cd-speler. De Sony heeft, net als de Soundblaster cd-speler een data transfer rate van 150kB. per seconde, maar de NEC Double Speed werkt 2 keer zo snel (300kB. per seconde). De Sony CD-player heeft een 64Kb. buffer voor vloeiende overgangen.

	PRO AUDIO SPECTRUM 16	PRO AUDIO SPECTRUM PLUS	SOUNDBLASTER PRO	ADLIB GOLD
<b>DIGITAL AUDIO</b>				
Recording/playback resolution	16 bits and 8 bits	8 bits	8 bits	12 and 8 bits
Max. stereo sampling rate	44.1 kHz.	44.1 kHz.	22 kHz.	44.1kHz.
Max. sampling signal to noise ratio	96 dB	55dB (effective)	48dB	nb
Variable filter	yes	yes	no	nb
CD-quality sound	yes	no	no	nb
<b>SYNTHESIZER</b>				
FM synthesizer chip	YMF 262	YMF 262	YMF 262	nb
Max. stereo voices	22	22	22	22
<b>MIXER</b>				
Recording from more than 1 source	yes	yes	no	yes
Master Volume settings	62 levels	40levels	8levels	99
Output amp.	4W/channel 4 ohms	4W/channel 4 ohms	4W/channel 4 ohms	nb
Total harmonic distortion	0.14%	0.14%	0.26%	nb
Support 16 bit audio	yes	no	no	yes?
<b>PC INTERFACE</b>				
Programmable DMA and IRQ	yes	yes	no	yes
PC DMA channels	0,3,5,6,7	0,1,3,5,6,7	0,1,3	nb
16 bit DMA transfer	yes	yes	no	nb
<b>MIDI</b>				
MIDI in and out	yes	yes	yes	yes
Joystick port	yes	yes	yes	yes
<b>SCSI</b>				
SCSI port	yes	yes	no	yes

Beide pakketten worden geleverd met Windows 3.1(!), een encyclopedie, een cd met 'Nautilus Multimedia Information Service' en King's Quest 5. De 16-bits versie heeft tevens Lotus 123 for Windows.

Beide Pro Audio kaarten zijn beter en uitgebreider dan de Soundblaster kaarten. Uiteraard is de 16-bits versie de beste wat betreft de geluidskwaliteit, maar ook de duurste. Wat evt. storing van de computer op deze kaarten aangaat, hebben we nog geen informatie. Hier komen we volgende keer op terug. De prijzen van de cd-rom spelers en upgrade kits zijn nog niet bekend.

**Pro Audio Spectrum Plus: FL. 799,=**  
**Pro Audio Spectrum 16: FL. 950,=**  
**MPC Upgrade Kit intern: ca. FL. 2500,=**  
**Pro 16 Multimedia System FL. ?**

## ADLIB GOLD SERIE

AdLib kwam als eerste met een geluidskaart voor de PC, maar deze kaart werd als snel overtroefd door de Soundblaster. Nu komt AdLib als laatste met z'n serie GOLD-PC kaarten en hoopt met allerlei extra's de concurrenten achter zich te laten.

Ook hier weer meerdere kaarten en andere combinaties. De eerste kaart is de GOLD PC-1000. Deze kaart heeft wel de MIDI-interface, doch heeft geen CD-ROM interface. De kaart is dus alleen geschikt voor gebruik in combinatie met software op (hard)disk, al is de interface los bij te kopen.

De GOLD AT-2000 heeft zowel een MIDI als een CD-ROM interface. Deze CD-ROM interface is eveneens SCSI compatible, dus ook hierop kan het hele rijtje spelers aangesloten worden.

De derde kaart is de MC-3000 die gelijk is aan de 2000, maar gebruik maakt van Micro Channel busstructuur.

Alle kaarten hebben nog aansluitmogelijkheden voor extra opties die uiteraard apart aangeschaft moeten worden.

Allereerst zijn ze compatible met Windows Voice Pad en verder kunnen hiermee (indien gekoppeld aan een telefoonlijn) interface en cassette- of bandrecorder gebruikt worden als telefoonbeantwoorder. Een andere optie is de 'Surround Sound' module. AdLib wil deze gebruiken om speciale effecten te bewerkstelligen zoals echo en nagalmeffekten. Het is de bedoeling deze optie te gebruiken in b.v. adventures om in kelders en gangen het geluid hol te laten klinken en voetstappen echo te geven.

De FM synthesizer is stereo en heeft 2 maal 10 kanalen. Voor de sampling (2 kanalen) wordt een DMA buffer gebruikt van 128 bytes, die moet voorkomen dat er pauzes hoorbaar zijn tussen achter elkaar afgedraaide samples. Ook voor extra kwaliteit is een 12 bits D/A converter gebruikt; nog geen cd kwaliteit, maar wel aanmerkelijk beter dan een 8-bits converter. Verder 2 times oversampling en een anti-aliasing filter om hinderlijke metaalachtige geluiden te onderdrukken (zo overbekend

van de Amiga). Alleen op deze kaart vinden we een toonregeling, waarmee we de hoge tonen en de bassen kunnen instellen. Volume- en toonregeling is instelbaar in 99 stappen.

Kwalitatief dus een zeer goede kaart die echter nog niet het geweld van de Roland kaarten kan evenaren; maar dan praten we natuurlijk wel over een andere prijsklasse. Ook hier zijn deze hoge kwaliteiten voornamelijk interessant als je meer doet dan alleen maar geluid weergeven bij spellen. De extra opties zijn best leuk, maar kosten weer geld en we moeten nog maar afwachten of de softwarehuizen deze ook gaan ondersteunen. Op dit moment dat dit artikel wordt samengesteld zijn we nog geen software tegengekomen die deze kaart ondersteunt. Zelfs Origin en Sierra doen nog niet mee. De AdLib fans kunnen dus beter eerst de kat uit de boom kijken.

### Richtprijzen AdLib GOLD

**GOLD PC-1000: FL. 699,=**  
**GOLD AT-2000: FL. 799,=**  
**GOLD MC-2000: FL. 999,=**  
**SURROUND MODULE: FL. 229,=**

## ALLEEN CD-ROM

Het aanschaffen van één van de bovengenoemde geluidskaarten is voorlopig geen noodzaak, gezien de kwaliteit die de softwarehuizen tot nu toe te bieden hebben. Zeker als je al een Soundblasterkaart hebt of wanneer je alleen belangstelling hebt voor de CD-ROM als informatiedrager.

Een losse cd-rom speler kan (mits SCSI-compatible) direkt aangesloten worden op een SCSI-interfacekaart, zoals die gebruikt wordt voor de harddisk. Heb je een IDE/AT of MFM/RLL controller, dan zul je dus een losse SCSI kaart moeten aanschaffen. Wat je verder nodig hebt is de software voor de cd-rom speler, want DOS is hierop nog niet voorbereid. Microsoft brengt deze driver uit onder de naam MSCDEX. Deze driver heb je absoluut nodig (minimaal versie 2.0) en moet dan ook bij de speler geleverd worden. Zonder deze software werkt het apparaat voor geen meter.

Op dit moment zijn er nog weinig apparaten op de markt. In Engeland zijn 2 cd-rom spelers van Philips verkrijgbaar: de CM-50 en de CDD-461. De eerste is niet Multimedia compatible, want deze is te langzaam. Van de tweede heb ik geen gegevens. In Nederland heb ik deze drives niet kunnen vinden. Wel zijn hier -zij het op zeer beperkte schaal- de volgende spelers verkrijgbaar:

LMS CM-201, interne drive met controller, kabels en software. Richtprijs FL. 1650,=.  
LMS CM 221, externe snelle drive voor ISA-bus inclusief controller, kabels en software. Richtprijs FL. 2300,=.

De Sony en NEC drives ben ik los nog niet tegengekomen. Ook is een set leverbaar met de code LMS CM-50. Gezien het

typenummer zou hier best de trage drive van Philips in kunnen zitten.

## KONKLUSIE?????

Toen ik begon aan de voorbereidingen van dit artikel had ik documentatie van een Pro Audio Spectrum geluidskaart, die inmiddels niet meer geleverd wordt en deze gegevens zijn dus al geschrappt in dit verslag. De AdLib GOLD muziekaart is bijna een jaar geleden al aangekondigd maar softwarehuizen die deze kaart gebruiken kom je nauwelijks tegen; zelfs Sierra ondersteunt deze kaart nog niet. De nieuwe Pro Audio wordt daarentegen nu reeds behoorlijk ondersteund, al gebeurt dit nog niet voldoende om deze kaart echt goed te kunnen laten doorbreken. Zeer opmerkelijk -en hoopgevend- is het bericht van Homesoft dat de eerste series kaarten van dit merk zo snel waren uitverkocht in de V.S. dat we hier in Europa nog even moeten wachten voor we iets van dit merk kunnen bekijken en beluisteren.

Windows 3.0, waarmee mijn eerste recensie-exemplaar (Soundblaster) was uitgerust, is inmiddels verouderd en een groot softwarehuis als Origin (zie de recensies van Ultima elders in dit blad) doet -voorlopig?- niet mee en is een geheel eigen weg ingeslagen.

Dit rommeltje begint op de "New Media Systems" van Philips te lijken: eens aangekondigd als de grote doorbraak op MSX- en thuiscomputergebied, nu nergens meer leverbaar en veel teleurgestelde gebruikers zitten met een vrijwel waardevol MSX-computer opgescheept.

Zo erg kan het met een PC natuurlijk nooit worden. Het computersysteem is over de gehele wereld al ingeburgerd en wat betreft software op CD zit het wel goed. Dit medium zal blijven en zeker nog uitbreiden (b.v. beschrijfbaar cd's die de harddisk kunnen vervangen), maar hoe -en waarop- we deze schijfjes nu definitief gaan afspelen moeten we nog maar even afwachten. In deze bijlage vind je reeds enkele echte Multimedia softwaretitels op cd-rom en tegen het einde van het jaar zal een hele smak van dit materiaal verschijnen.

De Soundblaster kaart en cd-rom zijn de enige die we werkelijk hebben aangesloten en getest. Van de andere systemen staan hierboven alleen de technische gegevens uit de folders en de persberichten. Zodra deze kaarten en cd-rom drives op de markt zijn zullen we dit artikel vervolgen. Voor ons is het belangrijkste dat we willen weten of het hinderlijke storen alleen bij de Soundblaster gebeurt of dat de andere kaarten hier ook last van hebben. We zullen de andere kaarten in ieder geval op dezelfde machine en in hetzelfde slot installeren om dit goed te kunnen vergelijken. De testconfiguratie gaat een paar weekjes in de kast.

### Alfred Debels.

Met dank aan Computercollectief en Homesoft voor het beschikbaar stellen van het materiaal voor dit artikel.

# GAMES OP CD-ROM

## VOORLOPIG NOG WEINIG VOORDELEN

Software op CD-ROM is nog nieuw zodat we slechts enkele titels konden vinden die echt afwijken van de software op floppies. Het merendeel is volkomen gelijk aan de disketteversie en van enkele titels is het geheel overbodig dat er een CD-ROM van is uitgebracht.

Vrijwel alle cd's moeten geïnstalleerd worden. Dit kan op harddisk of op diskette en meestal kost dit niet meer dan een paar honderd bytes. Deze installatie is tevens nodig om een spel te kunnen SAVEn. Sommige softwarehuizen leveren hun pakket compleet met zo'n diskette; veel softwarehuizen leveren extra nog een aantal bugs.

Vaak vind je extra informatie en demo's op de cd's, maar daar de handleidingen meestal niet zijn aangepast moet je deze zelf opzoeken in de directories. De enkele titels die echt voor cd-rom herschreven zijn vallen zeer goed op tussen de rest.

### WONDERLAND

Softwarehuis: Virgin.  
Hercules/EGA/VGA/MCGA.  
Roland MT-32/AdLib  
Richtprijs: FL. 119,=

De recensie van dit spel vind je in Software Gids nr. 7. De prijs van de cd is gelijk aan die van de disketteversie en de software is ook gelijk. Deze cd spaart dus alleen een beetje ruimte op je harddisk uit. Het SAVEn is niet aangepast. Zowel voor het wegschrijven van de lay-out als van een spelsituatie probeert de software dit eerst op de cd te doen, maar het zal nog zeker een jaar duren voor dit mogelijk is. Na het forceren van enkele errors kom je wel bij de drive waarop je het spel wilt bewaren en lukt het allemaal. Niet netjes!!

### ZORK TRILOGY

Softwarehuis: Virgin.  
Richtprijs FL. 99,=

Geen geluid, alleen tekst en een heleboel rommel op het scherm in de vorm van codes uit een tekstverwerker. Ondanks het feit dat de cd iets goedkoper is dan de drie disketteversies heeft het geen enkele zin om dit op cd te kopen. De tekstadventures zijn allemaal zo klein dat ze uitstekend vanaf een 5.25" diskette gespeeld kunnen worden; zelfs een harddisk is overbodige luxe. Ook deze software wil in eerste instantie het spel op cd SAVEn. De spellen zelf zijn alleen geschikt voor de liefhebbers van makkelijke en ouderwetse tekstadventures, waarbij je zelf de opdrachten moet intikken, niets hoort en geen afbeeldingen ziet. Aardig voor op een XT met alleen Hercules, maar zelfs voor deze minimale configuratie zijn betere spellen verkrijgbaar.

### THE INFOCOM COLLECTION

Softwarehuis: Virgin.  
Richtprijs: FL. 139,50

Hiervoor geldt vrijwel hetzelfde verhaal als voor de ZORK trilogy hierboven. Het enige verschil is het ontbreken van de rommel van de tekstverwerker(?) op het scherm. Deze cd bevat de volgende vier tekstadventures:

HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY uit 1984, PLANETFALL uit 1985, WISHBRINGER uit 1986 en LEATHER GODDESSES OF PHOBOS uit 1987.

### WING COMMANDER DELUXE EDITION

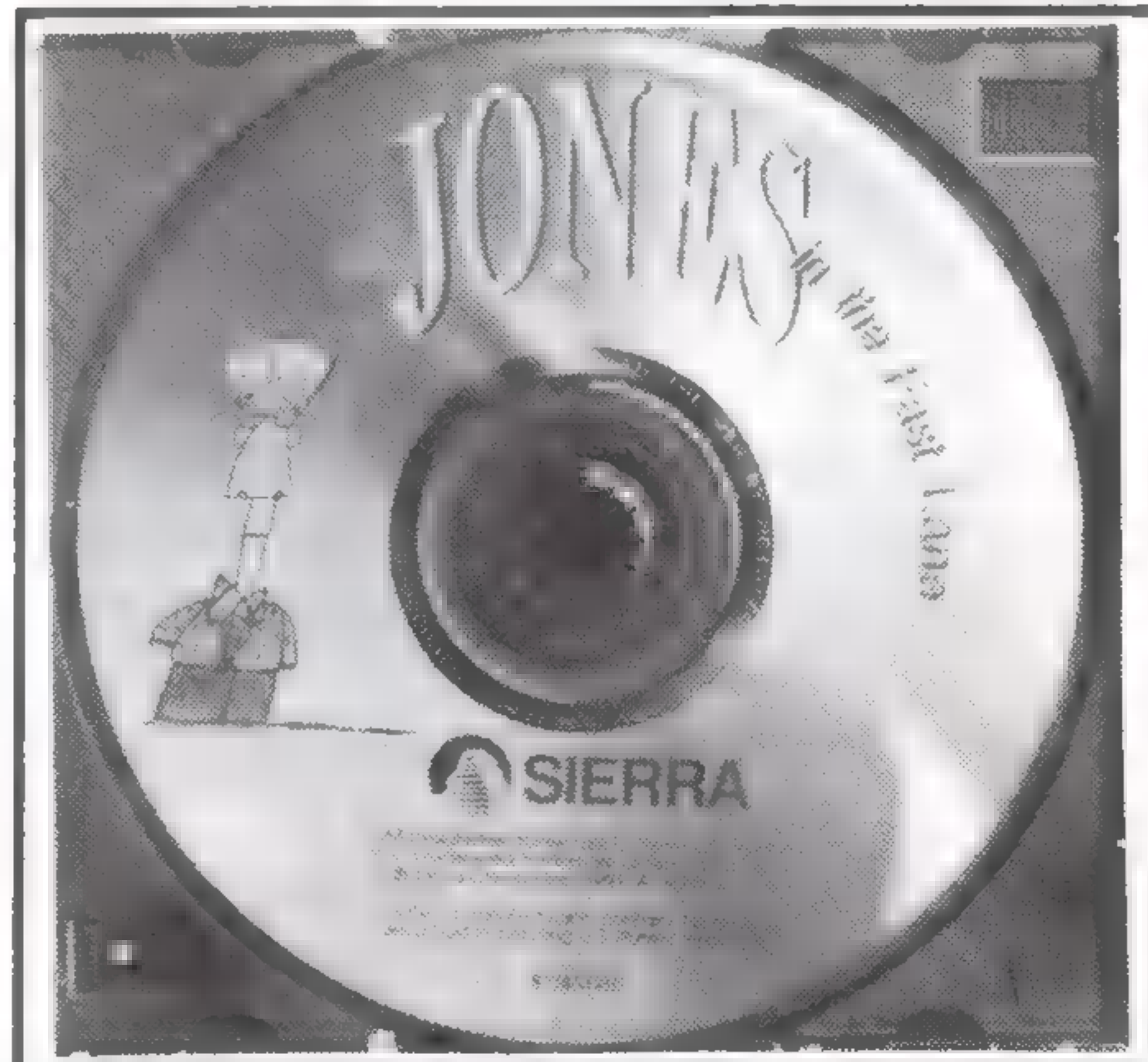
Softwarehuis: Origin.  
Richtprijs: FL. 219,=

De gegevens vind je op pagina 16, waar de disketteversie is beschreven. Deze cd is gelijk en heeft dus geen extra geluid o.i.d. De FL. 70,= extra betaal je dus alleen om ruimte op je harddisk vrij te houden en voor zo'n bedrag is het de overweging waard om toch maar een ouderwetse backup op disk te maken.

### JONES IN THE FAST LANE

Softwarehuis: Sierra.  
PC & compatibles, 640Kb., VGA.  
Keyboard/joystick/muis.  
Sprak: CD-Audio, Sound Blaster, CMS-Gameblaster, Tandy 1000L DAC/2500XL DAC, Disney Sound Source.  
Muziek: PC-speaker, Roland MT-32/LAPC-1/MT1000/CM32L/CM-64, CMS-Gameblaster, Soundblaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, Tandy 3-voice, IBM PS1 DAC.  
Richtprijs: FL. 159,=

Dit is een cd waarvoor de software helemaal herschreven is. Alle figuren in het spel spreken en dit loopt nog synchroon



met de animatie ook. Deze teksten zijn nieuw en zitten vol humor. Zo hoor je op de fabriek dat de werkomstandigheden slecht zijn en het salaris laag is. Ook de andere personen hebben regelmatig commentaar op wat je doet. Enkele figuren in het spel zijn vervangen (er staat o.a. een nieuwe bediende bij Monolith Burgers) en al deze veranderingen maken het zeer leuk om dit spel weer te spelen.

Op de cd staan enkele drivers om het spel meteen te kunnen beginnen, maar de ideale combinatie -sprak via de cd en muziek via de geluidskaart- moet je d.m.v. een install-optie op de harddisk vastleggen. Hier komt dan tevens plaats om het spel te SAVEn.

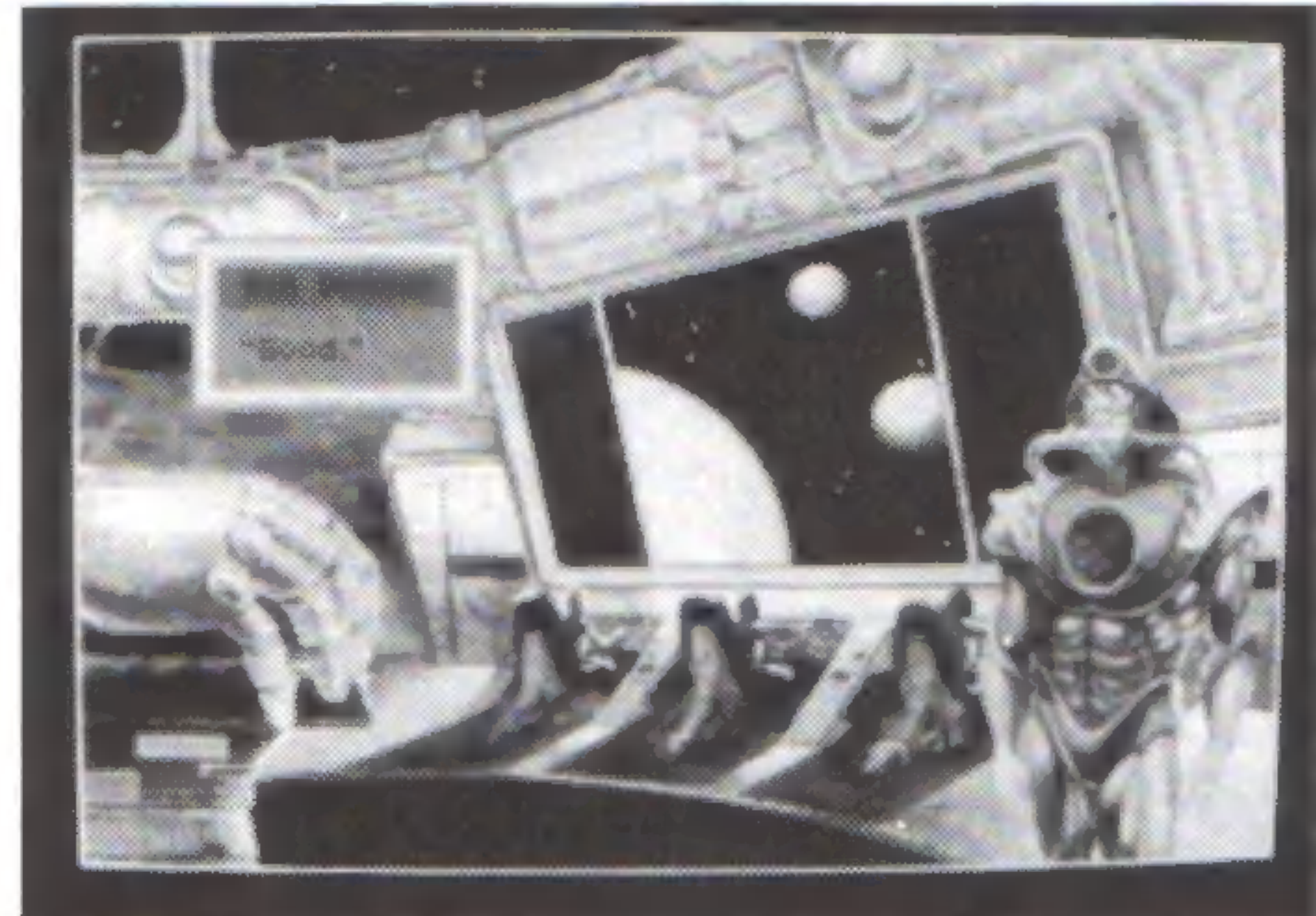
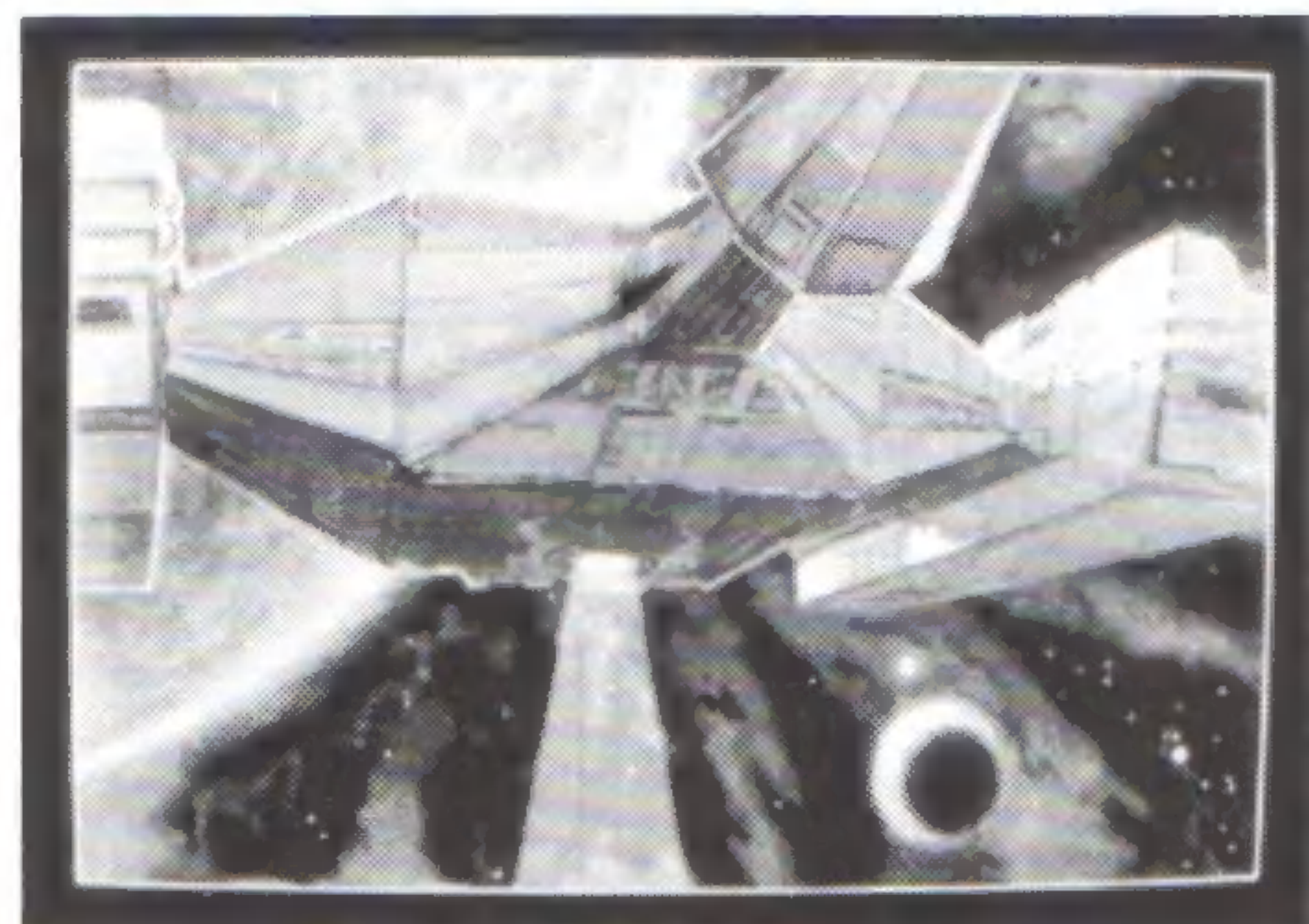
Dit is een leuke cd geworden die de mogelijkheden van het nieuwe medium goed benut. De prijs is hierdoor zeer redelijk. Dit spel is al wat ouder (de recensie staat in Software Gids nr. 6) maar is gezien het



concept nog steeds aardig. In tegenstelling tot veel andere titels die zijn herschreven hoor je hier de spraak direkt van de cd en loopt de muziek via de geluidskaart.

## STELLAR 7

**Softwarehuis: Dynamix.**  
**PC & compatibles, min 80286 12 Mhz., 640Kb.,**  
**CGA/EGA/VGA/MCGA(4 kleuren).**  
**Keyboard/joystick/muis.**  
**Muziek en spraak: cd-audio.**  
**Geluidseffekten: AdLib, Soundblaster.**  
**Richtprijs: FL. 149,=**



Ook dit spel is herschreven (recensie in Software Gids nr. 7) al zijn de wijzigingen niet zo ingrijpend als bij Jones. Spraak en muziek komen rechtstreeks van de CD, dus zijn van topkwaliteit. Muziek hoor je tijdens het gehele spel op de achtergrond en deze is uitschakelbaar. Spraak hoor je bij de introductie, de briefings en na elke ronde (ook als je deze verloren hebt). Door de cd kwaliteit van spraak en muziek klinkt het allemaal erg indrukwekkend. De geluidseffekten hoor je via de geluidskaart en met de volumeregeling van de cd-speler (of softwarematig) moet je de juiste balans instellen, zodat beiden goed hoorbaar zijn. Ook dit softwarehuis heeft z'n best gedaan om een aantrekkelijke cd te maken. Zelfs de verpakking is aangepast, want de cd ligt niet los in de doos, maar zit in een houder van 'piepschuim'. Een geslaagd pakket met een zeer redelijke prijs, al moet je het spel nog niet kennen. Als dat wel het geval is valt er weinig nieuws te beleven.

### THE MICROPROSE COLLECTION

Onder deze titel brengt dit softwarehuis meerdere cd-pakketten op de markt waarvan wij er 2 zullen beschrijven. Het eerste pakket bevat RED STORM RISING en CARRIER COMMAND op cd. De spellen ondersteunen VGA en de geluid-

skaarten van AdLib, Innovation en Tandy 1000. Het pakket kost FL. 149,= en voor deze prijs krijg je achterhaalde programma's, die nergens aangepast zijn voor cd (dus geen extra muziek, spraak of geluidseffekten) zodat deze cd helemaal niet aantrekkelijk is. Daarbij komt nog dat dit geen spellen zijn die veel ruimte op de harddisk innemen en zelfs makkelijk vanaf een diskette te spelen zijn.

Het tweede pakket bevat 3D POOL, SOCCER, SAVAGE en RICK DANGEROUS. Dit pakket kost FL. 179,= en is nog minder interessant. Geen VGA en alleen geluid via de interne speaker. Hopeloos verouderde spellen zonder aanpassingen en ook dusdanig klein, dat ze van een floppy gespeeld kunnen worden.

## ULTIMA 6 + WING COMMANDER

Deze combinatie kost op cd FL. 219,= en dat is pittig voor een pakket dat niets nieuws te bieden heeft. Net als WING COMMANDER met de twee datadisks is het enige voordeel de ruimte die je vrijhoudt op de harddisk. Een install-optie verzorgt het aanmaken van een datadisk of ruimte hiervoor op de harddisk.

## THE SOFTWARE TOOLWORKS CD GAME PACK 2

**PC & compatibles, min. 640Kb.,**  
**DOS versie: 3.3 of hoger.**  
**MSCDEX 2.1 of hoger.**  
**CGA, EGA, VGA.**  
**Puzzle Gallery alleen EGA of VGA,**  
**Life & Death alleen CGA.**  
**Richtprijs: FL. 179,=**

De volgende 10 titels staan op deze verzameld cd:

CHECKERS, ROBOT TANK, PUZZLE GALLERY, BRUCE LEE LIVES, BEYOND THE BLACK HOLE, CHESSMASTER 2100, LOOPZ, CRIBBAGE KING, BACKGAMMON, LIFE & DEATH.

CHECKERS (damspel), CHESSMASTER 2100 (schaakspel) en BACKGAMMON zijn overbekend en hoeven geen toelichting. CRIBBAGE KING is een mij onbekend kaartspel. ROBOT TANK is een hopeloos verouderd flutspelletje. PUZZLE GALLERY bevat voornamelijk schuifpuzzels en ook een heleboel andere puzzelspellen; grafisch erg eenvoudig, maar verder best aardig en leuk voor kinderen. BRUCE LEE LIVES is een karate-aktiespel dat er redelijk uitziet en goed speelbaar is. BEYOND THE BLACK HOLE is het oeroude tennis, maar dan in 3-D stereo. In de doos vind je hiervoor een kartonnen brilletje. Dit is even leuk maar na een half uurtje ben je wel uitgetennist. LOOPZ is leuk! Een soort TETRIS, maar dan zonder dat de blokken vallen. LIFE & DEATH is een medisch spel waarbij je mensen met vreselijke aandoeningen in een ziekenhuis moet behandelen. Jam-

mer genoeg is dit spel alleen in CGA en dat is echt niet meer om aan te zien.

Het pakket bevat alle originele handleidingen zodat het geheel bijna een kilo weegt. Niets is bij deze oude spellen aangepast aan Multimedia dus alleen geluid via de interne speaker en voornamelijk EGA. Toch krijg je voor dit bedrag heel wat en wie b.v. nog geen bordspellen voor de computer heeft en verder weinig andere spellen kan hiermee leuk beginnen. Het programma maakt zelf een file op (hard)disk.

## European Space Simulation

Dit spel staat beschreven in Software Gids nr. 12 en inmiddels is de CD versie uit. Dit zou een goed voorbeeld zijn van wat we allemaal op een cd kunnen zetten, want buiten het spel zoals dat op diskette staat heeft de cd 200Mb. videobeelden (geen stilstaande maar echte filmbeelden) en 300Mb. geluid op cd kwaliteit. Via de videofilms kun je de ruimtevaartgeschiedenis bekijken vanaf de eerste Spoetnik vluchten t/m de Shuttle vluchten. De oude Russische beelden zijn in zwart/wit, maar de Amerikaanse beelden zijn allemaal in kleur. Uiteraard zit op de cd ook de fotoserie, die we kennen van de disketteversie, maar die is ineens niet zo indrukwekkend meer. Deze cd werkt niet met memorymanagers en niet met MSCDEX. Buiten dat zat de cd vol met bugs en hebben we erg veel moeite moeten doen om hiervan iets te zien. Gewoon spelen of de demo bekijken was er niet bij. Helaas! En dat voor FL. 199,=!

## The COLLECTOR'S EDITION Award Winning Games

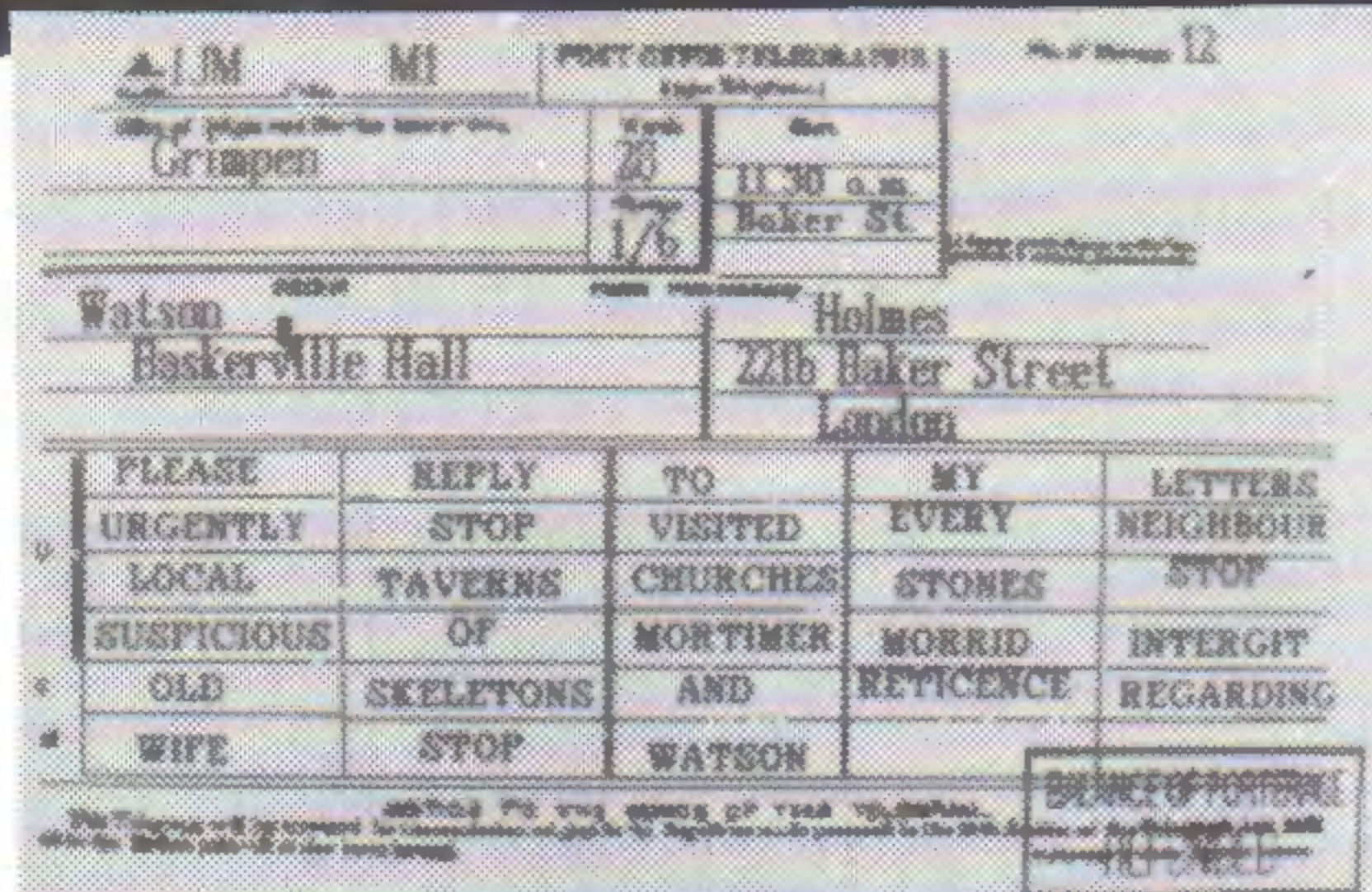
Het wordt vervelend, maar ook hier heb ik weer een cd die niets toevoegt aan de disketteversies. Op deze cd van Access staan MEAN STREETS, CRIME WAVE, WORLD CLASS LEADERBOARD en ECHELON. De spelkwaliteit varieert van matig tot zeer redelijk, maar muziek of geluid via cd is niet hoorbaar. Ook de geluidskaarten worden niet ondersteund en alleen "REAL SOUND" is mogelijk. Dit klinkt heel goed mits je een externe versterker hebt gekoppeld aan je PC. Gewoon een verzameld cd'tje dat niets te maken heeft met Multimedia en geen voordelen biedt boven de disketteversies, want echte harddiskvreters zijn het niet.

## HOT ON CD

Het is maar wat je HOT noemt! Zeer zwakke en verouderde EGA graphics, geluid via de interne speaker, kinderachtige spellen, een slechte foutafhandeling en een handleiding die een startprocedure opgeeft, die op de gehele cd nergens is te vinden. Dit levert het softwarehuis Rainbow Arts als 'HOT ON CD'. Ik blijf hier koud onder en de prijs zal me een zorg zijn; altijd te duur.

# THE HOUND OF THE BASKERVILLES

Softwarehuis: On-Line.  
PC & compatibles, min. 640Kb.,  
VGA met min. 256Kb., MSCDEX  
2.11 of hoger, muis.  
AdLib, Sound Blaster.  
Richtprijs: FL. 129,=



"A Sherlock Holmes Murder Mystery" staat als kop boven de titel, maar dat heb ik in deze software nauwelijks kunnen ontdekken. Een spel is dit zeker niet!

Wel is deze cd een uitstekend voorbeeld van wat we met dit medium kunnen doen en als demo kan deze software uitstekend dienst doen. Het hele verhaal wordt weergegeven door krantenknipsels, brieven, telegrammen, aantekeningen en foto's die Holmes en Dr. Watson hebben verzameld over deze duistere moordenaar. Je kunt het allemaal bekijken en de teksten kun je zelf lezen of laten oplezen zodat je de gesproken teksten via de luidspreker hoort. Op sommige momenten krijg je ook nog stukjes animatie te zien. Daar de Sherlock Holmes verhalen zich in de vorige eeuw afspelen zijn veel beelden in zwart/wit en wordt slechts een enkele keer wat kleur gebruikt (voornamelijk geelbruine tinten). Wat dit betreft had hiervoor beter een modern verhaal gekozen kunnen worden met beelden in 256 kleuren VGA.

De cd wordt compleet geleverd met een 3.5" installatie diskette.

Na een uurtje heb je alles wel gelezen en gezien, want bij het aanklikken van data op een kalender krijg je voor een deel de-

zelfde beelden te zien als bij het aanklikken van de spullen die op het bureau van Holmes liggen. Nu kan de cd in de kast. Leuke, maar dure demo!

## SHAREWARE GAMES OVER 300 DISCS OF GREAT GAMES

Softwarehuis: Cameron.  
PC & compatibles.  
Richtprijs: FL. 99,=

Dit is nu eens een ander voorbeeld van de voordelen van een cd. Niks Multimedia, geen adembenemende videobeelden of nieuw geluid, maar gewoon waanzinnig veel spelsoftware die -ook als het gaat om shareware- op diskette aanmerkelijk duurder zou zijn. 300 diskjes krijg je nergens voor dit bedrag; zelfs leeg niet.

Op deze cd staan 15 grafische avontures, 23 tekstadventures, 36 arcadespellen, 18 bordspellen, 23 kaartspellen, 3 educatieve spellen, 13 strategische spellen, 3 sportspellen en verder 23 spellen onder een VGA/EGA directory en 27 stuks onder 'diversen'. Hierbij heb ik de varianten niet meegerekend (van sommige spellen zijn meerdere uitvoeringen opgenomen)! Ondanks het feit dat er een aparte VGA/EGA directory aanwezig is, zitten bij de andere directories ook behoorlijk wat spellen in deze grafische modes, maar het meeste aldaar is toch in CGA of Hercules.

Deze cd heeft geen handleiding en de opstart-procedure die op de schijf staat klopt niet, maar verder krijg je wel waar voor je geld. Alleen al het inventariseren van deze cd kost je een hele dag en als je eenmaal alles bekeken en geprobeerd hebt ben je alweer een weekje verder. Uiteindelijk vind je wel een aantal titels die je aanspreken of je moet persé alleen maar belangstelling hebben voor grafische hoogstandjes; op dat gebied heeft deze cd slechts een tiental titels.

Een kale cd, geen documentatie, sommige spellen in BASIC (evt. zelf compileren), soms MOET het spel overgezet worden naar (hard)disk vanwege het SAVEn van de configuratie of het spel zelf, geen menu's, geen... geen... maar toch leuk! Veel spellen (van zeer slecht tot zeer goed) en een zeer lage prijs!

Ik vind dit een prima voorbeeld van de voordelen van een CD. In plaats van een propvolle bak met diskjes slechts één cd met van alles wat. Sommige spellen hebben zelfs geluid via AdLib of Soundblaster en vrijwel iedereen vindt op deze cd wel een tiental titels die de moeite (en het geld) waard zijn. Op de cd staat tevens een tekstfile die via de printer afgedrukt kan worden en deze geeft ook een overzicht van de directories. Met een code of wat kanttekeningen kun je zelf op deze uitdraai aangeven om wat voor spel het gaat en of je het interessant vindt.

AANRADER!

## KING'S QUEST 5

Softwarehuis: Sierra.  
PC & compatibles, min. 386SX,  
min. 2Mb. DOS 3.1 of hoger, VGA.  
Muis noodzakelijk.  
AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Pro Audio Spectrum.  
Richtprijs: FL. 169,=

Dit adventure is ook herschreven voor cd-rom en op deze cd vind je zowel de gewone als de Windows versie. De teksten op het scherm zijn vervangen door gedigitaliseerde spraak en dat is bij dit programma zeer de moeite waard, gezien de diverse personages die in het spel rondlopen. Vooral bij dergelijke verhalen is het leuk dat nu iedereen die je tegenkomt een eigen stemgeluid heeft en soms een accent. De introductie is door het weglaten van de teksten een vloeiend geheel geworden, dat nu veel meer indruk maakt dan de losse onderdelen met tekst. Wel is dit een voorbeeld van een programma, waarvoor je kennis van de Engelse taal behoorlijk moet zijn, anders kun je het verhaal niet volgen. Op sommige lokaties hebben de makers zich extra uitgesloofd om een sfeervol geheel te maken en zo kan het gebeuren dat je stemmen hoort op de voorgrond, op de achtergrond met daarbij nog wat zachte muziek. Beeld en verhaal zijn verder niet aangepast, al is de ruimte van de teksten op enkele plaatsen opgevuld met het gezicht (met lip-synchrone animatie) van de persoon die je hoort spreken.

Leuk om dit allemaal nog eens te zien en te horen en nog veel leuker als je dit adventure nog niet kent!

## WRATH OF THE DEMON

Dit spel is beschreven in Gids nr. 10. De cd-versie is exact gelijk en er wordt zelfs direct vanaf de cd gespeeld. De prijs is echter een tientje lager!

## SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

Softwarehuis: ICOM SIMULATIONS.  
PC/AT & compatibles, min. 12  
Mhz., min. 640Kb., CD-ROM drive,  
DOS 3.3 of hoger, VGA, muis,  
Soundblaster kaart of compatible.  
Richtprijs: FL. 199,=

Dit is een echt Multimedia pakket, dus geen uitgebreide of aangepaste versie van een bestaand programma. Zelfs de doos is geheel aangepast aan dit nieuwe medium: plat en lang met net voldoende ruimte voor één cd en wat drukwerk. De cd bevat 375Mb. aan materiaal, waaronder ruim 90 minuten gedigitaliseerde videobeelden met gedigitaliseerde spraak. Verder zit het programma boordevol met losse gedigitaliseerde plaatjes.

Het hoofdmenu geeft je de keuze uit 3 mysteries, die opgelost moeten worden. Elk verhaal begint met een introfilm plus

verhaal waarna je zelf op pad moet om clues te vinden, te onderzoeken en personen te ondervragen. Dit gebeurt helemaal in de stijl van de Holmes verhalen. Uiteraard wordt alleen de muis gebruikt voor het aanklikken van namen, adressen, krantenartikelen en items en verder kun je regelmatig achterover gaan zitten om in alle rust de beelden en verhalen te aanschouwen. Sherlock Holmes werkte ook zo, want tegen het einde van de vorige eeuw ging het er allemaal wat rustiger aan toe: veel praten onder het genot van kleine glaasjes sherry en dikke sigaren. Wie dan ook vuurgevechten of stuntwerk op z'n scherm wil zien zit met deze software helemaal in de verkeerde hoek. Het programma houdt je prestaties bij in een sco-retabel. Hoe meer je zelf onderzoekt hoe hoger je score, maar hoe meer je je laat leiden door de videobeelden alleen hoe lager je score. Holmes had geen video en zeker geen computer, dus voor de fanatieke speurders is in het programma hiermee rekening gehouden. Wat hij wel had waren kranten en in het pakket vind je dan ook enkele miniatuur uitgaven van Londense dagbladen op vergeeld papier met een doordringend sterk lompengeurtje. Dit luchtje, een sigaar (zelf aanschaffen) en

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

## WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO? DELUXE CD-ROM VERSION

**Softwarehuis: Brøderbund.**  
**PC/AT & compatibles, min. 12 Mhz., 640Kb., VGA, harddisk, CD-ROM, DOS 3.1 of hoger.**  
**Keyboard/muis.**  
**Aantal spelers: 1.**  
**Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Pro Audio Spectrum, Tandy DAC, PS/1 Audio Option, Compu-Add Multimedia Sound Card, Thunderboard.**  
**Richtprijs: FL. 199,=**

Van dit spel uit de bekende WHERE IN ..... serie (zie Software Gids nr. 6 en nr. 9) zijn 3 versies uitgebracht. Eén standaard versie op diskette, één DELUXE versie op diskette en deze DELUXE versie op CD-ROM. De standaard versie omvat 30 landen, de DELUXE editie op diskette 45 en deze cd-versie heeft maar liefst 60 landen. Verder staan op de cd 130 gedigitaliseerde foto's van deze landen, honderden animaties en 150 authentieke, gedigitaliseerde, melodieën. Hiervoor zijn traditionele muziekstukken gebruikt van Smithsonian/Folkways Recordings; dus op deze cd geen elektronisch gepingel of discogeluiden. Uiteraard bevat ook dit pakket weer een 960 pagina's dikke World Almanac en in totaal hebben we

een kilo aan gewicht en 120 megabyte aan computervoer. Niks voor een notebook portable computertje dus.

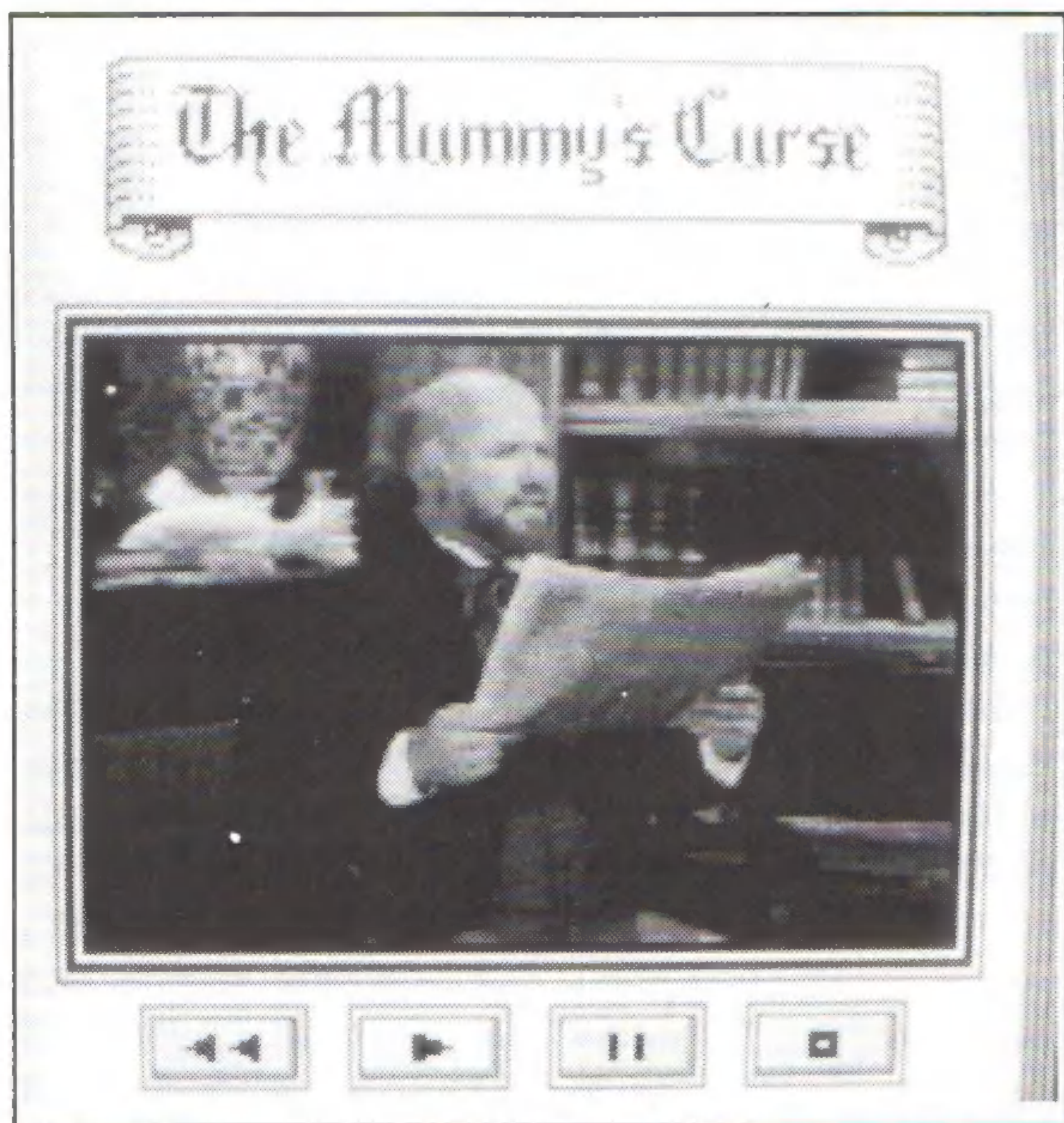
De hele serie gaat over het oprollen van de bende van Carmen Sandiego en uit de titels van de serie blijkt waar deze bende opereert. In deze DELUXE versie gaat het dus over de gehele wereld. Het nadeel van de serie was de beperkte hoeveelheid informatie en clues. Op deze cd is daar echter geen sprake van. Het spel is nu uitgebreid en bevat maar liefst 3200 clues zodat je niet vaak dezelfde teksten zult tegenkomen. Verder zijn er nog 16 landkaarten ingevoerd en heb je met 20 misdadigers te maken. De moeilijkheidsgraad wordt automatisch aangepast aan jouw prestaties. Hoe beter je het doet, hoe lastiger het spel wordt. De beelden zijn perfect, geluid en muziek zijn goed en de documentatie is schitterend.

Deze DELUXE-CD versie zit vol humor en is dusdanig uitgebreid dat je hem rustig kunt spelen als je de disketteversie al kent.

Topklasse!

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

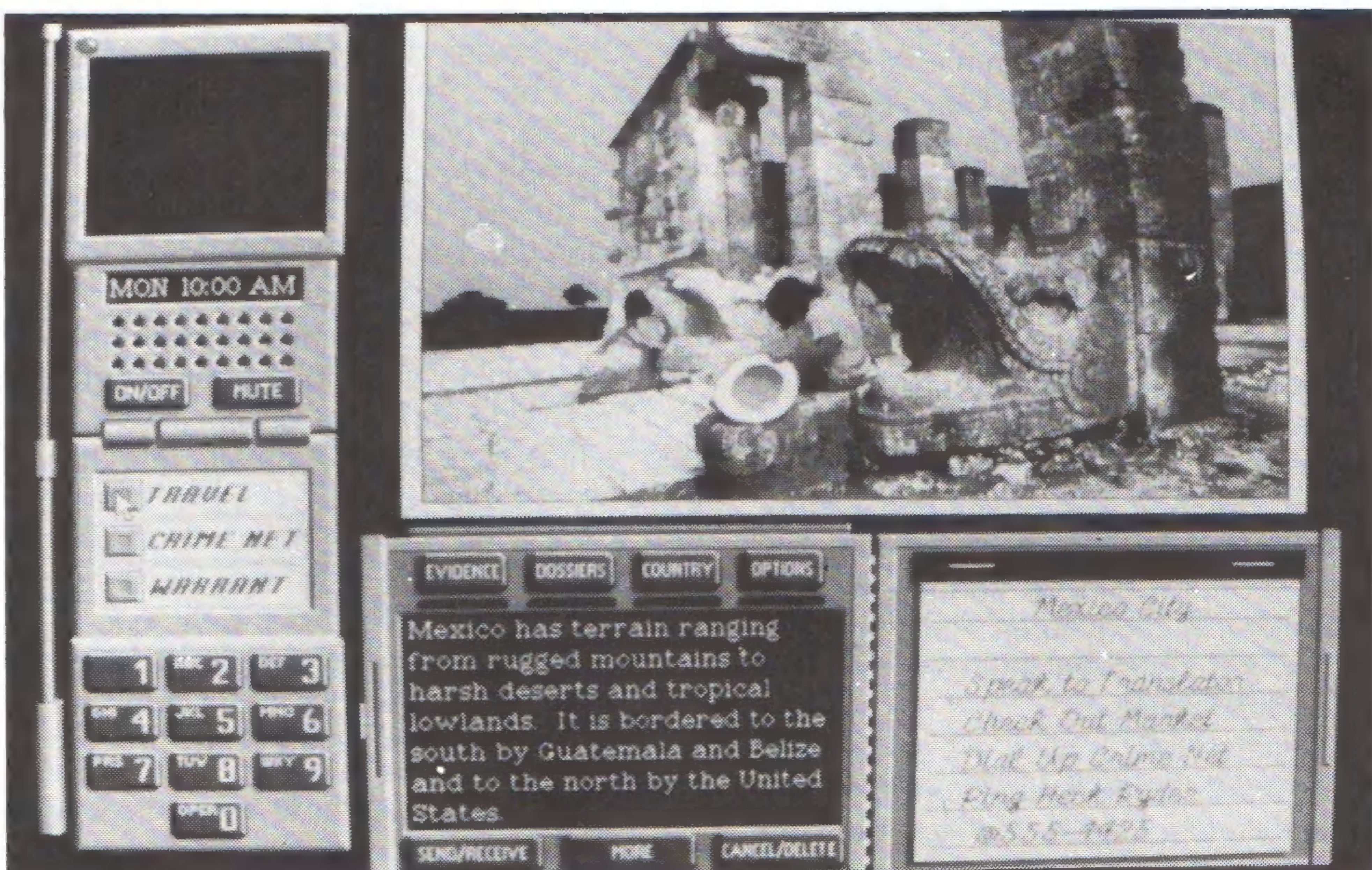
De CD-ROM software is beschikbaargesteld door  
 Homesoft, Computercollectief en D&S Software.



de beelden van de artiesten die het verhaal spelen in kleding uit de 19e eeuw, moeten je helemaal in het sfeertje van die tijd terugbrengen.

Over een jaartje is dit allemaal achterhaald en zullen we zeker fraaiere en betere programma's kunnen bekijken via de cd, maar voorlopig is dit een schitterend pakket voor de bezitters van een Multimedia computer met liefde voor het vak van de oude speurders. Een handleiding zul je niet aantreffen, want op de cd is een compleet instructieverhaal opgenomen; ruimte zat dus waarom zou je dit nog laten drukken?

Het enige kleine nadeel is de Engelse taal. De Amerikanen krijgen het niet voor elkaar om het 'afschuwelijke' Engels van de aristocraten uit die tijd netjes uit hun strot te persen. Je hoort soms duidelijk dat het Amerikanen zijn.



# COMPUTER THUIS

Postbus 1376 - 1300 BJ Almere

## STOFHOEZEN

### DeskTop Set

voor monitor, desktop 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.

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

Prijs: f 12,95

### Printer hoes

80 koloms

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

Prijs: f 8,95

### Mini-Tower hoes

Prijs: f 8,95

### Tower hoes

Prijs: f 9,95

### Color monitorhoes

Voor 14" kleuren monitor.

Prijs: f 8,95

### Keyboard hoes

Voor AT en AT-look toetsenborden.

Prijs: f 4,95

### Systeemkasten

DeskTop, Mini Tower en Tower  
& 102 keyboards

ook leverbaar in  
**ZWART**

## Een prettige vakantie met je PC, Amiga of Atari ST

want alleen maar bruin-bakken is ook niet alles

### Shadowland

PC/MS-DOS 3.5" VGA.

Prijs: f 99,50

### Realms

PC/MS-DOS CD-ROM VGA

Prijs: f 119,50

### Shuttle

The Simulator

PC/MS-DOS 3.5" VGA

Prijs: f 165,95

### Aces of the Pacific

PC/MS-DOS 3.5" VGA

Prijs: f 132,95

### Ishar

PC/MS-DOS 3.5" VGA

Volledig in het Nederlands vertaald!

Dus zowel de handleiding als de schermteksten.

Prijs: f 99,50

### Lure of the Temptress

PC/MS-DOS 3.5" VGA of Amiga.

Volledig in het Nederlands!

Prijs Amiga versie: f 102,95

Prijs PC/MS-DOS versie: f 119,50

### The Humans

PC/MS-DOS 3.5" of Amiga.

Volledig in het Nederlands!

Prijs Amiga versie: f 99,50

Prijs PC/MS-DOS versie: f 116,50

### Pinball Dreams

Amiga of Atari ST.

Met Nederlandstalige handleiding!

Prijs: f 86,50

### Deliverance

Amiga of Atari ST

Met Nederlandstalige handleiding!

Prijs: f 86,50

### Project-X

Amiga.

Met Nederlandstalige handleiding!

Prijs: f 86,50

### Aquaventura

Amiga.

Met Nederlandstalige handleiding!

Een 3-D shoot-em-up game met ray-trace achtige graphics.

Prijs: f 86,50

### Ashes of the Empire

Amiga

Volledig in het Nederlands!

Prijs: f 116,50

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.

Gratis proefabonnementen kunnen uitsluitend schriftelijk worden aangevraagd.

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 remboersementen wordt altijd f 12,00 doorberekend.