

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-,
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC(MS-DOS)/AMIGA/ATARI-ST

VERSCHIJNT 6X PER JAAR

SEPTEMBER/OKTOBER 1992

FL. 7,95 / Bfr. 155

GIDS

NR. 15

MULTIMEDIA:

AMIGA CDTV MULTIMEDIA COMPUTER

SOUND BOOSTER PRO GELUIDSKAART: een goedkoop alternatief.

MITSUMI CD-ROM KIT.

PC CD-ROM: NORTH POLAR EXPEDITION, CRYSTALIA, MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS, CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR, MEGAFORTRESS, DAS BOOT en ACES OF THE GREAT WAR OP 1 CD!
CDTV: RAFFLES, BARNEY BEAR GOES CAMPING, CASINO GAMES, TOWN WITH NO NAME, CD REMIX.

SPELLEN MET NEDERLANDSE SCHERMTEKSTEN EN HANDLEIDINGEN: LURE OF THE TEMPTRESS, HET GEHEIM VAN DELFT, ELVIRA 2, CHESS CHAMPION, SCENERY DISK NEDERLAND VOOR MFS 4.0.

Verder o.a.: A-TRAIN, DARKSEED, ACES OF THE PACIFIC, BLACK CRYPT, DARK QUEEN OF KRYNN, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, PROPHECY OF THE SHADOW, JAGUAR JX-200, ISHAR, RAMPART, HARDBALL 3, CARRIER STRIKE, CONFLICT KOREA, ROLLING RONNY, FANTASY PAK.





Master Distribution Services

Officieel distributeur voor de Benelux

stelt (zich) voor:

Mag het óók in het Nederlands???

Wat U nog niet wist...

- is **officieel** distributeur van spelsoftware & accessoires voor de gehele Benelux en levert uitsluitend aan de vakhandel
- is uw **partner** in Edutainment die als enige de allernieuwste spelen consequent ook in het Nederlands uitgeeft
- heeft meer als 1700 spelen en accessoires tegen zeer **aantrekkelijke** prijzen
- geeft u en uw klanten de **ondersteuning** waar u zolang op moest wachten
- levert voor **verschillende** systemen: PC, Macintosh, Amiga & Atari, maar ook voor MSX, Amstrad, C64 etc. Vraag naar de speciale catalogus
- heeft **aantrekkelijke** leveringsvoorwaarden

Bel nu voor een speciale dealercatalogus...

MDS is **exklusief** distributeur in de **Benelux** van alle spelen van de volgende merken en deze zijn bovendien volledig in het Nederlands te verkrijgen, bijv.:

		PC	Amiga/Atari
21st Century	Pinball Dreams		86.50
	Deliverance		86.50
Silmarils	Ishar	99.50	99.50
Team 17	Project-X		86.50
	Superfrog		86.50
	Codename Assasin		86.50

MDS levert tevens volgende titels **exklusief** in het **Nederlands**:

Virgin	Lure of the Temptress	119.50	102.95
Mirage	Ashes of Empire	132.95	132.95
	The Humans	116.50	99.50
Psygnosis	Aquaventura		86.50
DMI	Exodus 3010		99.50
	Hagar de Verschrikkelijke!		86.50



Wilt u ook Nederlandse software verkopen?
Bel ons dan nu op en wordt MDS dealer!

MDS

Wij staan garant voor Service en Kwaliteit!

MDS

Master Distribution Services

Tel +352.818 990, Fax +352.819 060

Boite Postale 55, L-9001 Ettelbrück

Grand Duché de Luxembourg

SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA

Software Gids nr. 15 sept./okt. 1992
Nummer 16 verschijnt begin november 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.

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

Aan dit nummer werkten o.a. mee:

Jocelyn.
Douwe Bergsma.
Henk Riemersma.
Frans Romkema.
Arthur Geraerts.
Erik Sonnega.
Tycho Schmidt.
Martijn van Gessel.
Stijn v.d. Hoogen.
Martijn van Glabbeek.
Frank Buurman.
Bas Janssen.

**Commerciële advertenties,
inl.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

PC	
ELVIRA 2 (NEDERLANDSE VERSIE)	4
CHESS CHAMPION (NEDERLANDSE VERSIE)	4
HET GEHEIM VAN DELFT	5
LURE OF THE TEMPTRESS (NEDERLANDSE VERSIE)	5
WOLFENSTEIN 3D	8
THE COOL CROC TWINS	8
PROPHECY OF THE SHADOW	9
A-TRAIN	10
DARKSEED	11
HARDBALL 3	14
CARRIER STRIKE	15
CRISIS IN THE KREMLIN	16
CONFLICT: KOREA	17
ACES OF THE PACIFIC	18
S.W.O.T.L. DATADISKS: P-80, P-38, HE-162	20
SPOT	21
POWER HITS	21
POWERMONGER	21
BLACK CRYPT	22
RAMPART	24
STEEL EMPIRE	25
GOBLIINS	26
ISHAR	27
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	28
ROLLING RONNY	29
LURE OF THE TEMPTRESS	30
THE DAGGER OF AMON RA (Laura Bow 2)	31
THE SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY	32
AIR BUCKS	33
GLOBAL EFFECT	33
THE MANAGER	34
GAZZA 2	34
THE HEROES OF THE 357TH	35
COVER GIRL POKER	35
SUPERSKI 2	35
DISCOVERY	37
THE LOST TREASURES OF INFOCOM	38
ADVANCED DIGIPLAYER V3.0	38
THE ROCKETER	40
FREE D.C!	42
KILLERBALL	42
FANTASY PAK	43
THE DARK QUEEN OF KRYNN	44
CD-ROM	
NORTH POLAR EXPEDITION	6
CRYSTALIA	6
TOWN WITH NO NAME	7
MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS	7
THE CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR	7
MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX COMBI CD	7
AMIGA	
THE COOL CROC TWINS	8
DOJO DAN	8
PROPHECY OF THE SHADOW	9
CONFLICT: KOREA	17
BLACK CRYPT	22
THE DAGGER OF AMON RA (Laura Bow 2)	31
GLOBAL EFFECT	33
COVER GIRL POKER	35
AQUAVENTURA	41
AMIGA/ATARI-ST	
LURE OF THE TEMPTRESS (NEDERLANDSE VERSIE)	5
SPOT	21
POWERMONGER	21
RAMPART	24
STEEL EMPIRE	25
GOBLIINS	26
ISHAR	27
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS	28
ROLLING RONNY	29
LURE OF THE TEMPTRESS	30
AIR BUCKS	33
THE MANAGER	34
GAZZA 2	34
SUPERSKI 2	35
FIRE & ICE	36
DISCOVERY	37
BONANZA BROS.	38
JAGUAR JX 220	39
MYTH	39
KILLERBALL	42
FANTASY PAK	43
DELIVERANCE	46
VIDEO KID	48
PARASOL STARS	48
ADDAMS FAMILY	48
TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN	
COUNTDOWN: OPLOSSING	49
FASCINATION: OPLOSSING	51
POKES EN TIPS	50/51/52
SPACE QUEST 1: OPLOSSING OUDE VERSIE	52
HARDWARE	
SOUND BOOSTER GELUIDSKAART	6
MITSUMI CD-ROM KIT VOOR INBOUW	6
JOYSTICKS VOOR FLIGHTSIMULATORS	45
CDTV MULTIMEDIA COMPUTER	53
CDTV	
RAFFLES	53
BARNEY BEAR GOES CAMPING	54
CASINO GAMES	54
TOWN WITH NO NAME	54
CD-REMIX	54
DIVERSEN	
MINI GIDS	55

VOORWOORD

Welkom bij alweer de voorlaatste Software Gids van 1992. Als uitgeefster van dit blad ben ik zelf eigenlijk al volop bezig met het jaar 1993, waarbij natuurlijk het belangrijkste aspekt is: gaan we ermee door? Gezien de huidige ontwikkelingen zie ik geen enkele reden om te stoppen met de Software Gids; de groei zit er behoorlijk in, zowel wat de losse nummervkoop als de abonnementen betreft. De oplage en het aantal abonnees van onze voormalige MSX-Gids hebben we nog niet helemaal bereikt, maar ik denk dat dit niet lang meer zal duren.

De reacties van onze lezers zijn over het algemeen zeer positief aangaande de inhoud en de uitvoering van de Software Gids, maar persoonlijk vind ik dat er nog wel wat verbeterd kan worden. Ik zou graag het aantal kleurenpagina's willen uitbreiden en het blad wat dikker willen maken, maar vooral dat kleurenwerk is behoorlijk prijzig.

Om het één en ander te kunnen realiseren, hebben we besloten het abonnementsgeld weer op te voeren naar de vroegere prijs van FL. 40,= per jaar en de prijs voor de nabestellingen van de losse nummers te verhogen naar FL. 7,= per stuk. De winkelprijs blijft FL. 7.95.

Omdat het weinig zin heeft nog een bon te plaatsen voor het ene nummer, dat dit jaar nog verschijnt, krijgt

iedereen die toch al van plan was een abonnement te nemen m.i.v. januari 1993 de kans dit extra voordelig te doen.

We hopen dat velen van jullie (liefst allemaal natuurlijk) van dit aanbod gebruik zullen maken, zodat we volgend jaar nog meer informatie kunnen bieden. De spelsoftware -met name die op de PC- is "big business" geworden, wat tot gevolg heeft, dat bekende en onbekende fabrikanten de markt bestoken met producten, die in kwaliteit variëren van regelrechte troep tot absolute toppers en zoals het zich nu al laat aanzien, zal deze ontwikkeling in 1993 zeker doorgaan.

Wij en onze medewerkers hebben ons opgeworpen als een soort Consumentenbond of Vakantieman voor de spelsoftwarekoper en in 1993 gaan we daarmee door. Jammer genoeg zullen we met onze mentaliteit nooit echt populair worden bij de softwarehuizen en distributeurs, dus een heel dik blad met veel advertenties en relatief weinig redactionele pagina's kunnen jullie niet van ons verwachten.

Wat je wel kunt verwachten is kritiek waar die op z'n plaats is en lof, waar die eveneens voor geldt (al valt over persoonlijke smaak natuurlijk nooit te twisten). Voor de lezer, c.q. consument geldt: tel uit je winst.

José Herps.

Met ingang van januari 1993 is de abonnementsprijs verhoogd naar FL. 40,= per jaar (6 nummers). Wie nog geen abonnee is kan nu voordelig een abonnement nemen voor 1993 met daarbij nog het laatste nummer van 1992 (nummer 16) voor slechts FL. 42,50

Het laatste nummer van 1992 krijg je dan voor slechts f 2,50.

Voor België: Bfr. 835.- op rekeningnummer 235- 0430464-87 van de Generale bank te Hasselt t.n.v. J.Herps, Lelystad.

De betaling dient uiterlijk 20 OKTOBER 1992 op onze rekening te zijn bijgeschreven!



ABONNEMENT

BON

Ja, ik wil een abonnement op de **SOFTWARE GIDS** voor 1993 samen met het november nummer van 1992 voor FL. 42,50.

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.

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, truuks 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, PIT-FIGHTER, 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'EMPEUR 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.

SOFTWARE GIDS NR. 14

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

A-320 AIRBUS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, FIGHTER COMMAND, SPECIAL FORCES, THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA, WHERE IN THE U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?, VIDEO POKER, HYPER SPEED, WING COMMANDER DELUXE EDITION, ULTIMA 4+5+6, QUEST AND GLORY, LEGEND, ULTIMA UNDERWORLD, ULTIMA 7, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, MIDWINTER 2, PLANET'S EDGE, FASCINATION, SEA ROGUE, DUNE, EPIC, STORM MASTER, JETSONS, ANOTHER WORLD, MAUPITI ISLAND, SHADOWLANDS, PACIFIC ISLANDS, HEIMDALL, PATTON STRIKES BACK, SAMURAI, THE WAY OF THE WARRIOR, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, HOT RUBBER, TITUS THE FOX, D/GENERATION, PINBALL DREAMS, ARMOUR GEDDON, ORK, DYNA BLASTER, PROJECT X, APIDYA 2, LEGEND, HUGO 1 en 2

OPLOSSINGEN EN KAARTEN: EYE OF THE BEHOLDER 2, CRUISE FOR A CORPSE, LES MANLEY LOST IN L.A., SPACE ACE 2, ELVIRA 2, MIXED UP FAIRY TALES, SPACE QUEST 1, MANIAC MANSION.

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

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

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.7,= (BF 140,=), DUS: 2 NRS. FL.14,= (BF 280); 3 NRS. FL.21,= (BF 420) ETC.

NEDERLANDSE SCHERMTEKSTEN EN HANDLEIDINGEN

Software met Nederlandse schermteksten en/of Nederlandse handleidingen wordt al geruime tijd aangekondigd, doch is echter nooit echt goed van de grond gekomen. FALCON 3.0 en SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE hadden slechts een vertaalde bijlage, terwijl de werkelijke handleiding geheel in het Engels bleef en een Hollandse Monkey Island hebben tot op heden nog niet gezien. Elvira 2 is eindelijk wel verkrijgbaar en die nemen we dan ook op in dit verslag.

Inmiddels is in Luxemburg een nieuwe distributeur gevestigd, die aangekondigd heeft volop nederlandstalig materiaal te gaan leveren. Dit bedrijf, Master Distribution Services, heeft in z'n catalogus de volgende titels die volledig Nederlands zijn (dus ook vertaalde schermteksten) en zij hebben tevens de exclusieve rechten voor de distributie van deze pakketten:

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

ELVIRA 2

DE KAKEN VAN CERBERUS

De recensie van dit spel kun je lezen in Software Gids nr.12, dus het vertalen heeft een half jaartje geduurd. Dit is een voorbeeld waarbij alles is vertaald: zowel de schermteksten als de volledige handleiding.

Het was best leuk om dit spel in het Nederlands te spelen en de aanduidingen op het scherm wennen snel. De schermteksten zijn goed en de handleiding is uitstekend vertaald. De makers hebben niet de fout gemaakt de fantasiewoorden (zoals b.v. bij toverspreuken) te veranderen of sommige woorden letterlijk te vertalen. Voor wie echt zit te wachten op een nederlandstalig programma kan dit spel gerust aanschaffen, al valt dit adventure niet bepaald onder de eenvoudige spellen.

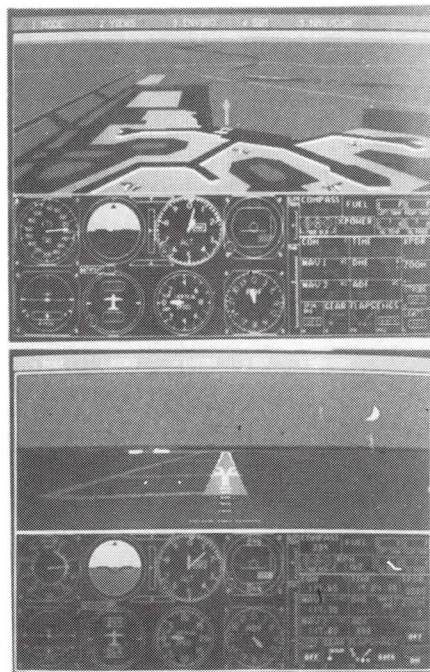
Wat in de handleiding nog ontbreekt is de mogelijkheid om de muziek uit te schakelen. Dit kan gedaan worden met de M-toets.

Homesoft heeft een goede keuze gemaakt met dit adventure. Het spel is populair, lastig en zal niet snel verouderen. Wie het adventure uit heeft gespeeld kan het altijd nog een tweede keer spelen met een andere hoofdpersoon. Als ruilobject is de software ook gewild, dus je krijgt er altijd wel weer wat voor terug.

De richtprijs van deze Nederlandse versie is FL. 149,50.

NEDERLANDSE DETAILS

Niet alleen een Nederlandse handleiding, maar een puur Hollands produkt is SCENERY DISK NEDERLAND voor de Microsoft Flight Simulator 4.0. Deze scenery disk bevat alle vliegvelden in Nederland; inclusief de kleinere (zoals Lelystad) en de hele kleintjes met alleen een grasbaan (b.v. Hilversum en Hoogeveen). Met zweefvliegtuigen kun je grote afstanden afleggen door gebruik te maken van de in de scenery aanwezige termiek. Het vliegen met deze scenery is hardstikke leuk, daar Nederland zeer gedetailleerd is weergegeven. Je ziet steden, dorpen, rivieren enz. en ook grote objecten zoals bruggen, grote gebouwen of de Deltawerken. Op de vliegvelden kom je alle gebou-



wen tegen en zie je tevens de taxibanen en -indien aanwezig- verlichting en markeringen. Wie Nederland een beetje kent kan dus geheel op de visuele waarnemingen z'n route bepalen. Schrik niet als je tijdens de aardrijkskundelessen niet goed hebt opgelet, want het pakket bevat ook alle radionavigatie hulpmiddelen zodat IFR vluchten mogelijk zijn. De gebruikte VASI en PAPI systemen zijn ook verwerkt. De prijs van deze scenery disk is FL. 99,=. Het pakket bevat beide disketteformaten en heeft uiteraard een nederlandstalige handleiding.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

CHESS CHAMPION

Softwarehuis: The Oxford Softworks.
AT & compatibles, liefst 386/486 met EMS-geheugen.
MS-DOS 3.0 of hoger.
CGA/EGA/VGA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Richtprijs: FL. 99,=

Dit schaakprogramma wordt gedistribueerd door Homesoft. Het pakket wordt geleverd met een Nederlandse handleiding, terwijl ook de informatie op de doos en de schermteksten volledig in het Nederlands zijn vertaald. Tegenwoordig worden bij dergelijke programma's allerlei grafische mogelijkheden ingebouwd, dus ook hier 2-D en 3-D (draaibare) borden en instelbare kleuren. Verder veel gegevens zoals een bibliotheek met openingen waarin je eigen openingen kunt opnemen, instelbare niveaus, 4 varianten, enz. Het programma is menugestuurd en eenvoudig in bediening, iets wat we van de handleiding -die tevens dienst doet als beveiliging- niet kunnen zeggen.

De waarde van dergelijke (bord)spellen ligt in de kracht van het programma, dus hier heb je een sterke schaker nodig om het programma aan de tand te kunnen voelen. Deze hadden we gevonden, maar hij stuurde het spel terug met de mededeling dat de beveiliging in de handleiding niet klopte: er wordt verwezen naar paragrafen die in het geheel niet voorkomen.

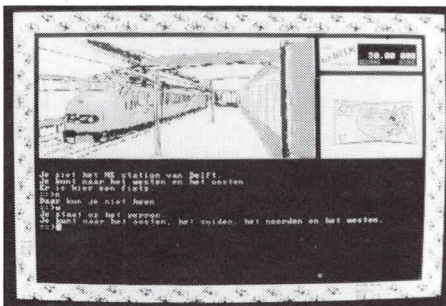
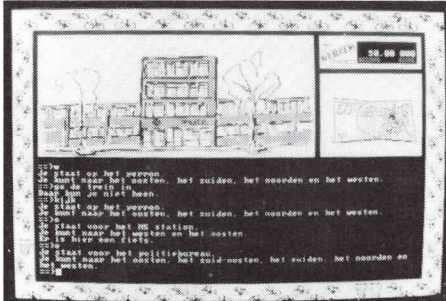
Eenmaal retour op ons bureau blijkt de handleiding een enorme blunder te bevatten. Er wordt namelijk verwezen naar een paragraaf als een alinea wordt bedoeld! Daarbij is de vertaler niet consequent, want een enkele losse regel bovenaan een pagina van een alinea op een vorige pagina of een kop boven een hoofdstuk wordt eveneens als paragraaf aange-merkt!

Het programma zelf is echter zeer goed en bevat vele opties en spelelementen. Of je het programma ook als Grootmeester kunt spelen hebben we helaas niet kunnen testen, maar de software is in ieder geval krachtig genoeg om de gemiddelde schaker vele hoofdbrekens te bezorgen. We hopen dan ook maar dat 'schaak' en 'mat' ook niet ergens omgewisseld zijn.

BEELD:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	1
PRIJS:	7

HET GEHEIM VAN DELFT.

Softwarehuis: AVCO
 PC & compatibles, min. 640kb.,
 Hercules, CGA, EGA, VGA, DOS
 2.11 of hoger, harddisk.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3,5" of 5,25".
 Soundblaster.
 Richtprijs: f 29,95.



Dit spel is gemaakt in Nederland met Nederlandse teksten op het scherm ter gelegenheid van het 150-jarig bestaan van de Technische Universiteit Delft. Het spel is gesponsord zodat de prijs laag gehouden kon worden. Reclame in spelsoftware zou je eigenlijk van de Amerikanen verwachten (een Pepsi drinkende Larry en Marlboro reclames langs de weg) maar nee dus. Nederlanders zijn toch nog ietsje commerciëler. Benieuwd of de Amerikanen zich rot schrikken omdat ze hier nog niet op gekomen waren.

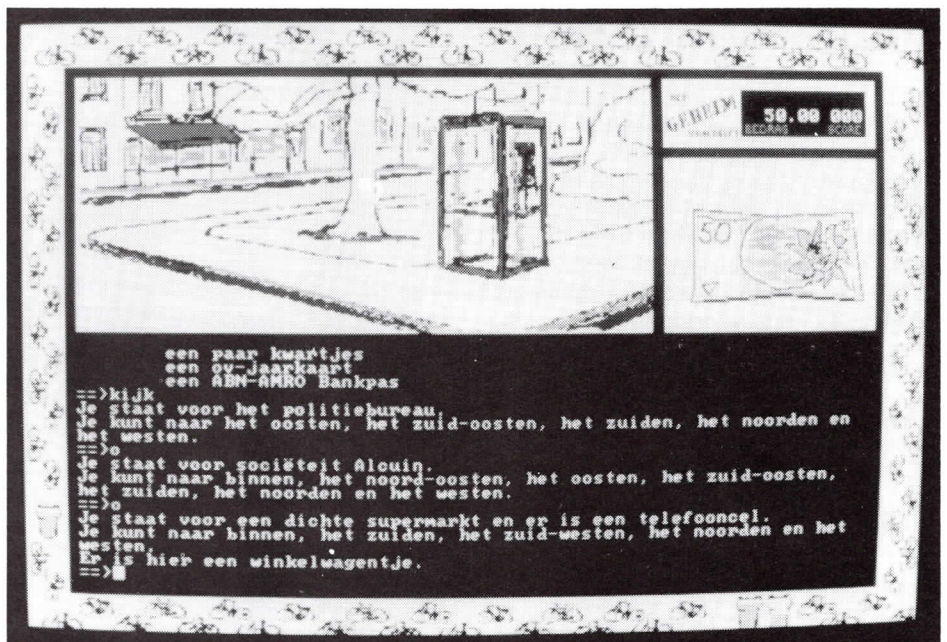
Bij dit een avonturenspeel moet je de tekst intikken. Ik was dat al bijna verleerd door al die 'wijs en klik' spellen van nu.

Het verhaal gaat over een persoon die gaat studeren in Delft. Als je begint word je uitgezwaaid door je familie en krijg je vijftig gulden. Je hebt een OV-studentenkaart, dus reizen met de trein kost niets. Dan moet je jezelf zien te redden in Delft. Om aan geld te komen kun je fietsen stelen. Verder leef je als een echte student, dus veel drinken.

Het is niet de bedoeling zoals ik eerst had gedaan om met de trein te gaan reizen, want dan kom je op een gegeven moment in Delfzijl, waar je meegaat met een marineschip en dan is het "game over".

Met dit spel krijg je dus de gelegenheid om een kijkje te nemen in het leven van een student en zie je hoe moeilijk het is om het er goed van af te brengen.

De verpakking is een klein slap kartonnen doosje, waar op de achterkant staat hoe je het spel moet installeren en hoe je commando's moet geven. Verder zit er in de doos een stadskaart die op beide zijden



bedrukt is. Op de ene kant staat de stad van nu, op de andere de stad van 150 jaar terug.

Het spel heeft tot mijn verbazing Soundblaster geluid, wat niet op de doos staat. De plaatjes zijn niet zo heel bijzonder, je zou ze zelf met een tekenprogramma kunnen tekenen. Het scherm is opgebouwd uit een tekstdeel onderin het scherm. Boven is een plaatje te zien van de straat waar je bent en daarnaast van het voorwerp dat je bekijkt. Het werken met de Nederlandse teksten ging mij ook niet zo goed af. Toen ik een aantal jaren terug Larry 1 speelde, dacht ik altijd hoe makkelijk het zou zijn als ik Nederlands mocht gebruiken, maar nu blijkt het tegenovergestelde. Het spel 'begreep' mijn commando's niet. Geef mij maar Engelse tekst of -nog liever- iconen.

Dit is op zich een leuk spel, alleen werkt het dus niet zo prettig met de Nederlandse teksten. De documentatie stelt weinig voor, maar dat kan ook haast niet voor deze prijs. Wat je wel krijgt voor je geld is ruim 2 Mb. software en een aardige geluidskwaliteit.

Martijn van Gessel.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	2
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

LURE OF THE TEMPTRESS

De recensie kun je lezen op pag. 30 van dit blad, maar deze is gemaakt aan de hand van de Engelse versie, zodat we hier even ingaan op de Nederlandse aanvullingen.

Zeer opvallend is de kwaliteit van de handleiding. Nu eens niet enkele velletjes in zwart/wit, maar een heuse kopie van het origineel: een full-color omslag, dezelfde luxe papierkwaliteit en hetzelfde letter-

type. Wat dit betreft hebben ze in Luxemburg hun best gedaan. Ook de schermteksten zijn in het Nederlands en gezien de hoeveelheid tekst is het best leuk om dit in onze eigen taal te zien. Dit soort spellen heeft toch een behoorlijke kennis van de Engelse taal nodig, dus wie hierin niet zo goed is kan met deze versie heel wat beter overweg.

MDS heeft echter voor z'n debuut een heel lastig programma genomen, want het origineel bevat enkele puur Engelse woordgrappen, die de vertaler absoluut niet heeft begrepen en de vertaling slaat in die gevallen dan ook nergens op. Gezien de beperkte mogelijkheden om teksten binnen een programma om te zetten vraag ik mij af of dit wel redelijk vertaald had kunnen worden en ik denk dat bijvoorbeeld een Duitse versie hier ook de mist in gaat (goes into the fog, geht den Nebel hinein). Deze grappen zijn echter ook weer alleen begrijpelijk met een goede kennis van de Engelse taal, dus maakt het allemaal niet zoveel uit voor het publiek dat een Nederlandse versie wil hebben.

Op een paar kleine foutjes na is het geheel zeer acceptabel en de handleiding is zondermeer perfect!

ISHAR

De recensie kun je lezen op pag. 27. De Nederlandse versie hebben we nog niet gezien maar als het net zo mooi is als bij LURE kunnen we best tevreden zijn.

MDS is goed van start gegaan en het is nu maar te hopen dat ze dit -in deze kwaliteit- kunnen volhouden. Ik vind het een hele prestatie dat MDS dit aandurft voor zo'n kleine markt als de Nederlands- en Vlaamstalige. Verder nog de complimenten voor de snelheid, waarmee het vertaalde LURE OF THE TEMPTRESS pakket ons bereikte: 3 weken na het verschijnen van de Engelstalige versie.

Alfred.

MULTIMEDIA PC deel 2

In het vorige deel sprak ik al van het 'rommeltje' met de verschillende systemen rond het Multimedia gebeuren en meteen nadat we ons vorige blad naar de drukker hadden gebracht, ontvingen we het bericht dat de Canadese firma die de AdLib muziekkarten levert failliet zou zijn. Of het bedrijf wordt overgenomen is nog onzeker, dus voorlopig geen AdLib Gold.

SOUND BOOSTER PRO

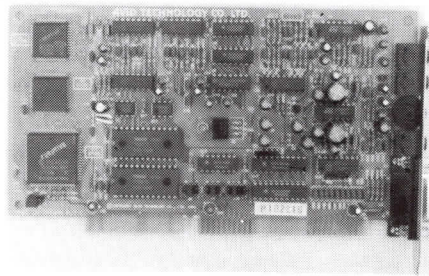
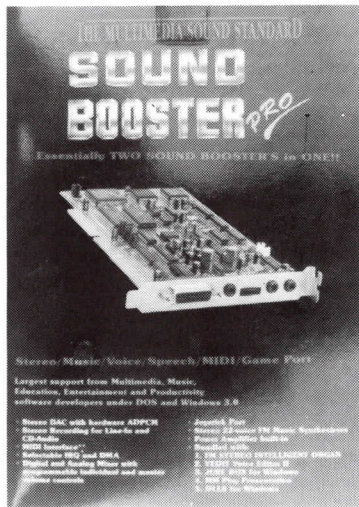
Nee, het is geen typefout. Ik bedoel echt de SOUND BOOSTER PRO, een geluidskaart die 100% compatible is met de SOUND BLASTER PRO en dan ook van dezelfde fabriek komt. De kaart bevat dezelfde chips (zowel die van Yamaha als van Creative Labs) en bij de kaart zitten exact dezelfde handleiding en dezelfde programma's als bij de SOUND BLASTER PRO zoals FM Intelligent Organ, Talkin' Parrot, Dr. Sbaitsso, applicaties voor Windows 3.1 etc. Het belangrijkste verschil is het ontbreken van een aansluiting voor een CD-ROM speler. Een input voor CD-ROM geluid is uiteraard wel aanwezig. De SOUND BOOSTER PRO is dus gewoon een SOUND BLASTER PRO (BASIC) die te gebruiken is als losse geluidskaart en is te combineren met andere CD-ROM spelers. Met deze kaart ben je niet langer gebonden aan die ene CD-spelers die alleen op de SOUND BLASTER aangesloten kan worden. Je kunt deze kaart dus combineren met een Sony, Mitsumi, een snelle NEC (niet aan te raden daar deze kaart soms ook de muziek op dubbele snelheid weergeeft; o.a. bij Mixed Up Mother Goose) of een andere speler, mits deze geleverd wordt met een eigen interface. Uiteraard kunnen deze spelers ook met de SOUND BLASTER PRO werken als je maar de interface van de drive gebruikt. De eindversterker levert 4 Watt per kanaal bij 4 Ohm. Hierdoor kan deze kaart makkelijk kleine (walkman)boxjes zonder booster aansturen. De verschillende volumes kunnen meestal op een lager pitje gezet worden en van storingen hebben we dan ook nauwelijks last meer. Dit ligt echter niet alleen aan de eindversterker, want het stroomniveau is sowieso lager dan bij de SOUND BLASTER PRO, dus de opstelling van de componenten en het ontbreken van een CD-ROM interface zal hier ook wel invloed op hebben. Eventuele storingen blijven echter mogelijk met alle geluidskaarten daar de plaats t.o.v. de voeding en/of andere kaarten ook van invloed is. In onze 'testcomputer' kon deze BOOSTER gewoon werken met de reeds geïnstalleerde drivers van de BLASTER en presteerde de kaart iets beter dan de SOUND BLASTER: minder storing en iets meer vermogen. De KWALITEIT van het geluid is echter precies gelijk. Meer hierover en de rest van de gegevens, kun je lezen in het verslag over de SOUND BLASTER PRO in ons vorige nummer.

Last but not least... deze kaart is goedkoper. De richtprijs is FL. 499,=

Beschikbaar gesteld door
Ectron Handelsmaatschappij B.V.

CD ROM KIT

Eveneens van Ectron komt een CD-ROM kit. Deze bevat een Mitsumi CD-speler voor inbouw,



een controller kaart, aansluitkabels en de benodigde software. Een inbouwset is alleen praktisch als de behuizing van de PC hiervoor voldoende ruimte heeft. Er moet ruimte zijn om de CD-ROM in te bouwen, dusdanig dat de opening aan de voorkant vrij toegankelijk is, dus net als een floppydrive. Vervolgens moet er een vrij slot toegankelijk zijn voor de interface kaart. Op onze mini-tower hadden we daar vorige keer problemen mee, daar we wel een slot over hadden, maar dit achter de voeding verstopt zat en alle kaarten te hoog waren om hier tussen te frommelen.

Net als bij de Soundblaster Kit is het inbouwmodel goedkoper vanwege het ontbreken van een behuizing en een goedkopere manier van doorverbinden met de interface. Deze drive voldoet aan de minimum Multimedia specificaties, is geschikt voor het weergeven van audio-CD's en heeft een koptelefoon uitgang. De prijs van deze CD-spelers ligt rond FL. 745,=.

Een klein rekensommetje leert dat deze drive, gecombineerd met de 'Booster-Pro kaart' goedkoper is dan de 'Blaster-Pro-Kit'. Dit setje kost ca. 1250,= terwijl de Soundblaster (inbouw)Kit FL. 1745,= kost. Hierbij dien je wel rekening te houden met het feit dat de 'Blaster Kit' inclusief Midi uitbreiding is. Wat echter geen verschil maakt is het aantal kaarten. De Mitsumi drive heeft een losse interface-kaart; de Soundblaster drive werkt via de interface op de geluidskaart, maar gebruikt nog een extra kaartje (en dus eveneens een extra slot). Zie meer hierover in ons vorige nummer.

Op beide produkten van Ectron zit 1 jaar garantie.

PRO AUDIO SPECTRUM

Vlak voor het ter perse gaan van dit blad ontvingen we de eerste Media Vision kaart: de PRO AUDIO SPECTRUM 16; dus de 16-bits versie. In het volgende nummer komt een uitgebreid verslag van onze bevindingen. We kunnen nu reeds vermelden dat deze kaart niet 100% compatible is met de SOUNDBLASTER, maar dat het geluid akelig mooi is.

SOFTWARE OP CD-ROM

NORTH POLAR EXPEDITION

Softwarehuis: Virgin.
PC & compatibles met min. 640Kb., VGA,
Microsoft mouse of compatibles, ISO-9660
compatibles CD-ROM drive, Microsoft Ex-
tensions 2.10 of compatibles.
Aantal spelers: 1 tot 5.
Richtprijs: 339,=

In het zeer lijvige pakket vinden we buiten de CD een ruim 500 pagina's tellend boek, waarin de poolexpeditie van Sir Ranulph Fiennes staat beschreven. Op de doos en in de inleiding van de handleiding zien we teksten die suggereren dan het hier om een Multi-Role Adventure gaat. Als we echter verder lezen, dan merken we al gauw dat het om een educatief programma gaat, ontwikkeld om groepen studenten te trainen in het maken van beslissingen in teamverband.

Als adventure -in groepsverband of voor één enkele persoon- is deze CD alleen interessant als je een behoorlijke kennis hebt opgedaan over poolonderzoek en -reizen en het bijgeleverde boek kan hierbij goede diensten bewijzen. Eenmaal achter de computer houdt het 'adventure' niets anders in dan het beantwoorden van multiple-choice vraagstukken, waarna het programma aan de hand van de antwoorden laat zien hoever je komt op je ontdekkingstocht.

De leek (ik dus) had na 10 minuten vragen beantwoorden en 2 minuten spelen het spel 'uit', hetgeen wil zeggen dat m'n expeditie na 1 dag al mislukt was. Eenmaal afgelopen stort het programma zich meteen in DOS; een aftelling of iets anders op het scherm om aan te geven dat het programma is beëindigd kon er niet vanaf. Ben je met de materie bekend, dan kun je het een uurtje volhouden maar langer niet; daarvoor zitten er te weinig vragen in het programma. De teksten worden afgewisseld met gedigitaliseerde foto's en 1 keer heb ik zelfs een kreuntje uit de speaker mogen waarnemen.

Wie deze software als 'adventure' koopt, zal zich lelijk bekocht voelen. Een fotoboek en een reisverslag zijn bij de boekwinkel aanmerkelijk goedkoper. Het werkterrein is zeer beperkt, dus voor een survival-tocht in de Ardennen is de software alleen geschikt als je eerst een fikse studie maakt van het reizen in het poolgebied. Al met al een duur stukje specialistische software, waarvan ik geen beoordeling in cijfers geef, omdat het niets met spelsoftware te maken heeft.

CRYSTALIA

Softwarehuis: Ubi Soft.
PC/AT & compatibles, min. 80286 proces-
sor, min. 640Kb., CD-ROM drive, CGA,
EGA, VGA, MCGA.
Keyboard/joystick/muis.
Richtprijs: FL. 169,50

Dit is een compilatie CD met 5 titels:
PRO TENNIS TOUR, B.A.T., PICK 'N PILE,
IRON LORD en NIGHT HUNTER.
NIGHT HUNTER is een platformspel, B.A.T. en
IRON LORD zijn adventures en PICK 'N PILE is
een puzzelspel. PRO TENNIS TOUR spreekt

voor zichzelf.

Het enige dat deze cd heeft te bieden is een redelijke spelkwaliteit. Grafisch zijn de spellen verouderd; slechts 1 spel draait onder VGA, de rest hooguit in EGA. Geluidskaarten worden niet ondersteund, een verpakking ontbreekt en de handleidingen zijn sterk verkleind en uitgedund zodat ze -op de millimeter- in het doosje van de CD passen.

Deze CD is misschien wel aardig voor iemand die op z'n verjaardag een compleet Multimedia systeem heeft gehad i.p.v. de gebruikelijke stropdas, maar nog nooit spelsoftware heeft gezien. Wie echter al een tijdje meedraait, zal na een investering van zo'n anderhalfduizend gulden voor z'n CD-ROM speler geen gat in de lucht springen als dit het materiaal is waarvoor de dure installatie aangeschaft is. Voor dit bedrag is echt veel meer kwaliteit verkrijgbaar!

BEELD: 5
GELUID: 4
SPELKWALITEIT: 7
DOCUMENTATIE: 2
PRIJS: 1

TOWN WITH NO NAME

Over deze CD kunnen we kort zijn want op de PC is er weinig mee te beginnen. Of het spel loopt vast of je kunt het bekijken zonder geluid, muziek en spraak. Op de CD staat eveneens een versie voor CDTV die wel goed is, zodat we op pagina 54 verder gaan....

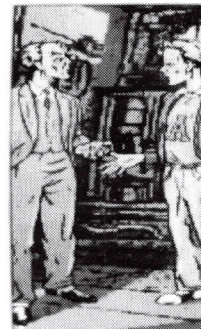
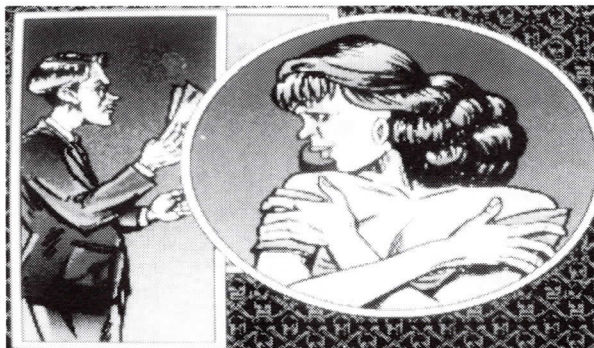
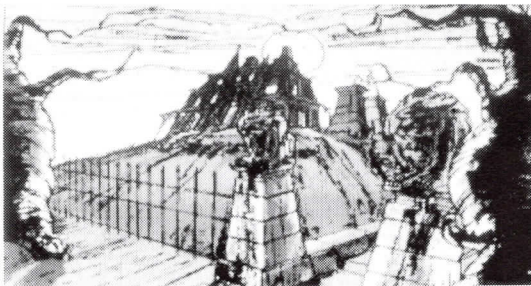
MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS & THE CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR

Twee titels van hetzelfde softwarehuis waarvan de prijs, uitvoering en configuratie gelijk zijn, zodat ze in één artikel gecombineerd kunnen worden.

Softwarehuis: Tiger Media.
AT & compatibles, min. 640Kb., VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
CD-ROM.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 179,= p.st.

Beide programma's bestaan uit getekende plaatjes, zoals we die kennen uit stripboeken. Er wordt wel gewerkt met kleinere tekeningen binnen de overzichtsplaatjes (b.v. als iemand aan het woord is) maar scrolling of animaties komen we niet tegen. Verder hebben de spellen ook veel weg van een stripboek, want je zit voornamelijk achterover geleund naar de beelden te kijken en naar de teksten te luisteren. Beide spellen zijn gemaakt in de stijl van hoorspellen, zoals die in de jaren '50 en '60 veelvuldig te horen waren op de radio. De muziek is ook helemaal in die stijl en samen met de geluidseffekten en de schitterende stemmen van de artiesten die het verhaal inspreken wordt een zalig sfeertje gekweekt.

Het gaat om moorden die opgelost moeten worden door het zoeken van clues, het praten met personen, het afluisteren van gesprekken en het doorzoeken van ruimtes. Akties in de vorm van schieten, vechten e.d. komen in beide spellen niet voor.



Beide spellen zijn uniek wat grafische uitvoering betreft en de verhalen zijn vrijwel gelijk. Beide spellen werken met een tijdslimiet, kennen 2 varianten en worden voorafgegaan door een zeer uitvoerige inleiding, waar je een kwartiertje alleen maar naar hoeft te kijken en te luisteren. Eenmaal op speurtocht werk je met een overzichtskaart waarop je lokaties kunt aanklikken om deze te onderzoeken.

STRANGE DEADFELLOWS

Dit verhaal is geheel volgens het Agatha Christie draaiboek geschreven. Het gaat over de familieleden en bekenden, die bijeenkomen voor de openbaring van een testament. Net als de laatste wil is voorgelezen valt het licht uit, waaien de ramen open, klinkt er gegil en is de moord gepleegd. Nu moet jij op pad en de notaris geeft je 24 uur de tijd om de moordenaar te vinden plus het echte testament, want inmiddels is gebleken dat er nog een tweede -en recenter- exemplaar is.

De stemmen van de verschillende personages worden zeer goed uitgebeeld en humor ontbreekt ook niet. Wat dat betreft hebben de makers het scenario wel iets aangepast aan deze tijd; vroeger waren dergelijke moordverhalen nogal serieus.

CAUTIOUS CONDOR

Dit verhaal gaat volgens het Philip Marlowe draaiboek. De hoofdpersoon is een detective aan boord van een vliegtuig waar een moord is gepleegd. De hoofdpersoon is tevens de verteller - compleet met de monotone Marlowe stemmen heeft jouw hulp nodig om de moord op te lossen. Dit verhaal speelt in 'real-time-mode' en je hebt 30 (werkelijke) minuten de tijd om de moord op te lossen.

Ook hier weer schitterende stemmen en lekker overdreven accenten bij de verschillende personages. De tekeningen zijn iets strakker waar het de achtergronden betreft, want het interieur van een vliegtuig geeft toch een ander sfeertje dan de kamers in een oud landhuis. De kleuren zijn dus ook iets aangepast: meer metaalachtige tinten en minder bruin of rood.

KONKLUSIE

Beide 'adventures' zijn totaal verschillend van wat we -tot nu toe- gewend zijn op de PC. Er is getracht de sfeer van het oude hoorspel (met z'n allen rond het luidsprekertje van de draadomroep) te combineren met de grafische weergave van de modernere stripboeken. Wat mij betreft zijn de makers hierin geslaagd. Wie nu iets van nostalgie naar boven voelt borrelen moet zo'n CD zeker eens proberen. Iedereen die te paard of achter een kanon z'n vijanden te lijf wil gaan, zal zich te pletter vervelen bij dit kijk- en luisterspel; dit is de beste benaming die ik kan bedenken voor deze nieuwe probeersels. De tekeningen zijn aardig, de stemmen zijn voortreffelijk. Persoonlijk mis ik animaties, maar er zullen zeker liefhebbers zijn, die ze in deze omgeving juist niet zullen waarderen. De prijs is helaas van deze tijd en gezien de beperkte spelmogelijkheden erg hoog.

Alfred.

BEELD: 7
GELUID: 9
SPELKWALITEIT: 4
DOCUMENTATIE: 7
PRIJS: 5

SUPER COMBI-PACK

Voor FL. 229,= kun je nu 3 toppers op één CD-ROM krijgen: MEGAFORTRESS (zie Gids nr. 11), DAS BOOT (zie Gids nr. 7) en ACES OF THE GREAT WARS (zie Gids nr. 7). De Engelse naam is BLUE MAX). Deze pakketten kosten los FL. 119,= p.st., dus de CD is redelijk geprijsd. Daarbij komt nog dat alle originele boeken, kaarten e.d. ook in het pakket zijn opgenomen, zodat het een gewichtig geheel is geworden. Drie schitterende simulators die voor de CD iets aangepast zijn, want je hebt nu minimaal een 386(SX) processor nodig. Verder DOS 5.0, VGA, muis, joystick, AdLib, Soundblaster of Roland. Voor de CD-ROM player is MSCDEX 2.20 of hoger benodigd.

Als je nog geen van deze spellen hebt is dit natuurlijk de ideale manier om een fraai stel voor een redelijke prijs bij elkaar te krijgen.

CD-ROM software beschikbaar gesteld door Home-soft.

Eerst kijken, dan kopen.

WOLFENSTEIN 3D

Softwarehuis: Apogee Software.

AT & compatibles, min. 640Kb., VGA.

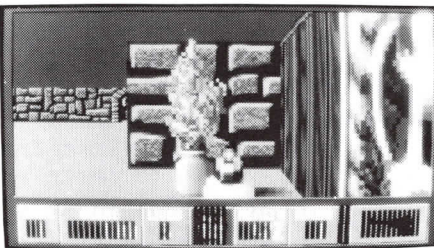
Joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD.

AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO.

Richtprijs: zie tekst.



Het gehele pakket bestaat uit 2 trilogiën, dus 2 keer 3 spellen. Deel 1 van trilogie 1 is verkrijgbaar als Shareware voor ca. FL. 6,-. Bevalt het spel, dan kun je de andere delen kopen voor ca. FL. 96,- per trilogie of FL. 162,- voor beide pakketten. WOLFENSTEIN 3D is een compleet deel, dus voor zes gulden kun je het helemaal uitspelen en goed beoordelen hoe de kwaliteit is.

Het spel is in 3-D uitgevoerd, maar dan wel bit-mapped en dus goed vergelijkbaar met ULTIMA UNDERWORLD. I.p.v. in een dungeon speelt het verhaal in een Nazi kasteel, waar een professor klonen produceert uit lijken. Het kasteel is vergeven van de deuren, liften en geheime doorgangen en het is dan ook een fikse klus om door alle velden te komen.

De scrolling is perfect en sneller dan bij UNDERWORLD. Op een AdLib kaart krijg je alleen muziek, maar op een Sound Blaster ook geluidseffecten en gedigitaliseerde spraak; op de SB-PRO in stereo bij de complete pakketten. Het programma is verder ook 'slim', want alles (geluidskaart, EMS- of XMS-geheugen) wordt automatisch uitgezocht en gebruikt. Het spel is alleen geschikt voor VGA en minimaal een 80286 processor. Voor zes gulden krijg je een uitstekend spel! In de V.S. wordt deze software voorzien van een waarschuwing dat ze niet geschikt is voor kinderen onder de 13 jaar. Dit i.v.m. met het vele schietwerk dat bloederige taferelen oplevert. De handleiding en het introductieverhaal staan op de diskette.

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

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.

THE COOL CROC TWINS

Empire.

AMIGA 500,500+,1000,1500,2000

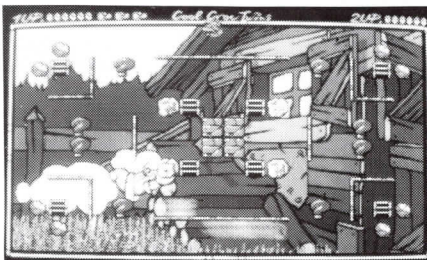
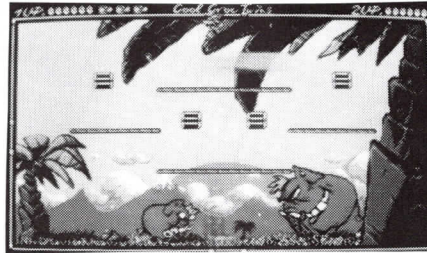
RAM: min. 512k.

Workbench: 1,2 of hoger.

Joystick/muis/keyboard.

Aantal spelers: 1 of 2.

Richtprijs: FL. 86.50



Punk en Funk zijn goedogende tweelingbroers (als je tenminste van kleine, groene mannetjes met een parmantig staartje houdt) die verliefd zijn op Daisy. Het vrouwtje weet niet wie ze moet kiezen, dus moeten de broertjes 60 levels door zien te komen om te zien wie haar het eerst bereikt. Tot zover de strekking van dit zeer originele arcade-spel.

Wie alleen speelt kan kiezen uit Punk of Funk en als je de eerste van 10 werelden betreedt, denk je in eerste instantie dat er iets mis is met je joystick: je held hangt ondersteboven aan de bovenkant van het scherm en door een druk op de vuurknop laat je hem naar een onderliggend platform schieten. Van daaraf moet hij lampionnen aansteken door er 3 keer tegenaan te vliegen. Het platform kun je verlaten door je weer te "lanceren" in de richting van één van de zijwanden. Dit kan zowel vanaf de boven- als de onderkant van het platform en dat is een rare gewaarwording.

Uiteraard zijn er ook tegenstanders: kleine rotzakjes die net als jij door de lucht schieten en je lampions uitdoen. Deze kun je verslaan door ze midden in je vlucht te raken; als je ertegenaan loopt ben jij er geweest. Een uit de weg geruimde vijand kan een bonus opleveren: er verschijnt een muntstuk in beeld met een letter er op en als je dat opvangt, kun je soms een lampion in één keer verlichten of je krijgt er een leven bij. Als alle lampjes aan zijn, kun je naar een volgend level. Hoe hoger je komt, des te lastiger wordt het spel: de platforms kunnen dan ook verticaal in het beeld staan en er zijn allerlei obstakels zoals rotsblokken rond de lampen, deuren die eerst geopend moeten worden (en die gesloten worden door de vijandjes), vlakken met richtingspijlen en groene vraagtekens, waarvan je maar moet afwachten wat voor uitwerking ze hebben. Verder ben je nog aan een tijdslimiet gebonden en voor het snel afwerken van een veld vallen er bonuspunten te verdienen.

Er is een highscoretabel en er zijn codes om gelijk in een hoger level te beginnen. Men is daar

echter niet scheutig mee: de enige code die ik heb kunnen lospeuteren is TRIAX, waarmee je in wereld 2, level 6 komt.

In de doos, waarin zich een flink vel papier met de handleiding in verschillende talen bevindt, alsmede de beveliging, zit tevens een oversized T-shirt (maat bungalowtent) met een afbeelding van de tweeling.

THE COOL CROC TWINS is niet al te moeilijk, heeft leuke graphics en dito muziek en is gewoon FUN! voor alle leeftijden. Heel origineel en verslavend.

Het spel is ook verkrijgbaar voor PC en ATARI-ST tegen dezelfde prijs.

Jocelyn

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

Distributie door M=D=S

Master Distribution Services, Luxemburg

DOJO DAN

Softwarehuis: Europress Software.

Amiga 500(+), 600, 1500, 2000, 3000

Min. 1Mb. geheugen, joystick.

Aantal spelers: 1.

Richtprijs: FL. 89,50

DOJO DAN is een platformspel waarbij weer eens karate wordt gebruikt i.p.v. schieten of gooien. Het spel is leuk voor diegenen die er maar niet genoeg van kunnen krijgen, want grafisch stelt het spel weinig voor. De animaties zijn niet meer dan redelijk en de scrolling valt ook wat tegen. Hier geldt echt de kreet "dertien in een dozijn". Er zijn betere, maar er zijn ook slechtere spellen in dit genre. De handleiding is fraai en de muziek is zeer goed. De geluidseffecten vallen echter wat tegen.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

AMIGA UPDATE

MONKEY ISLAND 2

Dit schitterende adventure is nu ook voor de Amiga leverbaar. De richtprijs is FL. 126,- en voor dat geld krijg je 11 diskettes, dus de doorgewinterde speler voelt 'm al aankomen: dit wordt weer diskjockey werk. Een harddisk is dan ook sterk aan te raden voor dit spel. Harddisk of niet, het spel zelf is tamelijk traag en de graphics zijn minder fraai dan op de PC. Het geluid daarentegen is uitstekend. De recensie kun je lezen in Software Gids nummer 12.

CASTLES

Ook dit spel is uit voor de Amiga. De recensie staat in Gids nr. 9 en de prijs voor de Amiga is FL. 99,50. Ook dit spel is erg traag op de Amiga. Diskettes wisselen hoeft je gelukkig nauwelijks. Als je twee drives hebt kun je de datadisk met de gesavede spellen in de tweede drive laten zitten. Beeld, geluid en animaties zijn prima.

PROPHECY OF THE SHADOW

Softwarehuis: S.S.I.

AT & compatibles, min. 16Mhz., min.

640Kb., EGA, VGA, muis, keyboard.

Diskettes: 5.25"HD of 3.5".

Adlib, Soundblaster, Roland.

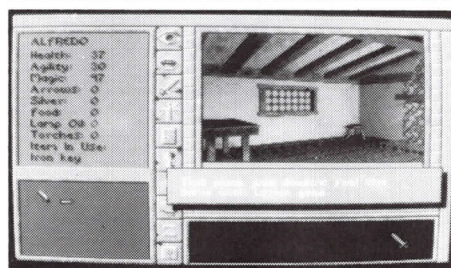
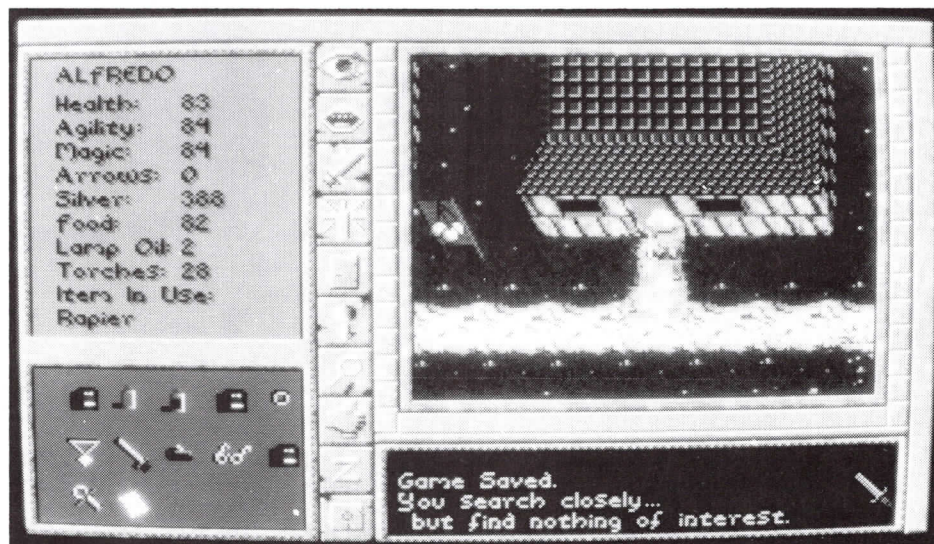
Richtprijs: Fl. 109,50

Eindelijk! S.S.I. komt met een geheel nieuw soort spel; althans, nieuw voor dit softwarehuis.

Na het installeren van het spel, wat zeer makkelijk gaat maar wel veel tijd in beslag neemt, kun je meteen beginnen. Allereerst worden er enkele vragen aan je gesteld. De antwoorden die je hierop geeft bepalen wat voor een type jongen/meisje je in dit spel speelt. Je hebt drie mogelijkheden: of je wordt een ware krachtpatser die zich met geweld een weg baant of je wordt een echte tovenaars die het van magie moet hebben of je wordt iemand die daar tussenin zit. In ieder geval kun je bij alle drie de keuzes toveren en vechten tegelijk.

Nu hoef je jezelf alleen nog een naam te geven en dan kan het feest beginnen. Vol goede moed ga je dus klaarzitten om het intro van het spel te bekijken. Alles is rustig en er schijnt een vredig zonnetje aan de hemel. Maar plots klinkt er een schreeuw. Je leermeester, Larkin van Bannerwick heeft een vergiftigd mes in zijn borst. Enkele seconden later sterft hij in jouw armen. Wraak! Wraak! Met bloeddoorlopen ogen en met woeste kreten ren je door het bos om de moordenaar te zoeken. Maar als je weer bij zinnen bent merk je dat je er een extra reden bij hebt om de dader te vinden; jij wordt beschuldigd van de moord op je meester en dus moet je nu je onschuld zien te bewijzen. Op je zoektocht naar de dader moet je vele mensen ondervragen en al hun hints onderzoeken. Aan dit ondervragen gaan korte, gedigitaliseerde filmpjes vooraf die er grafisch heel mooi uitzien. Ook bij het bezoeken van allerlei winkels, herbergen etc. verschijnen de eigenaars door middel van een filmpje. Na een tijdje spelen merk je dat deze filmpjes ervoor zorgen dat je de sfeer die er van het spel uitgaat veel beter proeft. De filmpjes zorgen er ook voor dat het spel er grafisch redelijk uitziet, want buiten deze hoogstandjes ziet het spel er sober en eenvoudig uit.

Het rondlopen gaat het gemakkelijkst met keyboard, maar met muis is het ook wel te doen. Het bedienen van de andere functies werkt met muis fijner, dus voor het beste resultaat is een combinatie tussen de twee noodzakelijk. In tegenstelling tot vorige SSI-titels zie je de omgeving niet uit de ogen van de hoofdpersoon maar van bovenaf in het zogenaamde vogelperspectief. Voorwerpen zie je enigszins vergroot (en soms verborgen) liggen en vijanden kun je soms al op afstand herkennen. Tijdens het lopen scrollt het beeld soepel



mee. Jij blijft zo de hele tijd in het midden van het scherm. Bij een ontmoeting met een ander levend (of dood/ondood) wezen kun je kiezen uit praten of aanvallen. Is de ander je ongunstig gezind, dan komt hij direct op je afrennen en kun je dus maar beter aanvallen (of wegrennen). Dit aanvallen verloopt heel makkelijk. Je hoeft alleen maar een wapen in de hand te nemen en het commando Attack te geven. De rest doet de computer. Als je er meer voor voelt met iemand te praten kun je een gesprek voeren. Dit gesprek verloopt in de bekende Ultima-stijl: je hebt bepaalde trefwoorden waarover je vragen kunt stellen. Uit de antwoorden daarop krijg je soms nieuwe trefwoorden en zo krijg je na enige tijd een hele waslijst aan trefwoorden en zodoende steeds langer durende gesprekken.

Prophecy of the Shadow is zeer uitgebreid. Er zijn vele opdrachten te vervullen en het gebied dat je daarvoor moet onderzoeken is zelfs voor een getrainde wandelaar een uitdaging. De hoofdplicht staat in het begin van het spel nog niet vast en zal ik ook niet verklappen. Naarmate het spel vordert kom je steeds meer dingen te weten en na enige tijd ook je eigenlijke opdracht. Maar ook dit neemt veel tijd in beslag, dus gooi maar vast een emmertje water over je borst en zet enkele mokken koffie naast je neer.

Tovenarij: één van de belangrijkste aspecten bij dit spel. Zonder tovenarij zal het je niet licht vallen dit spel uit te spelen. Oefening is dus vereist. Toveren gaat bij dit spel alleen als je de benodigde spullen daarvoor bij je hebt: een spreukenboek en een katalysator, meestal van metaal. Hoe

edeler het metaal hoe krachtiger de uitwerking van de spreuk. In de loop van het spel gebruik je je magie vaak. Soms krijg je na het gebruik van een spreuk de mededeling dat je door het gebruik ervan, er beter in geworden bent. Dit kun je dus echt trainen noemen. (Voor outsiders: bij bijna alle andere SSI-titels kun je bij genoeg ervaring ervoor zorgen dat je karakters beter worden in het uitoefenen van hun beroep door ze te laten Trainen.) Ook je andere eigenschappen (gezondheid en behendigheid) kun je opschroeven door te oefenen. In dit geval houdt dat oefenen in dat je een tegenstander in mootjes hakt. Oefening baart dus kunst bij Prophecy of the Shadow.

Dit nieuwe SSI-genre beviel mij wel, maar een nadeel vond ik het lange laden. Telkens als je een gebouw betreedt of iemand aanspreekt heeft de computer lange tijd nodig om over te schakelen. Dit werkt op den duur erg storend. Ook vind ik de grafische kwaliteit te mager voor een totaal nieuw spel. Maar verder niets dan lof over dit SSI-produkt. Vooral de ontwikkeling van het verhaal sprak mij erg aan. Voor de SSI-fans is dit spel een aangename afwisseling en voor alle andere spelafnemen een aanrader van kaliber.

Bas Janssen.

N.v.d.R: De lange inlaadtijd vond ik nog wel meevallen, maar wat ik een groot bezwaar vind is het gebruikte lettertype, dat z.g. "oud Engels" moet voorstellen. Sommige letters lopen dermate in elkaar over, dat we ons bijvoorbeeld wezenloos hebben gezocht om het password "Znfandel", dat vrij in het begin voorkomt te "vertalen" in "Zinfandel" (een Californische wijnsoort).

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

A-TRAIN

Softwarehuis: Artdink/Maxis.
AT & Compatibles, min. 10 Mhz.
min 640 Kb., Hercules, EGA, VGA
(16 kleuren), MCGA, harddisk
noodzakelijk, muis aanbevolen.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3,5"+5,25".
Adlib, Soundblaster, Soundmaster,
Roland MT-32, Tandy sound.
Richtprijs: FL. 159,=

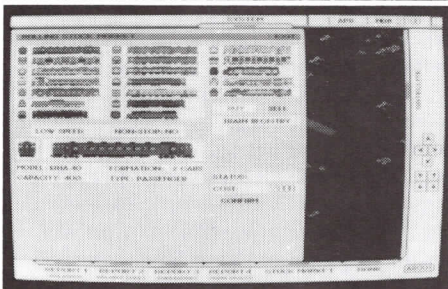
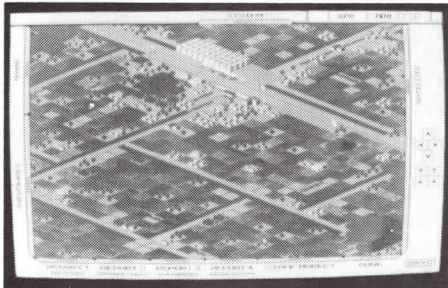
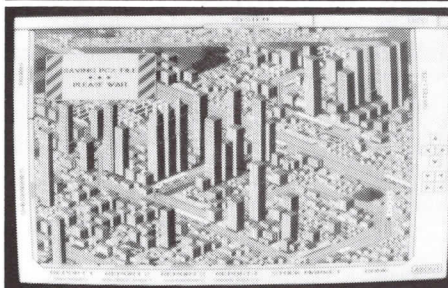
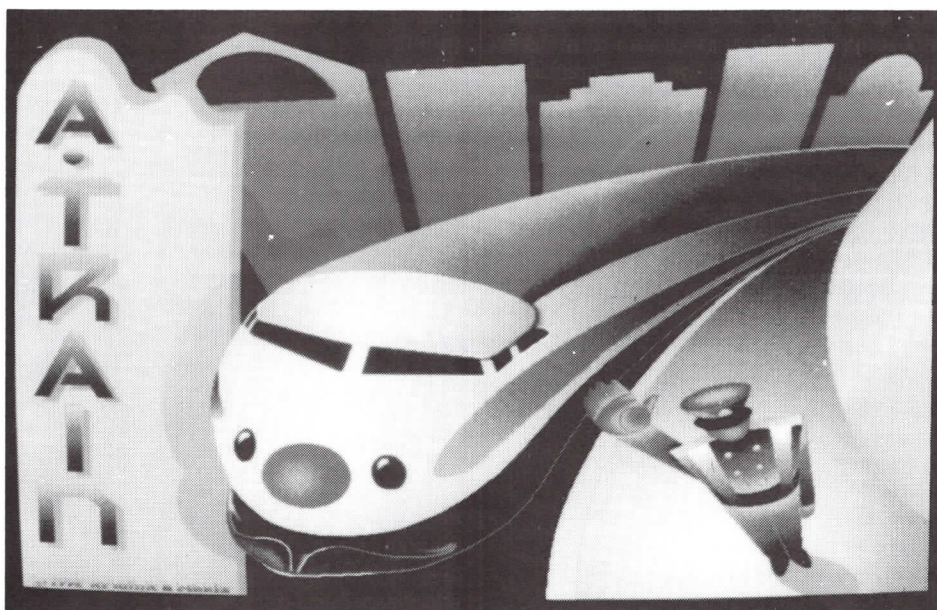
**DIT SPEL HEEFT DE ELEMENTEN
VAN SIM CITY EN RAILROAD TY-
COON. ALS JE DIE SPELLEN
LEUK VINDT, HEB JE HIER EEN
GEWELDIG PAKKET IN HANDEN.**

A-TRAIN komt oorspronkelijk uit Japan, waar dit alweer het derde deel is van de serie. In 1986 werd het eerste deel uitgebracht. In 1990 verscheen dit deel en heeft al veel prijzen gewonnen volgens de documentatie in de doos. Maxis heeft het nu onder haar naam uitgebracht in Europa.

Als je begint kun je een nieuw spel beginnen of een eerder weggeschreven spelsituatie hervatten. Wanneer je een nieuw spel begint kun je een scenario kiezen. Dit slaat alleen op de moeilijkheidsgraad en hoe ver je gevorderd bent. In scenario 1 begin je met een nog vrijwel onbebouwd stuk land met alleen wat huisjes van mensen en heel weinig geld. In scenario zes is er echter al aardig wat gebeurd met het kale landschap; zo staan er al een paar wolkenkrabbers en is het spoorwegnet al aardig uitgebreid.

Ik beperk me tot scenario 1, omdat ik dat het leukste vind want hier moet je zelf het meeste doen. Je moet ervoor zorgen dat je land koopt waar mensen kunnen gaan wonen, die jou dan weer belasting moeten gaan betalen. Om mensen aan te trekken moet je zorgen dat er goede voorzieningen zijn. Het allerbelangrijkste is echter dat je veel passagiers krijgt, want waar zouden we zijn zonder de trein!

Je moet dus stations bouwen. Daarbij in de buurt bijvoorbeeld een fabriek (voor het verwerken van de goederen) en een hotel waar mensen kunnen overnachten. Als je veel geld hebt kun je attracties gaan bouwen zoals pretparken, stadions en golfbanen. Maar dat moet wel zin hebben. Wanneer er bijvoorbeeld maar tien mensen in die streek wonen is het niet echt verstandig. Als je een foute beslissing neemt, wordt dit je verteld door een adviseur, die op het scherm verschijnt. Er is een groot aantal adviseurs, voor alles wat je maar kunt bedenken. Zodoende is het de bedoeling dat je een imperium opbouwt en veel geld krijgt. Als je hierin slaagt, krijg je een enorme stad waar bijna alles van jou is.



MOEILIK

Aan dit spel zit echter één narigheidje, het is nogal moeilijk. Dat komt omdat je overal rekening mee moet houden. Je moet bijvoorbeeld zorgen dat er genoeg spoorwegen zijn met de nodige stations. In de spoorwegen kun je wissels maken, die je kunt verzetten zodat je verschillende treinen over één baan kunt laten rijden. En dan moet je natuurlijk treinen inzetten voor het vervoeren van mensen en goederen. Er zijn 19 verschillende treinen. Die zijn niet allemaal geschikt om continu te rijden, dus ook daarop moet je letten. Verder moet je aandelen aan- en verkopen. Heb je veel aandelen dan heb je veel macht. Dat kost echter veel geld en dat heb je niet altijd. Net als bij de treinen heb je een dozijn aan keuzes in verschillende aande-

len. Dat alles bij elkaar maakt het allemaal behoorlijk moeilijk.

BEELD EN GELUID

Erg mooi vind ik dat nu eens rekening wordt gehouden met dag en nacht. In de meeste spellen van dit genre wordt de tijd geteld in jaren en soms maanden. Maar in A-TRAIN gaat het spel per dag. Je ziet op het scherm de uren lopen. Daarbij passend is de lucht licht, donker of schemerig. Ook is er verschil in seizoenen op het scherm, in zomer is de begroeiing groen, in de herfst bruin en rood en in de winter ligt er sneeuw. Dit is zeer mooi in elkaar gezet.

Het beeld is in VGA in 16 kleuren, maar dan wel in high resolution. In EGA krijg je ook high resolution. Het scherm is mooi opgedeeld met aan de zijden pull-down menu's en in het midden een zeer gedetailleerd scherm met het stuk land waarop je werkt. Naarmate je vordert kun je dit uitbreiden. Er is weinig animatie, alleen de treinen rijden wat op en neer, 's nachts met lichten aan! Het geluid is mooi maar eentonig. Er zijn weinig verschillende muziekjes en voor zover ik weet geen geluidseffekten.

KONKLUSIE

Een zeer mooi en uitgebreid pakket, dat met vrijwel alles rekening houdt. Daar komt bij dat het ook op een XT redelijk draait (10 Mhz.). De handleiding is erg dik en staat vol met informatie over het spel. Jammer dat er geen kleurenfoto's in staan en bijna alle foto's uit hokjes zijn opgebouwd. Een pakket waar de liefhebbers lang mee zullen spelen. Althans de rijke liefhebbers, want de software is tegenwoordig wel erg duur, ook dit pakket.

Martrijn van Gessel.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

DARKSEED

Cyberdreams.

PC-AT & compatibles, min. 12 MHz., DOS 3.0 of hoger, min. 640kb, VGA/MCGA, 16 kleuren.

Harddisk vereist, min. 14 Mb. diskruimte.

Joystick/muis/keyboard.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 1x 3.5"DD (keydisk voor beveiliging) + 4x 3.5"HD.

AdLib/Soundblaster.

Richtprijs: FL. 149.50

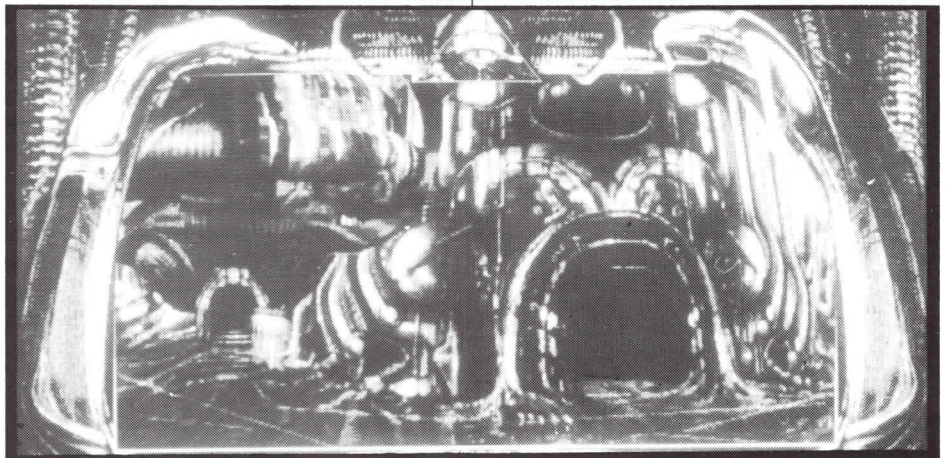
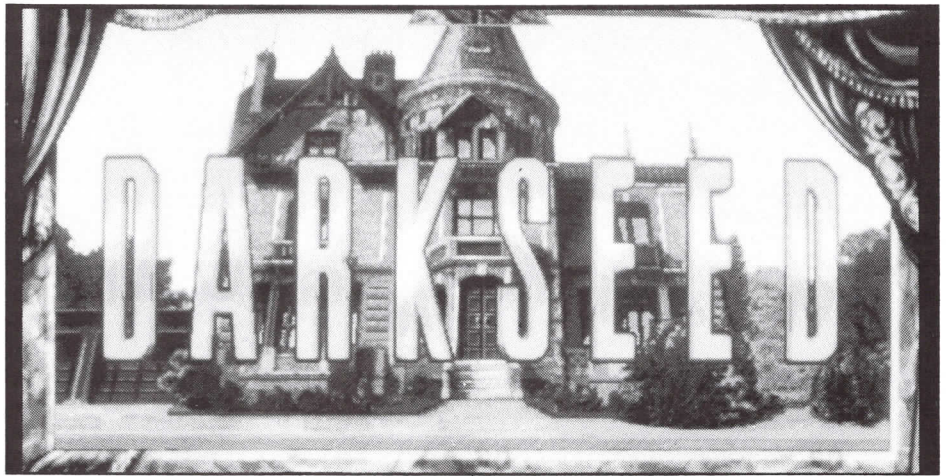
H.R.GIGER

Een half jaar geleden ontvingen we van DARKSEED al een videoband en een demodisk met het verzoek aan de hand daarvan een preview te schrijven. Het enige dat we echter uit dit materiaal konden opmaken was dat de graphics verzorgd zijn door de bekende science-fiction artiest H.R.Giger, die o.a. de ontwerpen voor de succesfilm "Alien" heeft gemaakt. Voor degenen, die het enkel te doen is om de mooie graphics, zal deze recensie wel te laat komen, maar die zullen het pakket inmiddels wel in hun bezit hebben, aangezien het medio juli pas wereldwijd is uitgebracht. Toen kregen we ook het uiteindelijke produkt in ons bezit en kan ik een oordeel uitbrengen over het adventure zelf, dat tenslotte toch ook wel belangrijk is.

NACHTMERRIE

DARKSEED wordt geleverd in een fraaie zwarte kartonnen reliëfdoos en om deze verpakking netjes te houden, raad ik je aan de handleiding en de diskettes er één keer uit te halen en elders op te bergen, want erg stevig is de doos niet en het opbergstelsel is hopeloos. De -eveneens in zwart uitgevoerde- handleiding vertelt weinig over het spel zelf en gaat (zoals te verwachten was) weer voornamelijk over Giger.

Na de installatie en het opstarten krijgen we meteen een staaltje van H.R.'s artwork te zien: een buitenaards ruimteschip landt in een "alien" landschap, waarna we kennismaken met hoofdpersoon Mike Dawson, wiens hoofd wordt opengereten om er een buitenaards embryo in te implanteren. Uit de titelrol maken we op, dat er buiten H.R. ook nog anderen verantwoordelijk zijn geweest voor de graphics en als het spel begint in het oude huis in een klein Amerikaans stadje zie je duidelijk het verschil in tekenwerk. Dawson wordt wakker in de slaapkamer met een barstende koppijn en denkt dat hij een nachtmerrie heeft gehad. Hij heeft 3 dagen de tijd om het geheim van de aliens te onttraadselen met behulp van de aanwijzingen van de vorige bewoner van het huis en via geheimzinnige boodschappen. Het interieur van het huis komt nogal grauw over door het gebruik van 16 kleuren en de animatie van de hoofdpersoon is ronduit slecht. De manier waarop Dawson loopt en beweegt komt zelfs af en toe lachwekkend over. Ook de graphics van het stadje en het bijbehorende kerk-



hof zijn niets bijzonders.

Anders wordt het als je "overgaat" naar de Dark World, die geheel in Gigerstijl in donkere grijs-, bruin- en blauwtinten is uitgevoerd en waar het kleurgebruik ondergeschikt is.

Het geluid bestaat uit "enge" achtergrondmuziek, die prima bij het scenario past en zelfs komt er hier en daar gedigitaliseerde spraak voor, welke zelfs via een Adlib kaart goed verstaanbaar is.

TERUG IN DE TIJD

In eerste instantie lijkt DARKSEED een normaal adventure: je onderzoekt het huis, vindt voorwerpen, krijgt aanwijzingen en denkt dat je lekker opschiet. Totdat het donker wordt en Dawson om 22.00 uur gaat slapen, ongeacht waar hij zich bevindt. Als dat binnenshuis is gaat hij lekker naar bed; buiten echter valt hij gewoon neer om 's morgens tot de ontdekking te komen dat hij al z'n spullen kwijt is. Inslapen binnen de Dark World betekent nooit meer wakker worden.....

Als je er langere tijd mee bezig bent, kom je tot de ontdekking dat DARKSEED volgens een strak geprogrammeerd schema gespeeld moet worden en dat je geen detail mag overslaan. Dan kom je er ook achter, dat er eigenlijk helemaal niet zoveel lokaties in het spel voorkomen en als je eenmaal de juiste volgorde hebt uitgedokterd, speel je het zo uit.

Met behulp van een tekstverwerker kun je de .EXE files en de file TOSTEXT.BIN inladen, waarbij een compleet overzicht van alle voorwerpen en teksten tevoorschijn komt en ook daaruit valt op te maken, dat het adventure op zich helemaal niet zo

omvangrijk is.

Ons deed het geheel denken aan de onderwetse grafische adventures, zoals bijvoorbeeld de vroegere Sierra's, waarbij je uren kon zitten piekeren over een bepaald commando dat ingevoerd moest worden en waarbij je net dat ene woord niet kon vinden.

KONKLUSIE

Door de overdreven voorpublicaties zijn de verwachtingen omtrent DARKSEED zeer hooggespannen geweest en naar onze mening maakt het programma deze verwachtingen slechts ten dele waar. Naar verluid was de heer Giger zelf ook niet bijster enthousiast over het uiteindelijke resultaat, zodat het zeer waarschijnlijk is dat dit de enige keer is geweest, dat hij zijn medewerking aan een dergelijk project heeft verleend. Het ziet er dus naar uit, dat dit in alle opzichten alternatieve spel een "collector's item" zal worden voor de Giger fans en de liefhebbers van de film "Alien". Een breder publiek -zowel beginners als gevorderden- zal DARKSEED minder aanspreken dan de bedoeling van de makers is geweest.

Jocelyn

BEELD (Giger):	10
BEELD (ov.):	7
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software en Homesoftware.

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC (MS-DOS), AMIGA, ATARI

GIDS

PC (MS-DOS) SOFTWARE

A-TRAIN	149,=	(15)
ACES OF THE PACIFIC	139,=	(15)
ADVANCED GALACTIC EMPIRE	139,=	(13)
ADVANTAGE TENNIS	99,=	(13)
AIRBUCKS	99,50	(15)
ALTERED DESTINY	105,=	(6)
ANOTHER WORLD	99,=	(14)
BATTLE ISLE	119,=	(13)
BATTLETECH 2 THE CRESCENT HAWK'S REV	119,=	(13)
CARRIER STRIKE	135,=	(15)
CIVILIZATION	135,=	(12)
CONFLICT IN KOREA	119,=	(15)
CONQUESTS OF THE LONG BOW	135,=	(12)
COOL CROC TWINS	86,50	(15)
CRISIS IN THE KREMLIN	135,=	(15)
CRUISE FOR A CORPSE	105,=	(11)
DAGGER OF AMON RA (LAURA BOW 2)	149,=	(15)
DARK QUEEN OF KRYNN	119,=	(15)
DARKSEED	135,=	(15)
DISCOVERY	119,=	(15)
DUNE	119,=	(14)
DUNGEON MASTER (Eur.versie)	129,=	
DUNGEON MASTER (US met soundadapter)	139,=	
ECO QUEST: SEARCH FOR CETUS (VGA/AT)	135,=	(13)
EUROPEAN SPACE SIMULATION	119,=	(13)
ELVIRA 2 The Jaws of Cerberus	139,=	(12)
ELVIRA 2 De Kaken van Cerberus	139,=	(15)
EPIC	129,=	(14)
EYE OF THE BEHOLDER 2	119,=	(12)
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	139,=	
FALCON 3.0	149,50	(12)
FANTASY PACK	69,=	(15)
FASCINATION	119,50	(14)
FIGHTER COMMAND	99,50	(14)
FIRETEAM 2200	129,=	(13)
FREE DC	119,=	(15)
GATEWAY	139,=	()
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	109,=	(10)
GAZZA 2	99,=	(15)
GLOBAL EFFECT	135,=	(15)
GOBLIINS (VGA)	99,50	(15)
GUNSHIP 2000	135,=	(11)
HARDBALL 3	119,=	(15)
HARE RAISING HAVOC (ROGER RABBIT)	102,95	(13)
HARPOON 1.2.1	129,=	(13)
HARPOON 1.2.1 BATTLE SET #3	49,95	(13)
HARPOON 1.2.1 BATTLE SET #4	49,95	(13)
HARPOON 1.2.1 SCENARIO EDITOR	66,50	
HEIMDALL	116,50	(12)
HEROES OF THE 357TH	119,=	(15)
HYPHER SPEED	149,=	(14)
INDIANA JONES 4: FATE OF ATLANTIS	102,95	(15)
ISHAR	99,50	(15)
LAFFER UTILITIES	132,95	(12)
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2	139,=	(14)
LEGEND	109,=	(14)
LEGEND OF ROBIN HOOD	149,=	(12)
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	59,95	
LURE OF THE TEMPTRESS	119,50	(15)
MAGNETIC SCROLLS COLLECTION 1	116,50	(13)
MARTIAN MEMORANDUM	139,=	(13)
MEGAFORTRESS 3.5"HD	119,50	(11)

MEGAFORTRESS MISSION 2 DATADISK	69,=	
MIDWINTER 2 FLAMES OF FREEDOM	132,95	(14)
MONKEY ISLAND 2 (VGA/AT)	109,=	(12)
OBITUS	119,=	(13)
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2)	116,50	(14)
PAPERBOY 2	86,50	(13)
PATTON STRIKES BACK	132,95	(14)
PLANET'S EDGE	135,95	(14)
POLICE QUEST 3 VGA versie	129,=	(10)
POWERMONGER (Eur./Am.)	129,=	139,= (15)
PROPHECY OF THE SHADOW	109,50	(15)
QUEST AND GLORY	116,50	(14)
RAMPART	99,50	(15)
REALMS	116,50	(13)
ROLLING RONNY	99,50	(15)
SAMURAI THE WAY OF THE WARRIOR	139,=	(14)
SANDS OF FIRE	99,50	(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,=	(15)
SECRET WEAPONS P-80 DATADISK	59,=	(15)
SECRET WEAPONS He-162 DATADISK	59,=	(15)
SEX OLYMPICS (VGA)	99,=	(12)
SHUTTLE	132,95	(13)
SIM CITY WINDOWS VERSIE	169,=	(3)
SIM CITY + POPULOUS	79,=	
SIM CITY ARCHITECT 1/2 per stuk	39,=	
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,=	
SIMANT	116,50	(12)
SOUND, GRAPHICS & AIRCRAFT UPGRADE voor Microsoft Flight Simulator 4.0	99,=	(12)
SPECIAL FORCES	116,50	(14)
SPELLCASTING 201 SORCERER'S APPLIANC	139,=	(11)
SPOT	39,95	(15)
STARTREK 25th ANNIVERSARY	119,=	(13)
STEEL EMPIRE	116,50	(15)
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 LOST ADMIRAL 3.5"	139,=	(13)
THE MAGIC CANDLE 2	116,50	(13)
THE MANAGER	102,95	(15)
THE PERFECT GENERAL 3.5"	132,95	(13)
THE ROCKETEER	99,=	(15)
TITUS THE FOX	89,=	(14)
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER	109,=	(14)
TWILIGHT 2000	132,95	(13)
ULTIMA 4+5+6: THE SECOND TRILOGY	139,=	(14)
ULTIMA 7, THE BLACK GATE	149,=	(14)
ULTIMA UNDERWORLD, THE STYGIAN ABYS	149,=	(14)
VIDEO POKER (Masque) 3.5"+5.25"	109,=	(14)
WING COMMANDER 2 (5.25"/3.5" HD)	132,95	(11)
WING COMMANDER 2 SPEECH ACC. PACK	59,95	(11)
WING COMMANDER 2 special operation	69,=	
WING COMMANDER DELUXE EDITION	149,=	(14)

CD-ROM SOFTWARE (MS-DOS)

CARRIER COMMAND + RED STORM	149,=	
CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR	179,=	(15)
EUROPEAN SPACE SIMULATION MEGA	199,=	(13)
FASCINATION	185,=	(14)
GUNSHIP + MIDWINTER	169,=	
JONES IN THE FAST LANE	149,=	(14)
KING'S QUEST 5 VGA	149,=	(14)
LARRY 1 VGA	149,=	
LARRY 5 VGA	149,=	
M1 TANK PLATOON	135,=	
MEGAFORTRESS/DAS BOOT/ACES (BLUE MAX)	229,=	
MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS	179,=	(15)
REALMS	119,=	(13)
RAILROAD TYCOON	135,=	
SHAREWARE GAMES ruim 300 disks op CD	99,=	(14)
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE	199,=	(14)
SHUTTLE	?	(13)
SPACE QUEST 4 VGA	149,=	
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 6	199,=	(14)
WING COMMANDER 1 + MISSIE DISKS	209,=	(14)

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,=
SOUND BOOSTER PRO 2.0	FL.	499,=
MITSUMI CD-ROM KIT intern	FL.	745,=
PRO AUDIO SPECTRUM 16-BITS	FL.	849,=

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	
INDY 4: FATE OF ATLANTIS CLUEBOOK	35,=	
JET FIGHTER 2: THE OFF COMBAT STRATEGY	49,=	
MASTER ULTIMA 1 T/M 6	59,=	
MASTER SIMCITY/SIMEARTH DESIGN STRATEGY	59,=	
MIGHT & MAGIC 3 CLUEBOOK	45,=	
MONKEY ISLAND 2 HINTBOOK	35,=	
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,=	
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,=	
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER CLUE-B.	29,=	
ULTIMA: THE AVATAR ADVENTURES	49,=	
ULTIMA 6 CLUEBOOK	35,=	
ULTIMA 7 CLUEBOOK	35,=	
VLEGEN 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,		
CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST OF THE LONGBOW,		
ECO QUEST.		

CDTV

EUROPEAN SPACE SIMULATION MEGA	119,=(13)
HOUND OF THE BASKERVILLES	99,=(14)
LEMMINGS	99,=(9)
NORTH POLAR EXPEDITION	169,=(15)
REALMS	119,=(13)
SIM CITY	99,=(3)
SPIRIT OF EXCALIBUR	119,=(9)

AMIGA SOFTWARE

A-10 TANK KILLER V 1.5	119,= (9)*
A-320 AIRBUS	129,= (14)
ADDAMS FAMILY	86,50 (15)
ANOTHER WORLD	89,= (14)*
AQUAVENTURA	89,= (15)
ARMOUR GEDDON	89,= (14)
BLACK CRYPT	89,= (15)*
BIRDS OF PREY	119,= (13)*
CASTLES	99,50 (9)
DELIVERANCE	89,= (15)
COOL CROC TWINS	86,50 (15)
DISCOVERY	99,= (15)
ELVIRA 2: THE JAWS OF CERBERUS	105,= (12)*
EPIC	99,= (14)
EYE OF THE BEHOLDER 2	119,= (12)*
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,= (9)*
F-19 STEALTH FIGHTER	99,= (-)
FANTASY PAK	69,= (15)
FIGHTER COMMAND	99,= (14)*
FIRE & ICE	99,= (15)*
GLOBAL EFFECT	99,= (15)*
HEART OF CHINA	119,= (9)*
JAGUAR XJ-220	89,= (15)*
KILLERBALL	89,= (15)
KING'S QUEST 5	139,= (11)*
KNIGHTS OF THE SKY	119,= (13)*
LARRY 5	119,= (10)*
LINKS GOLF (HARDDISK NOODZAKELIJK)	129,= (10)*
LURE OF THE TEMPTRESS	105,= (15)*
MAD TV	119,= (15)*
MIG-29 M SUPER FULCRUM	129,= (11)
MIGHT & MAGIC 3	119,= (11)*
MONKEY ISLAND 2	129,= (12)*
MYTH	89,= (15)*
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2)	99,= (14)*
PARASOL STARS	86,50 (15)
PINBALL DREAMS	89,= (14)*
PLANET'S EDGE	139,= (14)*
POOLS OF DARKNESS	109,= (10)*
POLICE QUEST 3	129,= (10)*
POPULOUS 2	99,= (12)*
POWERMONGER	99,= (15)*
PROFLIGHT Tornado Flightsimulator	149,= (10)
RED BARON	119,= (7)*
RISE OF THE DRAGON	125,= (7)*
ROLLING RONNY	85,= (15)
SHADOWLANDS	99,= (14)
SIM ANT	119,= (13)*
SPACE QUEST 4	119,= (7)*
SPECIAL FORCES	129,= (14)*
STARTREK 25TH ANNIVERSARY	119,= (13)
STELLAR 7	89,= (7)
STEEL EMPIRE	99,= (15)*
STORM MASTER	89,= (14)
STRATEGO	89,= (7)
THE MANAGER	99,= (15)
THEIR FINEST HOUR	99,= (10)
TITUS THE FOX	79,= (14)
TRACON II	129,= (4)
TWILIGHT 2000	129,= (13)
ULTIMA 6	99,= (11)*
VIDEO KID	86,50 (15)

Achter de prijs staat, tussen haakjes, het nummer van de Software Gids waarin dat programma is gerecenseerd. Let bij bestellingen voor MS-DOS op de disketteformaten 3.5"/5.25" en DD/HD zoals in de recensies vermeld!

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

AMIGA: * = 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.

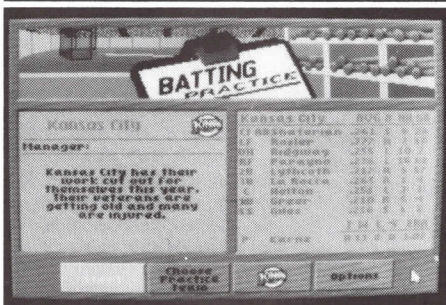
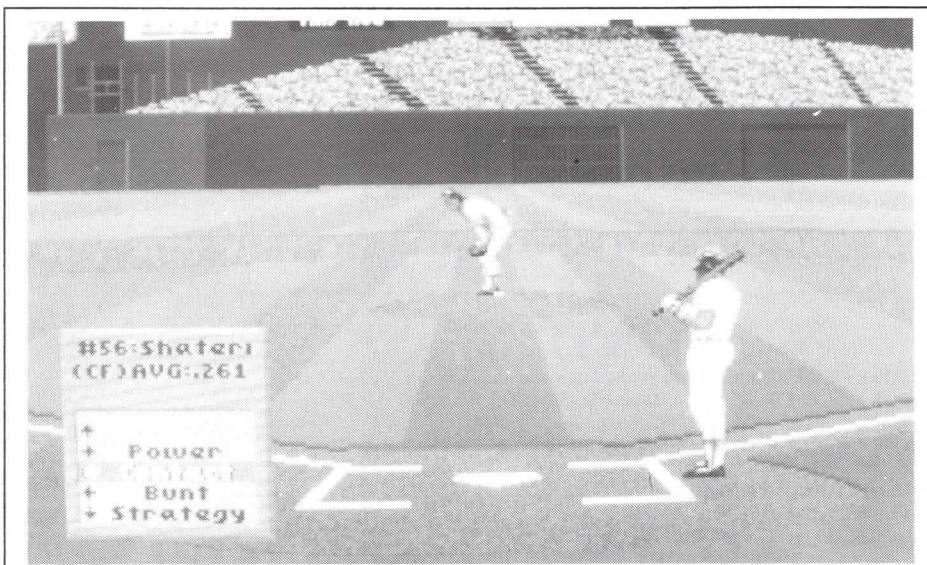
Bel voor informatie (of andere software): 03200- 47218 (werkdagen tussen 10.00 en 16.00 uur)

HARDBALL 3

Softwarehuis: Accolade.
 AT & compatibles min. 10 Mhz.,
 min. 640Kb., EGA, VGA, MCGA,
 harddisk.
 Keyboard/joystick/muis.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5" of 5.25".
 AdLib, Sound Blaster.
 Richtprijs: FL. 139,=

De wedstrijd gaat tussen Los Angeles en mijn team, Atlanta. Het is het tweede deel van de negende inning en de stand is 1-0 voor L.A. Mijn team heeft de hele wedstrijd goed gespeeld, maar heeft geen punt kunnen maken. Dit is onze laatste slagbeurt en Marcial, de korte stop, is aan slag. Met een goede honkslag langs de tweede honkman komt Marcial op het eerste honk. Nu is catcher Tovar aan slag. Een keurige honkslag. Hij slaat de bal over de korte stop en met een stuiter voor de outfielder komt Marcial op twee en Tovar op het eerste honk. Ik geef de volgende slagman, Ellison, opdracht om een stootslag te maken om Marcial op het derde honk en in scoringspositie brengen. Tot mijn grote vreugde plaatst Ellison hem perfect! Marcial sprint naar drie en Tovar naar twee. De catcher (het dichtst bij de bal) gooit naar het eerste honk en Ellison is uit, maar de opzet is gelukt. Nu is het tijd voor slaggeweld. Kenard komt aan slag. Hij heeft een respectabele .297 slaggemiddelde en de pitcher van L.A. ziet er moe uit; of is dit slechts een stille wens? De opdracht is om de punten op twee en drie binnen te brengen door honkslagen. Kennard krijgt echter 3-slag en is uit. Nu zijn er al twee uit, nog één erbij en het spel is over. Bayless is nu aan slag. Hij slaat een hoge bal. Marcial rent naar thuis en Tovar staat al op drie. Helaas vangt de Centerfielder van L.A. de bal en maakt een eind aan deze wedstrijd die ik verlies met 1-0. Morgen moeten we weer spelen en misschien dat het dan beter gaat.

Na het spel te hebben opgestart krijg je de keuze tussen een exhibition game of het spelen van een competitie. De competitie is natuurlijk het leukste; het uiteindelijke doel is dan met je team wereldkampioen te worden. Er zijn 3 soorten competitie: een verkorte versie (je speelt dan 11 wedstrijden), een halve competitie (81 wedstrijden) of een volledige Major League (162 wedstrijden). Iedere wedstrijd duurt ruim 45 minuten, dus een volle competitie uitspelen kost erg veel tijd. Gelukkig hoeft je niet alle wedstrijden te spelen of te bekijken. Dankzij een handige simulatie (een



simulatie binnen een simulatie) kunnen binnen enkele seconden alle voor jou onbelangrijke wedstrijden gespeeld worden. Bij iedere wedstrijd kun je bekijken wat de resultaten zijn. Niet alleen de eindstand maar ook de slaggemiddelden, honkslagen tegen, aantal malen 3-slag etc. etc. Amerikanen zijn verzot op statistieken en dit programma is duidelijk op de Amerikaanse consument gericht.

Zodra je een team gekozen hebt (je kunt ook meerdere teams besturen) kun je besluiten om dat team te kopen. Je bent vanaf dat moment de manager van het team. Je bepaalt dan de opstelling, de slagvolgorde en alle andere zaken zoals teamkleur, logo, spelers; teveel om op te noemen. Ben je daar klaar mee, dan is het 'time to play ball'.

Het is mogelijk om zelf te slaan of zelfs de pitch uit te kiezen. Ben je meer een leiderstype, dan kies je de managers-optie. Jij bepaalt wat de spelers doen, maar je hoeft zelf niet te slaan of te fielden (bal vangen en teruggooien naar een honk). De spelers fielden en verwerken de bal heel goed en logisch. Er worden bijna geen fouten gemaakt. De enige fout die ik heb kunnen ontdekken en waarop ik veel punten heb gescoord is de volgende:

Met het eerste en het derde honk bezet geef ik opdracht aan de slagman om niet te slaan en vervolgens geef ik de man op het eerste honk opdracht om een honk te stelen (i.c. naar het tweede honk te gaan). Zodra de pitcher de bal gooit naar de slagman begint de looper op het eerste honk naar het tweede honk te rennen. De looper is zeer snel en de catcher gooit dan ook altijd te laat naar het tweede honk. Ondertussen loopt de man op drie naar het thuishonk en scoort een punt. Deze fout maakt de computer herhaalde-

lijk. Een verstandige catcher zal zien dat de looper snel is en een schijnbeweging maken alsof hij gooit naar twee, maar zal proberen de man op drie uit te gooien. Voor de rest is het slaan, het fielden en het pitchen zeer goed en opmerkelijk 'levensecht'. Om alle posities goed in de gaten te houden verschijnen er picture-in-picture beelden, die de honklopers weer geven. Bij zgn. 'close calls' verschijnt een close-up van de actie die plaatsvindt, gevolgd door een animatie van de scheidsrechter die 'out' of 'save' geeft.

Grafisch is het spel redelijk. Vooral het bovenaanzicht is wat zwak. De spelers lopen nogal houtierig. Bij een pitcher view of een batter view is de animatie al een stuk beter. De pitch- en de slagbeweging zijn goed weergegeven. De overige animaties zijn geen hoogstandjes, maar doelmatig. Het geluid is goed. De achtergrondmuziek kan worden uitgezet als deze gaat vervelen. Een extra aardigheid is 'digitized play-by-play' commentaar van Al Michael, een bekende Amerikaanse sportcommentator van de TV. Dit is echter alleen te beluisteren als er minimaal 2Mb. geheugen aanwezig is en een EMS-emulator zoals QEMM. Het programma mag dan ook niet onder Windows draaien. Het commentaar is vooral leuk voor hen die Michael's stem kennen.

Met de Haarlemse Honkbalweek vers in het geheugen ben ik aan dit spel begonnen. Nu heb ik zelf enkele jaren honkbal gespeeld (een niet onverdienstelijke kort stop) en weet dus hoe dit spelletje in elkaar zit. HARDBALL 3 vereist zeker enige honkbalkennis, maar als je liefhebber bent van dit spel kun je je hart ophalen aan de zeer uitgebreide statistieken en de goede spelacties. Voor de honkbalfan is dit een absolute aanrader; al is het grafisch geen hoogvlieger.

Frans.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

CARRIER STRIKE

Neem wraak voor Pearl Harbor

Softwarehuis: S.S.I.
PC/AT & compatibles, min. 640Kb.,
EGA/VGA.
Harddisk aanbevolen.
Aantal spelers: 1 of 2.
Muis/keyboard.
Diskettes: 3.5" of 5.25"HD.
AdLib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 139,=

Aan het begin van de Tweede Wereldoorlog was niemand er zeker van of het net ontwikkelde vliegkampschip slagschepen zou kunnen verslaan. Na de oorlog wist iedereen het zeker: de grootste en sterkste slagschepen bleken niet te missen doelwitten voor de golven vliegtuigen, die vanaf de vliegdekschepen op ze af werden gestuurd. Na de oorlog werd het slagschip dan ook een zeldzame verschijning in de internationale wateren en het vliegkampschip is het meest gevreesde marinewapen gebleven. In de Tweede Wereldoorlog gingen de meeste vliegdekschepen verloren tijdens gevechten met vijandelijke vliegkampschepen. Dat gebeurde met name in de strijd tussen de Verenigde Staten en Japan in het zuiden van de Stille Oceaan. Die strijd is het onderwerp van het vlootspel "Carrier Strike", van de hand van Gary Grigsby van Strategic Simulations INC.

Met Carrier Strike blijft Grigsby in het spoor van zijn voortreffelijke oorlogsspellen Second Front en Western Front. Qua uiterlijk en bediening zijn er duidelijke overeenkomsten met Western Front, maar toch is er sprake van een geheel ander soort spel. Goede graphics en professioneel geluid dragen bij tot een goede sfeer; het scherpe oog voor details en de enorme diepgang zijn gebleven. Eerdere vlootspellen van Grigsby voor de acht-biters, zoals Warship en Battle Cruiser gingen mank aan povere graphics en een saai spelverloop. Dat is nu drastisch veranderd. In Carrier Strike kan namens Japan of de Verenigde Staten een enkele opwindende zeeslag worden uitgevochten of een complete serie van zeeslagen van 1942 tot 1944, waarbij het resultaat van een schermutseling door de verliezen directe gevolgen heeft voor de eerstvolgende zeeslag.

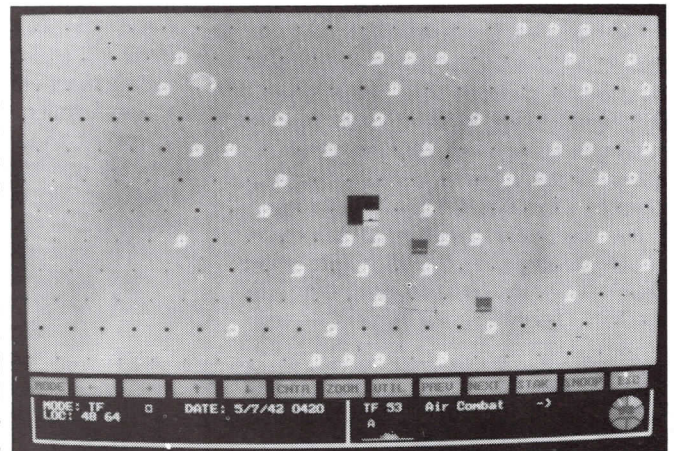
Carrier Strike zal niet iedereen aanspreken. Het kost enige moeite en doorzettingsvermogen om het spel goed te leren. Net als in het echt is de "armchair admiral" een gedeelte van de tijd bezig met het zoeken naar de vijand op de uitgestrekte oceaan. De vlootbewegingen zijn puur strategisch en als commandant houd je je niet bezig met de eigenlijke strijd, maar

met het op het juiste moment sturen van de juiste vliegtuigen. De piloten moeten het vuile werk opknappen.

KORAAALZEE

Carrier Strike begint in mei 1942. De Japanners hebben in Pearl Harbor in 1941 hard toegeslagen en zijn bezig met een onstuimige opmars. Bij de verrassingsaanval op Pearl Harbor werden echter geen vliegkampschepen vernietigd en juist daarmee zou de VS de Japanners succesvol gaan bestrijden. Tijdens de slag in de Koraalzee werd de poging van Japan om Nieuw Guinea (en daarna mogelijke Australië) te veroveren verijdeld. De slag om het strategisch gelegen eilandje Midway betekende een maand later het keerpunt in de strijd. De Amerikanen vernietigden in korte tijd vier Japanse vliegkampschepen en dat verlies bleek op den duur funest voor de Japanse marine. Tijdens de zeeslagen om de Solomon Eilanden en Santa Cruz konden de Japanners in 1942 nog wel een vuist maken, maar daarna werd het land van de rijzende zon steeds verder teruggeslagen. De Amerikanen heroverden eiland na eiland, kregen steun van Britse vliegkampschepen en werden steeds sterker. Terwijl Japan ervaren piloten verloor en het materieel niet werd verbeterd, bouwden de Verenigde Staten betere vliegtuigen en schepen en namen ze een beslissende voorsprong in de radartechnologie. Ook de kamikazes konden niet voorkomen dat de zeeslagen bij Torokina en de Mariana's in 1943 en 1944 grote verliezen aan Japanse zijde opleverden. Het symbool voor de Amerikaanse veerkracht is het vliegkampschip Enterprise, dat aan alle belangrijke zeeslagen deelnam, vele treffers incasseerde en de oorlog overleefde.

Wie de complete strijd aangaat moet als Amerikaanse vlootvoogd het jaar 1942, als de Japanners nog superieur zijn, goed zien door te komen. Daarna wordt het steeds makkelijker. De Japanse admiraal moet juist in een vroeg stadium beslissend toeslaan. Elke operatie begint met het uitschakelen van verkenningsvliegtuigen. De speurtocht naar de vijand kan grafisch worden weergegeven met concentrische lijntjes, maar dit vertraagt het spel aanzienlijk en deze mogelijkheid kan dan ook beter worden uitgezet. De snelheid van het spel kan ook worden beïnvloed door de hoeveelheid informatie over het verloop van de slag te beperken.



De commandant heeft de beschikking over groepen schepen, zogenaamde "Task Forces", die kunnen bestaan uit enkele vliegdekschepen, met begeleidende kruisers en torpedootjagers, of uit slagschepen, kruisers en begeleiders. Als schepen van vriend en vijand dicht bij elkaar komen is het ook mogelijk dat de zware kanonnen worden gebruikt, maar in de praktijk komt dit niet veel voor. De nadruk ligt op de vliegdekschepen, die over een veel grotere afstand met vliegtuigen kunnen aanvallen dan de schepen kunnen schieten.

VLEIENDEK

Als de vijand ontdekt is, wordt een speciaal vliegdekscherm opgeroepen. Dat maakt het mogelijk om groepen vliegtuigen te selecteren, te voorzien van benzine, uit te rusten met bommen of torpedo's en via de liften naar het dek te transporteren, waarna kan worden opgestegen. Aangezien een beurt 20 speelminuten omvat, kunnen deze acties niet allemaal tegelijk worden ondernomen. Het is vaak een kwestie van tanken, in de volgende beurt op het dek zetten en gedeeltelijk opstijgen en wederom een beurt wachten om de rest de lucht in te sturen. Met tijd klokken wordt aangegeven wat er allemaal mag in een beurt. Het kan een goede tactiek lijken om steeds bewapende vliegtuigen klaar te hebben staan op het dek om direct te kunnen aanvallen, maar dat werd de Japanse vliegkampschepen nou net fataal bij Midway. Op de dekken stonden de Japanners bommen voor torpedo's te verwisselen om in plaats van het vliegveld van Midway de Amerikaanse vloot aan te vallen die juist tevoren was ontdekt, maar op dat moment kwamen de Amerikaanse bommenwerpers uit de lucht vallen en veroorzaakte elke treffer op al dat vuurwerk hevige explosieve kettingreacties en waren de schepen niet meer te redden. Deze actie geeft precies aan waar het om gaat bij het spelen van Carrier Strike. De juiste timing is van zeer groot belang. Ook is het belangrijk om de jachtvliegtuigen regelmatig te laten patrouilleren om de bommen-

werpers van de vijand op te vangen. De speler kan ook vanaf het schip de vliegvelden op de eilanden aanvallen. Niet onbelangrijk, omdat de computer aanvallen vanaf de eilanden regelt. Wie te lang bij een vijandelijk eiland rondhangt kan hevige luchtaanvallen verwachten.

Carrier Strike biedt statische, maar niettemin aardige plaatjes van vloten waar je van bovenaf de bommen op kunt zien vallen en van groepen vliegtuigen die bij een aanval worden uitgedund door vijandelijke jagers en afweergeschut. Ook een aanval op een vliegveld wordt goed weergegeven. De strategische zeekaart, die hoofdzakelijk uit water bestaat, geeft een goed overzicht. Hierop kunnen de vele mogelijk-

heden die het spel biedt met de muis worden aangeklikt. Diverse elkaar overlappende schermen geven gedetailleerde informatie, zoals gebruikelijk bij deze serie wargames. Met het geluid is niet heel veel gedaan, maar de explosies klinken in stereo toch indrukwekkend en het is plezierig dat dit bij oorlogsspellen altijd verwaarloosde aspect eindelijk aandacht krijgt.

De gebruiksaanwijzing is voortreffelijk: een goede handleiding met "tutorial", uitgebreide geschiedschrijving over de opkomst van de vliegekampschepen en de zeeslagen, alsmede een gedetailleerde beschrijving met tekeningetjes van alle in het spel voorkomende schepen en vliegtuigen en dat zijn er zeer veel.

Al met al is Carrier Strike waarschijnlijk één van de beste zeeslagspellen van dit moment. Typisch een spel dat steeds beter wordt naarmate je het vaker speelt. Het spel is voor beginnende admirals minder geschikt. Wie de bommen toch liever hoogstpersoonlijk op schepen mikt, kan altijd nog "Aces of the Pacific" erbij kopen.

Frank Buurman.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

CRISIS IN THE KREMLIN

Softwarehuis: Spectrum HoloByte.
AT & compatibles, min. 640Kb.,
EGA, VGA, harddisk.
Keyboard, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 149,=



Het programma wordt in een mooie doos geleverd, compleet met het 343 pagina's tellende boek van David K. Willis "Klass, how Russians really live". Persoonlijk heb ik geen hoge pet op van bijgeleverd materiaal als achtergrondinformatie. Het werkt prijsverhogend en is slechts relevant voor hen die bereid zijn terwille van dit spel een complete studie te beginnen. Voor de meerderheid die slechts verpozing zoekt achter het beeldscherm en het leuk vindt om Yeltsin of Gorbachev te spelen is het een overbodige luxe.

Het spel valt onder de categorie 'simulatie en strategie'. Na de dood van Chernenko in 1985 kom je aan de macht. Als eerste kun je bepalen welke lijn je wilt gaan volgen om het moederland zo goed mogelijk te dienen. De keuze bestaat uit de 'hardliner' (Leonid Brezhnev staat hier model voor), reformist (Gorbachev) of nationalist (Yeltsin). De keuze die je maakt bepaalt niet alleen de richtlijn van jouw regering, maar tevens de moeilijkheidsgraad van het spel. De 'hardliner' heeft het in de USSR van 1985 een stuk makkelijker dan een Yeltsin, die bijna geen steun heeft.

Het spel wordt al snel ingewikkeld. De hoofdlijnen zijn economie en politiek. Economisch is de USSR een rotzooi met een te hoge defensie-uitgave en te weinig produktie. Als je echter gaat bekknibbelen op defensie staat je binnen de kortste keren een onvrijwillige vakantie in Siberië te wachten. Men (de rest van de politieke bazen in het Kremlin) staat namelijk te wachten op een teken van zwakheid om je van de troon te stoten en het roer over te nemen. Slechts door heel geleidelijk veranderingen aan te brengen kom je langzaam in de door jou gewenste richting. Daarnaast heeft iedere zet een bepaald effect op de economie. Investeren in de landbouw zijn bijvoorbeeld goed voor de voedselvoorziening, de algehele gezondheid en de werkgelegenheid, maar ook erg slecht voor het milieu. Verder moet je ook de invloed van de militairen, de geheime politie, de geleerden, de intellectuelen, de conservatieven, de radicalen, de media etc. etc. in de gaten houden. Daarnaast gebeuren er natuurlijk ook rampen, zoals het mislukken van een oogst of krijg je

juist meevallers in de vorm van een technologische doorbraak.

Grafisch in het een keurig verzorgd geheel. De laatste nieuwsuitzendingen met relevante informatie worden op een klein tv-schermpje vertoond. Het geluid is goed. Het spel doet denken aan 'Balance of Power', maar is niet gericht op invloedssferen. Het is een mengeling van politieke en economische strategie, gecombineerd met een simulatie van wat Russische leiders door moeten maken. Dit is dus voer voor economen en politicologen.

Leuk, zeer goed speelbaar, maar met een hoge moeilijkheidsgraad!

Frans.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

Conflict: KOREA. Heen en weer over de 38e breedtegraad.

Softwarehuis: S.S.I.
Computer: PC/AT en Amiga.
Graphics: CGA, EGA, VGA.
Bediening: Muis of keyboard.
Spelers: 1 of 2.
Diskette: 3.5"HD of 5.25"HD.
Richtprijs: FL. 119,=

In 1950 was het militaire opperbevel in de Verenigde Staten ervan overtuigd dat Zuid-Korea over een voortreffelijk leger beschikte, één van de beste legers in Azië. De Amerikaanse generaals waren er zelfs huiverig voor dat dit leger eventueel zou proberen om Korea weer te verenigen door middel van een aanval op het communistische Noord-Korea. De grens werd gevormd door de 38e breedtegraad. Het eerste regionale conflict in het kader van de Koude Oorlog liet niet lang op zich wachten. Op 25 juni 1950, volkomen onverwacht, vielen de communistische troepen het zuiden binnen en veroverden dat grotendeels binnen een maand.

Het begeleidende boekje bij het oorlogsspel "Conflict: Korea" begint met deze inleiding. Verder staat te lezen dat de Verenigde Naties besloten tot een politonele actie om de communisten weer naar het noorden terug te drijven. Een internationale troepenmacht onder leiding van generaal Douglas MacArthur, slaagde er inderdaad in om het zuiden te bevrijden. De actie verliep zo vlot dat er werd besloten om door te gaan en het noorden van de communistische overheersing te verlossen. Op het moment dat de VN-legers diep in het noorden waren doorgedrongen greep China echter in. Sterke Chinese legers drukten de VN-strijdmacht weer naar het zuiden terug. Daarna zouden nog enkele jaren van schermutselingen rond de 38e parallel volgen, maar uiteindelijk werden de partijen het na langdurige vredesbesprekingen halverwege 1953 eens. De oude grens werd vrijwel ongewijzigd weer getrokken. Geen terreinwinst, wel enorme verliezen, vooral aan communistische zijde.

De Koreaanse oorlog, ook wel "De Vergeten Oorlog" genoemd, is het derde wargame van de Amerikaan Norm Koger voor Strategic Simulations Inc. (SSI). Qua uitvoering lijken de programma's sterk op elkaar. Ze zijn gebruikersvriendelijk door een goede en consequente muisbesturing. 'Conflict: Korea' werkt ook in VGA; het voordeel van die grafische stand is dat het netwerk, dat normaal gesproken over de kaart ligt, kan worden verwijderd. Dit netwerk is namelijk zo grof dat het land als geheel nauwelijks meer valt te onderscheiden.

Ook dit spel heeft nog steeds geen geluid, afgezien van wat protesterende bliepjes als de speler iets doet dat niet geoorloofd

is. De scrolling verloopt nog steeds wat moeizaam, vooral bij langzamere computers. Er is wel een overzichtskaartje, maar dat is erg klein en details zijn daar nauwelijks te onderscheiden.

Norm Koger is sterk in zijn zogenaamde overzichtsschermen. Op die manier kan veel gedetailleerde informatie worden opgeroepen, over het weer, de samenstelling van de corpsen en dergelijke.

Ook voor de luchtmacht is er een speciaal scherm. Elk type vliegtuig dat in een bepaald squadron thuishoort wordt middels een plaatje weergegeven. De vliegtuigen kunnen er op uit gestuurd worden om de heerschappij in de lucht te veroveren. Dat is met name voor de Verenigde Naties een nuttige taak, omdat het westerse materieel sterk genoeg is om dat doel te bereiken. Daarna kunnen de bommenwerpers betrekkelijk ongestoord hun verpletterende lading over vijandelijke corpsen

aan. Het scenario "Operation Chromite" begint wat later met het verdrijven van de communisten. In het "Cold Steel"-scenario is de klok weer wat verder vooruitgezet en krijgt de VN in het noorden het Chinese leger over zich heen. En dan is er ook nog een toekomstig scenario, "Tomorrow's War" genaamd, dat uitgaat van een invasie door het noorden in 1995, op een moment dat de Verenigde Staten, vaak de gangmaker achter militair ingrijpen, elders op de wereld hun handen volhebben aan een conflict. Moderne wapens aan beide zijden en toch een wat moeilijker situatie voor Noord-Korea, omdat de tijden zijn veranderd en Russen en Chinezen niet meer komen helpen. De communisten moeten snel toeslaan omdat Uncle Sam, na de afstraffing van bijvoorbeeld Irak, binnen vier maanden voor de deur staat voor een nieuwe strafexpeditie.

'Conflict: Korea' is een zeer behoorlijk oorlogsspel. Er kunnen moeilijkheidsgraden worden ingesteld, dus de superstrategen hoeven zich niet snel te vervelen. En dan is er natuurlijk ook nog de mogelijkheid om een menselijke tegenstander te recrutereren. De VGA-graphics zijn kleurrijk en goed, maar wellicht zullen sommige mensen de voorkeur aan de EGA-graphics geven, die op enkele punten wat duidelijker zijn. Dan zit je overigens wel aan de hokjes op de kaart vast en krijg je het "bordspelgevoel" dat je -achter je dure computer gezeten- wellicht niet wilt hebben. Hoewel de muis-

bediening goed is, is het verplaatsen van troepen te arbeidsintensief; het lijkt soms wel of je zelf met je troepen moet meemarcheren. Andere programmeurs van wargames hebben laten zien hoe het ook kan, maar zo soepel gaat het in het Koreaanse conflict nog niet.

De gebruiksaanwijzing is goed, maar soms wel erg technisch. Liefhebbers van wiskunde zullen misschien verrukt raken van vermenigvuldigingsfactoren en verangingsratio, maar de doorsnee bevelhebber zal dat doorgaans een worst zijn. Ondanks deze minpunten is het programma de moeite waard.

Tenslotte een tip voor de NATO-speler voor het langste 1950-scenario: laat de communisten komen en spaar de Zuid-Koreaanse corpsen. Omsingel en vernietig de Noord-Koreanen met je sterke NATO-troepen en stuur vervolgens de Zuid-Koreanen op pad om het noorden te veroveren. Geen enkele Chinees zal je dat beletten.

Frank Buurman

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



gaan uitstorten tijdens luchtaanvallen of de logistiek van de vijand gaan verstoren, altijd zeer effectief omdat bevoorrading van levensbelang is voor de troepen.

De grondtroepen -weergegeven als de gebruikelijke blokjes met legersymbolen- bewegen zich op eigen kracht door Korea, waardoor ze altijd wat verzwakken, per schip (alleen VN) of per trein. Op de kaart verandert het desbetreffende corps dan b.v. in een treintje. Het verplaatsen van de vele corpsen is overigens een nogal arbeidsintensieve aangelegenheid; elke stap op de kaart moet gedaan worden en de kaart rolt als de rand bereikt wordt enigszins moeizaam verder. Een aanval wordt netjes met een rode pijl aangegeven.

Het spel concentreert zich op de eerste oorlogsjaren, toen er nog volop beweging in het front zat. Het is vaak een kwestie van of onstuimig aanvallen of je moeizaam verdedigen tegen een overmachtige vijand. Het eerste scenario, "The Dragon Wakes" geeft de volledige strijd van '50/'51 weer. Eerst de Blitzkrieg van de communisten, vervolgens de sterke opbouw van troepen in het zuiden die een tegenaanval mogelijk maakt en dan komt China een handje helpen, als buitenlandse troepen zich over de 38e parallel wagen en begint de strijd weer van voren af

ACES OF THE PACIFIC

Softwarehuis: Dynamix.

PC 386SX of beter, MS-DOS 5.0,
minimaal 2 MB RAM, alleen VGA.

Joystick, muis, Thrustmaster.

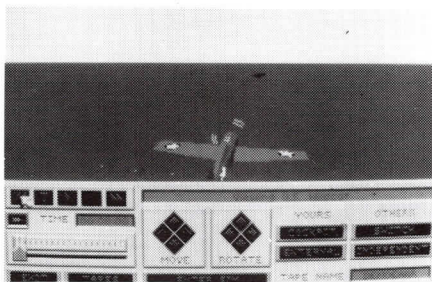
Diskettes: 5.25"HD of 3.5"HD.

Adlib, Soundblaster,

Roland MT-32/Lapc-1,

Thunderboard.

Richtprijs: FL. 139,-



Dynamix heeft ons in 1991 aangenaam verrast met de simulaties "A-10 Tankkiller" en "Red Baron", waarin het samengaan tussen Sierra en Dynamix duidelijk vruchten heeft afgeworpen. Geheel in de kwaliteit van "Red Baron" levert Dynamix nu een vlieg-simulatie, die is geplaatst in de strijd tussen de Verenigde Staten en het Keizerrijk Japan in de Pacific Ocean, tijdens de Tweede Wereldoorlog. De story-line, die in het spel gevolgd wordt, begint vlak na de Japanse aanval op Pearl Harbour en eindigt in 1945 wanneer de Amerikanen routine bombardementsvluchten op Japan beginnen. In de tussenliggende tijd worden befaamde zee- en landslagen uitgevochten als de slag om Midway, de slag om Guadalcanal en de herovering van de Filipijnen. Al deze historische gebeurtenissen zijn feilloos en accuraat in het spel opgenomen. De namen van schepen, eilanden en piloten zijn historisch en geven het verhaal een bijzonder realistisch tintje. Alleen al daarom een bijzonder spel.

In grote lijnen bestaat het programma uit drie modules: 'Single-flight', 'Career' en 'Mission recorder'. Vanuit de optie single flight kunnen we kiezen of we een lucht-lucht, lucht-grond of lucht-zee missie willen vliegen, een patrouillevlucht of een escortvlucht willen uitvoeren of het willen opnemen tegen een befaamde Ace. Bij alle missies kunnen we zowel voor de VS marine of luchtmacht vliegen of voor de Keizerlijke marine of luchtmacht. In deze simulatie is een groot aantal toestellen opgenomen, die in geen andere simulatie nog zijn voorgekomen, omdat het specifieke marinetoestellen betreft, die geschikt zijn voor vliegdekschepen en torpedo's kunnen dragen. Natuurlijk komen we in de simulatie aan de VS zijde oude bekenden tegen als de Mustang en P-38 Lightning, maar ook nieuwe types als de Avenger, Airacobra, Warhawk, Dauntless en last but not least de Corsair (niet te verwarren met het vliegtuig dat op de huidige vliegdekschepen van de VS vloot is gestationeerd), een buitengemeen goede jager. Aan de Japanse zijde zien we minder bekende typen als de Sally, de Betty, de Tony, de Jill en een meer bekende: de Mitsubishi Zero. (geeft stof tot nadenken dat bijvoorbeeld de Mitsubishi Colt een bij-

zonder populair produkt is, Mitsubishi was de grootste Japanse fabrikant van vliegtuigen in W.O. II) Uit de simulatie blijkt dat de verhalen over de wendbaarheid van de Zero juist zijn (dat is als de simulatie juist is) en dat de Zero in luchtgevechten niet of nauwelijks te verstaan was. Alleen regelrechte zelfmoordmanoeuvres, door bijvoorbeeld het eigen toestel te laten 'stallen', hebben de Zero in mijn vizier gebracht. Als de Zero bemand is door een Ace, bent u in vijf minuten down. Prima weergegeven.

Heeft u geoeftend en bent u klaar voor een carrière, dan kunt u zich aanmelden in het career menu. Hierbij mogen we zelf kiezen in welke fase van de Pacific oorlog we intreden, waarbij dan rekening gehouden wordt met beschikbare toestellen, beschikbare vliegvelden en steunpunten alsmede historische gebeurtenissen. Zonder het te weten kan een missie in de career optie een onderdeel zijn van een historisch beduidende slag. Dit wordt u dan later in animatie-stills verteld. Ook hier zien we de gelijkenis met Red Baron. Een carrière wordt begeleid door fraaie animaties van verwonding, hospitalisering, krijgsgevangenschap of decoratie. Alles erg fraai en smaakvol.

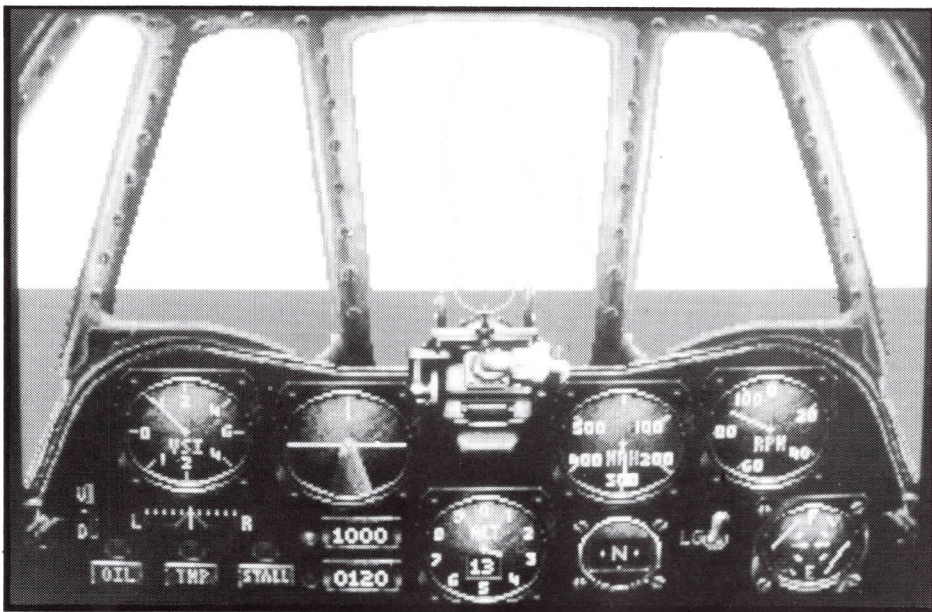
Naarmate u langer in het zadel blijft in een career, wordt u bevorderd en krijgt u het commando over een squadron. Het vliegen in een formatie kan in de single-flight module al beoefend worden en dit is ten eerste aan te raden. De bevelvoering van het squadron kent namelijk twee problemen in dit programma. Zolang de squadronleader geen bevel heeft gegeven om aan te vallen, te wijken of te ontbinden, doen de piloten allemaal hetzelfde als de leader. Eerst orders verdelen dus, dan zelf vechten. En dit gaat niet zonder problemen, want de ter beschikking staande or-

ders worden opgeroepen via de communicatietoets en worden getoond als een waslijst van keuzes, recht voor je neus, terwijl de Zero's doorknallen. En zolang de keuzes niet gemaakt worden blijft die lijst recht in het zicht hangen. Je zou dan eigenlijk de keuzes uit het hoofd moeten leren om de waslijsten zo kort mogelijk in het zicht te hebben of de heren programmeurs vragen of dit niet via rechtstreekse toetsencombinaties kan of dat de waslijst over het instrumentenpaneel wordt getrokken i.p.v. recht voor de neus. Onhandig.

De derde module is de flight recorder die geheel gelijk is aan de flight recorder in Red Baron. Enkele demo missies zijn voor-geprogrammeerd om de torpedo-aanval voor te doen of het bombarderen van een vliegveld. Daarna kan iedere missie be-waard worden, ook de missies uit het career menu. Het menu van de flight recorder is bijzonder toegankelijk en biedt mer dan voldoende opties om vluchten te evalueren, vanuit iedere hoek en vanaf ieder toestel. Tijdens de playback kunnen we de missie opnieuw intreden, waarna ons gevraagd wordt of we de gewijzigde tape willen bewaren. De flight recorder is dus een

goed instrument om te oefenen, 'till you got it right'. Om de schijfruimte hoeven we het niet te laten. Een dikke dertig gesavede missies zijn nog geen 5.25 DD diskette (360Kb).

De weergave van de toestellen is goed. In een luchtgevecht zijn de toestellen goed van elkaar te onderscheiden, maar ik heb de opbouw van de beelden van een toestel in het diepteverloop wel eens beter gezien. Niet storend, maar toch niet top of the bill. Grafisch loopt het programma erg vloeiend en de omgevingsdetails zijn goed. Heuvels en landschappen, wolken en water zijn afdoende gedetailleerd om er mee te kunnen werken en een realiteitsgevoel te creëren. Ook zitten er leuke details in zoals bewoonde Campongs waar de hutjes schots en scheef door elkaar staan en havens met afgemeerde slagschepen. De weergave van kogelgaten en schade aan toestellen of doelen is bijzonder aardig. Geen kogelgat is hetzelfde en als we van een doel wegvliegen, zien we de rookpluimen langzaam opstijgen. Niet echt revolutionair, maar zeker fraai. Aardig is de werking van rook als we achter een brandend toestel vliegen, waarvan de piloot maar niet wil erkennen dat het spel uit is. Komen we te dichtbij, dan wordt het complete zicht geblokkeerd door een dikke, vette rookwolk en is een botsing (midair collision) heel waarschijnlijk. In bekende andere programma's als SWOTL of Chuck Yeager's Advanced Combat Trainer, is dit geprobeerd, maar nergens is het zo mooi uitgevoerd als hier. Een saillant detail. Sun blinding (tegen de zon inkijken) is in dit programma meer dan alleen een gele bol. Het scherm verbleekt, recht tegen de zon indraaiend, een moment waarop het oog zich meteen weer



moet instellen. Er is dus echt sprake van een blinding.

Het vliegen op zich is, zoals we van Red Baron al gewend waren, een ervaring. De moeilijkheidsgraad van het vliegen is in drie stadia in te stellen, evenals de moeilijkheidsgraad van het gevecht. Dit laatste heeft direct invloed op de capaciteiten van de tegenstander, alsmede op het aantal treffers dat nodig is om een toestel of een schip te vernietigen. Zo gaat van de losgelaten torpedo's in de easy mode 100% af, terwijl in de expert mode er maar een 50% af gaat. Dit is in overeenstemming met de werkelijkheid, hetgeen ook in de handleiding vermeld is. Het uitvoeren van een strike met torpedo's is sowieso geen sinecure, omdat ze vanaf een hoogte van ca. 50 voet gedropped moeten worden, met een snelheid van niet meer dan 100 knopen, omdat ze anders door de impact al detoneren of van koers geraken. Een zware klus die oefening vereist. De besturing met joystick en/of muis is perfect in alle moeilijkheidsgraden. Het toetsenbord (flaps, brakes, map etc) heeft in de besturing tweede ingangsprioriteit gekregen,

hetgeen zich uit in te laat vaart minderen als tegelijkertijd een signaal van muis of joystick doorkomt. Met een beetje oefenen verloopt dit alsnog prima.

De entourage van het spel is goed, de sfeer setting en handleiding zijn perfect. De handleiding beslaat in de eerste hoofdstukken een complete historische en technische verhandeling, alvorens het spel te bespreken. Daarmee krijgt de speler meer het idee van een briefing dan van een handleiding. Erg aardig, maar de uitleg van de schermen wordt hiermee iets ondergesneeuwd. De geluidswaergave is erg goed en laat in tegenstelling tot enkele andere programma's geen gaten vallen als er van beeld of van toestel wordt gewisseld. En heel aardig is het om bij een escortevlucht te horen dat de motoren van de vliegende forten onder ons een duetje zingen met de motoren van het eigen toestel, beide in hun eigen cadans. Jammer is dat de squadroncommunicatie niet van gedigitaliseerde spraak is voorzien. Iets dat bij Spectrum Holobyte toch goed is blijven hangen.

De conclusie van een week lang intensief met het programma bezig zijn is, dat deze simulatie of dit spel niet echt veel nieuwe dingen oplevert, maar zeer zeker van hoge kwaliteit is. De keuze voor een nieuw scenario en de entree van nieuwe toestellen, zowel als nieuwe missietypen is verfrissend en biedt wel nieuwe spelemomenten. Er is weinig op het concept van het pakket aan te merken, behalve enkele bugs, die Dynamix wel moet oplossen. Zo zijn tijdens een squadron raid, direct na inzet van de duikvlucht, de overige squadronleden opeens niet meer te vinden, maar worden voor die toestellen wel treffers genoteerd. Ze zijn er dus wel. Het probleem van niet weergegeven, maar wel berekende elementen in de simulatie is een bekend probleem, dat te maken heeft met de overdrachtsnelheid RAM, processor en VRAM. In een eerder artikel over een vlieg simulatie heb ik hier al eens melding van gemaakt (SG nr. 7 Blue Max). Gezien het feit dat dit ACES alleen wil draaien op een 386 processor met minimaal 2Mb RAM (EMS, waarvoor een aparte bootdisk aangemaakt kan worden, voortreffelijk overigens), had ik dit niet willen tegenkomen.

De ontwikkeling naar programma's voor superprocessoren en super RAM is nu eenmaal ingezet. Het kan beter, moet beter en gaat steeds sneller. ACES OF THE PACIFIC is een goed voorbeeld van 'state of the art', behoort dus naast die andere vliegsims en vliegtuigboeken op de plank. De bijgeleverde poster prijkt bij mij nu aan de muur.

Mooi spel.

Tora Tora Tora!!! Scramble! Scramble! Scramble!

Douwe.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

KORT OVERZICHT ALTERNATIEVEN

PAKKET	SECRET WEAPONS	RED BARON	FALCON 3.0	ACES O/T PACIFIC	WING COMMANDER
MEERDERE TOESTELLEN TE VLIEGEN	JA	JA	NEE	JA	JA
BEIDE PARTIJEN TE VLIEGEN	JA	JA	NEE	JA	NEE
SQUADRON VLIEGEN ALS LEADER	JA	JA	JA	JA	JA
SQUADRON VLIEGEN ALS WINGMAN	JA	JA	NEE	JA	JA
INSTELBARE MOEILIKHEIDSGRAAD					
A. TECHNISCH VLIEGEN	JA	JA	JA	JA	NEE
B. MISSIE COMPLEXITEIT	JA	NEE	JA	NEE	NEE
C. VAARDIGHEID TEGENSTANDER	NEE	JA	JA	JA	NEE
GEDIGITALISEERD GELUID (SPRAAK)	NEE	NEE	JA	NEE	JA(OPTIE)
DOGFIGHTS FAMEUZE PILOTEN	NEE	JA	NEE	JA	NEE
VARIATIE OPBOUW MISSIES	MIDDEL	HOOG	MIDDEL	HOOG	MIDDEL
HERHALING MISSIES MOGELIJK	JA	JA	NEE	JA	JA
HISTORISCHE ACCURATESSE	70%	100%	??	100%	N.V.T.
OUTSIDE VIEWS	NEE	JA	JA	JA	JA
TRACK VIEWS	JA	JA	JA	JA	JA
360 GRADEN VIEW	JA	NEE	JA	JA	NEE
STORY BOARD / STORY LINE	7	9	8	9	9
DATA DISKS					
A. EXTRA VLIEGTUIGEN	JA	NEE	NEE	NEE	NEE
B. EXTRA MISSIES	JA	NEE	NEE	NEE	JA
GRAFISCHE WEERGAVE					
A. VLIEGTUIGEN	8	8	9	9	8
b. acties wapensystemen	8	9	9	9	10
c. omgeving	7	7	9	7	9

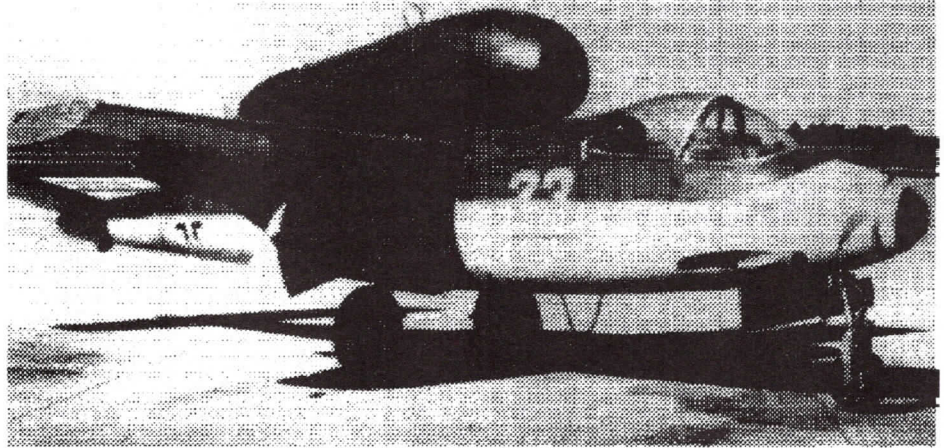
P-80 SHOOTING STAR, P-38 LIGHTNING, HE-162 VOLKSJÄGER:

Secret Weapons of the Luftwaffe datadisks.

PC XT/AT & compatibles.
Werken alleen met Secret Weapons of the Luftwaffe.
Prijs per datadisk: FL. 59,=

Om de successtory van 'Secret Weapons of the Luftwaffe' te verlengen en de concurrentiekracht van dit pakket t.o.v. bijvoorbeeld Aces of the Pacific te vergroten, levert Lucasfilm al zeker een half jaar additionele datadisks, die geheel in het thema staan van een enkel vliegtuigtype. Zo zijn er onderhand datadisks uitgekomen voor de P-38 Lightning (een tweemotorige multi-purpose jager), de P-80 Shooting Star (de eerste Amerikaanse straaljager) en de Heinkel He-162 Volksjäger (een goedkope doch doeltreffende straaljager, door Hitler bedoeld als match voor de Amerikaanse escortejagers zoals de Mustang en de Lightning).

De datadisks laten zich eenvoudig installeren en brengen aan het originele SWOTL-programma (dat al wel op de harde schijf moet staan) een extra aantal trainings- en historische vluchten aan, alsmede een aantal campaigns die in de betreffende toestellen gevlogen kunnen worden. Per saldo heeft u er per datadisk een vliegtuig bij. Het programma en de mogelijkheden veranderen er echter niet wezenlijk door. Wel wordt bij de datadisks de meest recente versie van de SWOTL.EXE file meegeleverd, die in enkele zaken een verbetering moet zijn op het oude programma. Hier heb ik bij het bekijken van de datadisks mee gerekend door in twee directories hetzelfde compleet te installeren en in één van beide directories later de oude SWOTL.EXE (1991) weer terug te zetten. Het verschil is merkbaar in snellere beeldwisselingen, betere continue weergave (het niet wegvallen van delen van objecten tijdens gesimuleerde bewegingen) en naar mijn gevoel een hogere detaillering van de objecten. Conclusie is dus dat het programma beter omgaat met geheugen en processor, omdat de geprogrammeerde objecttypen niet gewijzigd zijn. Erg veel verschil maakt het niet uit en het mag zeker geen argument zijn om de datadisks te kopen. En of de uitbreiding van het spel met de disks omwille van het aantal toestellen wel de moeite waard is,



durf ik niet te zeggen, maar ik ben bang dat aan het originele spel niet veel is toegevoegd.

Met de P-38 Lightning zijn per saldo dezelfde missies te vliegen als met andere escorte-jagers of lichte grondondersteuningstoestellen. Het verschil is het wat zwaardere, karakteristieke gebrom van het tweemotorige toestel en de zwaardere bewapening (twin mounted 20 mm guns). De grote schrik van de Duitse jagers in head-on vuurgevechten, makkelijker te pakken in de korte dogfights, sneller in de steile klim en betere beheersing in stilstand (stall). Interessant om de toestellen tegen elkaar uit te testen, maar op zich weinig aan het spel toevoegend.

Dit gaat helemaal op voor de Volksjäger, die alleen machinegeweren aan boord had en middels hit-and-run technieken is ingezet tegen de vliegende forten. Frustrerend, want met een toestel dat bijna viermaal zo snel is als een propellortoestel is er maar weinig tijd om te vuren en dan zou een uitgebreid arsenaal van raketten en kanonnen aardig geweest zijn. Het vliegen met deze jager is iets robuuster dan met de Me-262, maar komt (in programmering of in werkelijkheid) in versnelling en draaigedrag redelijk overeen. Leuk om te weten dat het ding heeft bestaan. Dat het toestel nooit is ingezet op grote schaal kan ik begrijpen.

De datadisk die echt iets aan het spel toevoegt is de P-80 Shooting Star, omdat met dit toestel de balans tussen de Amerikaanse en Duitse partij weer rechtgetrokken wordt. De Amerikaanse luchtvloot krijgt hiermee ook de beschikking over

een straaljager. Het is best interessant om met een klassieke VS-jet achter een Me 262 aan te zitten, die probeert om de bommenwerpers doormidden te vliegen. Maar het blijft bij interessant. Echt spannender wordt het programma er niet door. Het euvel van het gebrek aan spanning door herhaling en gebrek aan entertainment kent het SWOTL spel na lang spelen sowieso.

De simulaties en grafische routines zijn uitstekend. De afbeelding van ballistische trajecten (kogelbanen) en vluchtmanoeuvres is uitstekend. Maar de variatie van het spel is aan de magere kant. Als er dan datadisks gepubliceerd moeten worden is mijn suggestie voor dit spel met z'n allen te vragen om een 'spraak toevoegingsset' (Origin: speech acc.disk), zodat de boordschutters van een B-17 niet meer van hun taak worden afgeleid, omdat ze niet meer de tekst onderaan het scherm hoeven te lezen teneinde te weten wat hun collega meldt.

"Bandits 7 o'clock, angels 3" klinkt wel aardig en zou een stuk meer realiteit voor de speler meebrengen. Eigenlijk had ik dit van een voorloper als Lucasfilm al veel eerder verwacht. Natuurlijk is er het historische element en echte fanaten zullen ook zeker alle datadisks in huis halen, al bevat de manual per datadisk maar tien pagina's met informatie over het toestel. Als u ervan verwacht dat de disks uw SWOTL-bestaan nieuw leven inblazen, raad ik u de aanschaf af. I'll stick with my Mustang.

Douwe.

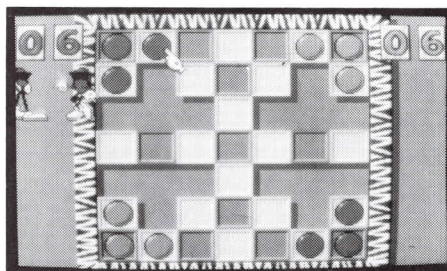
SPOT

Softwarehuis: Virgin.
PC & compatibles, 640Kb.
CGA, EGA, VGA, MCGA, Tandy.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 39,95

SPOT is een bordspel dat sterk lijkt op Reversi (Othello). Het komt in grote lijnen neer op het omkleuren van naastgelegen velden. Het verschuiven en springen met de stukken gaat echter iets anders dan bij Reversi. Je hebt het spel snel onder de knie, maar gezien de vele varianten en opties kun je het eindeloos blijven spelen. In je eentje kun je computerpartijen als tegenstander inschakelen en deze kun je in verschillende sterktes laten spelen. Als je bent uitgespeeld op het standaard spelbord kun je allerlei andere borden kiezen (er zijn er 512) of kun je zelf borden ontwerpen. Het spel heeft animaties die uitschakelbaar zijn als je een trage computer hebt en bonusrondes (fruitmachines) die eveneens uitschakelbaar zijn als je het spel serieus wilt spelen.

Dit soort spellen blijft leuk en is erg verslavend. Beeld en geluid zijn eenvoudig, maar spelen in dit genre een ondergeschikte rol. Er zijn weinig mensen die niet van dit soort bordspellen houden, dusvoor deze prijs zal SPOT wel een succes worden.

Er zijn ook versies voor Amiga en Atari-ST, al weet ik niet of die ook al verkrijgbaar zijn voor het 'budget-tarief'.



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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

POWER HITS

Softwarehuis: Activision.
PC & compatibles, min. 640Kb.,
EGA/VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Diskettes: 3.5".
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib,
Sound Blaster, Sound Blaster
PRO, Pro

Audio Spectrum, Covox, Tandy sound, CMS-Gameblaster, IBM music cards.
Richtprijs: FL. 119,=

10 spellen in een gigantische doos die ik wel wat overdreven vind, want 80% van de inhoud bestaat uit lucht. De rest van de inhoud valt gelukkig erg mee. Het pakket bevat de volgende spellen:

GHOSTBUSTERS 2, GRAVE YARDAGE, RAMPAGE, STAR RANK BOXING, LAST NINJA, BATTLE TECH, FACE OFF, DIE HARD, SHANGHAI, FIGHTER BOMBER.

FIGHTER BOMBER is een heuse flightsimulator (en een goede, zie Gids nr. 1) en kan nog best meekomen, al laat dit programma het afweten op onze 486 computer. Zelfs al we het apparaat terugschakelen naar AT-niveau wil deze simulator hierop niet goed werken.

SHANGHAI is een bordspel zoals MAH'JONG; BATTLE TECH is een arcade-adventure en de rest varieert van arcade-adventure tot pure actie. Bijna alle spellen zijn in EGA, enkelen ondersteunen ook VGA in 256 kleuren en slechts één spel is alleen in CGA.

Geluidskaarten waren toentertijd nog niet zo ingeburgerd, dus je zult het met geluid van de interne speaker moeten doen, maar verder krijg je voor dit geld een ZEER GOED verzamel pakket!! Het enige nadeel is de handleiding. Alle informatie van de diverse spellen is op één enorm vel papier gepropt.

Al met al veel spellen voor weinig geld en nog van goede kwaliteit ook. Zeer interessant als je een AT met EGA of VGA hebt; op een XT zul je bij enkele titels veel geduld moeten hebben; verder werkt alles prima op een eenvoudige AT.

Alfred.

BEELD: 6
GELUID: 4
SPELKWALITEIT: 7
DOCUMENTATIE: 5
PRIJS: 9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

POWERMONGER

Softwarehuis: Electronic Arts.
PC/AT & compatibles, min. 10Mhz.
AT, min. 640Kb., harddisk,
EGA/VGA.
Keyboard, muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib,
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,50

POWERMONGER is gebaseerd op POPULOUS waar het gaat om graphics, geluid en besturing. Als spel heeft het echter weinig hiermee te maken. POPULOUS is een 'godspel' met allerlei spelelementen (aardbevingen, overstromingen, vulkaanuitbarstingen, onweer etc.) die we in POWERMONGER niet tegenkomen, want dit is een strategisch en tactisch oorlogsspel. Schuiven met legers, steden verdedigen, nieuwe wapens ontwikkelen, spionnen laten infiltreren en dergelijke militaire activiteiten vormen de hoofdmoet van dit programma. Wanneer je met twee spelers wilt spelen kan dit via een (nul)modem; in je eentje speel je tegen maximaal 3 computer-tegenstanders. Het spel is zeer uitgebreid met vele werelden en opties die gewijzigd kunnen worden.

POWERMONGER is zeer goed, maar tevens erg lastig en ongeschikt voor beginners.



VARIANTEN

Binnenkort verschijnt 'World War 1 Edition'. Een variant van dit spel (op een datadiskette) die zich afspeelt tijdens de Eerste Wereldoorlog. De graphics zijn dan uiteraard aangepast en het slagveld is Europa.

Geen variant, maar wel het vermelden waard is de Amerikaanse versie van POWERMONGER. Deze heeft niet alleen een andere verpakking, maar wordt geleverd met een gratis cluebook: 'PowerMonger Strategic and Tactical Guide'. De prijs is gelijk en wie het geduld kan opbrengen om dit spel uit de V.S. over te laten komen heeft een fraai 80 pagina's tellend boekje extra.

Een Amiga en Atari-ST versie zijn eveneens leverbaar. De prijs voor deze versies is FL. 119,=. Voor deze machines is de W.O.1 datadiskette al verkrijgbaar voor FL. 59,=

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

BLACK CRYPT

Electronic Arts.

Amiga 500, 1000, 2000, 3000. Min.

1Mb. Kickstart 1.2, 1.3 of 2.0

Aantal spelers: 1.

Muis/keyboard.

Richtprijs: FL.99,=

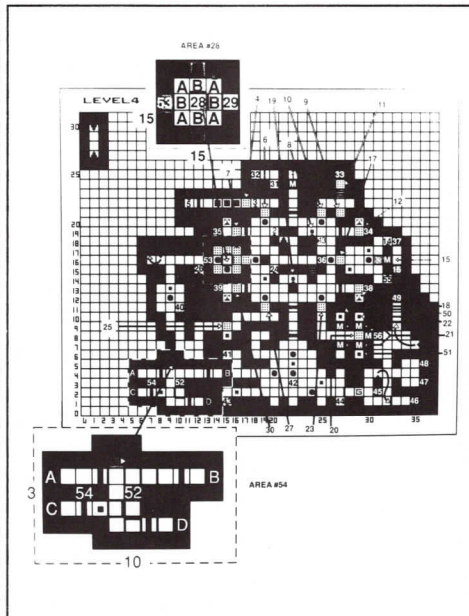
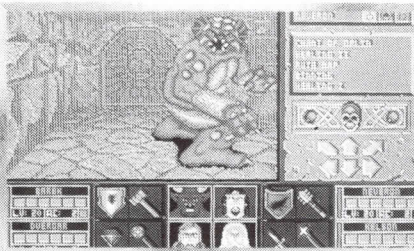
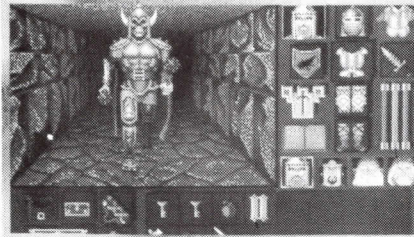
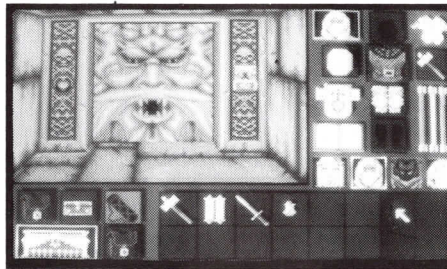
BLACK CRYPT is het eerste rollenspel van RAVEN SOFTWARE, opgericht door de broers Brian en Steve Raffen, zelf fervente liefhebbers van het Dungeons & Dragons genre. Het aloude DUNGEON MASTER heeft overduidelijk model gestaan voor dit dungeon adventure, maar er zijn wat nieuwe elementen toegevoegd, die dit BLACK CRYPT zeer de moeite waard maken om te spelen.

Als je het spel opstart vallen meteen de scherpe beelden op, want BLACK CRYPT is uitgevoerd in 64 kleuren. Je groep (die eerst aangemaakt moet worden) bestaat uit 4 personen: Fighter, Cleric, Magician en Druid. De verschillende vaardigheden kunnen door middel van bonuspunten verdeeld worden en je kunt de groepsleden een eigen naam geven. Deze helden van Astera moeten het opnemen tegen Estoroth Paingiver, een zeer machtige Cleric, die verbannen is naar de Black Crypt. Deze 20 verdiepingen tellende dungeon zit echt volgepropt met de meest afschuwelijke monsters, valkuilen, magische wanden en wat je nog meer aan akelig kunt bedenken.

Om je niet al te erg te ontmoedigen, zijn de makers zo vriendelijk geweest een Clue Book in de handleiding op te nemen met kaarten van alle levels, waarop precies aangegeven staat wat er op bepaalde punten te vinden is. Hierdoor zou de indruk gewekt kunnen worden, dat BLACK CRYPT voor beginners geschikt is, maar als je geen ervaring hebt met dit soort spellen, raad ik je aan om deze D&D te laten liggen.

De doordouwers, die dungeon adventures als Eye of the Beholder, Might & Magic, Bard's Tale etc. een makkie vonden, kunnen hun hart ophalen. Buiten het Clue Book zijn alle moderne middelen voorhanden om de groep tot het einddoel te laten doordringen; zelfs de Fighter heeft via magie de mogelijkheid de coördinaten van je huidige positie te geven, zodat je op de kaart kunt opzoeken waar je bent. De magician kan daaraan nog de spreuk "auto-mapping" toevoegen, waarna je op het scherm kunt zien welk gedeelte van het level je al bezocht hebt. Makkelijk hè? Nou, vergeet het maar. Dit is te vergelijken met autorijden in een grote stad, terwijl je het stratenboek uit je hoofd kent, een boordcomputer je precies vertelt waar je naar toe moet en het toch niet lukt vanwege allerlei obstakels en wegomleggingen.

Zo, iedereen weet nu waar hij/zij aan toe is, dus kunnen we de Black Crypt nader gaan bekijken. In het eerste level heb je



daar nog wel wat gelegenheid voor en zie je dat het hier niet om een goedkoop kerkerkje gaat. Er is goede verlichting, zodat je niet met toortsen e.d. hoeft te knoeien en de inrichting is vrij luxe: rijkversierde deuren en mooi bewerkte pilaren. Geld is eveneens overbodig, want er zijn geen "shoppies" in dit spel. Alles wat je nodig hebt, is onderweg te vinden en heeft voornamelijk toebehoort aan minder fortuinlijke voorgangers. Tweedehands, maar gratis!

De geluidseffekten zorgen voor een lekker "creepy" sfeertje: geen muziek op de achtergrond, maar wel hol klinkende voetstappen van onbekende wezens, vallende waterdruppels op tegels en snerpende krenten.

Er is zeer veel te vinden in de Black Crypt en onze helden kunnen gelukkig ook veel meenemen. In tegenstelling tot soortgelijke adventures, waarin je "inventory" optie een platgeslagen mannetje of vrouwtje te

zien geeft met een helm op de plaats van het hoofd, een harnas op de romp etc. kun je in BLACK CRYPT de figuren in 3 lagen aankleden: de toplaag voor helmen, harnassen, laarzen en wat dies meer zij, dan een laag voor bijvoorbeeld ondergoed en handschoenen en tenslotte nog een laag voor bijzondere voorwerpen, zoals ringen, gordels en kronen met doorgaans magische eigenschappen. Buiten dat kunnen ze allemaal nog kisten, rugzakken en tassen meesjouwen (mits sterk genoeg) waarin wapens en andere gebruiksvoorwerpen opgeborgen worden.

De magiërs hebben elk vanuit hun spellbook telkens 5 spreuken ter beschikking, die uitgezocht moeten worden op de bruikbaarheid van dat moment. Met een sterke vijand voor de boeg moet je zoveel mogelijk fireballs en freeze spells klaarhebben, maar over het algemeen maken die nog weinig indruk. De meeste monsters zijn altijd net iets te sterk voor je of ze hebben nog andere narigheden: in het derde level krijg je bijvoorbeeld te maken met onzichtbare tegenstanders, waarvoor je eerst in level 4 een tegenmiddel moet zoeken. Om daar te komen moet je er wel langs en loop je grote kans je beste wapens kwijt te raken, want ze jatten als de raven. Je spullen kun je pas terugkrijgen als je ze verslaat, wanneer ze toevallig een paar seconden zichtbaar worden. Als je die ellende hebt gehad en de ene toegankelijke deur hebt gevonden, kom je vervolgens terecht in een nest spinnen met zeer snelwerkend gif. Zorg hier maar dat je wat Death Gems en Life Scrolls bij je hebt, dan kun je de gesneuvelde groepsleden weer tot leven wekken om daarna tegen een "spinner" op te lopen: ronddraaiende doodskopjes, waartegen geen spreuk gewassen is en die bij aanraking een massaslachting veroorzaken.

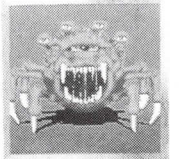
KONKLUSIE

Een zeer lastig, grafisch erg mooi dungeon adventure, waarbij de nadruk vooral ligt op het uitschakelen van de tegenstanders. Maar ook het oplossen van de diverse raadsels is niet altijd even makkelijk, ondanks het Clue Book.

Omdat het zaak is dit spel zeer vaak te SAVEn, werkt het lastig op een Amiga met één diskdrive, omdat je constant diskettes zit te wisselen en het inladen erg traag gaat. Een tweede drive en liefst een harddisk zijn dus zeker aan te raden.

Jocelyn

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



Beschikbaar gesteld door HomeSoft.

PC/ATARI-ST

BLACK CRYPT is in eerste instantie speciaal voor Amiga geschreven, maar een MS-DOS versie is in voorbereiding. Wanneer deze uitgebracht zal worden, is nog niet bekend.

Voor Atari-ST wordt dit spel niet uitgebracht.

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 Augustus 1992

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) ..	69
Basishandleiding WordPerfect 5.1 (BIJ)	15
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA)	19,50
*Vliegen boven Europa met FS 4 (DBN)	34,90
Leidraad DOS 5 Introductie (WSO)...	14,95
Basishandleiding DOS 5 (BIJ)	15
Basishandleiding DrawPerfect 1.1 (BIJ)	15
Basishandleiding WordPerfect Windows	15
Leidraad DOS 5 Geheugenbeheer (WSO)	14,95
Basishandleiding Windows (BIJ)	15
Eye of the Beholder II Clue Book (SSI)	35
Leidraad Geheugenmanagement 386/486	14,95
*InfoWorld Windows 3.1 Secrets	99
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA)	29,50
Werken met WordPerfect 5.1 NL (ACA)	99,50
*Falcon 3.0 Air Combat (MCG)	49
Werken met DR DOS 6.0 (SYB)	49
*Leidraad Eindows 3.1 NL (WSO)	19,95
*Werken met de Sound Blaster (SYB) ...	69
Werken met Excel 3.0 NL (SYBEX)	89
Het Corel Draw 2.0 Handboek (ADD) .	59,50
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA)	29
Basishandleiding Lotus 1-2-3 - 3 (BIJ)	15
Basishandleiding Lotus 1-2-3 - 2 (BIJ)	15
ATARI Profibuch ST-STE-TT	99
Grote MS-Flight Simulator 4.0 Boek	39,90
Official Adobe Photoshop Handbook ...	69
Using Word for Windows 2	69
Basiscursus dBASE IV 1.1 (ACA)	29,50
Werken met CorelDRAW 2.0 (SYBn)	69

DOS 5, OS/2, Windows 3.1	
*Werken met DOS 5 NL	89,50
*Writing MS-DOS Device Drivers	79
*Dvorak's Inside Track to DOS .	99
*DOS 5 (Alfred Glossbrenner) .	99
*Van Wolverton's Guide to DOS 5	49
*Uitme DOS 5 Geheugenbeheer	49,90
*Memory Management for all of us	79
*Inside OS/2 2.0	89
*Basiscursus MS-Windows 3.1NL	29,90
*Uitme Windows 3.1 NL Boek	79,90
*PC-Cursus Windows 3.1 NL	49
*Undocumented Windows (3.0) ...	75
*Programming in Windows 3.1 ...	99
*Windows 3.1 Programmer's Refer.	99
*Networking Windows	69

Programmeertalen	
*.ASM! gestruct. assembly	59
*Praktijkboek Visual Basic ..	44,50
Advanced Visual Basic	99
*Algorithms in C++	99
*Serial Communications C & C++	119
*Borland C++ Programming, 2nd Ed	99
*Programmeren met Borland C++ 3	98
*Using Microsoft C/C++ 7.0	79

Macintosh	
*MacWorld Music & Sound Bible .	89
*MacWorld Networking Handbook .	79
*Using ClarisWorks	59
*Using Excel 4 for the Mac	69

CAD	
*AutoCAD Release 12 Quick Ref .	25
*MicroStation 3D Book	99
Databases, Graphics	
*dBASE IV 1.5 Handbook	79
*Using dBASE 1.5	69
*Straley Seminars: Clipper 5.0.	89
*Advanced Clipper	119
*Programming FoxPro 2.0	99
*Werken met SuperBase 4 Windows	69
*Basiscursus Objectvision ...	29,50
*Werken met ObjectVision 2.0 ..	58

Spreadsheets, WordProcessors, DTP	
*Lotus Guide to LotusWorks 3 ..	69
*Grote Works for Windows Boek	79,90
*Using MS-Works for Windows ...	65
*Using Excel 4 for Windows	79
*Using 1-2-3 Release 2.4	79
*Using Quattro Pro 4	69
*Uitme Word 2 Windows Boek	59,90
*Werken met Word 2 voor Windows	49
*Using WordStar 7.0	59
*Learn MS-Publisher Fast!	45
*Using Ventura Publisher 4	79

Utilities, Games, Netwerken	
*Werken met Norton Utilities6	62,50
*Using Norton Desktop Windows 2	69
*Indiana Jones Fate Atl. Hintb	35
*NetWare: Professional Reference	99
*Lotus Notes At Work	65

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

Amiga

*AudioMaster IV	229
*Civilization	119
*Covert Action	119
*DUNE	99
*EPIC	99
*Knights of the Sky ...	119
*Links	119
*Prince of Persia	89
*Space Quest I SCI	119
*Striker	89

Mac

*Excel 4.0	899
*Wordperfect Mac 2.1 UK	799
*MacTools Deluxe 2.0 ..	279
*Hellcats over Pacific.	169
*Red Baron	119
*Scenery Upgrade I FS.4	69
*Heart of China	119

ST

*Pacific Islands	99
*Ultima VI	99

PC TOEBEHOREN

Miracle Piano Teaching	999
VideoBlaster	999
SoundBlaster MultiMedia	
Upgrade Kit Extern .	1949
Thrustmaster Flight c.	279
Thrustmaster Weapon c.	279
*Microswitch SerialMouse	30
GameCard III Automatic	129

** NIEUW voor FS 4.0 ****
 SCENERY DISK NEDERLAND 99
 alle vliegvelden. Alleen
 Flightsimulator nodig!

PC SOFTWARE TOP 20

Falcon 3.0	169
Sound,Graphics Upgrade	99
Scenery Disk Europe ..	59
UPDATE Windows 3.1 UK	169
*Scenery Disk Nederland	99
UPDATE Windows 3.1 NL	229
Civilization	139
Cuisine 2.11	39,95
Flightsimulator 4.0 ...	129
QEMM 386 6.02	179
*Turbo C++ 3.0 for DOS	159
Aircraft/Scenery Design	89
Bodyworks	179
MoreFonts 3.0	329
Taal/Rekenen Lesmaker	69
Ultima VII	119
Stacker 2.0 Int	349
SimCity+Populous	99
ChessMaster 3000 DOS .	119
Eye of the Beholder II	119

PC CD ROM software

Time Table of History	359
*REALMS	119
*Shareware Bonanza	189
*360 Compilation	189
*King's Quest V	149

PC toepassingen (incl BTW):

*Autodesk Home Series:	
HOME	149
KITCHEN	149
LANDSCAPE	149
*BIBLION 1.2	59,50
*BLINKER 2.0	699
CHAOS: The Software ..	149
*Chemistry Works	169
*Davi-KINDER Reeks:	
KLOKJE	49,50
MUNTJE	49,50
SOMMETJE	49,50
Excel 4.0 for Windows	949
*HiJaak for Windows ...	599
*Kid Pix for Windows ..	139
PC Globe 5.0	169
ProComm Plus for Windows	329
*PowerPoint 3.0 Windows	999
*WordPerfect Works UK .	299
SafetyPIN	35

PC utilities (incl BTW):

*Bitstream Make-Up	329
*FaceLift 2.0 Windows .	229
*FastLynx 2.0	349
*Icon Do-It (win 3.1 c.)	79
*MenuWorks Total Security	379
*Norton BeskTop DOS ..	319
Norton DeskTop Win 2.0	299
PrintCache 3.0	399
Typecase (130 TrueType)	279
SuperPrint 2.2 HP	349
*SuperStor 2.0	269

PC talen (incl BTW):

*Sourcer 4.5	359
Q+E Database/VB	249
Turbo C++ 3.1 Windows	239
*Turbo Pascal 1.5 Windows	399

PC games (incl BTW):

*Air Bucks	119
*Airport & Facility	
Directory for FS 4 ...	69
Aces of the Pacific ...	139
*Carl Lewis Challenge ...	119
*Dagger of Amon Ra	129
*Dark Queen of Krynn ...	109
*Dark Seed	129
*Free D.C.!	119
*FS-Pro for FS 4/A&SD ..	99
*Gateway (Frederik Pohl)	119
*GrandMaster Chess	119
*Hardball 3	119
*Heroes of the 357th ...	119
*Hong Kong Mahjong Pro .	99
*Indiana Jones and the	
Fate of Atlantis	139
*Ishar	99
*Lord of the Rings II ..	119
*Omar Sharif's Bridge ..	129
*PGA Tour Golf Windows .	139
*PowerMonger	119
*Rampart	99
*Sailsimulator 1.3s	189
*Scenery Enhancement	
Editor for FS4/S&AD ..	99
*Shadowlands	99

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

RAMPART

RAMPART

Softwarehuis: Electronic Arts.
PC & compatibles, min. 640Kb.,
EGA, MCGA, VGA, harddisk nood-
zakelijk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-3.
Diskettes: 3.5".
Roland, AdLib, Sound Blaster, Pro
Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 119,=

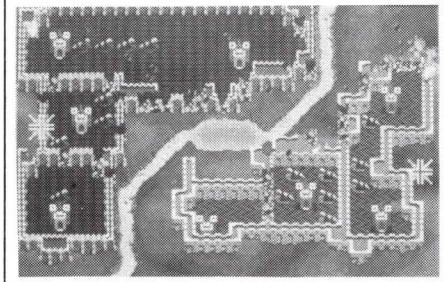
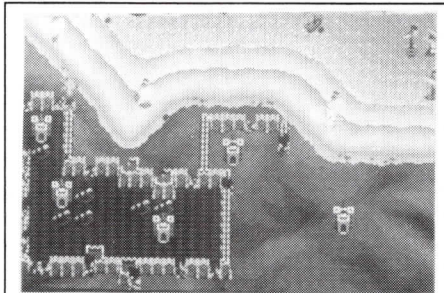
RAMPART is een zeer origineel spel dat niet zo eenvoudig in een hokje te plaatsen is, daar het meerdere spelelementen bevat. De hoofdingredienten zijn actie en behendigheid en die zijn gecombineerd met een vleugje strategie en een snuffje puzzelwerk. Zoek zelf maar een hoofdstuk hiervoor in je receptenboekje. Er zijn belangrijke verschillen tussen het spel voor 1 persoon en dat voor meerdere personen. Ik zal beide versies apart beschrijven, waarna ik de varianten nog zal behandelen.

1 SPELER

Bij dit spel heb je de computer als tegenstander. Er zijn verschillende moeilijkheidsgraden, maar bij een gewonnen ronde gaat de computer zelf over naar het eerstvolgende level. Je begint bij dit unieke spel met een fort en enkele kanonnen op een stuk land, vlak bij een kust. De vijand valt aan met schepen die eveneens bewapend zijn met kanonnen. Na een gevechtsronde (de tijdsduur hiervan is vast) waarin jij de schepen probeert te vernietigen en de vijand het gemunt heeft op de muren van je fort en de daarin geplaatste kanonnen krijg je de kans je fort weer te herstellen. Je kunt namelijk alleen verder als je fort volledig is omgeven door een muur van minimaal 1 rij stenen.

Hier neemt het spel echter een andere wending, want dit herstellen van het fort is een soort TETRIS-variant met een tijdslimiet. Je krijgt vreemdsoortig gevormde blokken en moet deze razendsnel dusdanig plaatsen dat je fort weer wordt omringd door een muur.

Dit soort spellen kun je of kun je niet! Wie TETRIS e.d. spellen niet kan spelen -of er moeite mee heeft- hoeft hier niet aan te beginnen (dit is geen schande, dus je hoeft hiervoor niet naar de psychiater). Wie echter goed is in dit genre kan met de overgebleven tijd z'n fort uitbreiden zodat er plaats komt voor meer kanonnen en

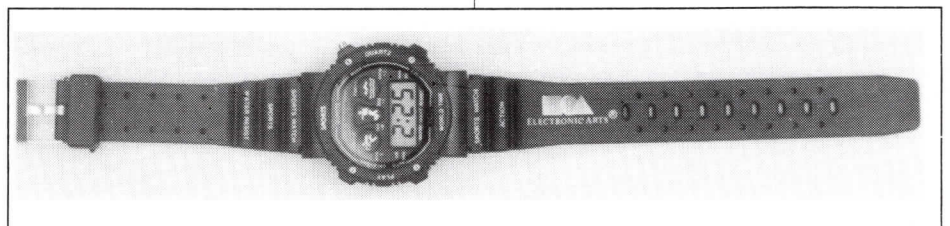


zelfs het veroveren van neutrale forten is mogelijk. Bij dit alles moet je elke ronde weer voorkomen dat de schepen de wal bereiken, want als dit gebeurt gaan ze mobiele eenheden uitzetten, die je fort(en) binnendringen en dan wordt het spel zeer moeilijk!

MEERDERE SPELERS

Met twee of drie spelers vervalt het aandeel van de computer op de tijdsklok na. Je vecht nu fort tegen fort, alleen op het land en dus zonder schepen. In deze variant zijn enkele opties te wijzigen zoals het aantal kogels dat nodig is voor het vernietigen van een vijandelijk kanon en het maximale aantal rondes. Het TETRIS-gedoe met de tijdslimiet blijft (en is in dit spel zonder de computer-gestuurde schepen nog belangrijker) zodat beide spelers hier goed mee overweg moeten kunnen.

Het spel kent nog een variant die het mogelijk maakt om propagandaballonnen op te laten of een superkanon te ontwikkelen. Deze laatste twee factoren kun je inschakelen in alle versies en/of levels en dienen alleen ter afwisseling. Het spel is het leukst met 3 spelers, al is het wel een enorme rotzooi voor het beeldscherm. Er kan dan worden gespeeld met 1 joystick, 1 muis en het toetsenbord. De 3 spelers moeten wel een zachtaardig karakter hebben en dienen ongewapend te zijn, want



anders lezen we weer allerlei narigheden op de voorpagina van de krant.

BEELD EN GELUID

Het beeld is goed, maar eenvoudig. Op enkele stills na kom je geen grafische hoogstandjes tegen. Het geluid is goed, al zul je de 'beste' kwaliteit (gedigitaliseerde stemmen en idem geluidseffecten) alleen horen via een Soundblaster. De besturing (joystick, keyboard of muis) is via een apart menu volledig regelbaar. De bediening kan dus zeer nauwkeurig aan de eisen van elke speler worden ingesteld. Beeld en geluid kunnen via menu's geregeld worden, dus ook na de installatie op de harddisk is het programma nog zeer flexibel.

HET HORLOGE EN DE REST

In de doos vinden we 3 diskettes: Één voor het spel, één voor de EGA-graphics en één voor de VGA-graphics. Verder een sober handleidinkje en een horloge. Dit horloge moet waarschijnlijk het vrij hoge bedrag dat je moet neertellen voor dit pakket enigszins goedmaken, maar daar het prul niet meer waard is dan FL. 5,= blijft het pakket -gezien de goedkope uitvoering- toch aan de pittige kant. De spelkwaliteit staat echter op een zeer hoog peil en dat maakt voor mij het bedrag toch wel acceptabel. Het was een verademing weer eens een geheel nieuw spel op m'n computer te mogen uitproberen. Dit soort spellen is ook leuk als tussendoortje en je hebt er dan ook lang plezier van.

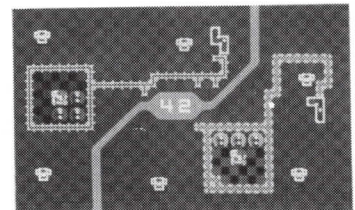
Een aanrader!

Versies voor Amiga en Atari-ST zijn in de maak!

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



STEEL EMPIRE

Softwarehuis: Millennium.

PC & compatibles, min. 640Kb.,

DOS 2.0 of hoger, VGA/MCGA.

Joystick aanbevolen, muis noodzakelijk.

Aantal spelers: 1-5.

Diskettes: 3.5" of 5.25".

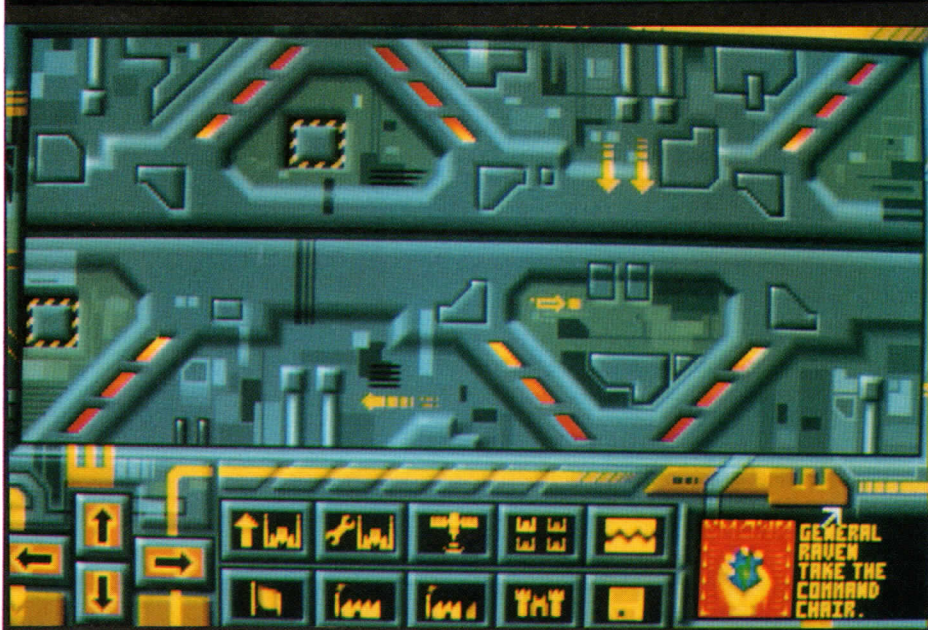
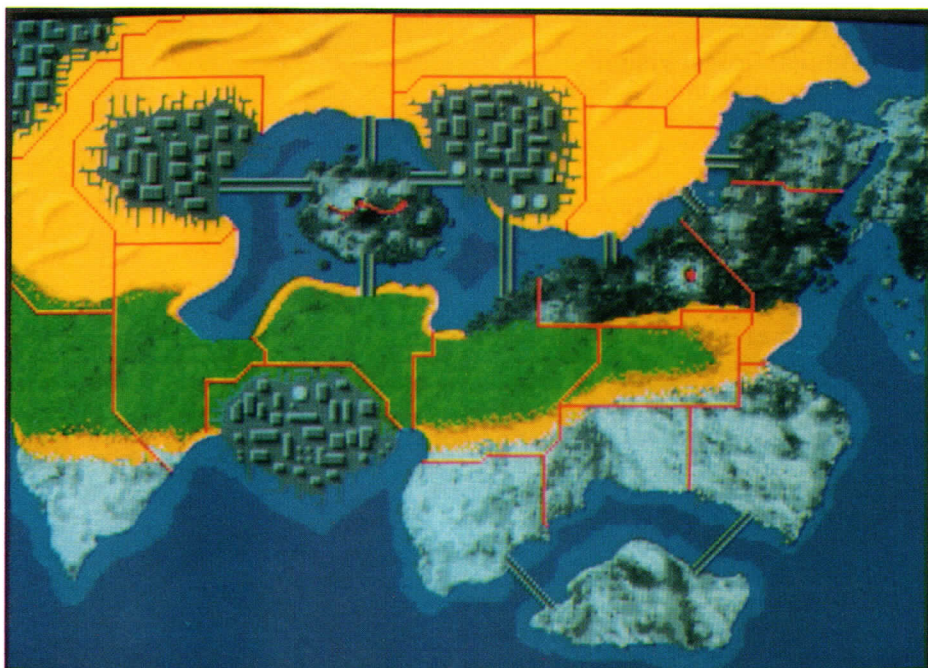
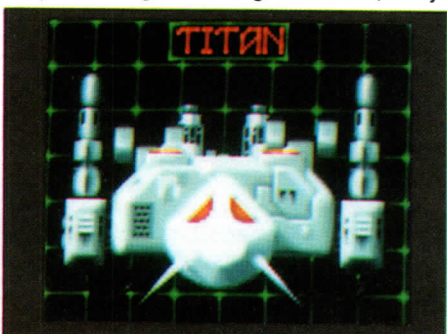
Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 139,50

STEEL EMPIRE is een strategie- en actie-spel in één. Het doel is, zoals bij zo'n beetje alle strategiespellen, het veroveren van een wereld. Deze wereld is verdeeld in 72 gebieden en in het begin ben je in het bezit van één daarvan. Het veroveren gaat m.b.v cyborgs, die verschillende wapensystemen kunnen bevatten. Cyborg wil zeggen "Cybernetisch organisme", oftewel half mens, half machine. Dat klopt bij dit spel echter niet, want hier zijn die Cyborgs gewoon een paar opgetuigde robots. Het veroveren gaat natuurlijk niet zonder enige tegenstand, dus is er keuze uit 1 t/m 4 verschillende vijanden. Dit kunnen echte spelers zijn of computergestuurde tegenstanders.

Er is keus uit drie verschillende spellen: BATTLE PRACTICE, STRATEGY CAMPAIGN en een combinatie van beiden onder de titel COMPLETE CAMPAIGN. Met BATTLE PRACTICE kun je het aktiedeel van het spel oefenen. Je hebt dan één of meer Cyborgs, waarmee je ten strijde trekt tegen een tegenstander. Het komt er dan op neer dat wie het hardst schiet het verste komt. Met STRATEGY CAMPAIGN kun je je strategische talenten testen. Je begint met één land en door Cyborgs te bouwen en deze te verplaatsen naar andere gebieden kun je je territorium uitbreiden. Als alle lege landen op zijn (soms zelfs eerder) kun je het opnemen tegen de vijand(en). Een gevecht wordt dan gesimuleerd en eindigt met het bericht dat je gewonnen hebt (of niet natuurlijk). In COMPLETE CAMPAIGN worden deze gevechten niet gesimuleerd, maar mag je zelf de vijand te lijf gaan.

Het spel bestaat uit verschillende rondes en in elke ronde kun je Cyborgs bouwen, ze verplaatsen naar andere gebieden, fabrieken bouwen (anders kun je geen Cyborgs maken), een fort om een stuk land bouwen of een bestaand fort verbeteren. Als je naar eigen mening klaar bent, klik je



de op het "DOOR" icoon en de plattegrond op het beeld wordt dan gesloten door twee dichtschuivende vlakken. Verder houdt het spel niet erg veel meer in.

Op zich is het programma wel aardig, maar erg beperkt in omvang. Het strategische deel vind ik zwakjes en het kan me niet erg boeien. Het veroveren van al die 71 andere gebieden duurt een eeuwigheid. Op zich natuurlijk niet erg, maar saai omdat buiten het telkens verplaatsen van Cyborgs er niet veel andere dingen te doen zijn. Op het moment dat je tegenover een vijandig gebied komt te staan, wordt het iets interessanter. Alleen het veroveren van dat andere gebied werkt dan zeer vreemd. Ook al bezit jouw gebied geen Cyborgs, je kunt je wel verdedigen met Cyborgs. Bij deze strijd moet je gewoon de tegenstander een keer raken en het is al voorbij. Het aktiedeel op zich is wel aardig om met een andere persoon te spelen en lijkt veel op een oudje uit de jaren tachtig genaamd "FIRE POWER". Het beeld is zondermeer goed. Geluid is er weinig, alleen een intro-muziekje en wat zwakke effecten.

Bij het spel krijg je een postertje met daarop het totale gebied dat veroverd moet worden. Een voordeel hebben de grote families, want het spel is in totaal met vijf personen te spelen.

Het spel is ook leverbaar voor Amiga en Atari-ST voor FL. 119,=.

Arthur Geraerts.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



GOBLIiNS

Softwarehuis: Coktel Vision.

PC & Compatibles, min. 640Kb., VGA, harddisk, muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5".

AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Intersound MDO.

Richtprijs: FL. 99,=

Aparte versies zijn leverbaar voor CGA/EGA, Atari-ST en Amiga. Het programma kan problemen geven bij gebruik van memory-managers. In de handleiding wordt geadviseerd bij DOS-versies hoger dan 4.0 een aparte bootdisk te maken, maar het aanpassen van de CONFIG.SYS kan ook, daar het programma niet botst met HIMEM.SYS.

Dit spel heeft alles in zich om een topper te worden. Het is zeker moeilijk, maar wel goed speelbaar en met logisch nadenken en zeker veel onlogisch redeneren kun je ver komen (gewoon alles uitproberen werkt ook heel aardig.) Verder bevat het spel bijzonder veel (soms melige) humor. De uitvoering is goed. De tekeningen zijn op VGA erg mooi. Het geluid is niet zozeer goed als wel pure kolder (gesampled schreeuwen en lachbuien). Het laat zich enigszins omschrijven als een kruising tussen Lemmings (meer dan één poppetje besturen), Haire Raising Havoc (per veld een aantal problemen uit de weg ruimen om dan naar een volgend veld te gaan) en Monkey Island 2 (Voodoo en het soort humor)

De Goblin koning wordt gekweld met een voodoo-poppetje, dat in handen is van een boze tovenaars. (Dit wordt duidelijk uit de intro die misschien wel de leukste intro is die wij ooit gezien hebben). Jij, als bestuurder van drie goblins met verschillende eigenschappen, wordt er op uit gestuurd om de koning van deze kwelling te verlossen. Er is een goblin die gebruikt maakt van zijn lichaamskracht en deze kan slaan en klimmen. Dan is er een goblin die magische krachten kan aanwenden om voorwerpen van vorm te doen veranderen of te verplaatsen. De derde goblin kan voorwerpen oppakken, neerleggen en gebruiken.

Van een tovenaars krijg je opdracht drie ingrediënten te verzamelen voor een drankje om de koning te genezen. Dit blijkt echter een kwade opzet van de boze tovenaars, die zelf de ingrediënten niet kon verzamelen. Je zult uit zijn dungeons moeten ontsnappen, raad vragen bij wijze wezens, de koning van zijn kwelling verlossen en uiteindelijk de tovenaars verslaan die de aarde vergiftigt.

Wanneer dit alles gebeurd is en dat zal echt even duren, want er zijn 22 velden, zul je het spel niet nog een keer willen spelen. Dit is eigenlijk het enige minpunt van deze software. Hooguit zul je de intro nog een keer bekijken.

AANRADER!

Stijn en Martijn.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



ISHAR

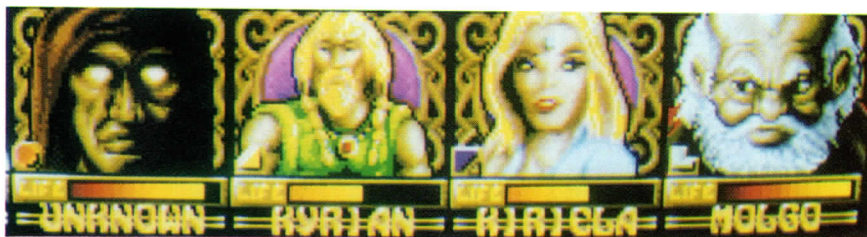
Softwarehuis: Silmarils.
PC & compatibles, 640Kb., VGA.
Muis/joystick/keyboard.
Adlib/Soundblaster.
Diskettes: 3.5" DD.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 99,50

Volgens de advertenties zal dit avontuur in het Nederlands uitgebracht worden met zowel nederlandsstalige schermteksten als handleiding. Voor deze recensie kregen wij echter een preproductieversie zonder doos met de originele handleiding in 2 talen (Engels/Frans) en de schermteksten in 4 talen (Engels, Duits, Frans en Italiaans). Genoeg om een goede indruk te krijgen.

ISHAR is de opvolger van het vrij populaire CRYSTALS OF ARBOREA, waarin de hoofdpersoon Jarel magische kristallen moest verzamelen om zodoende de slechte Morgoth te vernietigen. Jarel nam de regering over van het land, dat omgedoopt werd in Kendoria en dat floreerde onder zijn leiding.

Inmiddels is Jarel omgekomen bij een jachtongeval en wordt Kendoria bedreigd door een nieuwe slechterik: Krogh. In een herberg heb ik al een gerucht gehoord, dat deze Krogh de zoon van Morgoth zou zijn, dus er moet weer iemand op pad om dit kwaad uit te roeien, dat zich bevindt in de tempel "Ishar".

De held van dit verhaal is Aramir, die in het begin helemaal in zijn eentje is en de rest van de groep moet recruteren. Dit kunnen figuren zijn, die je onderweg tegenkomt of je kunt ze selecteren in de diverse herbergen, welke in de verschillende streken voorkomen. In ISHAR is het heel belangrijk, dat je een groep hebt



waarvan de leden goed met elkaar kunnen opschieten. Als je figuren bij je hebt, die de pest aan elkaar hebben, kan dat fatale gevolgen hebben. Over het aannemen en eventueel ontslaan van groepsleden wordt onderling vergaderd en het kan gebeuren, dat je iemand kwijtwilt, maar dat de rest het daar niet mee eens is.

In het begin heb je nog niet veel keus, maar de eerste de beste dief die je tegenkomt, moet je al in de gaten houden. Zodra je in een herberg gaat slapen, smeert hij hem met je geld en wapens. Voordat je dus gaat uitrusten, kun je dit figuur beter ontslaan en het spel SAVEn. Als je dit wilt doen, merk je meteen dat dit een Frans spel is: alles is behoorlijk duur. Iedere keer moet je voor het wegschrijven van de spelsituatie 1000 goudstukken betalen en dat kan aardig aantikken. In tegenstelling tot soortgelijke adventures valt er onderweg weinig te vinden aan wapens e.d. dus daarvoor moet je naar de winkel. De hele groep moet voorzien worden van een uitrusting en voedsel, magiërs en priesters moeten spreuken kopen, de vechters kunnen trainen en dat kost allemaal de nodige geepetjes. Ook in de herbergen is niets gratis, behalve het afluisteren van gesprekken en daar moet je regelmatig naar toe om hit- en magic points aan te vullen. Als deze op nul staan, valt er niets te vechten of te toveren.

Aan de grafische uitvoering kun je eveneens zien, dat we hier met een Europees spel te maken hebben. De landschappen zijn zeer fraai getekend met o.a. berkenbossen en in sommige streken moet je vechten tegen wolven en beren. De dorpen in de beginvelden zijn een soort tentenkampen met weinig huizen, maar later in het spel kom je in behoorlijke vestings-

teden, waarvan je het beste een kaart kunt maken. Een niet al te grote dungeon komt ook voor, waar de eerste runetegel te vinden is; deze tegels moeten verzameld worden om Krogh te kunnen verslaan. In deze dungeon vind je ook een magische fles, waarmee drankjes gemengd kunnen worden. Deze staan in de handleiding beschreven onder fantasienamen, maar de werking ervan moet je zelf zien uit te vinden en dat kan verrassingen opleveren.....

Muziek komt alleen voor bij het opstarten van ISHAR, geluidseffecten hoor je echter het hele spel door: kreten tijdens het vechten, ruisende branding bij de oceaan, vogeltjes in de bossen.

Omdat het spel geleverd wordt op slechts 2 diskettes en het op de harddisk van de PC 1.5 Mb in beslag neemt, zou je denken dat het niet zo uitgebreid is en dat je er snel mee klaar bent. Na een paar avonden spelen ben ik daar wel op teruggekomen. Dit is zo'n adventure, dat je langzaam moet opbouwen: in het begin veel vijanden verslaan, goudstukken verzamelen en de capaciteiten van je groep opvoeren. Op sommige punten komen vaste vijanden iedere keer weer terug en dat kun je natuurlijk gebruiken om te proberen de programmeurs te slim af te zijn. Zorg er ook voor een schrijfblok bij de hand te houden om aantekeningen te maken. Er worden niet al teveel tips gegeven, maar ze zijn wel belangrijk.

KONKLUSIE

Je moet even wennen aan de bediening van ISHAR, maar als je er eenmaal een beetje in thuis bent, is het moeilijk je ervan los te rukken. De opbouw van het verhaal is goed, grafisch is het prima verzorgd en het is niet al te moeilijk. Op een 12 Mhz. 286-AT loopt het spel iets te traag. Silmarils is in mijn achting behoorlijk gestegen. Tot nu toe vind ik ISHAR het beste programma, dat dit softwarehuis heeft geproduceerd.

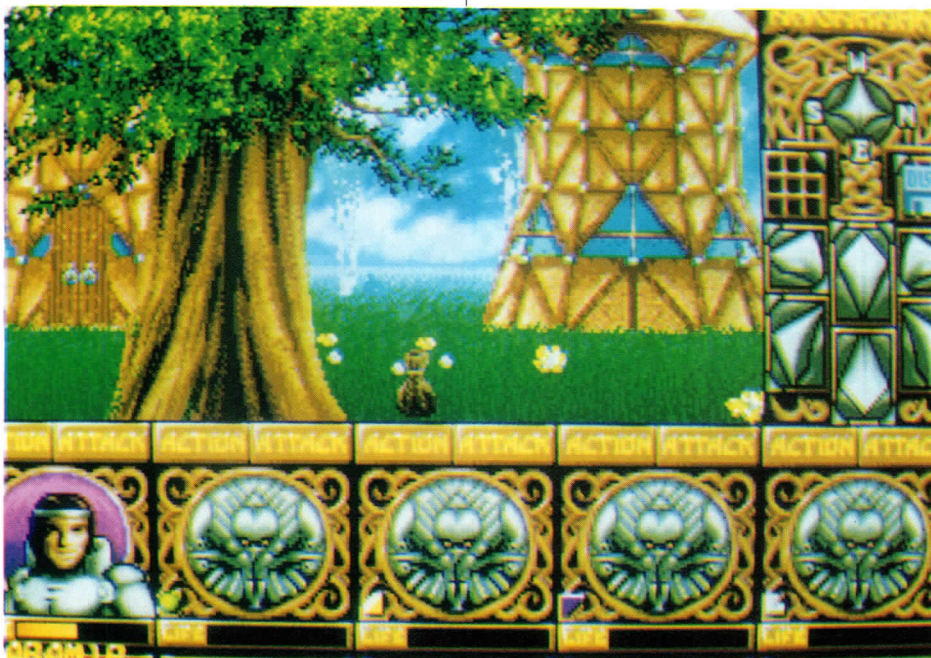
Jocelyn

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

AMIGA/ATARI-ST

Voor deze computers is ISHAR ook verkrijgbaar, alsmede voor de Apple Macintosh. Op de Amiga 500 zonder extra disk-drive (of harddisk) loopt het spel nog een graadje trager dan op de PC AT-286 en verder zijn de graphics wat waziger en minder kleurrijk dan in VGA.

Exclusieve distributie door M-D-S
Master Distribution Services, Luxemburg



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Softwarehuis: LucasArts Games.
PC/AT & compatibles, 12 MHz. of sneller, min. 640Kb. VGA/MCGA
256 kleuren, harddisk.
Joystick/muis/keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" HD of 5.25" HD.
Roland, Adlib, Soundblaster, Soundmaster II.
Richtprijs: FL. 139,=

Ongeveer een jaar geleden werd dit grafisch adventure aangekondigd in diverse buitenlandse bladen en al die tijd ook aangeboden in advertenties van o.a. Amerikaanse softwareleveranciers om pas begin juli van dit jaar wereldwijd op de markt gebracht te worden. Iets dat de laatste tijd steeds vaker voorkomt.

INDY 4 is het eerste avontuur van Indiana Jones, dat alleen op het kleine beeldscherm van de computer te bewonderen is. Een filmversie is er nooit van uitgebracht.

THE FATE OF ATLANTIS speelt zich af in 1939 aan de vooravond van de Tweede Wereldoorlog. De Nazi's zijn op zoek naar een wapen, dat nog gevaarlijker is dan de atoombom en denken dat gevonden te hebben in de overblijfselen van het verzonken rijk Atlantis.

Bij het opstarten van het spel bevindt Indy zich in het Barnett College, waar hij lesgaaf in archeologie en tijdens de intro zie je hem 5 verdiepingen naar beneden vallen om tenslotte in de kelder te belanden, waar hij een mysterieus beeldje vindt. In zijn kantoor aangekomen wordt het beeldje hem net zo hard weer afgepakt door ene heer Smith, die later Kerner blijkt te heten. Deze Kerner brengt het kleinood naar professor Ubermann, die bijna letterlijk uit zijn dak gaat door deze vondst en dan kan het avontuur echt beginnen.....

Eerst moet Indy in contact zien te komen met Sophia Hapgood, een roodharige dame die hem assisteerde bij zijn eerste expeditie op IJsland, maar die inmiddels een medium is geworden en lezingen geeft over Atlantis. Als dit gelukt is komt Jones er al snel achter, dat Sofietje eigenlijk zo maf is als een deur en een spirituele relatie heeft met een oud-Atlantische godheid, genaamd Nur-Ab-Sal.

Samen met Sophia reist Indy de halve wereld af om informatie te verzamelen over Atlantis om tot de ontdekking te komen, dat hij net zo goed thuis had kunnen blijven. De "Verloren Dialoog" van de Griekse wijsgeer Plato, waarin de geheimen van Atlantis uit de doeken worden gedaan, bevindt zich namelijk in de archieven van zijn eigen College. Na het vinden van dit document wacht Sophia Indy op in zijn kantoor en is het eerste deel van dit adventure afgesloten.....



DE PADEN OP, DE LANEN IN.

Op dit punt aangekomen verdient het aanbeveling om de spelsituatie te SAVEN, want je hebt de mogelijkheid uit 3 opties te kiezen: het "Wits Path", "Team Path" en "Fists Path".

WITS PATH: Indy gaat in z'n eentje verder en moet alleen de raadsels oplossen.

TEAM PATH: Sophia gaat mee en de puzzels worden gezamenlijk onder handen genomen.

FISTS PATH: Ook hier gaat Indy alleen verder, maar in plaats van het oplossen van raadsels ligt nu de nadruk meer op actie en vuistgevechten.

Heel handig van LucasArts Games, omdat er op deze manier geen aparte arcadeversie van dit spel uitgebracht hoeft te worden en meegenomen voor de koper, die zowel van raadsels als van actie houdt. Het aardige is ook, dat bij de verschillende opties de loop van het verhaal anders is en dat de schermen verschillend zijn. Bij de "Wits" en "Fists" opties moet Indy bijvoorbeeld in Algiers de hele stad door om een bepaalde contactpersoon te zoeken en in Monte Carlo een wilde achtervolging per auto met de Nazi's meemaken om vervolgens met een kameel de woestijn af te zoeken naar een Nazikamp.

Bezoek je dezelfde locaties samen met Sophia, dan vindt er in Monte Carlo een séance plaats en wordt de kameel in de woestijn vervangen door een luchtballon. Hoe je het ook speelt, het gaat in het tweede deel om het verzamelen van 3 ronde stenen: de Zonnesteen, de Maansteen en de Wereldsteen. Deze drie schijven zijn nodig om tot Atlantis door te dringen, waarbij de combinaties te vinden zijn in de "Verloren Dialoog" van Plato. Met deze stenen maak je overigens al kennis bij het opstarten, waarbij je met behulp van de handleiding de symbolen op de stenen op de juiste plaats moet zetten bij

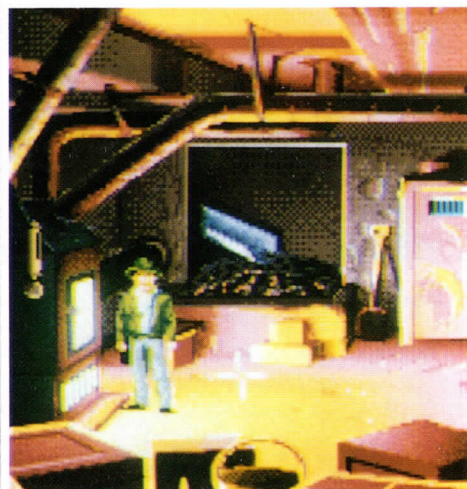
wijze van beveiliging.

Als de set stenen compleet is, moet de toegang tot Atlantis gevonden worden en komen de "paden" weer bij elkaar in de laatste episode.

HAIL ATLANTIS!

Atlantis is opgebouwd uit drie ringen en om bij het einddoel: de 'Collossos' te komen, moeten er heel wat raadsels opgelost worden. Je moet antieke machines aan de praat krijgen, met Atlantische brandstoffen leren omgaan en bovendien de Duitsers van je lijf zien te houden. De-geen, die niet voor het "vuistenpaadje" hebben gekozen, zullen tenminste éénmaal een rondje moeten boksen met een Duitse schildwacht om een lekker braadworstje in de wacht te slepen. Deze bratwurst is niet voor eigen consumptie, maar moet veranderd worden in een spare rib om tenslotte als crabmeat te eindigen in de maag van een octopus (gratis tip!).

Nog een tip: Fritz (die Sophia bewaakt terwijl zij in een kooi opgesloten zit) wordt niet voor niets Olympisch kampioen, als hij Indy verslagen heeft. Voor deze Nazi





zul je een andere oplossing moeten zoeken.....

KONKLUSIE

INDIANA JONES - THE FATE OF ATLANTIS is een grafisch adventure en daar is duidelijk de nadruk op gelegd. De naam LucasArts is goed gekozen, want sommige beeldschermen zouden in een kunstgalerij niet misstaan.

Ook de bediening via de muis is een lust voor de vingers: alle commando's staan netjes op een rij in het linker benedengedeelte van het scherm, terwijl rechts de Gevonden Voorwerpen Afdeling afgewis-

seld kan worden met het "Indy Quotiënt" menu, waarin je het aantal behaalde punten kunt aflezen (maximaal 1000).

Jammer van het geluid! Als je nog geen geluidskaart in je computer hebt, hoeft je die voor dit spel echt niet te gaan kopen. De intro met de bekende Indy tune is op muziekgebied het beste, maar verder bestaat de muzikale omlijsting uit vrij saaie muziek, die -als je net bezig bent met het oplossen van een lastig raadsel- behoorlijk op je zenuwen kan werken. Bij een "action adventure" als dit zou je verder wel wat sappige geluidseffekten verwachten, maar die zijn zeer beperkt aanwezig. Via de Soundblaster (standaard of pro, maakt

niet uit) worden af en toe wat magere klanken ten gehore gebracht, ontsproten aan een vaag muziekinstrument uit de AdLib collectie.

Zelf heb ik gekozen voor het "Team Path", want Indy zonder vrouw past naar mijn mening niet zo bij 's mans image en al ruziënd hebben wij er met z'n drieën een week over gedaan (en dan alleen 's avonds) om de laatste confrontatie met Kerner, Ubermann en Nur-Ab-Sal aan te gaan. Wat het geluid betreft troffen we het net, omdat de eerste Indy film "Temple of Doom" op de televisie gedraaid werd en we de laatste resten van Atlantis in zee zagen verdwijnen, terwijl de boxen van "our second Sony" zowat van het toestel knalden. Dit soort geluidseffekten had ik eigenlijk liever uit de boxen bij de computer gehoord.

Verder heb ik me kostelijk geamuseerd met INDY 4: voor mij een leuk, maar toch wel kostbaar tussendoortje.

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ROLLING RONNY

Softwarehuis: Starbyte.
AT & compatibles, min. 640Kb.
ram, VGA.
Harddisk: noodzakelijk.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,50

Het programma accepteert geen memory-managers, maar werkt verder probleemloos op een AT of 386 machine. Een 486 is te snel en met deze processor mis je soms enkele teksten.

Het is een arcadespel rond een grappig kereltje op rolschaatsen. Het mannetje moet zich door de stad verplaatsen en 'cubes' verzamelen. Met voldoende van deze cubes kan bij een bushalte de bus naar een ander deel van de stad genomen worden. Als het zover is, krijg je een grote overzichtskaart van de stad en de afgelegde route te zien. Allerlei items kunnen in winkels gekocht worden en hiervoor moet je onderweg geld verzamelen. Je kunt extra geld bijverdienen door voor enkele voorbijgangers boodschappen af te leveren.

Het is een Duits programma, maar verkrijgbaar met Engelse schermteksten. De beelden zijn uitstekend, de scrolling is subliem en het geluid is erg leuk. Gewoon een zalig spel als tussendoortje zonder



vechtpartijen met bijlen of messen, maar wel tegenstanders in de vorm van schijtlijsters, vliegende boeken, auto's die je proberen omver te rijden en allerlei obstakels. Niet moeilijk, wel een beetje lastig, dus voor het hele gezin. Er zijn in totaal 9 levels plus een eindronde.

Voor Atari-ST en Amiga wordt dit spel ook uitgebracht. De richtprijs is dan FL. 82,95.

Alfred.

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

Distributie door M=D=S= Master Distribution Services, Luxemburg

LURE OF THE TEMPTRESS

Virgin Games.
Amiga 500(+), 1000 en 2000, min.
1Mb., muis.
Aantal spelers: 1.
Richtprijzen:
FL. 102,95 Amiga/Atari-ST,
FL. 119,50 MS-DOS versie.

Een verrassend grafisch adventure van Virgin Games, dit LURE OF THE TEMPRESS en zeker niet uit de categorie "dertien in een dozijn", zoals bij dit softwarehuis vaak het geval is. Geproduceerd werd deze titel door het vrij nieuwe Revolution Software, een groep Britse programmeurs die hiermee het "Virtual Theatre" systeem introduceert.

Het handboek, dat tevens dient voor de beveiliging, geeft een zo uitvoerige beschrijving van de manier waarop een dergelijk adventure gespeeld kan worden, dat zelfs de grootste oen het moet kunnen begrijpen. Het spel zelf is muisgestuurd, wordt gespeeld met het point-'n'-click systeem en wanneer je alles onderzoekt en met iedereen die je tegenkomt praat, kun je haast niet vast komen te zitten. Ideaal voor beginners dus en gewoon leuk voor de gevorderden, niet in de laatste plaats vanwege de fantastische graphics, die sterk doen denken aan de Sierra King's Quest serie en Lucas adventures als Loom en Monkey Island.

Held tegen wil en dank is de jonge Diermot, die per ongeluk in het dorpje Turnvale terecht komt, het enige oord in een verder vredig koninkrijk, waar het kwaad vertegenwoordigd wordt door de beeldschoone tovenaarsleerlinge Selena. Zelf kan ze er eigenlijk niets aan doen, omdat er een vloek op haar rust, maar dat zal de inwoners van Turnvale een zorg zijn. Die zitten opgescheept met een leger Skorls, een soort varkensachtige gedrochten die de boel leegvreten en zelfs niet vies zijn van een portie mensenvlees. Als de koning hier met zijn leger op af gaat, moet hij het afleggen tegen de zwaarbewapende Skorls. Diermot maakte deel uit van dit leger, is bewusteloos geraakt tijdens de veldslag en aan het begin van het spel wordt hij wakker in een smerige cel onderin Selena's kasteel.



Hier kun je meteen zien wat het "Virtual Theatre" systeem inhoudt: hierbij is het niet alleen belangrijk wat je op je scherm ziet gebeuren, maar ook wat er zich buiten het beeldscherm afspeelt. Zo zit er in de cel een spleet in de muur en als je daar doorheen kijkt, zie je een medegevangene



op een pijnbank liggen, die door een Skorl bewaker wordt aangedraaid. Zo snel mogelijk uit de cel zien te ontsnappen dus en deze arme kerel bevrijden. Als je dit niet rap genoeg doet, is de man inmiddels aan de martelingen bezwaken en kun je opnieuw beginnen, want je hebt hem nodig om uit de kerker te komen.....

Na de ontsnapping via het rioleringsstelsel van het kasteel kom je in Turnvale zelf terecht: een schitterend Middeleeuws dorpje met zeer gedetailleerd getekende huisjes. Blaffende honden, beierende kerkklokken, gehamer uit de smidse en meer van die landelijke geluiden klinken hierbij uit je speakers.

Hier moet je voornamelijk informatie inwinnen en van de ene lokatie naar de andere trekken om met bewoners te praten, waarbij de befaamde Britse humor niet ontbreekt. Er dienen ook heel wat raadsels opgelost te worden, zoals bijvoorbeeld in het grottenstelsel waar met doodshoofden gedraaid wordt om deuren te openen. Hiervoor moet je een metgezel hebben, die hele reeksen commando's van je kunnen uitvoeren.

Een klein arcadegedeelte is eveneens ingebouwd, bestaande uit 2 vechtscènes, waarin Diermot het -gewapend met een bijl- moet opnemen tegen een monster. Uiteindelijk moet Diermot natuurlijk tot Selena zien door te dringen om haar van d'r vloek af te helpen en zodoende de vrede te herstellen.

KONKLUSIE

LURE OF THE TEMPRESS is een niet erg moeilijk, sprookjesachtig adventure voor alle leeftijden en vooral geschikt voor mensen, die nog nooit een dergelijk avontuurspel hebben gespeeld. Ik heb er zelf een weekend over gedaan, dus persoonlijk vind ik de prijs in verhouding tot het aantal speelluren een beetje te hoog.

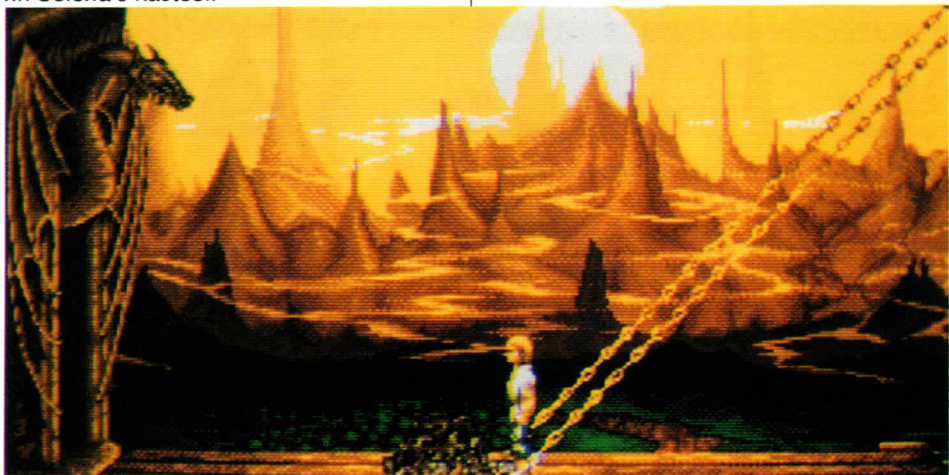
Jocelyn

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

PC/ATARI-ST

Voor beide systemen is LURE OF THE TEMPRESS eveneens uitgebracht. De Atari-ST versie is alleen in het Engels leverbaar.

Engelstalige Amigaversie beschikbaar gesteld door Homesoft.





THE DAGGER OF AMON RA

Softwarehuis: Sierra.

AT & compatibles, min. 80286 processor, min. 640Kb., VGA, EGA (Tandy alleen VGA), harddisk.

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.

Muziek: AdLib, Sound Blaster, CMS-Gameblaster, General MIDI Sounddriver.

Geluidseffecten: Soundblaster, Pro Audio Spectrum, IBM PS1.

Richtprijs: FL. 149,50

Na de herhaaldelijke successen van de afgelopen maanden is het SIERRA toch weer gelukt om opnieuw een topper in elkaar te zetten. THE DAGGER OF AMON RA is het tweede adventure in de LAURA BOW MYSTERY reeks. Was de voorganger (The Colonel's Bequest) nog in EGA, dit spel is volledig aan de huidige standaard aangepast (zeg maar gerust ver boven de standaard).

Het verhaal speelt zich af in jaren twintig als de jonge Laura Bow vertrekt naar New York om als journalist te gaan werken voor een grote krant. Van haar baas moet ze een verhaal schrijven over een waardevol museumstuk dat een paar dagen daarvoor gestolen is. Juist; The Dagger of Amon Ra. Om haar artikel te kunnen schrijven moet ze naar een feest dat 's avonds in het Leyendecker museum gehouden wordt en waar ze informatie moet inwinnen over deze mysterieuze verdwijning. Overdag echter ga je eerst in New York zelf op stap. Hier kun je diverse winkels en instanties binnen, waar je informatie kunt verzamelen over personen. Pas later op de avond kun je het museum binnen waar het feest pas echt begint (letterlijk).

Het spel is onderverdeeld in verschillende "bedrijven" en dat houdt in dat elk bedrijf een ander thema heeft. Zo beslaat bedrijf 1 het reizen door de stad; bedrijf 2 het feest in het museum en het ondervragen van de feestgangers en bij bedrijf 3 begint pas echt het onderzoeken van de moorden. In het 6e en tevens laatste bedrijf

moet je je bevindingen aan de politie overhandigen, waarna je enkele vragen krijgt over de moorden en verdwijningen.

Als het spel is afgelopen kan het best zijn dat er helemaal geen "happy end" is. Want als je je werk gedurende het spel niet zo goed gedaan hebt en dus ook geen aantekeningen hebt gemaakt bij verschillende gesprekken, kun je het wel vergeten. Ik heb dus geen aantekeningen gemaakt en nu lukt het me niet om alle vragen goed in te vullen. Het programma houdt dan de ontknoping geheim en je krijgt in een eindscène te zien hoe jij (Laura) zelf ook vermoord wordt door de dus nog steeds loslopende moordenaar.

BESTURING

Over besturing e.d. hoef ik eigenlijk niets te zeggen, want die is uiteraard hetzelfde gebleven als bij eerdere Sierra spellen en werkt ook weer even soepel als voorheen. Wel is er een extra "knop" toegevoegd. Bij THE COLONEL'S BEQUEST kon je namelijk de personages in het spel stuk voor stuk ondervragen d.m.v. het invoeren van vragen en trefwoorden. Hoe dit te doen met een muisbesturing van enkel twee knoppen? Het antwoord is heel simpel. Laura heeft een aantekeningenboekje waarin alle personen, plaatsen, voorwerpen etc. staan die je in het spel tegenkomt. Ontdek je iets nieuws, dan wordt dit automatisch toegevoegd aan deze lijst. Als je nu mensen wilt ondervragen, dan



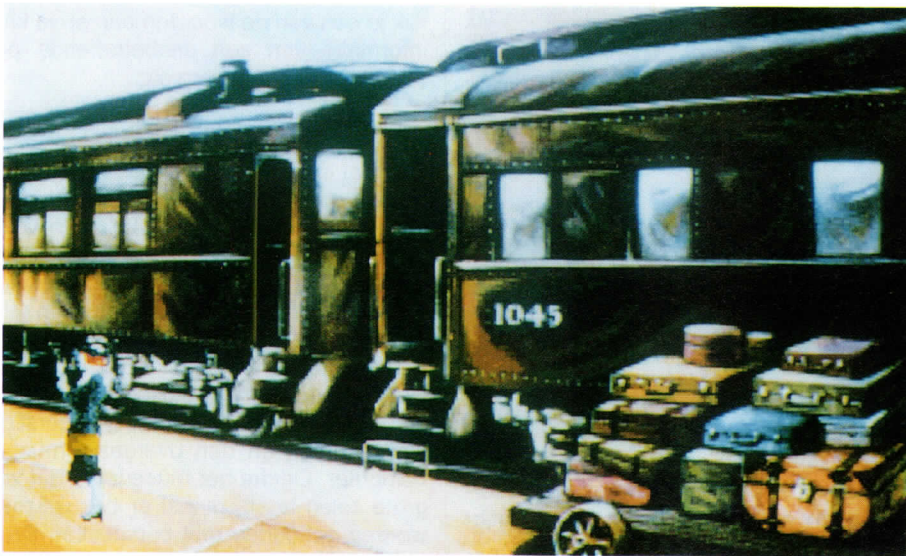
klik je één van de woorden aan en je krijgt informatie van een desbetreffende persoon over het voorwerp etc.

BEELD EN GELUID

Doordat in de jaren twintig een sterke interesse voor Egyptische kunst ontstond en daaruit de kunststroming Art Deco voortvloeide, is dat ook als zodanig in dit spel verwerkt. De achtergronden, beeldomlijstingen, tapijten, kleding etc. zijn allemaal in deze stijl getekend. De animatie is weer verbeterd in vergelijking tot oudere spellen van dit bedrijf d.m.v. "rotoscoping" technieken. Dit houdt in dat bewegingen eerst gefilmd worden en dan overgezet naar de computer. Omdat het museum nogal veel grote zalen heeft, moest er ook rekening worden gehouden met perspectief. De figuurtjes worden dan ook groter naarmate ze dichterbij komen en kleiner als ze verder weg lopen. Als ze erg dichtbij komen, worden ze helaas wel wat onduidelijk. Bloed en doden bij de vleet bij dit spel en ze worden allemaal even mooi uitgebeeld. De lijken (of lichaamsdelen) vind je dan ook op de meest onverwachte plekken.

VGA en EGA in één versie deze keer en dat maakt het wel zo gemakkelijk. EGA is beter dan ooit tevoren! Het toegepaste palet bestaat niet uit de 16 gebruikelijke kleuren. Het programma combineert namelijk een gemengd palet (met telkens combinaties van twee kleuren die op een afstand een andere kleur lijken te vormen) op hoge resolutie van 640x400 met de plaatjes op een niveau van 320x200. En het resultaat mag er dan ook zijn. EGA'ers hoeven zich deze keer helemaal niet minder bedeed te voelen. (Deze ontwikkeling is raar te noemen als je kijkt wie er anderhalf geleden als eerste schreeuwde geen EGA versies meer te maken. Waarschijnlijk heeft men daar zoveel commentaar op gehad, dat deze versies toch nog even gehandhaafd blijven.)

Geluid is er volop. In de stad zijn het de gezellige ouderwetse muziekjes zoals je die ook wel hoort in oude Charlie Chaplin films e.a. In de bar in N.Y., heb je niet alleen muziek, MAAR OOK ZANG. Jammer genoeg is dit de enige plaats, waar



gezongen wordt. Wel wordt er vaker gebruik gemaakt van "gewone" gedigitaliseerde effecten zoals het brullen van dinosaurussen (opgezette natuurlijk), het gillen van iemand die op het punt staat om vermoord te worden en meer van dit fraais.

KONKLUSIE

COLONEL'S BEQUEST was tot nu toe mijn meest favoriete Sierra spel, dus als

er iemand om een opvolger zat te springen, dan was ik het wel. Sierra eigen hebben ze me niet teleurgesteld, maar weer een meesterwerk afgeleverd. De mengeling van de geheimzinnige sfeer, het verdachte gedrag van de museumbezoekers en een handvol geheime deuren en gangen, maken dit spel een avontuur om nooit te vergeten. Het spel is niet één van de gemakkelijkste uit de Sierra catalogus.

Ik heb gewacht met dit verhaal totdat ik het volledig uitgespeeld had, hetgeen me toch een dikke drie weken gekost heeft en zelfs nu weet ik nog niet wie de moordenaar is, omdat ik eerder besproken vragen niet correct wist in te vullen. Dat vind ik dan ook niet erg, want ik ben zeker van plan om het nog wel een keer uit de kast te halen. Het feit dat in onderstaande beoordeling geen tien voorkomen, komt doordat ik een afspraak met mezelf gemaakt heb dat een spel natuurlijk altijd mooier, sneller, beter kan. Denk maar eens aan Hi-Res graphics of muziek van CD kwaliteit (hoop ik bij dit spel ooit nog eens te zien in een CD-ROM versie.) Totdat het zover is blijft dit een spel, zo niet HET spel dat je moet hebben en kun je eigenlijk alle negens voorlopig vervangen door een tien.

Arthur Geraerts

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
RICHTPRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

THE SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY

Softwarehuis: MECC.
AT & compatibles, min. 10Mhz., min. 640Kb., VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib, Sound Blaster.

Het programma is ontwikkeld voor kinderen en heeft 3 varianten voor verschillende leeftijdsgroepen. De spellen zijn echter niet kinderachtig, zodat ze gespeeld kunnen worden door iedereen die niet zit te wachten op vreselijke monsters, kilometers lange dungeons of lastige raadsels.

Het adventure begint op een kermis waar een schietspelletje gespeeld moet worden. Dit spel hoeft je niet te winnen, want het is slechts een introductie voor het eigenlijke verhaal dat zich op een eiland afspeelt. Om van dit eiland af te komen moet je allerlei spelletjes oplossen. Dit varieert erg sterk want je komt puzzels, behendigheidsspellen, geheugenspellen (zoals memory), schietspellen en raadsels tegen. Afhankelijk van het gekozen level zijn ze zeer eenvoudig tot lastig. Enkele van deze spellen zijn overbekend en makkelijk te volbrengen als je de oplossing (nog) weet. Zo was ik de oplossing van een spel als 'Towers of Hanoi' alweer vergeten en dan zit je toch even flink te piekeren.

Beeld, geluid, besturing; het is allemaal goed. Het zijn schitterend uitgevoerde spelletjes gekoppeld aan een adventure op een geheimzinnig eiland. Uiteraard is alles in het Engels, dus de kleintjes heb-



ben in het begin begeleiding nodig. Voor volwassenen is dit echter ook erg leuk, zodat het gehele gezin veel plezier kan beleven rond de computer. Gezien de aard van de spellen en de drie levels kan het pakket over een half jaartje best weer tevoorschijn gehaald worden om een verregerende zondag door te komen. De prijs en leveringsdatum zijn nog niet bekend.

Alfred.

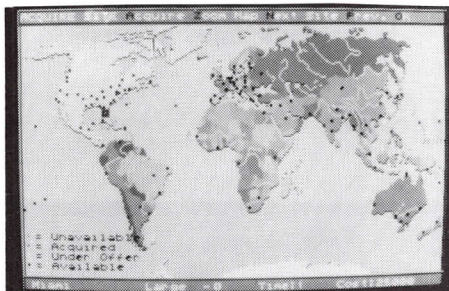
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8



TWEE KLONEN IN TWEE SMAKEN

AIR BUCKS

Softwarehuis: Impressions.
AT & compatibles, min. 80286
10Mhz. processor, min. 640Kb.,
EGA/VGA, DOS 3.3 of hoger.
Harddisk aanbevolen, Microsoft
mouse of compatible aanbevolen.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5".
AdLib.
Richtprijs: FL. 139,50



AIR BUCKS is een regelrechte kloon van RAILROAD TYCOON. Het belangrijkste verschil is, dat je nu begint als eigenaar van een kleine vliegmaatschappij in 1946 met landingsrechten op één vliegveld en met één toestel: een DC-3.

Tijdens het spel moet je landingsrechten kopen, je luchtvloot uitbreiden en je financiën beheren om zo een 'Airline Tycoon' te worden. Het spel biedt hiertoe vele mogelijkheden. Je kunt de vliegtuigen zelf indelen (vracht en/of passagiers in 2 klassen), je bepaalt zelf de tarieven en je kunt handelen in aandelen. Je kunt 'spieken' bij de concurrentie om b.v. je tarieven aan te passen. Verder heeft het programma vele opties, zoals 4 moeilijkheidsgraden en meerdere snelheden. Je tegenspelers kun je kiezen als 'humans' of als computerpartijen. Bij alle partijen is de moeilijkheidsgraad in te stellen.

Tot zover is het allemaal zeer leuk. In vergelijking met soortgelijke programma's heeft deze software echter een aantal zwakke kanten. Grafisch is het spel niet meer dan matig (in VGA, 32 kleuren van de Amiga), de animaties zijn slecht en muziek hoor je alleen via de AdLib kaart. De handleiding is goed, maar erg eenvoudig uitgevoerd. De andere softwarehuizen leveren voor deze prijs veel meer kwaliteit en wat dat betreft had dit pakket echt goedkoper moeten zijn.

Leuk maar duur! Je moet dit echt voor de spelkwaliteit (zeer goed!) aanschaffen. Dit spel is ook voor Amiga en Atari-ST ontwikkeld.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

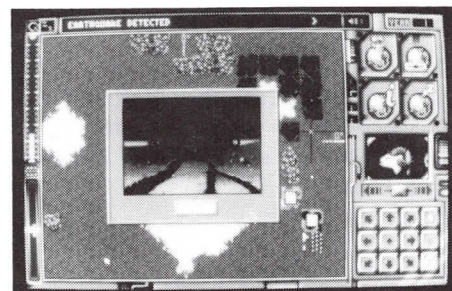
GLOBAL EFFECT

Softwarehuis: Millennium.
PC & compatibles, DOS 3.0 of hoger,
min. 640Kb. ram, VGA.
Harddisk en muis aanbevolen.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,50

AMIGA:

Voor Amiga computers is dit programma ook verkrijgbaar. Bij gebruik van een harddisk is minimaal 1Mb. geheugen noodzakelijk en op een Amiga 500+ of 600HD is minimaal 1.5Mb. noodzakelijk. De richtprijs voor de Amiga versie is FL. 119,-.

GLOBAL EFFECT is SimCity, maar dan met een ander uitgangspunt. I.p.v. het bouwen van steden, wegen, spoorlijnen etc. moet je nu het milieu beheren, terwijl de groei van de stad vanzelf gaat. Jij zorgt voor energie (met kolen, kernenergie of zonnepanelen), water, beplanting, voedsel, grondstoffen en het programma laat de steden groeien (of inkrimpen) en geeft



overzichten van de door jou veroorzaakte milieuvervuiling, zoals de bekende dunne ozonlaag, het broeikas effect, de ontbossing, zure regen, mestoverschotten etc. etc. Je kunt alle narigheid die je in de krant leest nu ook nog eens over je beeldscherm laten rollen: met geluid en fraaie VGA kleurtjes.

Daarbij biedt dit programma nog diverse varianten. Zo kun je tegen een andere partij (mens of computer) spelen om de beste milieuprestaties, maar ook kun je oorlogen uitvechten met deze tegenpartij, waardoor het spel meer op een 'wargame' gaat lijken. Je kunt spelen op 'lege' planeten of allerlei andere werelden in diverse stadia van opkomst (of ontbinding).

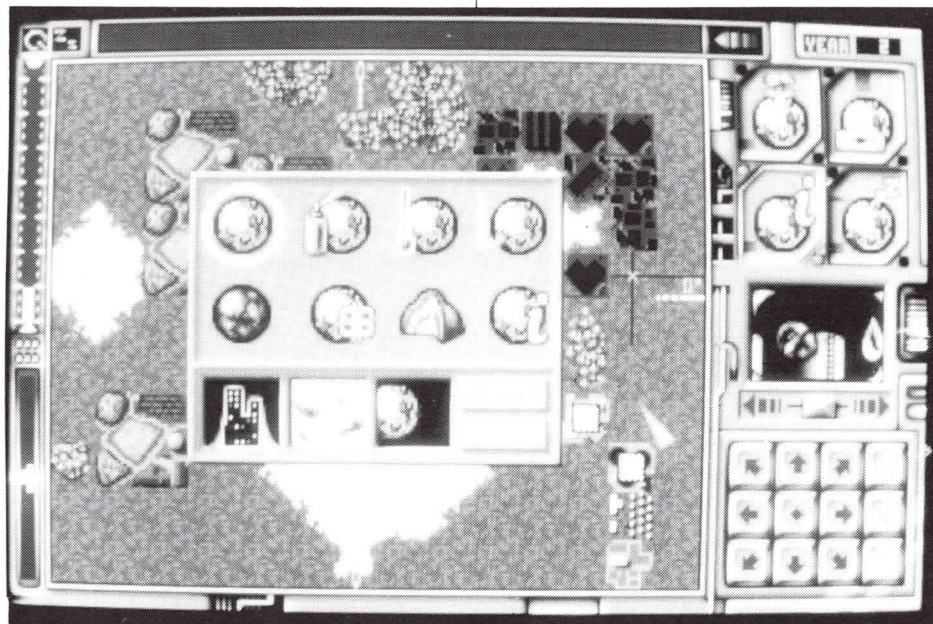
Al met al heeft dit pakket alles wat de prijs rechtvaardigt: prima documentatie met fraaie kaarten, goede schermen in 256 kleuren VGA, aardig geluid (had beter gekund), vele varianten en een uitstekende spelkwaliteit voor dezelfde prijs als het niet meer dan matige AIR BUCKS.

AANRADER, maar niet geschikt voor beginners!

Alfred.

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

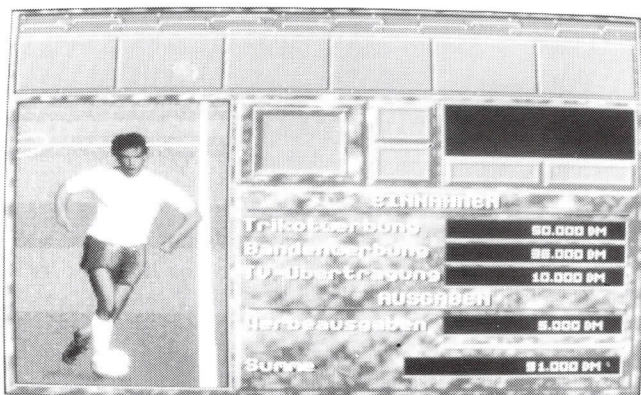
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



VOETBALLEN: In het veld of op het bankje.

THE MANAGER

Softwarehuis: Software 2000.
PC & compatibles, min. 640Kb., VGA, harddisk, MS-DOS 3.3 of hoger, Microsoft mouse of compatible.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5".
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 109,=



G. Rietjens uit Weert zond ons enige maanden geleden een demo en informatie over het voetbalprogramma BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL van het Duitse softwarehuis 'Software 2000', dus met een Duitse handleiding en dito schermteksten. Uiteraard komen in dit programma de clubs voor van onze oosterburen, maar voor dit spel is inmiddels een 'Editoren' diskette verkrijgbaar, waarmee het mogelijk is deze clubs te vervangen door b.v. Nederlandse.

In Nederland is intussen hetzelfde spel verschenen, maar nu met de naam THE MANAGER. Dit is een Engelse versie met Engelse clubs. In de handleiding is geen sprake van een uitbreiding in de vorm van een datadisk. Wel wordt verwezen naar een hoofdstuk om de namen van de spelers en de clubs te veranderen d.m.v. van een editor (zoals PC-SHELL), doch dit hoofdstuk ontbreekt in de handleiding. Dit wijzigen is echter eenvoudig te doen voor wie een beetje met zo'n editor overweg kan, al zul je op deze manier altijd met de Engelse clubemblemen blijven spelen.

Wie aktie zoekt moet even verderop gaan lezen, want THE MANAGER is een zakelijk spel, waarbij het gaat om het wel en wee van een gekozen voetbalclub vanaf de derde divisie t/m de UEFA-Cup. Je kunt spelers aankopen, verkopen, contracteren, ontslaan etc. Verder kun je sponsors aantrekken en het stadion verbeteren, hetgeen allemaal moet leiden tot betere clubresultaten. Het programma is een echte simulator, want het heeft de mogelijkheid om allerlei opties te veranderen om zodoende het spel makkelijker of lastiger te maken. Om het spel visueel wat aantrekkelijker te maken zie je van elke gespeelde wedstrijd de hoogtepunten, strafschoppen en de treffers. Dit alles op een klein

scherm met schitterende animaties.

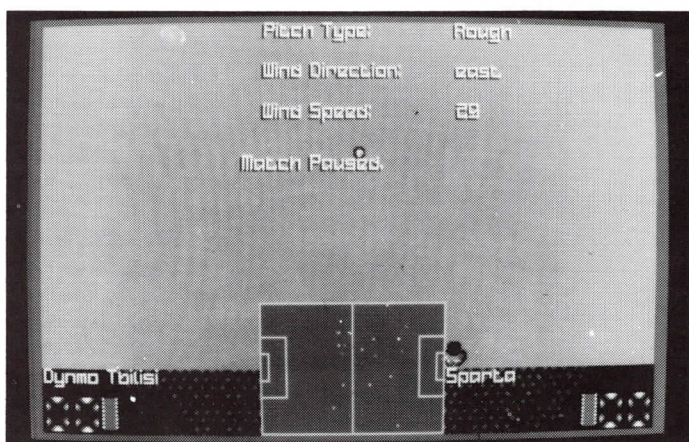
THE MANAGER is een echte 'business simulator' en daardoor ook leuk als je geen echte voetbalfanaat bent. Wel zul je op de hoogte moeten zijn van het 'vakjargon' en dan ook nog in het Engels.

Ik geef niets om voetbal, maar vind dit een uitstekende en boeiende simulator. Je zult begrijpen dat ik door de miskleun met de editor niet erg te spreken ben over de handleiding. Het balletje trappen doen we in het volgende spel.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

GAZZA 2

Softwarehuis: Empire PC & compatibles, min. 640Kb., CGA, EGA, VGA en Tandy graphics, muis of joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland, AdLib, Tandy sound.
Richtprijs: FL. 89,=



Dit spel heeft ook enkele ingrediënten uit het vorige, maar draait verder geheel om het voetbalspel zelf. Net als bij de meeste soortgelijke programma's kijk je van bovenaf neer op een deel van het speelveld en geeft de computer met een pijl de speler aan die je kunt besturen. Het blijft natuurlijk behelpen als je in je eentje 11 spelers moet bedienen maar wie hierin een beetje handig is (of wordt) kan met dit spel leuk voetballen. Grafisch biedt het programma geen hoogstandjes, maar besturing en scrolling zijn prima en de bal is op vele manieren te sturen.

Voor dit spel moet je liefhebber zijn van zowel voetballen als aktiespellen. Beeld en geluid zijn redelijk, de spelkwaliteit is goed en dit laatste is bij dergelijke spellen verreweg het belangrijkste. Een editor o.i.d. is bij dit programma niet nodig, want het spel biedt keuze uit alle belangrijke clubs van Europa.

AMIGA/ATARI-ST

THE MANAGER is ook uitgebracht voor de Amiga computer, eveneens voor FL. 109,=. Gazza 2 kent versies voor Amiga en Atari-ST.

Alfred.

	THE MANAGER	GAZZA
BEELD:	9	6
GELUID:	7	6
SPELKWALITEIT:	9	8
DOCUMENTATIE:	5	7
PRIJS:	7	7

THE HEROES OF THE 357th

Softwarehuis: Electronic Arts.
AT & compatibles, min. 80286 processor, min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger, harddisk noodzakelijk, EGA, VGA.

Tandy 3000, 4000, 5000.

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5".

AdLib, Tandy Sound.

Richtprijs: FL. 139,=

Douwe beschreef eens enkele flightsimulators onder de koppen: "Flying Crates" en "Those silly men in their primitive flying machines". Wie nu eens echte vliegende kratten wil besturen, moet maar eens met dit programma aan de slag gaan, want vrijwel alles aan deze software is ronduit slecht.

Het scrollen is slecht, de besturing is hopeloos en grafisch heeft het spel nauwelijks iets te bieden. Opvallend is dat het spel zeer weinig details in de achtergronden heeft (soms een enkel blokje) en de vijandelijke toestellen eenvoudig zijn weergegeven en dat ondanks deze magere graphics het spel niet soepel loopt. De eerder door Douwe beschreven spellen, nu alweer ruim een jaar geleden, zijn stuk voor stuk beter dan deze nieuwkomer. Dit is allemaal erg jammer, want alles rond deze simulator (briefings, missies, menu's, gedigitaliseerde filmbeelden e.d.) en stills is van goede kwaliteit. Als spelletje is het pakket dus nog best aardig, maar als simulator is de software slecht.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

COVER GIRL POKER

Softwarehuis: Emotional Pictures.
PC & compatibles, min. 640Kb., VGA/MCGA.

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1-3.

Diskettes: 3.5".

Roland, AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 99,=

Emotional Pictures heeft een verkeerde naam gekozen, want dit strippokerspel is verre van emotioneel. De wazige en soms ronduit slechte gedigitaliseerde foto's maken echt niets in je wakker en wie heel schijnheilig beweert dit spel puur voor het kaartspel aan te schaffen, moet ik teleurstellen, want ook op dit gebied hebben de



BEELD: 5
GELUID: 3
SPELKWALITEIT: 1
DOCUMENTATIE: 6
PRIJS: 4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

programmeurs knoeiwerk geleverd. Wie op de achterkant van de doos kijkt ziet enkele aardige (Amiga) afbeeldingen, maar dat zijn de uitzonderingen die de regel bevestigen. Het merendeel van de foto's is gewoon mislukt. De plaatjes zijn n.l. afkomstig van de Amiga en omgezet naar VGA, op een heel slechte manier. De speelkaarten en de rest van het grafische gedeelte zijn magertjes en het pokerspel is alleen mogelijk met meerdere spelers onder elkaar. De gekozen dame die door de computer wordt vertegenwoordigd speelt hopeloos en gaat meteen uit de kleren; al ben je een groentje in het spel. In het PD-circuit zijn betere spellen te vinden en verder is er het zeer goede STRIP POKER 3.

Voor de Amiga is dit spel ook uitgebracht en op deze computer zijn de afbeeldingen iets beter omdat hier de originelen zijn gebruikt.

Alfred.

SUPERSKI 2

Softwarehuis: Microïds.
Amiga 500(+), 1000, 2000, 3000 met min. 512Kb.

Atari-ST, min. 512Kb.

PC & compatibles, min. 640Kb., VGA.

Keyboard/joystick.

Aantal spelers: 1.

AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 99,=

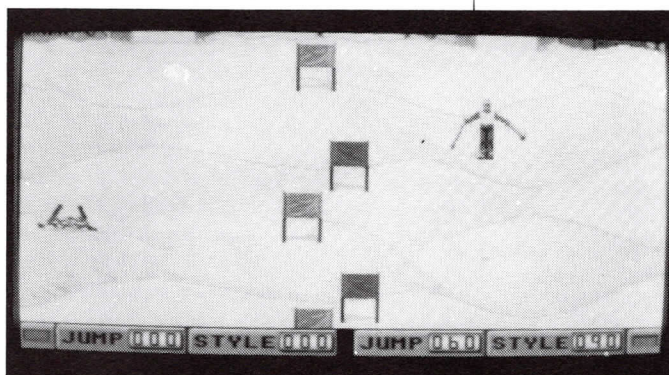
SUPERSKI 2 is niet meer dan een matig pakket met wintersport spellen. Je kunt diverse skisporten 'simuleren' zoals slalom en schansspringen en ook bobsleeën zit in het pakket. De scrolling is goed, maar de spellen zijn makkelijk en wie een be-

tje ervaring heeft met dit soort software is snel uitgekeken. De WINTER CHALLENGE GAMES, beschreven in Gids nr. 11, zijn aanmerkelijk beter en bevatten veel meer actie. Wel leuk zijn de diverse views (3-D, vooraanzicht, zij-aanzicht etc.). Voor de beginner die met vele pittige aktiespellen van tegenwoordig nog niet goed uit de voeten kan, is dit een aardig instapmodelletje met de prijs van een kleine middenklasser.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



FIRE & ICE. The daring adventures of cool coyote.

Softwarehuis: Mindscape.
Amiga 500, Atari-ST. 1 Mb. aanbe-
volen.
Joystick/keyboard/joypad.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 99,=

THE STORY

Na een lange reis van 12 lichtjaren door de kou van het heelal, had Suten nu eindelijk eens het perfecte verborgen plekje gevonden. De bevolking aanbad hem, zodat hij zonder moeilijkheden kon gaan rusten. Hier zou hij in de hitte van de zon zijn energie weer opbouwen. Suten had snode plannen, die eigenlijk alleen maar door wezens bedacht konden worden met zo'n stel hersens als hij. Als hij terughadacht aan zijn ontsnappingsprocedure, kon hij alleen nog maar smakelijk bulderen van het lachen. Men zou hem niet snel vinden, dacht hij. Ja...ja...dat dacht hij (alhoewel). Glemm was hem al een tijd op het spoor. Hij had de Krachten der Elementen reeds opgeroepen om Suten te vinden. Suten was n.l. een gevaarlijke gek die al eens een zonnestelsel vernietigd had. Glemm had de krachten van de Elementen moeten gebruiken om Suten op te sporen, waarbij het spoor leidde naar een kleine blauwgroene planeet, de derde van negen planeten, die een gele Ster omcirkelden. Daar hitte het mooiste element voor Suten was, had Glemm een held nodig die geen menselijk wezen kon zijn. En er was er maar één die dit alles kon doorstaan: onze held: COOL COYOTE.

SPELVERLOOP EN DE GRAPHICS.

In ieder geval ziet het er op de Amiga 500+ perfect uit. Over grafische kwaliteiten hoeft je beslist niet te klagen, zelfs de scrolling is heerlijk soepel en de bewegingen zijn ronduit prima. Het is een genot om eens rustig de "details" te bekijken die men zo in dit platform "jump and run" spel heeft verwerkt. In het begin staat de Coyote in een ijslandschap, dat 1 van de 9 werelddelen is die hij moet passeren, waarbij de mogelijkheid bestaat om vanaf wereld 1 t/m 4 eens lekker te "trainen". Er gebeurt verschrikkelijk veel in de diverse werelden, zodat je verplicht bent de vingers bij de rode knop van je stick te houden. Denk nou niet dat je deze werelddelen zomaar even doorwandelt, dit kost je onherroepelijk je leven. In ieder geval sta je niet helemaal alleen, je hebt een jonkie bij je dat je volgt (later kun je er zelfs meer tegenkomen en meenemen). Dit jong is een extra leven waard als je het mee-



neemt naar een ander werelddeel. Natuurlijk volgt het beestje je niet overal, alleen daar waar kleine hoogtevverschillen zijn springt het met je mee. Als tip geef ik je vast maar het volgende: probeer dat jonkie in ieder geval altijd mee te nemen naar de "open deur." Je hebt namelijk je levens echt nodig en kunt er tijdens het spelen nog diverse bijverdiene. Natuurlijk heeft de kleine coyote nog een helpende functie. Zodra jij met je wapens (ijsballetjes) begint te schieten, heeft ook het kleintje ineens zin om mee te doen. En je zult het meemaken, dat scheelt een stuk. De ijsballen die je samen afvuurt, bevroren de geraakte wezens. Let wel, dit is maar tijdelijk. Ze ontdooien na een paar seconden. Als je ze bevroren hebt loop je er tegenaan en heb je je puntjes binnen (dit klinkt simpeler dan het is). Tijdens het vernietigen van je vijand kan het gebeuren dat er een "deel" van een sleutel zichtbaar wordt. Pak het, want je hebt het nodig. Trouwens al pak je het niet, dan komt het vanzelf wel even naar je toe vliegen, tenminste zolang je je nog in hetzelfde beeld bevindt.

Zodra de "komplete" sleutel gevormd is kun je er pas gebruik van maken in het sleutelgat, dat je soms wel eens passeert. Dit wordt ook duidelijk kenbaar gemaakt op het scherm. Als je dan met je jong (hoop ik) door de deur verdwijnt, zit je niet gelijk in de tweede wereld. Je zult dan verder moeten gaan zoeken en onderzoeken. Tijdens het spelen zie je soms een pijl verschijnen, die de richting aangeeft, waar jij de poort naar het volgende deel kunt vinden. Na het vinden van de 1e complete sleutel delen, vraagt men om een code. Natuurlijk vind je die bij het geleverde softwarepakket, waarbij je alleen maar een paar delen van de sleutel moet verwijderen of toevoegen om verder te komen.

Tijdens het spelen van FIRE & ICE zul je soms verbaasd, dan weer lachend, dan

weer volledig in concentratie zijn bij het beleven van je reis. De zeemeeuw b.v. die eieren laat vallen als bommen, is prachtig om te zien. De dieren onder water zijn meesterlijk gemaakt en het 3D effect in de Tropen is een heerlijke verrassing. Wat dacht je van een tripje op een Schildpad?!

KONKLUSIE

Het platformspel lijkt misschien eenvoudig, maar vergt zeker doorzettingsvermogen. De besturing van je held is werkelijk eenvoudig. Ook heeft het spel een behoorlijke aantrekkingskracht om het steeds weer eens te proberen. De graphics zijn, zoals ik al vermeldde, perfect. Het spel op zich is niet razend druk, wat betekent dat je rustig je doelwitten kunt benaderen of opzoeken. Het soundje tijdens het spel blijft op de achtergrond, dus zijn er eigenlijk geen storende elementen. Wel moet je rekening houden met verborgen ruimtes, die door het strijden tijdens het spel, plotseling geactiveerd worden. Een vergelijkbaar spel voor FIRE & ICE is b.v. Sonic, maar ik moet toegeven dat FIRE & ICE veel meer speciale effecten in huis heeft. Dit spel zie ik spoedig in de Top Tien, onder de eerste 5, als het niet al is voorzien van de 1e plaats. Naar mijn mening zal dit spel een ereplekje krijgen op de plank, waar het geen tijd krijgt om door het stof aangetast te worden. Dus houd het bij de hand.

Henk Riemersma.

BEELD :	10
GELUID :	8
SPELKWALITEIT :	10
DOCUMENTATIE :	7
PRIJS :	9

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

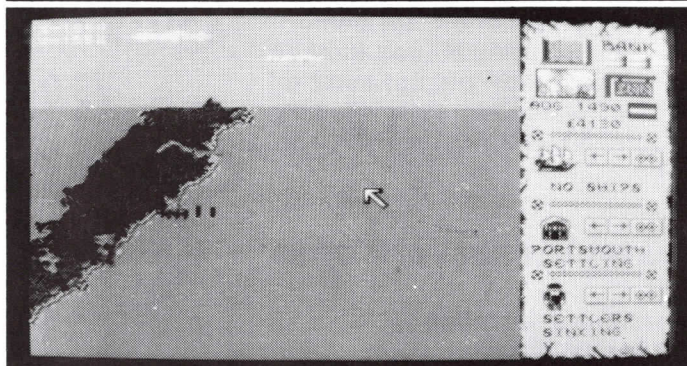
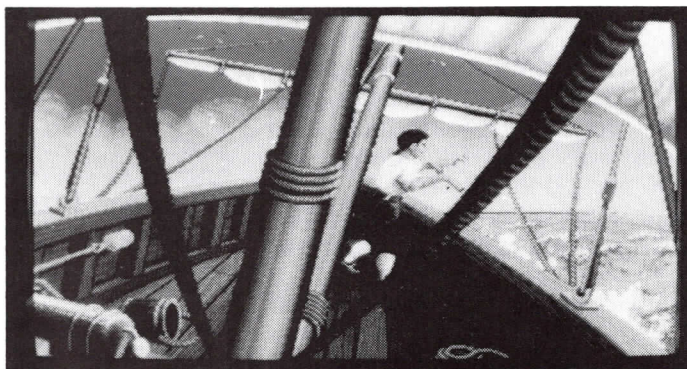
DISCOVERY In the steps of Columbus

Softwarehuis: Impressions.
Amiga 500(+), Atari-ST.
Besturing: muis.
Aantal Spelers: 1.
Richtprijs: FL. 99,=

Het lijkt mij geen toeval dat juist nu dit spel uitkomt in 1992, het jaar van Columbus. We moeten ons weer 500 jaar terugverplaatsen om te weten te komen wat avontuur en gevaar in die tijden betekende. Met deze simulatie zul je dat dan ook spoedig onderwinden. Maak je muis maar vast nat, want iets anders heb je niet nodig.

Het algemene doel van het spel is nieuw land te ontdekken, te bewonen en handel te drijven. Dat dit destijds niet zo simpel lag, kun je nu achter je computer zelf meemaken. Na het starten van je 1e disk, krijg je verscheidene vragen die gewoonweg even een antwoord nodig hebben. Nadat je te kennen hebt gegeven dat je b.v. onder Nederlandse vlag wilt varen, dat je voertaal Engels is en dat je nog maar een Novice bent, kunnen we met de simulatie beginnen.

Nadat je voorzichtig 2 schepen hebt gekocht (geld heb je al) stuur je ze de woelige wateren op. Je kunt de schepen per ikoon een bepaalde richting opsturen. Het is niet handig om beide (of meerdere) schepen allen in één richting te sturen. De eerste naar het zuiden en de tweede naar het oosten, lijkt me een goed begin. Misschien denk je dat 2 schepen een beetje weinig is, maar de ervaring heeft geleerd dat je je handjes daaraan in het begin vol hebt. Als de schepen het water op gaan hoef je eigenlijk alleen nog maar te wachten op het 'Land Ahoy' plaatje. Dit was trouwens het eerste plaatje dat ik gezien had vanaf het opstarten met de 1e schijf en dat is eigenlijk wel jammer. Nadat het 'land ahoy' van je scherm verdwijnt wordt het tijd met de muis een loupe te activeren. Hiermee kun je het beeld laten scrollen in diverse richtingen. Op het meest rechtse gedeelte van je scherm vind je de diverse iconen die je kunt activeren. Als je dan even een kaart aanklikt, zie je welke route je schip gevolgd is. De rest van de kaart blijft bedekt met wolken. Je kunt dus niet even op de kaart gaan kijken of er nog ergens anders land ligt om te ontginnen. Je zult toch echt met de schepen het ruime sop moeten kiezen om erachter te komen. Als dan het ontdekte land in beeld is dan zul je daar heel wat bedrijvigheid ontdekken. Diverse mannen met hoge hoeden op zijn reeds begonnen met het bouwen van een haven. Als je hier dan eens rustig naar zit te kijken ontdek je dat mensen zomaar ineens in de grond verdwijnen. Dan wordt het tijd om de man uit te graven en de moerassen droog te leggen. Deze werkzaamheden kun je met de muis aangeven. Ondertussen is je tweede schip in contact gekomen met een ander schip. Je zit midden op een oceaan en je kunt verschillende zaken gaan doen. Je kunt je kanonnen laten bulderen om het vijandig schip te vernietigen of je kunt je overgeven en dan ben je sowieso alles kwijt. Wat dacht je van een 'entering' van het vijandig vaartuig? En dat lukt dus aardig. Je krijgt nu de gehele lading van het schip mee voor jezelf. Ondertussen wordt er nog steeds hard gewerkt op het stuk land wat je ontdekt hebt. Plotseling zie je Indianen met kale koppen tevoorschijn komen. Dit kon wel eens het teken zijn voor het bouwen van een fort. Zo begin je dus langzaam met het aanleggen van bruggen, het bouwen van boerderijen en het bewerken van de velden. Heb je toevallig veel bos in de buurt, dan ben je eigenlijk al een rijk man. Alles wordt namelijk van hout gemaakt. Ondertussen krijg je weer een melding van het 2e schip dat ook dit land heeft ontdekt. Ook hier zijn de mannen al stevig aan het werk met het bouwen van een haven. Deze procedure is standaard. Als ik dan even met de muis het ikoon 'mensen' actief maak, zie ik dat de heren aan het knokken zijn. Dit



moet natuurlijk voorkomen worden. Zoals je ziet moet er heel wat gebeuren.

Je zult veel geld moeten gaan verdienen om je konto op pijl te houden. De bank wil geld terug hebben als je geleend hebt, schepen hebben onderhoud nodig en er is natuurlijk altijd wel iets om het niet te gemakkelijk voor je te maken. Onderzoeken, bouwen, kopen en vooral verkopen zijn de hoofdzaken bij deze simulatie, die echt niet in 1 maand uit te spelen is. Er zijn 6 werelden om te onderzoeken, 8 soorten schepen om te kopen en natuurlijk krijg je te maken met piraterij, zeeslagen, oorlog, muiterij en niet te vergeten andere ontdekkingsreizigers.

KONKLUSIE.

Dit spel heeft wel iets van PORTS OF CALL en SIM CITY geschakeld door de mixer. Grafisch is het spel goed te noemen, terwijl de animatie soepel verloopt. De plaatjes die je te zien krijgt zijn in ieder geval prima. Het zijn er niet erg veel, maar dat mag geen afbreuk doen aan de simulatie. Muziek zul je tijdens het spel niet horen. Alleen als er oorlog uitbreekt krijg je b.v. de geluiden van kanonnen te horen. Ook bij de werkende figuren hoor je het gespijker en het meppen van hamers. Deze simulator is niet voor iedereen geschikt. Ben je een doorzetter en heb je geen moeite met het delegeren naar andere mensen, dan zit je met DISCOVERY goed.

MS-DOS

Ook voor deze PC's wordt DISCOVERY uitgebracht. De richtprijs is dan echter FL. 129,=.

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

DAT BEDOEL IK NOU!

In nummer 14 van ons blad heb ik diverse negatieve geluiden laten horen over verzamel pakketten - vooral op CD- omdat voor veel geld zeer weinig materiaal geboden wordt en de programma's vaak sterk zijn verouderd. Een dieptepunt was de Trilogy van ZORK op CD-ROM: FL. 99,= voor slechts 3 tekstadventures die makkelijk op één diskette hadden gekund.

Gelukkig ben ik niet de enige die er zo over denkt, want nu is er in dit genre ook eens een leuke verzameling verschenen. De liefhebbers van tekstadventures kunnen met het volgende pakket hun hart ophalen. Buiten de software krijg je namelijk nog een heleboel meer.....

The Lost Treasures of Infocom

Softwarehuis: Infocom.
PC & compatibles.
Min. 512Kb.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: 149,=

Ik wist dat er één pakketje van D+S Software gebracht zou worden. Toen ik dit dan ook nonchalant in ontvangst nam, raakte m'n pols bijna geblesseerd. Dit ene doosje had een gewicht van ruim anderhalve kilo!

Zoals al gezegd bevat dit pakket tekstadventures en wel 20 stuks met de volgende titels:

ZORK 1,2 en 3, ZORK ZERO, BYOND ZORK, SORCERER, ENCHANTER, SPELLBREAKER, DEADLINE, THE WITNESS, SUSPECT, LURKING HORROR, BALLYOO, INFIDEL, MOONMIST, STARCROSS, SUSPENDED, PLANET-FALL, STATIONFALL en HITCHHIKER'S GUIDE.

Zowel de 3.5" als de 5.25" diskettes zitten in de doos. Het gewicht is echter te danken aan de documentatie. Alle handleidingen zijn herschreven en gebundeld in een fraai boek van 265 pagina's. Eveneens fraai, maar nog lijviger is een tweede boek met een verzameling van alle hintboeken die op deze spellen betrekking hebben: 344 pagina's! Om van dit pakket een echt collector's item te maken, vind je ook nog een pakje met alle landkaarten en plattegronden die bij de spellen horen.

Wie van tekstadventures houdt heeft met dit pakket het fraaiste dat tot dusverre op dit gebied is verschenen. Het zal duidelijk zijn dat je voor dit materiaal geen snelle computer nodig hebt. Een XT is voldoende

de en met een monochrome beeldscherm kun je 19 van de 20 spellen spelen. Alleen ZORK ZERO maakt gebruik van een grafische omlijsting in CGA of EGA bij de teksten. Per titel kom je op FL. 7,45 en dat is een P.D. prijsje waarbij je dan wel documentatie krijgt!

Alfred.

BEELD: n.v.t.
GELUID: n.v.t.
SPELKWALITEIT: 8
DOCUMENTATIE: 10
PRIJS: 10

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

ADVANCED DIGIPLAYER V3.0 (DEMO)

Softwarehuis: Covox International.
PC/AT & compatibles, DOS 3.2 of hoger, min. 12 Mhz., min 640 Kb., EGA/VGA/MCGA, harddisk, keyboard, muis (muis aanbevolen).
Diskettes 3.5".
Soundmaster II, SoundBlaster noodzakelijk.
Richtprijs: onbekend.

Nu eens wat voor de echte muzikliefhebbers: Advanced Digiplayer versie 3.0. Deze demo-versie is erg veelbelovend, ondanks enkele beperkingen. Zo kan er niet gesaved en opgenomen worden, wat in de 'echte' versie wel kan.

Covox heeft al jaren een grote naam in de muziek/computer wereld. Daarom waren onze verwachtingen hoog gespannen. In de installatie procedure kun je kiezen uit twee geluidskaarten, gebruik van EMS, diverse schermen (3 voor EGA en 3 voor VGA) en een Spectrum Analyzer. Deze analyzer is het meest geschikt voor een 486, maar werkt ook op andere processors.

Het programma ziet er zeer verzorgd uit; er zijn diverse gimmicks in opgenomen. Met VGA zijn de beelden net iets beter dan in EGA. Bij ADP worden diverse samples meegeleverd, maar die zijn van matige kwaliteit. Zo is een orgel-sample zeer slecht ingespeeld, wat een onverzorgde indruk maakt. ADP kan diverse soorten samples inladen, zoals .V8 (Covox-formaat), .VOC (SoundBlaster-formaat), enz. De geluidskwaliteit is, vergeleken met PLAY (een shareware sample-player), ongeveer hetzelfde. Echter, ADP is een echte geluidsstudio. Men kan (zelfgemaakte) samples mixen, sample-rate ver-

anderen, Amiga naar PC formaat converteren, Lo/Hi-pass filters toepassen, volume sliding, enz. Er zijn diverse speciale effecten, zoals Reverse (waarbij je zogenaamde "zapp-sounds" kan creëren), (blast)echo en zelfs Robotize. Ook chords (major, minor en custom) ontbreken niet.

Deze demo-versie bevat helaas (nog) een bug; op een 286 kregen we bij het opstarten een runtime-error. Hopelijk wordt deze door Covox verholpen.

Covox heeft met ADP een uitstekend pakket op de markt gebracht en dit zal zeker de serieuze muzikliefhebber interesseren. Door de vele mogelijkheden is het zowel voor de amateur als voor de professional geschikt.

Een aanrader!

W. Hupkes & J. Veltman

(N.v.d.r.: Zowel op onze 286 als op onze 386 hebben wij bij deze demo geen problemen of errors gehad).

BONANZA BROS.

Softwarehuis: Sega.
Amiga 500/1000/2000, Atari-ST.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 89,=

BONANZA BROTHERS is een aardig en erg eenvoudig behendigheids spel. De spelsituaties zijn dusdanig voorspelbaar (alle tegenstanders volgen vaste routes en bewegen volgens een vast patroon) dat dit spel duidelijk voor de prilste beginners en/of kinderen is gemaakt, al zal deze groep toch snel uitgekeken zijn op dit spel. Beeld en geluid zijn leuk, maar afkomstig van een 8-bits versie en dus eenvoudig. Het scherm is verder wat onrustig omdat met knipperende sprites wordt gewerkt. In de doos vind je -buiten de software- een fraaie poster.

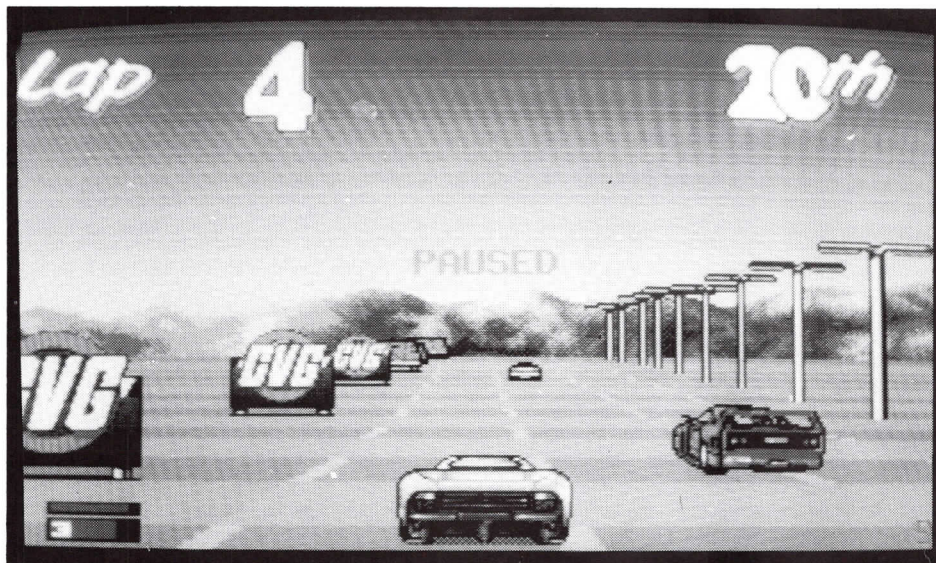
Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



JAGUAR JX220



Softwarehuis: Core Design.
Amiga, min. 1Mb.
Joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 89,50

Zodra het spel begint blijkt de gelijkenis met LOTUS TURBO CHALLENGE 2 zeer groot te zijn (zie Gids nr. 11). De scrolling en de omstandigheden waaronder wordt gereden zijn vrijwel gelijk. Dus ook hier 1 speler in een schermvullend veld en 2 spelers in 'split-screen-mode'. Verder komen je tunnels, regenbuien, mist, sneeuw, wegwerkzaamheden en vrijwel alle andere elementen uit het Lotus spel hier ook tegen en slechts een paar kleine details zijn anders. Vergelijken van de twee programma's is dan ook makkelijk: ze zijn even goed. Het belangrijkste verschil zit 'm in de spelelementen. Bij JAGUAR JX220 speel je volgens de reglementen die voor rallyrijden gelden (als privé rijder, dus zonder fabrieksteam en sponsors). Je verdient geld met de races en het bedrag is afhankelijk van de resultaten. Met dit geld moet je je wagen onderhouden en kun je je inschrijven voor volgende evenementen. Wie weinig presteert zal op lokaal niveau moeten blijven rijden, maar wie goed presteert kan in 12 landen over de hele wereld meedoen aan races. Per land zijn er dan nog meerdere circuits. Dit spel heeft ook een editor waarmee je bestaande circuits kunt wijzigen of eigen circuits kunt ontwerpen. De circuits kunnen op diskette bewaard worden. Bij het spel hoort een luxe uitgevoerde handleiding.

KONKLUSIE

De racefanaat zal het een zorg zijn dat de spellen vrijwel gelijk zijn en ze allebei met evenveel plezier spelen. Wie moet kiezen hoeft eigenlijk alleen naar de spelelementen te kijken, want de verschillen van de

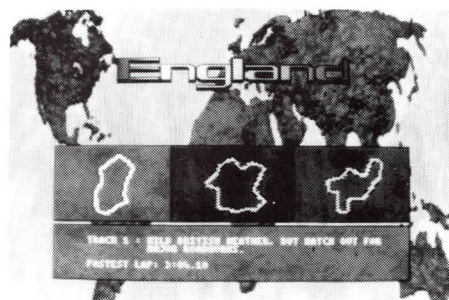
'simulator' zijn vrijwel nihil. Scrolling, besturing e.d. zijn ook bij dit spel uitstekend. Zelfs de autoradio ontbreekt in de Jaguar niet. Ook de waardering valt dus bijna gelijk uit.

Alfred.

MYTH

Softwarehuis: System 3.
Amiga 500(+), 600, 2000, 2500, 3000.
Min. 1Mb.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 89,50

MYTH is een platform/arcade-spel dat we nu eens niet meteen in de serie "Dertien in een Dozijn" hoeven te plaatsen. Niet omdat het spel zoveel anders is dan de anderen, maar omdat het zo ontzettend moeilijk is. De handleiding begint al met tips om level 1 goed te kunnen volbrengen en de besturing hoort niet tot mijn favorieten: je moet n.l. weer eens vechten door bij de richtingen (lopen, springen) de vuurknop ingedrukt te houden. In het begin spring ik dan ook meestal een afgrond in als ik iemand z'n hoofd wil afhakken of loop ik gezellig in het uitgestoken zwaard van de tegenstander. Als een waanzinnige op een rots slaan in plaats van een fraaie



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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

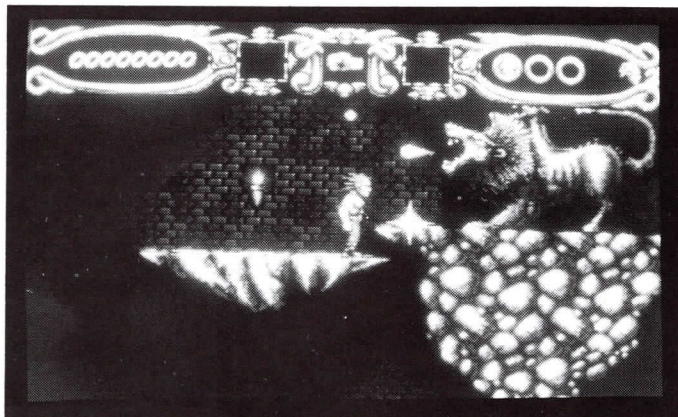
sprong maken is ook een fluitje van een cent.

Beeld en geluid zijn goed, maar het spel is ongeschikt voor beginners. Wil je het toch proberen dan zul je veel doorzettingsvermogen moeten hebben. Lukt het je om dit spel tot een goed einde te brengen, dan zullen vele andere soortgelijke spellen ineens heel erg eenvoudig worden. Topklasse voor profi's!

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



THE ROCKETEER

Softwarehuis: Disney Software.
 PC/AT & compatibles, min. 12
 Mhz., min. 640Kb., DOS 3.2 of ho-
 ger, EGA of VGA.
 Harddisk aanbevolen.
 Joystick/muis.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.
 Roland MT-32/LAPC-1, AdLib,
 Sound Blaster, Disney's Sound
 Source, Tandy sound, PS/1 Audio
 card.
 Richtprijs: FL. 99,=

Speel je de Rocketeer alleen met de 'synthesized music', dan zijn er geen problemen. Kies je echter voor alleen 'digital audio' via Soundblaster, dan geeft dit op sommige machines haperingen; zeker als er gebruik wordt gemaakt van memory-managers. Kies je voor audio en music, dan lijken de haperingen af te nemen. In de handleiding is uitgebreid te lezen hoe het beste te handelen bij geluidsstoringsen. Voor zo'n honderd gulden mag je toch eigenlijk wel verwachten dat de programmeurs fouten verwijderen als bekend is dat ze kunnen voorkomen.

Dit spel is gebaseerd op de comic-strip zowel als op de Disney film rond de held met de straaljager op zijn rug. De actiege- deeltes, waarin het vooral draait om vlie- gen, worden afgewisseld met dialogen en 'aktie' in strip-stijl. De dialogen worden daadwerkelijk gesproken (niet via interne speaker).



Na de beveiliging bestaande uit een draai- schijf te zijn gepasseerd kan gekozen worden uit "Begin bij het Begin", "Demo" of "Sla een Episode over" (door middel van wachtwoorden, SAVen is er niet bij). De eerste Episode bestaat uit een vlieg- wedstrijd. Als Cliff Secord (alias The Rocketeer) kies je één van de drie be- schikbare vliegtuigen en vlieg je hiermee een aantal rondjes op een parcours waar de bochten rond een pilaar genomen moeten worden. Wanneer je twee wed- strijden achter elkaar gewonnen hebt, ruil je je vliegtuig in voor je straalpak. Dit onder- deel is het moeilijkst onder de knie te krijgen. Hoewel er niet meer mogelijk is dan gasgeven en sturen is het een hele klus niet tegen de pilaren te vliegen, niet tegen anderen aan te vliegen en dan ook nog 3 wedstrijden winnend af te sluiten. Ir- ritant is dat je de strip-onderbrekingen ie- dere keer te zien krijgt als je een nieuwe poging waagt.

In de tweede Episode is wordt je vriendin Jenny, oftewel Lady Luck, gekidnapt. Er volgt een gevecht in de loods, in de stijl van Operation Wolf. Dit is lekker knallen,

maar iets te makkelijk.

In de derde Periode gaan de schurken er- vandoor, met medeneming van een hoog- waardig gevechtsvliegtuig (de Locust) en je vriend en werktuigkundige Peevy. Na- tuurlijk ga je er met je rocketpack achter- aan. In de lucht word je aangevallen door andere raketmannen, parachutisten en word je bestookt met bommen en grana- ten. Op zich is het niet moeilijk hier door- heen te komen, maar het duurt wel erg lang.

De vierde Episode is teleurstellend. Meer van hetzelfde, alleen is je rocketpack ver- vangen door de Locust, raketmannen door vliegtuigen etc. Zoek een goed plaatsje op het scherm en knallen maar, dan kom je er wel.

Het vijfde onderdeel, waarin je op de vuist gaat met de vijand, heeft geen code- woord; je moet dus iedere keer Episode 4 uitspelen om hier te komen.

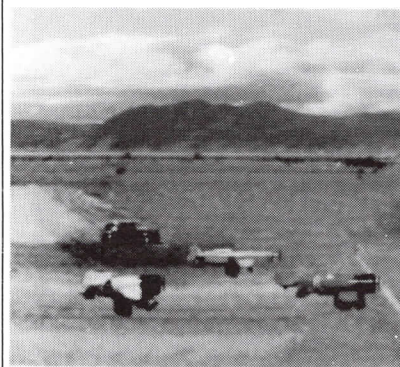
Grafisch ziet het er allemaal keurig uit. De bewegende voorwerpen zijn klein maar gedetailleerd. De achtergronden zijn prachtig; fraai van kleur met veel details. Vooral de wolken uit Episode 3 zijn erg goed. De strips zijn mooi, in de stijl van ja- ren-dertig comics. De muziek is leuk, niet spectaculair, maar gaat ook niet vervelen. De gedigitaliseerde geluiden zijn goed als ze niet haperen. Hetzelfde geldt voor de spraak. Raar is het, dat wanneer je het gedigitaliseerde geluid uitzet, de vliegtui- gen en rocketpacks geen geluid meer voortbrengen.

Het geheel blinkt niet uit door originaliteit, maar is goed afgewerkt, soepel te spelen en in zekere mate verslavend. De onder- delen variëren van makkelijk tot tamelijk moeilijk en van saai tot aardig.

Stijn en Martijn.

BEELD:	9
MUZIEK:	8
GELUID/SPRAAK:	8 (mits niet haperend)
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



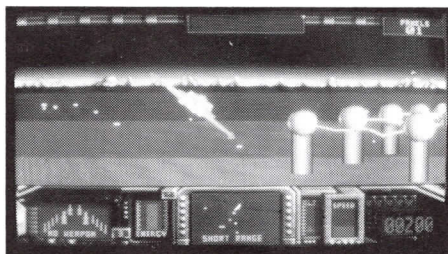
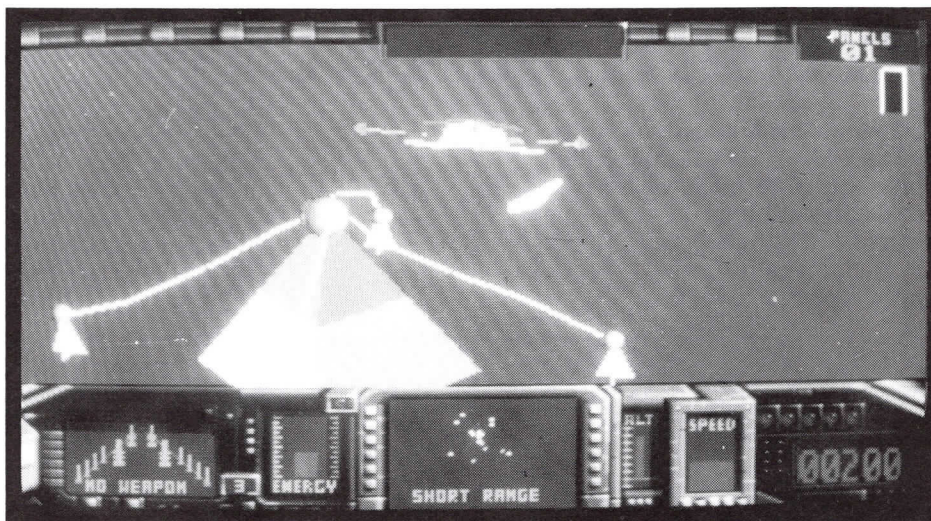
AQUAVENTURA

Softwarehuis: Psygnosis.
Amiga 500(+), 600, 1000, 1500,
2000, 3000 met min. 512Kb.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 86,50

Na de grote holocaust waren er weinig overlevenden. Deze woonden en werkten in 8 onderzeese laboratoria. Alles verliep vreedzaam, totdat de SPURCIANS naar de aarde kwamen. Deze kwaadaardige aliens hadden maar een doel voor ogen: plunderen en vernietigen. Na een korte maar hevige strijd vluchtten de mensen, die deze strijd hadden overleefd, met het ruimteschip GENESITE, op zoek naar vredige oorden in het grote heelal. In hun haast echter hadden ze de regenerator vergeten mee te nemen. Zonder deze hadden ze maar voor 14 uur zuurstof aan boord. Josh Aldrin, de beste piloot, krijgt de opdracht terug te gaan naar de aarde en de regenerator mee terug te nemen. Josh krijgt de beschikking over de laatste bewapende Aqua Craft; een kruisings tussen een onderzeeboot en een ruimtevaartuig. Onderweg naar de aarde ziet hij hoe het ruimteschip GENESITE door de SPURCIANS volledig wordt vernietigd. Geen overlevenden deze keer. Het enige dat hij nu wil is het menselijk ras wreken en de SPURCIANS totaal te vernietigen.

Wanneer je het spel opstart word je verast met een prachtige intro. Deze intro laat zien hoe Josh Aldrin van het ruimteschip GENESITE vertrekt, waarna het ruimteschip wordt vernietigd door de SPURCIANS. Na de intro kom je in een scherm met de "game options", waarin je o.a. de muziek, geluidseffecten en het eindverhaal kunt in- en uitschakelen. Voordat het eigenlijke spel begint krijg je een briefing waarin je wordt verteld wat je zoal moet vernietigen.

Het doel van dit "shoot'em up" spel is alle 8 de laboratoria te zuiveren van de aliens. Voordat men bij zo'n lab komt moet men eerst de ingang zien te vinden. Deze ingang is alleen toegankelijk indien men diverse installaties vernietigt. Het belangrijkste zijn de solar panels. In level 1 (op weg naar het 1e lab) hoef je er maar één te vernietigen. De solar panels worden op je radarscherm zichtbaar gemaakt d.m.v. groene vlekjes. Wanneer alle solar panels vernietigd zijn, moet je 4 power generators vernietigen. Deze staan opgesteld naast de zijde van een pyramide. Zijn deze eveneens vernietigd, dan verdwijnt de pyramide in zee en komt de alien tevoorschijn. Als je veel punten wilt scoren is het belangrijk zoveel mogelijk SPURCIANS uit de lucht te schieten. Op het verloop van het spel heeft dit echter weinig invloed. De aliens komen tevoorschijn via Craft Generators, die uit zee omhoog komen. Als er



een paar aliens opgestegen zijn, zakken de generators weer onder water. Het is daarom verstandig om de generators, zodra ze omhoog komen, te vernietigen, zodat je minder last hebt van de aliens. Dit deel van het spel speelt zich af boven het water.

Wanneer de 'einde level alien' is vernietigd, neemt de computer de besturing over en zie je een korte animatie. Je ziet nu je Aqua Craft in een soort tunnel verdwijnen, op weg naar het laboratorium. In de tunnel kom je een paar aliens tegen. Deze kun je vernietigen of ontwijken. Tevens moet je oppassen dat je niet tegen de wand van de tunnel, komt anders wordt je schip beschadigd. Teveel schade betekent direct het einde van het spel. Goed sturen is hier het motto. Ben je heelhuids aan het einde van de tunnel gekomen, dan neemt de computer weer de besturing over. Tijdens een animatie zie je hoe je Aqua Craft een wapendepot binnenvliegt (of is het binnenvaart?). Dit bevreedde mij een beetje, want ik had verwacht dat er een laboratorium aan het eind van de tunnel was. Deze animatie en het wapendepot deden mij sterk denken aan Elite, waar je een soortgelijk station moest binnenvliegen. Eenmaal in het wapendepot worden je wapens aangevuld en wordt je Aqua Craft gerepareerd. Nu begin je in level 2.

Tijdens de acties kijk je door de ogen van Josh Aldrin. Onder in je scherm zie je de cockpit, die je van de nodige informatie voorziet. Er is o.a. een hoogtemeter, een snelheidsmeter en een radarscherm. Op het radarscherm zie je de aliens alsmede de ligging van de pyramide en de solar panels. Verder geeft de cockpit je de informatie over het aantal missiles dat je nog hebt en over de hoeveelheid energie. Helaas boven in het scherm wordt aangegeven hoeveel solar panels je (nog) moet vernietigen. Eveneens bovenaan, maar dan in het midden, bevindt zich een soort

message panel. Via dit panel geeft de computer aan wat je moet vernietigen. In het midden van het scherm, waar de actie plaatsvindt, kijk je tegen de achterzijde van je Aqua Craft.

De Aqua Craft bestuur je met de joystick. Met de vuurknop vuur je plasmagranaten af. M.b.v. het keyboard kun je je snelheid verhogen en verlagen, missiles afvuren, het bereik van de radar vergroten en verkleinen en tevens het lock systeem van je boordwapens activeren.

Grafisch ziet het er goed uit. Alles wordt weergegeven in 3-D graphics. De 21 pagina's tellende handleiding die bij mij in het pakket zat, was geheel in het Engels en bevat voldoende informatie.

KONKLUSIE

Met uitzondering van het grafische gedeelte stelt dit spel niet veel voor. Het is mij gelukt om na een uurtje spelen aan het einde van level 4 te komen. Hierbij is mij opgevallen dat de levels (tot dan toe) allemaal hetzelfde zijn. Het enige dat verandert is het aantal aliens en solar panels die je moet vernietigen. Uiteraard wordt de 'einde level alien' ook iets moeilijker. Dit is een spel met weinig variatie en weinig diepgang. Erg saai dus. Ik ben er daarom ook maar mee gestopt toen ik het einde van level 4 had bereikt. Degene die wat ervaring hebben met schietspellen zullen -net als ik- snel uitgekeken zijn op dit spel. Voor de onervaren schutters onder ons is het misschien het proberen waard, om zodoende kennis te maken met dit soort spellen, al vind ik FL 86,50 voor dit spel veel te duur. Voor dat geld is er heel wat beters te koop op dit gebied.

Erik Sonnega.

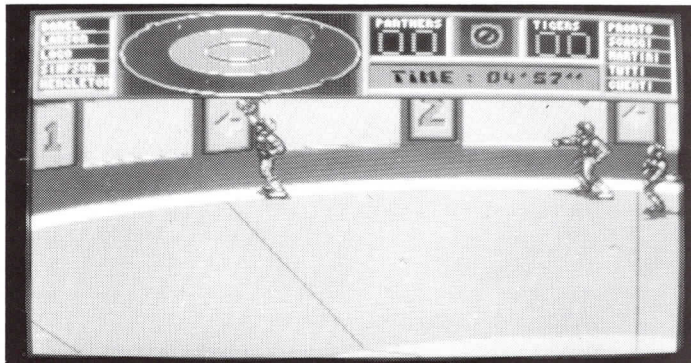
BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

MDS levert dit spel met een Nederlandstalige handleiding.

Exclusieve distributie door M=D=S=
Master Distribution Services, Luxemburg

KILLERBALL

Softwarehuis: Microids.
Amiga 500(+), 1000, 2000, 3000.
Atari 520, 1040, MEGA ST/STE.
PC & compatibles.
Amstrad CPC 6128(+).
Joystick en keyboard.
Aantal spelers: 1 tot 8.



Killerball speelt zich af in het jaar 2005 en wordt gespeeld in een ronde arena. De spelers zijn goed beschermd en dat is maar goed ook, want het gaat er behoorlijk ruig aan toe. De teams bestaan uit 5 spelers en 1 wisselspeler. De bedoeling is dat jouw team meer doelpunten scoort dan je tegenstander of (in de hoogste competitie) hem de arena uit mept. De bal waarmee gespeeld wordt is niet van rubber of leer, maar van staal en weegt 3 kilo. Alle spelers bewegen zich voort d.m.v. rolschaatsen. Alles is toegestaan. Wanneer de tegenstander de bal heeft mag je hem niet alleen tekkelen, maar je mag ook proberen hem een hernia te schoppen. De goals waar de bal in moet staan tegenover elkaar in de arena. Uiteindelijk is het de bedoeling om in de Grote Finale te komen van de Killerball International Cup.

Na het opstarten heb je de keuze uit Training, League en Load. In de training optie speel je een wedstrijd en wordt het resultaat niet bijgeschreven. Een echte training dus. Kies je voor League dan begin je in de Minor League, waar totaal 8 teams mee doen. Hier kun je bepalen met welk team je de competitie wil afwerken en heb je de keus tussen "normaal" en "expert". Laat je je team op "normaal" staan, dan bepaalt de computer de aanvals- en verdedigingsstrategie. Kies je echter voor "expert" dan kun je zelf de tactiek bepalen. Na een volledige competitie worden de 2 beste uit de league gepromoveerd naar de Major League.

Hier moet wederom een complete competitie worden gespeeld. Aan het eind gaan de 2 beste teams over naar de hoogste league, de Elite. De 2 teams die als laatste eindigen worden gededuceerd naar de Minor League. In de grote finale van de Killerball International Cup komen tenslotte de teams uit die 1e en 2e worden in de Elite League.

In de Minor League is er 5 minuten zuivere speeltijd en kan je niet uit de wedstrijd geslagen of geschopt worden. Hier tellen alleen de doelpunten. In de Major League heb je weliswaar ook 5 minuten zuivere speeltijd, maar de klappen en schoppen die je uitdeelt (en zelf incasseert) zijn nu vele malen harder. Indien één van de spelers te veel klappen c.q. schoppen krijgt, bestaat de mogelijkheid dat hij de arena wegens medische omstandigheden moet verlaten. Gebeurt dit dan is er 1 wisselspeler die automatisch de arena inkomt. Er is echter maar 1 wisselspeler. Gaan er meer spelers k.o. de arena uit, dan heb je pech gehad en zal je met minder spelers verder moeten. Natuurlijk geldt dit ook voor je tegenstander. In de Elite League tenslotte is er geen speeltijd, maar gaat het erom de tegenstander compleet uit de arena te werken. Het team dat overblijft heeft de wedstrijd gewonnen.

Na iedere wedstrijd laat de computer je de stand in de competitie zien. Omdat er diverse competities gespeeld moeten worden, bestaat er de mogelijkheid om na iedere wedstrijd de stand te sa-ven. Verder kun je het spel tijdens een wedstrijd pauzeren.

KONKLUSIE

Grafisch ziet het er redelijk uit. Alleen de plaatjes die je na iedere wedstrijd te zien krijgt zijn van een achterhaalde kwaliteit en zouden een stuk beter kunnen. De muziek is iedere keer hetzelfde en na een tijdje spelen begon ik mij hieraan te ergeren. Ik heb ook geen manier kunnen ontdekken om de muziek uit te zetten. (Het enige dat werkt is de volumeknop van de monitor, maar dan hoor je de geluidseffekten weer niet.) Voor de liefhebber van science-fiction sportspellen is het een leuke aanvulling, naast bijvoorbeeld SPEEDBALL 2. Ik was echter snel uitgekeken op dit spel. Maar ja, ik ben ook geen liefhebber van dit genre.

Daar we de beschikking hadden over een pré-productie versie ontbreken de technische gegevens en de prijs bij dit artikel. Een MS-DOS machine moet in ieder geval minimaal een 12 Mhz. 80286 processor hebben.

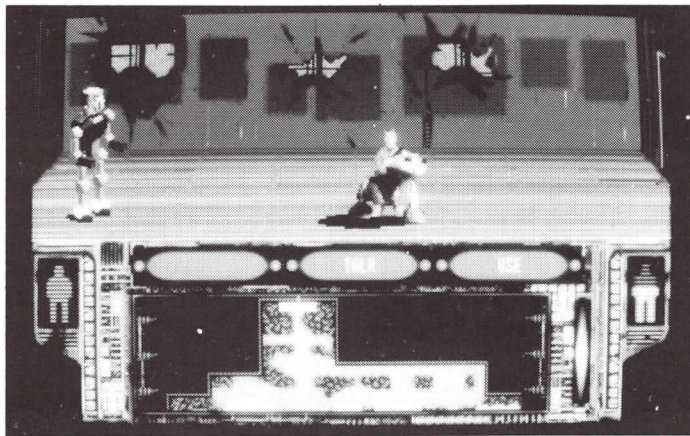
Erik Sonnega.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

FREE D.C!

Softwarehuis: Cineplay.
PC & compatibles min. 80286 16 Mhz., min. 640Kb.,
harddisk, VGA en MCGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Tandy 3-
voice.
Richtprijs: FL. 129,=



Free D.C! begint veelbelovend: gedigitaliseerde foto's, videobeelden met animatie en spraak via de Soundblaster. Wanneer het eigenlijke spel begint zakt het allemaal al wat af en als je eenmaal een half uurtje bezig bent wordt het spel behoorlijk vervelend. Af en toe wat schieten op een robot, veel rondvliegen in lege velden en een enkel geluidje. Er zal wel wat te beleven of te vinden zijn, maar het spel nodigt niet uit tot speurwerk.

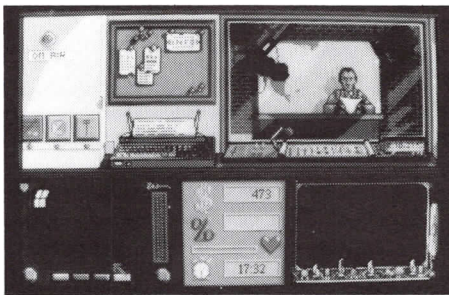
Per maand verschijnen er zo'n 30 nieuwe titels voor de PC en het merendeel heeft meer te bieden dan dit pakket. De fraaie teksten op de verpakking en de goed verzorgde inhoud staan in schril contrast met wat er op het scherm te beleven valt. Dit is pas echt saai!

Geef mij maar een lelijke verpakking met een boeiend spel.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



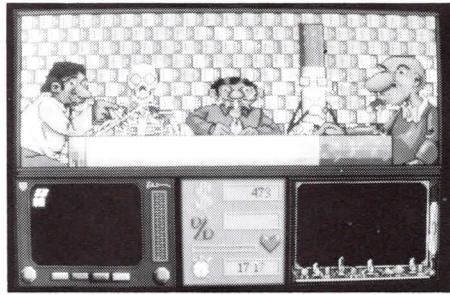
MAD TV



Dit spel is uitvoerig beschreven in Software Gids nr. 9 aan de hand van playable demo's die we indertijd direkt van Rainbow Arts kregen met een persbericht, waarin de release in november (1991) werd aangekondigd. Net als bij zoveel software de laatste tijd is het spel ruim een half jaar later uitgekomen, want afgelopen juli lag het pakket pas op ons bureau. Toch brengen we dit unieke spel nog even onder de aandacht, omdat een half jaar niets af heeft kunnen doen aan de kwaliteit.

MAD TV is een business simulator waarin je, als de nieuwe manager, een commercieel TV station moet runnen. Je kunt kiezen uit 3 stations die tevens de moeilijkheidsgraden bepalen. De beide andere stations worden door de computer vertegenwoordigd. De simulator is lastig, maar omgeven door een heleboel humor en plaatjes in cartoon-stijl, zodat je niet echt in de gaten hebt dat je met een 'serieuze' strategiespel bezig bent. Je rent de hele tijd heen en weer in een gebouw waar zich, buiten jouw station, de 2 stations van de concurrentie bevinden en alle bedrijven die met (commerciële) TV te maken hebben zoals een filmverhuurbedrijf, een advertentiebureau, een artiestenbureau, een nieuwsbureau etc. etc. Buiten je serieuze werk moet je ook nog Betty Botterblom (het mooiste meisje in het gebouw) voor je zien te winnen; je hebt het dus druk! De muziek is zeer afwisselend, daar elke lokatie z'n eigen deuntje heeft.

Het spel is uitgebracht voor PC (3.5", min. 10 Mhz. AT), Amiga (500, 500+, 1000, 2000 en 3000 met min. 1Mb.) en Atari-ST (min. 1Mb.). Voor alle systemen geldt een adviesprijs van FL. 119,-; een bedrag dat dit spel best waard is, mits je van het genre houdt. Ideaal is een configuratie met harddisk, want er wordt erg veel gewisseld van beeldschermen en op een Amiga met



alleen diskdrive duurt dit op den duur net iets te lang om de vaart erin te houden. TOPKLASSE!

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

REALMS

Softwarehuis: Virgin Games.
PC & compatibles, min. 10Mhz.,
min. 640Kb.
EGA, VGA, MCGA, Tandy.
Harddisk, muis en VGA aanbevo-
len.

Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland, AdLib.
Richtprijs: FL. 119,-

Een uitgebreide recensie -aan de hand van de Amiga versie- kun je lezen in Gids nr. 13. De PC versie is vrijwel gelijk. Beeld en geluid zijn ietsje beter. Op de doos staat de kreet dat het een speciale editie is met 2 extra levels, maar dat is waarschijnlijk een lokkertje, want deze versie heeft 9 levels, net als bij de Amiga. Vanwege het betere geluid krijgt dit spel op de PC een puntje extra en eentje minder vanwege de iets hogere prijs.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

FANTASY PAK

Softwarehuis: Silmarils.
PC (CGA, EGA, VGA), Amiga (500,
500+, 1000, 2000, 3000), Atari-ST.

Hier hebben we weer eens een leuk verzamelpakket met CRYSTALS OF ARBOREA, COLORADO en BOSTON BOMB CLUB. Alle drie de spellen zijn zeer goed en dat gebeurt niet vaak. CRYSTALS OF ARBOREA (een adventure) is door ons beschreven in Software Gids nr. 9 en van

BOSTON BOMB CLUB (een behendigheidspuzzel) staat de recensie in Software gids nr. 11. COLORADO is een combinatie van arcade en behendigheid. Je moet bij dit spel schieten op vijanden en je verplaatst je tussen de verschillende lokaties met een kano over een woeste rivier met obstakels en tegenstanders die jouw kano proberen te rammen. Een vleugje strategie kom je in COLORADO ook tegen.

COLORADO en CRYSTALS OF ARBOREA zijn wat verouderde spellen die in VGA ook niet meer dan 16 kleuren hebben. BOSTON BOMB CLUB is wat nieuwer en gebruikt meer kleuren in VGA. Wat spelkwaliteit betreft kunnen ze echter allemaal nog best meekomen met de nieuwere software en dat is dan ook de sterke kant van dit pakket. Een prijs is nog niet bekend maar een bedrag rond FL. 100,- zou best acceptabel zijn gezien de spelkwaliteit van alle drie de titels. Master Distribution Services levert dit pakket met een nederlandstalige handleiding.

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

Distributie door M=D=S→
 Master Distribution Services, Luxemburg

CRUISE for a CORPSE

Softwarehuis: Delphine.
PC & compatibles, harddisk, min.
640Kb., VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 109,-

In Software Gids nr. 11 kun je de recensie lezen van dit spel. Deze recensie was geschreven aan de hand van de Amiga versie. Het heeft een behoorlijke tijd geduurd voordat een EGA versie voor de PC uitkwam en nu is dan eindelijk (na ruim een half jaar) ook een VGA-versie leverbaar. Het verschil met de EGA versie is groot; met de Amiga versie is het verschil aanmerkelijk kleiner.

De fabrikant geeft geen minimumeisen voor de processor(snelheid), maar op een XT gaat dit spel tergend langzaam. Als je de oplossing in Gids nr. 14 doorleest, zul je zien dat er erg veel -en lang- gelopen moet worden, dus een 80286 processor is toch wel aan te bevelen; een racemonster hoeft dit echter niet te zijn. Bij de beoordeling in Gids nummer 11 kun je een puntje extra optellen bij het beeld vanwege de iets betere kwaliteit in VGA.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

THE DARK QUEEN OF KRYNN

Softwarehuis: Strategic Simulations Inc.
PC & compatibles, min. 640Kb. ram,
EGA/VGA/MCGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland, Adlib, Soundblaster.
Richtprijs: FL. 119,-

The Dark Queen of Krynn (verder DQK) is het langverwachte derde deel in de Dragonlance-sage die zich afspeelt in Krynn. Bij de voorgangers (Champions of Krynn en Death Knights of Krynn, verder COK en DKK) was het de bedoeling Krynn te beschermen en het kwaad te verslaan. Ook bij DQK is dit het geval, zij het indirect. Je wordt namelijk bijna meteen na aanvang naar een ver land, Taladas genaamd, gebracht om aldaar de plannen van Takhisis te dwarsbomen.

Als je COK en DKK al ooit hebt gespeeld, hoef je niet eerst het handboek te lezen, maar kun je meteen aan de gang. Er staat namelijk haast niets nieuws in. Enkele nieuwe monsters en spreuken plus een overzichtskaartje van Taladas zijn eigenlijk de enige zaken die je moet bestuderen. Wat meteen opvalt is dat de menu-schermen zijn veranderd. Een ander verschil met de voorgangers qua vormgeving merk je pas tijdens het eerste gevecht (ik ga er van uit dat je COK en/of DKK al hebt uitgespeeld en zodoende al over een sterke groep beschikt, die je ook bij DQK gebruikt). Nee.. die gave figuurtjes die er verschijnen zijn niet je vijanden. Ja.. dat ben je zelf!

Het saaie, eentonige uiterlijk van je ploegleden heeft plaatsgemaakt voor een spetterende look. Nu lijken ze allemaal op die gave NPC's (non-playing-characters) uit COK en DKK. Buck Rogers ging DQK al voor met dit verschijnsel: in plaats van je figuurtjes zelf een uiterlijk te geven heeft SSI al een uiterlijk voor ze bedacht. Je krijgt nog wel de vrijheid dat je je keuze kunt maken uit een selectie van zo'n vijftig van deze figuren. Niet alleen je eigen ploeg ziet er in DQK mooier uit, ook je tegenstanders hebben een facelift gehad. Vooral de graphics die je te zien krijgt bij een ontmoeting met monsters zijn verbijsterend. Ook de omgeving heeft een beurt gehad: de gangenstelsels lijken steeds meer op die uit Eye of the Beholder.

Qua adventure is er ook heel wat gesleuteld. Het vechten met je vijanden is nog steeds hetzelfde spelletje, maar aan de verhaallijn is duidelijk heel wat meer arbeid besteed dan voorheen. Vooral de manier waarop je ongemerkt het verhaal in wordt geloodst zal de makers heel wat uurtjes hebben gekost. Ook de manier waarop je in DQK met andere personen kunt omgaan is verbeterd. Je hebt nu veel meer keuzes te maken, waardoor het ver-



haal verschillende wendingen kan nemen.

Net als in de vorige twee delen is het belangrijkste en moeilijkste gedeelte van dit spel het onderzoeken van allerlei steden en grotten en het oplossen van puzzels. Maar bij DQK is dit vele keren moeilijker dan bij COK en DKK. Ik geef het niet graag toe, maar al bij de derde opdracht (in een toren) kwam ik vast te zitten: waar is die vervloekte 'Porch'?! Nadat ik de hele toren zo'n tien keer had doorzocht gaf ik het op en ging ik de rest van Taladas onderzoeken. Ik merkte echter al snel dat ik de opdracht toch af moest maken, omdat ik anders elders ook niet verder kwam. Dus toch maar weer enkele uren besteed aan de toren. Helaas...(Dus aan degene die dit probleem op weet te lossen vraag ik alvast om voor mij en vele andere Krynnfans de oplossing naar de Software Gids te sturen. Alvast bedankt.)

Wat me eigenlijk tegenviel aan DQK is dat hoewel je wel heel ver in level kunt stijgen (40 of meer) er niet veel meer spreuken bij zijn gekomen waar ik in DKK nog niet over beschikte. Maar ja, dat komt denk ik, omdat ik op het einde van DKK al over een hele ervaren en sterke ploeg beschikte. Niet alleen kun je bij DQK een heel hoog level bereiken, ook het verhaal is zeer uitgebreid. Toen ik na twee dagen intensief spelen op de landkaart keek welk gedeelte ik al achter de rug had bleek dit heel minniem te zijn (slechts een klein eilandje). De echte fans zullen hier echter net als ik



een echte uitdaging in zien.

Een ander klein detail dat volgens mij beter had gekund is de geluidskwaliteit. O.k., tijdens een gevecht hoor ik liever geen muziekje door de uitwerkingen van mijn terreurakties heen, maar ik vind dat er tijdens het doorzoeken van de steden en dergelijke wel een leuk deuntje kan klinken. Alhoewel ik het ook eens ben met degenen die zeggen dat dit de spanning uit het spel haalt.

Ik zou wel een boek vol weten te schrijven over DQK, maar daar is helaas geen plaats voor. Ik kan iedereen die COK en DKK met plezier hebben gespeeld en degenen die van doorzetten houden dit spel van harte aanbevelen. De wonderschone graphics, de uitgebreidheid van het verhaal, de leuke tussenverhaaltjes, het ontmoeten van oude bekenden, de opgefleurde vormgeving en de sfeer zijn allemaal facetten die de fans zeker zullen aanspreken en die nieuwelingen zullen doen bezwijken voor de wondere werelden Krynn en Taladas.

Bas.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

JOYSTICKS VOOR FLIGHTSIMULATORS.

Voor aktiespellen zijn de analoge joysticks voor de PC vrijwel allemaal ongeschikt. De sticks die wel te gebruiken zijn blijven toch veel minder prettig werken dan de microswitch-versies voor spelcomputers. Op de PC kun je dit soort spellen dan ook het beste met het toetsenbord spelen en wie dit goed in de vingers heeft, zal merken dat bediening via het toetsenbord net iets sneller werkt dan met een joystick (dit geldt ook voor andere computers), want het verplaatsen van een vinger over een afstand van 1 à 2 centimeters gaat altijd nog sneller dan het heen en weer halen van de knuppel! Daarbij komt dat in de meeste gevallen de uitlezing van het toetsenbord door de computer ook iets sneller gebeurt.

Met flightsimulators is het net andersom. Deze programma's vragen een nauwkeurige bediening en dat kunnen microswitches nu net niet. Deze staan 'AAN' of 'UIT' en kennen geen tussenstanden; een beetje bijsturen is met zo'n joystick zeer moeilijk. Hier hebben we dus een analoge joystick nodig, omdat deze reageert op elke positie waar je de knuppel vasthoudt. Hoe meer (wrijvings)weerstand zo'n joystick biedt, hoe beter hij geschikt is voor een flightsimulator. Daar de meeste joysticks er nogal slapjes bijhangen bekijken we eens 2 alternatieve -en meteen duurdere- 'specialisten'.

FLIGHT STICK

Deze stick van CH Products kost FL. 129,50 en is daarmee enkele tientjes duurder dan de 'gewone' joysticks. Gelukkig is het apparaat ook iets beter dan de gemiddelde stick en de hogere prijs dan ook waard. De stick loopt lekker stroef en daardoor kan het toestel op het beeldscherm goed bediend worden. Ondanks de iets afwijkende uitvoering kan het apparaat ook voor andere spellen gebruikt worden. Voor arcade-games is de stick ongeschikt, want er zijn geen zuignappen aanwezig, dus bij het wilde werk vliegt de joystick zelf i.p.v. het voertuig of het figuurtje dat je wilt besturen. Extra op deze joystick is de instelbare 'Throttle-control' die gebruikt kan worden met flightsimulators zoals CHUCK YEAGER'S FLIGHT TRAINER of de MICROSOFT FLIGHTSIM. Deze neemt de functie over van de tweede joystick zoals die bij deze -en enkele andere- simulators wordt gebruikt. De handleiding (in het Engels) geeft alle informatie over de diverse instellingen.

Al met al een prettig te bedienen apparaat dat ook geschikt is voor andere software dan flightsim's met toch één klein nadeeltje: de connector is erg groot uitgevoerd (met boutjes) zodat deze op een multi-I/O



kaart niet tegelijk met een printerconnector kan worden aangesloten. Op een aparte gamecard of b.v. een Soundblaster heb je uiteraard geen problemen, maar op een multi-I/O kaart zul je een evt. aangesloten printer moeten loskoppelen.

AVIATOR 5

Dit is de naam van de Quickshot QS-151. Dit is geen joystick, maar een stuurtoestel in de vorm van een stuurhuis uit een vliegtuig. Het zal duidelijk zijn dat dit apparaat alleen bedoeld is voor het besturen van vliegtuigen en voor andere software absoluut ongeschikt is. Voor FL. 129,50 krijg je een enorm apparaat van ruim een kilogram met 4 fikse zuignappen. Deze moet je 'vastplakken' op een gladde -en VASTE- ondergrond. Een losse plank o.i.d. is niet voldoende, want deze unit moet met twee handen bediend worden. De vuurknoppen zijn dubbel uitgevoerd, zodat je zowel met de duimen als met de wijsvingers kunt schieten; handig als je in een eerder luchtgevecht een vinger bent kwijtgeraakt. Links- en rechtsom sturen gebeurt door het stuur in deze richting te draaien, maar stijgen of dalen doe je door het gehele stuur naar voren te drukken of naar achter te trekken. Het stuur schuift daarbij in of uit het stuurhuis. De weerstand is groot, dus de besturing gaat zwaar (vandaar dat een vaste ondergrond nodig is). Hierdoor wordt de besturing echter akelig nauwkeurig. Ik vlieg zeer weinig en heb daardoor nauwelijks ervaring, maar met dit apparaat kon ik in een uurtje testen meer tegenstanders neerhalen dan dat ik het afgelopen jaar met een gewone joystick voor elkaar heb gekregen. De vuurknoppen zijn instelbaar (gewoon, snelvuren of auto-

matisch vuren). Voorop het apparaat zit een kunstmatige horizon, die eigenlijk overbodig is. Toestellen die dit hebben geven dit allemaal weer op het scherm en op de oude tweedekkertjes hoort dit ding gewoon niet. Op de doos staat dat een gamecard met variabele kloksnelheid noodzakelijk is, maar zowel op een 386SX als op een 486 werkt het apparaat prima met een gewone gamecard of via een multi-I/O kaart. Toch zou ik wel met deze eis rekening houden om teleurstellingen te voorkomen.

De AVIATOR 5 is een uitstekend apparaat, maar alleen geschikt voor flightsimulators. Wie 1 of 2 keer per jaar een rondje vliegt hoeft dit apparaat niet aan te schaffen. De FLIGHT STICK is een mooi compromis, die goed werkt met flightsim's, maar ook te gebruiken is met een ander spel; deze is echter wel erg duur.

De FLIGHT STICK is ook verkrijgbaar voor andere computers, doch dan ontbreekt de extra 'throttle control'. De AVIATOR 5 is ook voor andere merken verkrijgbaar.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



DELIVERANCE

RED DE ELFJES UIT DE HEL.

Softwarehuis: 21st Entertainment.
Amiga (32 kleuren),
Atari-ST (16 kleuren).
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 86,50

De boze koningin Bahd heeft de elfjes van Llyn Cerrig ontvoerd en dit eens zo mooie land veranderd in een dorre woestijn. Om eeuwig te kunnen leven zuigt ze nu ook nog de levenskracht uit Llyn Cerrig weg. Maar gelukkig ben jij er ook nog: de Stormlord, die de elven een warm hart toedraagt en bereid is zijn leven in de waagschaal te stellen om de wereld te verlossen van het Kwaad. Dit verhaal, sinds Tolkien al in vele varianten verteld, vormt het thema voor het avonturenspel "Deliverance" (Verlossing) van het Engelse softwarehuis 21st Century Entertainment.

De plot, die regelrecht uit de Neverending Story lijkt te stammen doet er natuurlijk niet zoveel toe. Het gaat er om een kapstok te hebben om een actie- en avonturenspel aan op te hangen. De concurrentie op dit gebied is groot en je moet tegenwoordig met een heel goed produkt komen om op te vallen. Verwend door vergelijkbare toppers als "Gods" en "Elf" verlangt het publiek fraaie plaatjes, soepele animatie en besturing plus een uitdagend spel. Deliverance voldoet aan veel van die voorwaarden.

De elfjes zijn in het paleis van niemand minder dan Satan opgesloten en daar begint het avontuur. Duivels en andere afgrijpselijke creaturen komen uit alle hoeken en gaten gekropen om te voorkomen dat de Heer der Stormen met de gevangenen zal ontsnappen. Na Satans Paleis volgt een barre tocht door de Putten van de Hel, daarna komt het Betoverde Bos en uiteindelijk moet de zware weg naar de Hemel nog worden afgelegd.

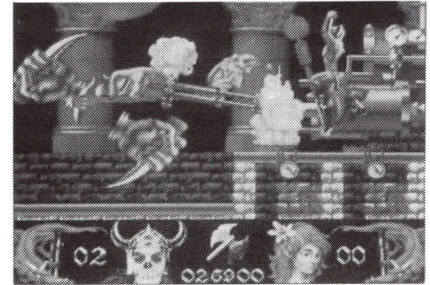
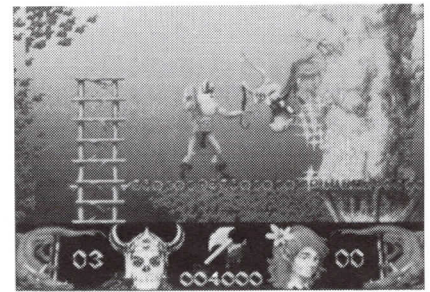
De eerste taak van de Stormlord is echter het opsporen en bevrijden van de onfortuinlijke Elven in de kerkers van het paleis. Aan het eind van elk level wacht de tegenwoordig onvermijdelijke Guardian, het supermonster dat na vele inspanningen toch nog roet in het eten dreigt te gooien. Gelukkig heeft elke Wachter een zwakke plek, die natuurlijk wel eerst moet worden gelokaliseerd.

De Stormlord heeft drie levens, die middels een energiebalk langzaam worden opgesoupeerd. Met stilstaan kan energie worden teruggewonnen, maar handiger is het om de rondslingerende energierijke munten te verzamelen door er tegenaan te lopen. Op dezelfde manier kunnen de

Elfjes, die niet altijd zichtbaar zijn, worden meegenomen. Op de eerste drie niveaus blijft de bijl het enige wapen om je letterlijk een uitweg te hakken, maar op niveau vier kunnen er Cherubijnen worden verzameld om sterkere wapens te krijgen. De Stormlord heeft ook de beschikking over zogenaamde Opal Markers, vrolijk klingelende edelstenen die hij à la Kleinduimpje kan achterlaten om de weg te kunnen (terug)vinden. Onderweg moeten ook kasten worden geopend om de sleutels te vinden, waarmee deuren en transporteerdors kunnen worden ontsloten en bediend.

De Heer der Stormen kan zich op veel manieren bewegen. Lopen, springen, klimmen, kruipen, draaien door middel van logische joystickbewegingen. De bijlen kunnen hoog en laag (voor kruipende monsters), ver en minder ver worden weggegooid in een hoog tempo, maar ook rondzwaaien voor het betere lijf-aan-lijfwerk is mogelijk. Handig is dat je ook vanaf een ladder om je heen kan meppen, de monsters grijpen je natuurlijk bij voorkeur als je tegen een muur geplakt zit. Later in het spel kunnen zelfs lasers worden gebruikt, van bijl naar laser, dat is een technologische opwaardering die er mag wezen. Er zijn ook obstakels die niet vernietigd kunnen worden en dus moeten worden ontweken, zoals reusachtige vuisten en roterende doorns.

De Stormlord, een relatief grote "sprite" beweegt zich soepel over het scherm en reageert adequaat op de joystick. De monsters zijn gevarieerd en goed geanimeerd. Sommige duivels beschikken zelfs over de intelligentie om niet op je bijlen in te stormen, maar zich om een hoekje terug te trekken en je van daaruit met vuurballen te bekogelen. De achtergronden zijn origineel, vaak fraai getekend en gekleurd. De scrolling van het scherm is pri-



ma. Muziek en geluidseffekten voldoen ook aan de hedendaagse normen. De gebruiksaanwijzing is zeer beknopt, maar dit soort spellen heeft nauwelijks een handleiding nodig. In de ruim bemeten speldoos zit een poster van de held.

Eigenlijk valt er nauwelijks iets negatiefs over Deliverance te melden, afgezien dan misschien van het feit dat het de zoveelste variatie op het aloude Barbarian-thema is, maar dan wel een goede variatie. Wie het spel eenmaal heeft uitgespeeld zal er wel geen behoefte aan hebben om het nog een keer te spelen, maar het duurt wel even voordat je zover bent. De wat minder behendige computeraars zullen waarschijnlijk wel een cheat nodig hebben om in de hemel te komen.

MDS levert een nederlandstalige handleiding bij dit spel.

Frank Buurman.

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

Distributie door M=D=S=
Master Distribution Services, Luxemburg.

WING COMMANDER 2, SPECIAL OPERATIONS

SPECIAL OPERATIONS 1 en 2 zijn de datadiskettes voor WING COMMANDER 2. Beide diskettes bevatten extra missies, gedigitaliseerde spraak bij gebruik van een Soundblaster kaart, alsmede nieuwe afbeeldingen en animaties bij de 'story line'. Beide 'operations' hebben 20 zeer uitgebreide missies, nieuwe toestellen en nieuwe tegenstanders. Het verhaal is lekker ingewikkeld en de missies zijn zeer lastig. Er wordt van uit gegaan dat je reeds een ervaren piloot bent en het basisprogramma reeds goed kunt spelen. Je moet er dus meteen flink tegenaan. De handleidingen geven tevens nieuwe instructies voor een 'selector program' waarmee je missies naar keuze kunt vliegen en ook vind je de diagrammen met het missieverloop dat weer afhankelijk is van je prestaties. Zo kun je makkelijk een missie vliegen die je hebt overgeslagen omdat je goed (of te slecht) hebt gepresteerd en hoef je hiervoor niet het programma opnieuw te beginnen. Wat moet ik nog meer vertellen. Deze datadiskettes MOET je gewoon hebben als je fan bent van WING COMMANDER.

Hou er wel rekening mee dat het complete programma (incl. spraak en de 2 missies) 28Mb. ruimte op een harddisk nodig heeft.

De missiediskettes kosten FL. 69,- per stuk.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

COMPUTER THUIS

Postbus 1376 - 1300 BJ Almere

SOFTWARE AKTIE t.b.v. DIERENASIEL

Computer Thuis wil een steentje bijdragen aan de bouw van het dierenasiel Midden Nederland

Dit betekent dat een pakket met uitstekende originele Nederlandse software tegen een fractie van de prijs wordt aangeboden waarbij de opbrengst ten goede komt aan het dierenasiel.

Voor PC/MS-DOS computers bestaat het pakket uit:

Dynamic Publisher

Nederlands programma voor Desktop Publishing

Dynamic Desk

Nederlands programma met de mogelijkheden van Database, Spreadsheet, Tekstverwerker en Grafieken.

**Beide programma's kosten samen
slechts f 59,95**

+ verzendkosten

Ook voor MSX-2 werd een pakket samengesteld, bestaande uit:

Dynamic Publisher

Nederlands programma voor Desktop Publishing

Adressenbestand + Kladblok + Kasboek

Nederlandse programma's voor diverse doeleinden.

**Ook deze programma's kosten samen
slechts f 59,95**

+ verzendkosten

De programma's zijn te bestellen door overmaking van f 65,95 (f 59,95 + f 6,00 portokosten) op bankrekening 30.10.39.143 of girorekening 341304, beide t.n.v. Computer Thuis, te Almere.

Vermeldt bij de mededelingen 'dierenactie PC' of 'dierenactie MSX-2'.

Het is ook mogelijk een ingevulde en ondertekende EuroCheque of GiroBetaalkaart te sturen naar:
Computer Thuis, Postbus 1376, 1300 BJ Almere.

Vergeet niet het pasnummer in te vullen, alsmede naam, adres en het gewenste pakket te vermelden.

De pakketten kunnen ook onder rembours toegezonden worden.

In dat geval bedragen de verzendkosten echter f 12,00 (i.p.v. f 6,00).

Bel 036 - 533 8765 (dinsdag t/m vrijdag van 11.00 - 18.00 uur) of Fax 036 - 534 2948

VIDEOKID

Gremlin.
Amiga/Atari-ST.
Joystick.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 86.50



Billy komt per ongeluk in het inwendige van zijn nieuwe, betoverde videorecorder terecht en moet zich een weg banen door 5 videowerelden, gezeten op een soort vliegend tapijtje. De velden scrollen, zodat je moet zorgen dat je met de scrolling meevliegt, want als je klem komt te zitten, wordt Billy verpletterd. Onderweg moeten er natuurlijk vijanden neergeschoten worden, die variëren van draken en ridders in de eerste Middeleeuwse wereld tot Wild West gangsters in een volgende videofilm. Verslagen vijanden produceren muntjes, die extra wapens, schilden etc. opleveren en er komen af en toe z.g. "smart bombs" voorbij, waarmee alle in een veld aanwezige vijanden in één klap van het scherm verdwijnen. Na elk deel verschijnt er een videorecorder met monitor, waarop de behaalde resultaten te zien zijn. Als Billy's 4 levens verbruikt zijn, moet je helaas helemaal opnieuw beginnen.

Grafisch ziet dit arcade spelletje er zeer aardig uit. Muziek wordt weinig gebruikt, maar geluidseffekten zijn er volop. Ik heb een vaag vermoeden dat VIDEOKID van oorsprong een Japannertje is, want het "déjà vu" effect was bij ons sterk aanwezig.

Konkluderend kan ik zeggen, dat VIDEOKID zeker geen slecht spel is in zijn soort. Een aanrader voor wie geen genoeg kan krijgen van dit genre.

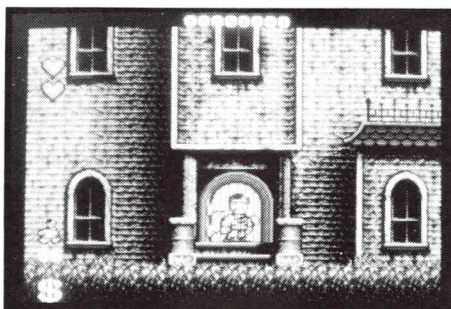
BEELD: 8
GELUID: 8
SPELKWALITEIT: 8
PRIJS: 7

THE ADDAMS FAMILY

Ocean.
Amiga/Atari-ST.
Joystick.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 86.50

Ook dit is een platformspel, maar van een heel ander kaliber dan Videokid. Gemaakt naar aanleiding van de TV-serie en de speelfilm, die ik beide niet ken, maar wel de tune, die als begeleiding dient voor de aardige intro.

Oom Fester is in een vlag van verstandsverbijstering overgelopen naar Abigail



Craven en deze heks heeft de rest van de familie Addams in haar macht, behalve Gomez die nu de taak heeft dochter Wednesday, zoon Pugsley, opoe en Morticia uit de klauwen van Abigail te bevrijden. Hiervoor moet hij alle ruimtes van het huis en de tuin door, waar ontelbare tegenstanders rondspringen, vliegen, rollen en lopen. Gomez is een nogal vettig mannetje met zo te zien een hele pot olie in zijn haar en ook zijn schoenen schijnen met vet ingesmeerd te zijn, want hij glijdt overal uit. Om de tegenstanders te verslaan moet Gomez er bovenop springen, er tegenaan lopen kost energie. Deze wordt voorgesteld door twee hartjes en kan aangevuld worden door onderweg hartjes te verzamelen.

Als je het zo leest, lijkt dit ook weer zo'n "13 in een dozijn" spel, maar door de waanzinnige graphics en de maffe muziek, c.q. geluidseffekten lig je konstant in een deuk. Klimmen en klauteren op topniveau!

Jocelyn

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

Beide spellen beschikbaar gesteld door Dragon PD.

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Softwarehuis: Empire.
PC & compatibles, 640Kb., VGA.
Harddisk en joystick optioneel, muis aanbevolen.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Covox.
Richtprijs: FL. 99,=

Ook in een deuk lig je bij dit spel, dat uitgebracht is voor Amiga en PC. Niet lachen omdat het zo leuk is, maar omdat het zo vreselijk slecht is. Net als jaren geleden moet je de spellen spelen door met de joystick heen en weer te bewegen. Bij de marathon blijkt je na een tiental minuten op deze manier te hebben gezwengeld slechts een paar kilometer te zijn opgeschoten. Waarschijnlijk duurt deze marathon net zo lang als een echte en mag je wel een doos joysticks klaarzetten.

Bij het wielrennen zie je slechts een stuur-tje op je scherm en moet je ook weer met je knuppel zwaaien. Dit lukte niet en ik zag al snel de grond op me afkomen. Fietsje

plat, GAME OVER. Dan maar paardrijden met een kartonnen paardehoofdje dat zo uit een plakboek is overgestapt? Ook knudde. Het zwemmen lukte wel, al had ik na 5 minuten zwengelen slechts 5 meter afgelegd en had m'n tegenstander al aangeikt. De rest is net zo hopeloos. Na een tijdje lukt het wel het juiste zwengelritme te vinden, maar dan zit je wel te zwabberen voor een beeldscherm met plaatjes uit het jaar stillekens. Dit is gauw even in elkaar geknutseld om tijdens de spelen in Barcelona op de markt te brengen.

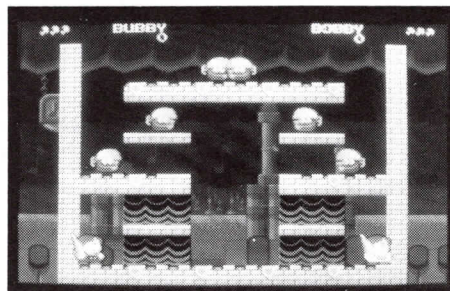
Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

PARASOL STARS

Softwarehuis: Amiga/Atari-ST.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 86,50



Dit is het derde deel uit de BUBBLE BOBBLE reeks. Deel twee heeft de naam RAINBOW ISLANDS en in dit derde deel zijn de delen 1 en 2 samengesmolten tot één superspel. De MSX-ers zullen BUBBLE BOBBLE nog wel kennen, want dit was op deze machine een topper.

De hoofdpersonen heten nu Bubby en Bobby en moeten zich verdedigen met parasolletjes. Er is een achtal werelden dat bevrijd moet worden en elke wereld heeft 6 tot 10 levels. PARASOL STARS is een schitterend platform spel!

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

Beschikbaar gesteld door Dragon PD

GOEDKOOP VLIEGEN

FALCON AT is in de 'low-budget' verschenen. Deze flight simulator is nu verkrijgbaar voor PC en Amiga voor FL. 59,50. Tevens kunnen voor FL. 39,95 de datadiskettes (Operation Firefight en Operation Counterstrike) worden aangeschaft. De spellen draaien op een XT of AT met EGA/VGA, doch niet op een 386 of 486. Op de Amiga worden de 500(+), 600, 1000 en 2000 ondersteund.

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

COUNTDOWN

DE OPLOSSING

YOUR ROOM: get key, get cup, look medical chart, use cup on bug, talk window (in door: guard when he appears), help, offer bug, leave, get knife (after food has appeared), get wire, use knife on window, goto window.

E: open window, goto window (second from right).

EMPTY CELL: (Vanaf hier kun je het best gaan SAVEn) Open door, goto door. (N.B. Je bent nu in hall 3, zorg ervoor dat de wacht je niet ziet!)

NE: goto door.

SMALL ROOM: get blanket, get scissors, goto door.

E: open door.

N: open door (eerste van boven), goto door.

SKELETON ROOM: look chart, goto door.

N: open door (1e van rechts), goto room.

LARGE ROOM: get CPR dummy.

W: get hanger.

W: open door, goto door.

HALL 3 - S: open door (1e van onderen), goto door, move pillow, get key, move painting, read inscription, read inscription (n.b.: er zijn 2 inscripties: 1 achter het schilderij en 1 ergens anders), goto door.

E: goto door.

EMPTY CELL: goto window.

W: goto window.

YOUR ROOM: use CPR-dummy on bed, goto window.

E: goto window - empty cell - open door, goto door.

HALL 3 - E: goto door (2e van onderen).

LEONARD'S ROOM: look chart, talk intercom, offer blanket, ask about (alle namen inklikken), leave, open door, goto door.

HALL 3 - N - W: goto stairs (linker).

HALL 4 - S - E - S: open door (rechts), goto door.

STORAGE ROOM: get crowbar, use crowbar on crate (op archiefkast), get hook, open magazine, open door, goto door.

HALL 4 - N: open door (tegenover je), goto door.

LOCKER ROOM: look blood, use key (1e) on locker (5e), look bag, get bag, move towel, get key, use key (laatste) on locker (3e), look boots, get boots, open door, goto door.

HALL 4 - W - N: goto stairs (rechts).

HALL 3: goto stairs (rechts).

HALL 2 - S - E: open door (2e van onderen), goto door.

OPERATING ROOM: open box, get flashlight, open door, goto door.

HALL 2: open door (1e van boven), goto door.

OPERATING ROOM: get scalpel, open door, goto door.

HALL 2 - W - S: open door (2e van boven), goto door.

DOCTOR'S ROOM: look newspaper, move painting, look inscription, move books, open safe, get money, get keys, look typewriter, open filedrawer (links, 2e van boven), look filedrawer, use scalpel on doctor, hassle, pleasant, hassle, hassle (probeer dit totdat hij over Fontaine begint), ask about (alle namen aanklikken),

leave, open door, goto door.

HALL 2 - S - E - N - W: goto stairs (rechts).

HALL 1: use key (1e) on door, goto door.

FURNACE ROOM: open phone box, use scissors on box, move coals (2e stapel), get pick, use pick on hole, goto hole.

MAZE: Hier even zelf puzzelen. Vind de uitgang! (Niet die waar je uit kwam) goto doorway, look man, get rag, use rag on plaque, move crate (naast de deurpost), look plaque, use crowbar on crate (rechts-onder), look crate, get wine, move wine bottle (1e rij, 1e kolom), move wine bottle (2e rij, 4e kolom), move wine bottle (3e rij, 3e kolom), move wine bottle (4e rij, 3e kolom), goto doorway.

SEASIDE: use boots on wall (goede plek uitkiezen), go up, use hook on top.

CARSIDE: look car (links), use keys on car.

Vrijheid, blijheid. Nu komt het spel pas op gang. Tip: reis als het mogelijk is per vliegtuig.....

MASON APPARTMENT: look photo, look work, get battery, move pillow (links), get key, use key on cagedoor, get cracker, use cracker on bird, get key, use key on drawer (boven in buro), look paper, move plant, get cad, open fridge, open cabinet (bovenste, 2e van rechts), look box, get box, travel, select destination.

McBAINS APPARTMENT: Move shield, look desk, look window, get key, use key on keyhole, move switch, look computer, move switch, get explosives, get box, move shelf, use explosives on safe, look box, get box, get notepad, travel, use cad, dolphin, read, analyse, note (in- en uitzoomen tot je het bericht kunt lezen).

E: exit, research (alle namen aanklikken), exit, quit, select destination, Rachel.

ISTANBUL: offer dossier, ask about (namen), offer cash (\$500, = is genoeg), leave, select destination, Cairo, Fontaine.

CAIRO: open dumpster (pas op voor de Hitman), goto dumpster, use dart on hitman, goto alley, talk hitman, ask about (namen), travel, select destination, Athene, Black December HQ.

ATHENE: get catapult arm, use catapult arm on catapult, move lever (uitkijken voor de wacht; er is een plaats waar je niet gezien kunt worden), get rock, use rock on catapult, move lever (let op timing).

N: open door.

E - N - W - S: (Oppassen voor wacht) use explosives on monitor (timing).

N - E - S - E: talk to hostage, ask about, travel, use cad system, dolphin, analyse, photo (Jackall).

E: research, Jackall, Carlos, exit, quit, select destination, Spain, Carlos.

SPAIN: bluff, bluff, pleasant, pleasant, offer wine, ask about..., offer cash, leave, travel, select destination, Athene, Black December HQ.

ATHENE - N: goto door.

E - N - E: use lockpick on safe, look note, get note, travel, use cad system, dolphin, analyse, message (dit is een moeilijke!).

E: exit, quit, select destination, Venice, Golden Desire.

VENICE: talk to bartender, offer cash, ask about Golden Desire, leave, goto doorway (rechts), talk to woman, ask about..., leave.

Nu komt het op geduld aan. Kies "goto", maar ga nog nergens heen. Plaats de cursor of de muis op de deur naast de body guard. Wacht tot dit Microbrein weggaat en klik dan tweemaal op de deur....

get make-up kit, get key, use key on jewelry box, get key, use key on drawer, look stationary, get stationary, goto door, use cad, dolphin, analyse, stationary.

E: exit, quit, goto door (terug naar de bar), talk bartender, ask about Bresjnevv, leave, travel, select destination, Venice, Bresjnevv.

VENICE: help, hassle, hassle, help, ask about..., offer cash, leave, select destination, Venice, Scorpio.

VENICE: ask about..., leave, use cad, dolphin, read, quit, select destination.

ROME: Lisa Loomis, select destination, Rome, Quinn, ask about..., select destination, Rome, Colosseum (Wat nu weer? Wacht tot het touw doorgebrand is, loop de kooi in, wacht tot de tijger in de kooi is, verlaat de kooi en "move lever" snel genoeg).

get rope, move bones, get hook, use rope on window, look bag, get bag, move sack, get postcard, get blueprint, look newspaper, get rod, move stone (probeer de stenen rond de hangende man), goto door, use cad, dolphin, analyse, postcard, e, exit, quit, select destination, Belgrado, train.

TRAIN: Goed zo, je bent op weg naar de plaats van het misdrijf. De trein rijdt richting Parijs en de Jakhals is aan boord. Vind hem, verdoof hem en zorg dat je van de trein komt, look newspaper.

E - E: look telegraph, get telegraph.

E: open door (1e), goto door, open cabinet, open bed, open wallet, goto doorway.

E: open door (4e), goto door (yo, Jakhals-jooooo!), talk priest, bluff, hassle, help, use knockout capsules in food, goto doorway.

W: open door (3e), goto door, goto doorway, goto door (4e), get attache (niet pakken als de Jakhals er nog niet is), open cabinet, get tool, goto doorway.

E: goto doorway (verder naar rechts).

E: use tool on casket, get explosive.

W - W: goto door (waar de Jakhals is), get clothes, goto doorway.

PARIJS: help, bluff, offer attache. (Het einde nadert)

goto doorway (links), get gear, goto doorway, use gear on haft, move switch (links), goto doorway, goto channel, goto walkway (links), goto ladder, use explosive on door (rechts), goto door, move statue, move stone (die achter het beeld zat), look bomb (don't panic, don't panic!!!!).

use screwdriver on screw (alle 4 schroeven).

Oppassen nu.... de klok tikt.... de bom explodeert als je iets fout doet...

use screwdriver on switch (onderste 1x)

use wire cutters on wire (onderste)

use screwdriver on switch (bovenste 2x)

use wire cutters on wire (bovenste)

use screwdriver on switch (middelste 3x)

use wire cutters on wire (middelste).....

Poe, poe. De bom is ontmanteld en je spel is afgelopen....

OF: ??????? VERRASSING.....!!

Tycho Schmidt.

TIPS ELVIRA 2

1. De sleutel in het aquarium (die past op de kluis) kan verkregen worden d.m.v. de telekinese-spreuk (een radio bevat de benodigde magneet). Met dezelfde spreuk kan de beurs van de directeur worden verkregen, die bij de reuzespin ingesponnen aan het plafond hangt. Deze beurs bevat de sleutel voor de lift. Om de lift te bedienen moeten de power op 'ON' staan en moeten de deuren op andere levels dicht zijn.

2. De droomvrouw die in een monster verandert kan worden weerstaan door de courage-spreuk te gebruiken. De stemvork die je hier vindt moet je aanslaan bij de vampier- uit-de-kist.

3. De reuzespin kun je verslaan met de magic-muscles-spreuk en de enchant-weapon-spreuk, die je op je zwaard loslaat. Met één of twee klappen is hij dan vernietigd.

4. De wesp-uit-de-Elvira-cocon kan worden verslagen door een nova op hem af te schieten. Hiervoor is wel level 9 nodig. Door veel in de insecten-gangen rond te struinen gaat je level snel omhoog. Vecht in deze gangen met 'berserk'.

5. De engerd-met-maden-in-zijn-mond kun je doen verdwijnen met de turn-undead spel. De benodigde hersens (en reageerbuisjes om o.a. bloed en holy water mee te nemen) liggen in het lab. Om een sterk gif te verkrijgen verkleed je je als lab-assistent, ga je naar de onderzoeker in het lab en vraag je hem of je hem kunt helpen.

6. Verschuif de pulpit in het kapelletje (studio 3, snel rennen om vleermuizen te vermijden). Zeer ver naar beneden in deze gangen bevinden zich de 'calcified remains of a marine creature', waarmee je het touw op de bodem van het meertje (zie kaart) naar boven kunt halen.

7. Het spook voor de bibliotheek is een klein jongetje/meisje. Leg een blokje op enige afstand en ren de bieb in. Lees alle boeken zorgvuldig.

TIPS EYE o/t BEHOLDER 2

1. Zie kaart in Gids 13, de Test 3e verdieping. Bij 17 lijkt een oneindige gang te zitten. Aan de rechter kant van de gang zit onder echter een steen los. Druk deze in, en de gang leidt naar een nieuwe kamer (let op je kompas).

2. De test 3e verdieping. De beste weg door de energie-stralen (r=route v=vermijden):

```
r
r  v  v  v  v
r  r  r  v  v  v
r  v  r  v  r  r
r  r  r  r  v
```

3. De Kerkers level 4: Leg stenen of botten op de stap-stenen (aangegeven met 9) in een vijf-vorm als op een dobbelsteen: (v=voorwerp l=leeg)

```
v  l  v
l  v  l
v  l  v
```

4. Derde verdieping: de monden die raadsels opgeven: oplossing zijn o.a. rotten food, rocks, parchment of scroll en een rode edelsteen. Deze is te vinden in de kamer aangegeven met nummer 29.

THE BLACK CAULDRON

Hierbij een reactie op de oplossing van Martijn van Gessel in Gids nr. 10.

Er is nog een derde manier om het kasteel binnen te komen: je wacht in de buurt van de ophaalbrug net zo lang tot er een hooiwagen komt opdagen. Klim achterop de wagen en laat je meevoeren naar binnen. Dit levert net zoveel punten op als wanneer je door het raam klimt.

Een variant op het eindspel, naast de mogelijkheid om in de ketel te springen of de koning de spiegel te laten zien, kun je zien wanneer je aan het einde de geheime kamer van de gehoorde koning niet via de kelder, doch via het rooster binnenkomt. Voordat je de gelegenheid krijgt iets heldhaftigs te doen komt Gurki achter je vandaan en springt in de ketel (om je te redden). Wanneer

je bij de heksen aankomt kun je kiezen tussen 3 andere kado's dan bij het 'spiegel-scenario'. Mogelijkheid drie is het leven van je vriendje Gurki (eind goed, al goed). Deze variant levert 5 punten minder op, maar is wel zo fraai voor de sentimentelen onder ons.

Peter van Heusden.

TITUS THE FOX

Passwords:

Level 2: 87A5, level 3: B4A5, level 4: CEAF, level 5: 1A01, level 6: 627A, level 7: 8756, level 8: 4DF4.

Castle of Dr. Brain

Als je de memory-puzzel hebt opgelost kom je in de hal van het kasteel. Recht voor je is een deur waar je een 'kraak de code' puzzel moet oplossen. Dit kan het beste op de volgende manier: SAVE in de hal het spel, klik de deur aan voor de code-puzzel en gooi 2 x een hint-coin erin. Je krijgt nu de 2 codes. Schrijf ze op en laad het spel weer. Voer nu de 2 codes in en je hebt slechts één hint-coin nodig.

WING COMMANDER 2

Hier enkele tips voor Wing Commander 2.

Wanneer je in gevecht bent vlakbij een moederschap, moet je de fighters hier weg proberen te leiden, anders zal het moederschap teveel schade aan jouw shield aanrichten.

Zware fighters zijn eigenlijk heel makkelijk; lock on op de eerste zware fighter op ongeveer 7500km, vuur een Friend of Foe missile af, die hem op 5000km zal raken. Zorg dan met je gun voor een spervuur. Als hij dit toch nog mocht overleven, vuur dan op 2000km een Dumb Fire missile af; no problemo meer.

Als je alleen bent en in gevecht met meerdere tegenstanders, concentreer je dan op één fighter. Wanneer het je niet gelukt is deze te raken, zal hij wegvliegen. Volg hem niet, maar lock on op een ander schip; doe je dit niet, zullen de andere fighters je van achteren aanvallen en grote schade aanrichten.

Volg nooit een zware fighter; deze kan ook achteruit schieten en zal schade aanrichten.

Wanneer je tegen Jazz aan het vechten bent, moet je al je missiles op hem gebruiken en hij zal het niet overleven.

Om het spel te winnen, hoef je niet de basis te vernietigen; alleen Trakk en de vijf Drakka's.

WING COMMANDER 1 en 2

Als je in Wing Commander 1 of 2 een bepaalde missie niet kan volbrengen, probeer dan het volgende eens. Start het spel op met:

WC Origin -k (voor Wing Commander 1)

WC2 Origin -k (voor Wing Commander 2)

en let op de hoofdletters(!).

Je krijgt nu volle shields en met de toetscombinatie ALT blaas je elk ingelocked schip op.

De wat meer ervaren "computer-freaks" kunnen met WC1 hun shield op 28470 units zetten door met Norton Disk-Edit, PCTools of een soortgelijk programma in de file WC.EXE het volgende te veranderen (maak wel eerst een backup!):

```
28 00 28 00 2D 00 wordt: FF 70 FF 70 2D 00
50 00 4B 00 3C 00 wordt: FF 70 FF 70 3C 00
3C 00 32 00 55 00 wordt: FF 70 FF 70 55 00
46 00 46 00 64 00 wordt: FF 70 FF 70 64 00
```

PREHISTORIK

Met hetzelfde principe als bij WC1 is ook het spel Prehistorik van Titus aan te passen. Je krijgt dan oneindig veel energie. Verander in de file PREHISTORIK.EXE het volgende:

9A 98 0A moet worden: 9A 98 FF

THE BLUES BROTHERS

Om in dit spel levels over te slaan, moet je wanneer je je "figuurtjes" kan kiezen, de letters HOULQ intypen, waarna je het gewenste level intypt gevolgd door een spatie.

Wouter Hupkes.

FASCINATION

DE OPLOSSING

Gebruik deze oplossing alleen als je echt vastzit in het spel. FASCINATION is geen moeilijke adventure.

Je begint als gezagvoerder Doralice in je hotelkamer. Op het bed ligt een koffer waarin een vaal zit. Open de koffer met de code die je vindt in de handleiding of krijg in de lobby. Pak de tandenborstel. Doe de la open en pak de adaptor. Steek deze in het stopcontact en doe de tandenborstel erin. Druk op de schakelaar en pak de vaal uit de tandenborstel. Klik op de telefoon en kies de 0. Klik op de boeken, daarin vind je een telefoonnummer. Noteer dit. In de kamer kun je verder nog een douche nemen. Ga nu naar de lobby.

IN DE LOBBY.

Pak de keyring naast de vaas en pak ook de kranten. Onder het tijdschrift ligt een boek met het telefoonnummer van Miller. Kijk in de asbak en pak het token. Ga terug naar je kamer. Toets het gevonden telefoonnummer in. Je hoort nu wat je moet doen en krijgt tevens je entry-code. Verberg nu de vaal in het vriesvak van de koelkast. Ga terug naar de lobby en ga naar het zwembad.

BIJ HET ZWEMBAD.

Praat met de mensen bij het zwembad. Pak de zaklamp. Als je een drankje aangeboden krijgt (of bestelt) neem dan koffie en pak meteen een paar suikerklontjes. Pak de hoed die aan de paal hangt en geef deze aan Prisca. Op de paal zit een schakelaar. Druk hierop en pak de pendant uit het zwembad. Ga terug naar de lobby en laat de keyring aan de receptiöniste zien. Ga nu naar de kleedhokjes bij het zwembad en open de locker. Pak de walkman en gebruik het token op het batterij compartiment. Pak de batterij en ga weg door het hekje.

OP STRAAT.

Ga de telefooncel in en bel Miller. Nu krijg je je eerste secret code. Ga naar de Q.U.L. reception en toets de entrycode in. Praat met de man en kijk in het boek (let op de ironie van de makers van dit spel). Geef de waakhond een suikerklontje en pak de sleutel. Ga naar de parkeergarage. Druk op de radiator van de auto. Ga de storeroom binnen en gebruik de zaklamp. Als je goed zoekt vind je een witte jas. In de zak hiervan zit een autosleutel die je moet meenemen. Open de autodeur. Lukt dit niet, praat dan met de dronken man. Pak de keycard uit de auto en doe deze in het kastje boven de dronkaard. Voer de secret code in en je komt in een kantoor.

KANTOOR.

In het kantoor maak je licht. Doorzoek de jas van de man en pak de zakdoek. Druk nu op het knopje op één van de boeken. Trek aan het touwtje, pak de dictafon en zet deze in het licht. Pak nu het bandje uit de zakdoek en doe dit in de recorder. Je

krijgt instructies. Ga nu naar de linge-riestore.

LINGERIE STORE.

Pak de krant en ga alle kleedhokjes binnen. Doorzoek deze. Vanuit de meest rechtse ruimte zie je een deur. Ga er heen, open de deur op een kier en schakel het alarm boven de deur uit. Rol de poster op en pak de sleutel. Verschuif nu de dozen tot je de kluis vindt, neem gelijk het label mee. Open de kluis met de schoen en het label. De code van de kluis is DOC. Nu kom je in een geheime ruimte.

OPERATING ROOM.

Spoel het antwoordapparaat terug en luister naar de band. Spoel hem weer terug en wis de opnames. Pak het masker en de sleutel uit de witte jas. Neem ook het scalpel mee. Open de kast en pak alles wat je kunt meenemen. Hier is de schoen weer handig. Als alles goed is heb je nu de foto en de andere vaal. Speel met het geraamte en ga terug naar je kamer.

IN HET HOTEL.

Ga naar je kamer. Pak de pin-labels van de grond en dan de chocolaatjes van de tafel. Toets de 0 op de telefoon. Ga naar de lobby en praat met de man. Kies de antwoorden 1,2,2,1,2,1. Pak het stukje papier van de grond en blader in het tijdschrift tot je een afgescheurd hoekje vindt. De combinatie hiervan levert een telefoonnummer op. Ga terug naar je kamer en kies het nummer. Ga naar de fotostudio. Doorzoek de wagen, pak de 10 dollar van de voorruit en ga naar de service-ingang. Pak de krant uit de vuilnisbak, schuif de foto onder de deur en gebruik het scalpel om de sleutel te bemachtigen. Trek de foto terug en je komt nu in de keuken.

IN DE KEUKEN.

Open alle kastjes en ook het luik, maar let op, niet te ver! Doe het masker voor. Pak de dwelil, maak hem nat en hang hem aan de haak. Pak het glas en de bleach hierachter. Pak verder de ammoniak en de soda. Doe deze ingrediënten in de teil die ook in een kastje ligt. Open nu het luik geheel en plaats de teil in het luik. Sluit het luik en vul snel de kier met de natte dwelil. Lees de dialoog en pak de ring. Je kunt nu naar de Red-Blue Club.

RED-BLUE CLUB.

Pak de krant en laat de label-pin aan Eduardo zien. Geef hem het 10-dollar biljet. Praat met Miller en kies de antwoorden 1,2,1,2,1. Geef Miller chocolade. Onderzoek z'n pendant, z'n hand en bekijk z'n tatoeage. Ga terug naar de lounge.

IN DE LOUNGE.

Pak het net van de grond, doe het licht van het aquarium aan, kijk naar de shellfish en pak met het net de parel. Pak de sigaar van de papagaai en stop deze in de mond van het linkerbeeld. Kijk in de mond van het rechterbeeld en druk de ring in het paneel. Er volgt een conversatie. Kies de antwoorden 1.2.2.1.2.1 en je komt in de badkamer.

BADKAMER.

Open de prullenbak en pak de Syringe. Open de kastjes en pak het scheerschuim. Pak de pot met de ogen, open deze en vul de syringe met de vloeistof. Sluit de kastjes. Zoek een tegel met een knop en druk hierop. Pak de spray container en doe hier de vloeistof uit de spuit in. Je hebt nu een dodelijk wapen. Ga naar de inspekteur en spuit hem in het gezicht. Ga nu naar de lounge.

IN DE LOUNGE.

Hier heb je enige muziekkennis voor nodig!

Pak de krant. Houd de ring onder de microscoop en er verschijnt een geboortedatum. Houd de zaklantaarn onder de microscoop en je krijgt een woord. De letters van dit woord staan voor de toetsen van het orgel. Zoek nu het schilderij 'NUDITY'S DREAM'. Kijk ernaar en druk de rechterknop in. Het orgel is nu aan. Zoek de juiste horoscoop bij de geboortedatum en speel het eerder verschenen woord. Nu kom je in een cel.

IN DE CEL.

Schuif de ring aan de vinger van de gevangene. Doorzoek z'n broekzak en pak de aansteker. Leg alle kranten op de tafel en steek ze in brand. Nu wacht je een complete verrassing!!!

*Peter Bergsma en
Bernhard de Vries.*

EPIC

Enkele passwords voor Epic:
AURIGA, APUS, MUSCA, PYXIS, CETUS, FORNAX, CAELUM, CORVUS.

ANOTHER WORLD

Passwords:
Level 1: LDKD, 2: HTDC, 3: CLLD, 4: LBKG, 5: XDDJ *Arthur Geraerts.*

CIVILIZATION

Tik, met SHIFT ingedrukt, 1234567890qwertyuiopasfghjkl in om de hele wereldkaart te zien. Je kunt nu ook de gebouwen van de tegenstanders verkopen. Als je hun paleis verkoopt kun je met een diplomaat de hoofdstad innemen.

BART SIMPSON vs SPACE MUTANTS

Als je COWABUNGA intikt op het titelscherm krijg je oneindig veel levens.

WING COMMANDER 2

Type WC2 Origin -k in om je schild altijd op maximum te laten staan.

BLUES BROTHERS

Type bij het scherm waar je het mannetje moet kiezen HOULQ in, dan het levelnummer en een spatie.

D. Speed.

QUEST FOR HINTS

Olaf Schaareman legde ons zijn probleem voor met *Martian Dreams*. Olaf heeft de lenzen gemaakt, maar weet niet hoe hij moet klokkijken en waar zich de robot bevindt.

Je moet het uur van de dag invullen als code, maar er rekening mee houden dat de Martiaanse tijd verschilt van de Aardse. (Tijd die de "pods" nodig hebben om te groeien bijv.) Als alle lenzen geactiveerd zijn, komt er een ingang vrij bij één van die lenzen (op de Noordpool). De robot bevindt zich bij die ingang.

Het winkelcentrum in *Space Quest 4* is een probleem voor Danny Eker. Hij weet niet hoe je hier weg moet komen.

Voordat je 'the Galaxy Galleria mall' gaat verlaten moet je het volgende hebben gekocht: een nieuw *Space hero* suit (Big & Tall men's clothing store). Zorg dat je een baan krijgt bij *Monolith Burgers* en verdien op die manier \$26.00 voor het kopen van een *Space Quest 4* hintbook (Bargain Bin in de software winkel). Koop een slimme vermomming (Women's clothing store) en gebruik de *AutoBucks* card om Zondra's account op te schonen. Als je alles hebt moet je arcade gaan spelen. Op een gegeven moment komt de *Sequel Police*. Loop nu zo snel mogelijk weg (klik op 'walk- icon'), ga naar *Skate-O-Rama* en 'zwem' naar de *Zero-gravity* omgeving. Kijk uit voor de lasers. Op deze manier kun je verder.

Tycho Schmidt.

THE ROCKETEER

Passwords:

1: PILOT, 2: SHOOTOUT, 3: CHASE, 4: RESCUE.

Stijn en Martijn.

Oplossing SPACE QUEST 1 VGA version (vervolg).

Ulcence Flats:

Stap in de raket. Voer de code in van de sector die je hebt genoteerd en beantwoord de vraag met NEE. Open de deur. Ga naast de deur in de schaduwwaan. Als de robot komt glip er dan snel langs. Je komt nu in een kamer. Verplaats de doos, open de doos met je mes en ga erin. Open de deur van de wasmachine en ga hier ook in. Raap de kaart op en ga naar rechts. Gebruik de linker lift. Als je boven bent ga dan 3 keer naar rechts. Laat de kaart zien aan de robot en open het klapdeurtje als de robot het magazijn ingaat. Pak een granaat (lichtblauw) en sluit het klapdeurtje weer. Ga weer naar buiten en gebruik de granaat tegen de bewaker. Ga 2 keer naar links.

Als je bent gevallen wordt je helm opgeruimd. Gebruik daarom steeds je pistool als je een Sarien tegenkomt.

Gebruik de lift en ga 2 keer naar rechts. Onderzoek de bewaker. Gebruik de remote-control op de Star Generator. Gebruik de acceptor en voer de code in van de cartridge. Ga naar links en schakel eventuele Sariens uit. Ga naar links en gebruik de groene lift. Gebruik de lift waar eerst de Sarien voor stond. Stap in de Pod.

EINDE. Score 191 van 201.

(Arcade sequence overgeslagen!)

Tip: In de grot of de planeet Kerona zie je op een gegeven moment een plas met groen bubbelend zuur. Druk hier eens op met je 'handje'.

Bug?: Gebruik je mes niet op de radars in Ulcence Flats!

Jeroen Servaas.

EUROPE AFLAME

Kees Boons uit Waalre schrijft dat het Risk-achtige wargame *Storm Across Europe* van SSI waarschijnlijk een regelrechte overzetting is van het bordspel "Europe Aflame" van TSR Inc. Zelf maakte ik een vergelijking met *Axis and Allies*, een bordspel dat nog steeds goed verkrijgbaar is in Nederland, maar de Tweede Wereldoorlog op wereldschaal behandelt en zich niet tot Europa beperkt, zoals *Storm Across Europe*. TSR ken ik alleen van de roleplaying games, de *Advanced Dungeons and Dragons*-serie waarvan een gedeelte naar de computer is overgezet, zoals *Pools of Radiance* en *Hillsfar*. Nooit geweten dat ze ook wargames maakten. SSI werkt nauw samen met TSR, dus het ligt voor de hand dat ook oorlogsbordspellen van TSR naar de computer worden omgezet. Bedankt voor je reactie, Kees. Het is goed om te weten dat we ook een specialist op dit gebied onder de lezers hebben.

Frank Buurman.

SIM CITY

Save een game in het spel.

Start een hex-editor (b.v. Debug, PC-Tools).

Verander in sector 6 vanaf byte 32 de waardes in: FF FF FF FF FF

Start *SimCity* weer op en laad je gesavede spel. Je hebt nu \$2,000,000,000!

Byte 36 (hier veranderd in 79) betekent het geld. Hoger dan 79 wordt het bedrag negatief. Een lagere waarde geeft uiteraard minder geld.

DEFENDER OF ROME

Save een game in het spel.

Start een hex-editor.

Verander in sector 2 vanaf byte 504 de waardes in:

07 FF FF FF FF FF FF FF

Start *Defender of Rome* weer op en laad je gesavede spel. Je hebt nu ca. 65.000 talenten en bent Pro-Consul.

Byte 504 (hier veranderd in 07) is je rang. Als je deze 8 maakt heb je meteen gewonnen en als deze 1 is ben je officier. Byte 601 (hier veranderd in 10) staat voor het jaar. Hoe hoger het getal, des te lager het jaar. Bij FF wordt het jaar -24000.

FFS.

SPACE QUEST 1 Oplossing oude versie

Op het ruimteschip altijd 'normal speed'. Je hebt ca. een kwartier om te ontsnappen.

BIBLIOTHEEK: wacht op man, LOOK MAN, EXAMINE MAN, ga naar de computer, LOOK SCREEN, ASTRAL BODY, TAKE CARTRIDGE.

LIJK BIJ MUUR: SEARCH MAN, TAKE KEYCARD. Ga met de lift naar beneden en zoek hier de lift die niet met boven in verbinding staat. Ga hierin.

DRIE RODE GENERATOREN: loop naar boven, LOOK CONSOLE, PRESS OPEN BAY DOORS.

LIFT: ga naast de lift staan, INSERT KEYCARD, ga de lift in.

BENEDEN: ga bij de deuren staan, PRESS LEFT BUTTON, PRESS RIGHT BUTTON, TAKE GADGET, TAKE SUIT, loop naar beneden (computers), LOOK CONSOLE, PRESS AIRLOCK.

LANCEERPLAATS: bij computer: PRESS BUTTON, loop naar escape pod (links), GET INTO SPACE SHIP.

ESCAPE POD: CLOSE DOOR, FASTEN SEATBELT, PRESS POWER, PULL THROTTLE,

PRESS AUTONAV, wacht.

GELAND OP PLANEET: UNFASTEN SEATBELT, SEARCH SHIP, TAKE KIT, OPEN KIT, TAKE KNIFE, TAKE CAN (als je dorst krijgt DRINK WATER), OPEN DOOR.

PLANEET VELD 1: TAKE GLASS.

PLANEET VELD 2: TAKE PLANT (als je honger krijgt EAT PLANT).

PLANEET VELD 3: loop het pad op. Je kunt maar 1 keer over het bruggetje lopen. Einde pad tussen de gebroken bogen gaan staan.

GROT 1: LOOK FLOOR, TAKE STONE.

GROT 2: loop naar boven tot tegen de wand en schuivel langs de rand van het rooster. PUT STONE ON GEYSER.

GROT 3: doorlopen.

GROT 4: ga dicht bij de laser staan, USE GLASS.

GROT 5: TURN DIAL, SAVE GAME!, zet snelheid op slow en loop onder druppels zoutzuur door.

HOLOGRAM: lees tekst aandachtig.

PAD: loop naar beneden, maar ga niet van het pad af (SAVE GAME) tot de spin rechtsonder in de hoek staat. Ga dan van het pad af en loop naar boven.

PLANEET VELD 4: ga naar rechts de grot binnen.

GROT VAN ORAT: loop naar voren (achter de rotsen) en kijk hoe Orat zich op de spin werpt. Pak het stuk Orat met TAKE ORAT PART, ga weer het pad op naar de lift. Ga door de grot.

HOLOGRAM: DROP ORAT PART, ga driehoek in.

RUIMTE ACHTER HOLOGRAM: loop naar computer, PUT CARTRIDGE IN SLOT, noteer nummer, TAKE CARTRIDGE, loop naar skimmer, GET INTO SKIMMER, slow speed, SAVE GAME!, TURN KEY.

ARCADE: stuur skimmer tussen de stenen door.

ULCENCE FLATS (DORP): TAKE KEY, GET OUT, zeg NO tegen de man, wacht even, zeg nu YES.

BAR: loop naar de gokmachine, SAVE GAME!, save steeds als je wilt en speel tot je 250 Buckazoids hebt. Loop naar de vrije plaats bij de bar, geef enkele malen ORDER BEER, DRINK BEER tot het gedrocht naast je gaat praten. Gok nu opnieuw tot 250 Buckazoids.

DROID B US: bij het witte robotje BUY ROBOT.

TINY'S USED SPACECRAFT: bij groot wit ruimteschip BUY SHIP, GET INTO SPACE SHIP, PRESS LOAD. Als robot vraagt welke sector: HH.

IN RUIMTESCHIP: wacht, WEAR JETPACK, GET OUT OF SPACE SHIP.

SARIEN SHIP: ga naar deur, OPEN DOOR.

LUCHTSLUIS: als de robot binnenkomt kun je snel door de deur.

VOORRAADKAMER: ga naar de kist, OPEN TRUNK, GET INTO TRUNK.

WASKAMER: ga naar de wasmachine, OPEN UNIT, GET INTO UNIT, wacht, OPEN UNIT, TAKE ID, ga naar rechts, lift, links, lift, 3x rechts.

WAPENROBOT: slow speed, SHOW ID, als hij weg is ga je naar de andere kant van de toonbank, TAKE GRENADE, wacht tot je je pulsaray hebt.

BOVEN STAR GENERATOR: ga boven op wacht staan, THROW GRENADE, 2x links.

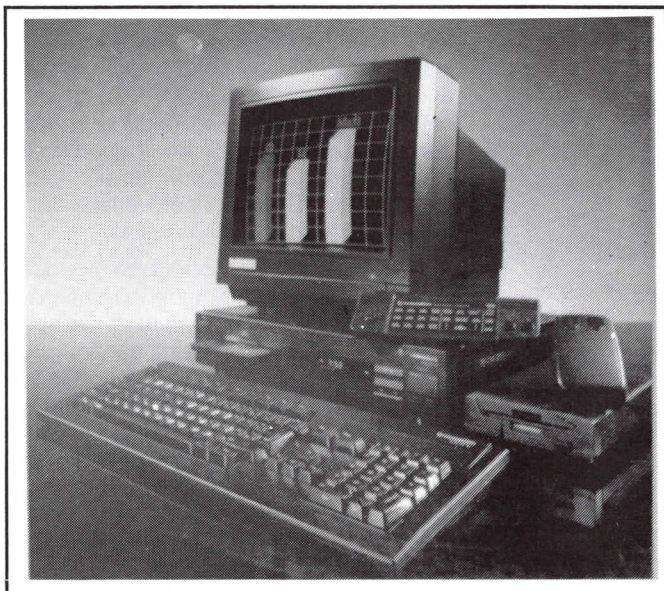
IN GANG: je helm valt af, lift, rechts, schiet.

STAR GENERATOR: loop naar de dode wacht, SEARCH MAN, LOOK REMOTE CONTROL, PRESS BUTTON, loop het trapje op naar de Star Generator, LOOK PANEL, geef nu de code van de cartridge in, links, lift, schiet, andere lift.

BIJ RUIMTESCHIP: loop naar het schip toe, GET INTO SPACE SHIP, PRESS BUTTON, en je ontsnapt.

Jean-Paul Keulen.

Amiga CDTV multimedia computer



tick nodig. Helaas heeft Commodore de joystickpoorten laten vervallen en vervangen door een eigen connector, zodat je gebonden bent aan één type. De muis werkt prima, ook bij spelsoftware, maar is nu ook voorzien van een afwijkende aansluiting. Jammer genoeg is het apparaat niet 100% gelijk aan de 500 computer, want mijn favoriete spel (PINBALL DREAMS) wilde op de CDTV niet draaien. Het enige dat de software voor elkaar

Naast de losse CDTV is nu een compleet pakket verkrijgbaar, waarmee de CD-ROM speler tevens een complete Amiga 500 computer is geworden. De CDTV unit zelf bestaat uit een CD-ROM speler, die is gekoppeld aan een Amiga 500 moederbord met 1Mb. geheugen. Dit apparaat - met het uiterlijk en het formaat van een videorecorder - kan op een TV, videorecorder of monitor (RGB of composit) worden aangesloten en wordt bediend met een (infrarood) afstandsbediening. Het multimedia pakket bevat verder een los toetsenbord, een muis, een externe 3.5" diskdrive en de software, die standaard ook bij de Amiga 500 hoort. Software op diskette en op CD-ROM kan nu afgewisseld of gecombineerd worden.

Het hele multimedia pakket kost FL. 1999,- en dat is een zeer gunstige prijs voor zo'n combinatie. De hele set is in zwart uitgevoerd, maar de apart te verkrijgen monitor (type 1084S) is jammer genoeg niet zwart, doch donkergrij. Deze monitor geeft een haarscherp beeld en heeft 2 luidsprekers, zodat hiermee het stereogeluid van de CDTV (en de Amiga 500) kan worden weergegeven. Om CD-kwaliteit optimaal weer te geven heb je - net als bij een PC met CD-ROM- een externe versterker met behoorlijke boxen nodig. De monitorspeakers kunnen deze dynamiek niet aan, geven weinig lage tonen weer en de kast resonanceert als het geluid iets te hard wordt.

Bezitters van een Amiga 500(Plus) kunnen hun systeem nu ook uitbreiden tot een multimedia computer, want er is inmiddels een losse CD-ROM drive uitgebracht (A570) voor deze computers. De richtprijs van deze speler bedraagt FL. 899,-. De CDTV kan eind 1992 uitgebreid worden met een interne harde schijf met een opslagcapaciteit van 40 of 80Mb. Zowel wat hardware als software betreft beperk ik mij verder tot het spelgebeuren.

De bijgeleverde afstandsbediening werkt slechts matig en is ongeschikt voor arcade-spellen. Hiervoor heb je echt een joys-

tick nodig. Helaas heeft Commodore de joystickpoorten laten vervallen en vervangen door een eigen connector, zodat je gebonden bent aan één type. De muis werkt prima, ook bij spelsoftware, maar is nu ook voorzien van een afwijkende aansluiting. Jammer genoeg is het apparaat niet 100% gelijk aan de 500 computer, want mijn favoriete spel (PINBALL DREAMS) wilde op de CDTV niet draaien. Het enige dat de software voor elkaar kreeg was een reset van het systeem. Een tiental andere titels die hier nog lagen wilde wel werken, dus voorlopig hou ik het maar op 99% compatible. Wat het apparaat weer wel kan is het weergeven van audio-CD's met graphics. Zo konden we een CD van Fleetwood Mac ("Behind the Mask"), die hier al een jaartje in de kast stond, eindelijk ook eens bekijken i.p.v. alleen maar beluisteren.

SPELFTWARE OP CD-ROM

Eerst even een klein overzicht van titels die verkrijgbaar zijn op CD-ROM voor CDTV, waarvan we in eerdere edities de diskette versies hebben beschreven voor Amiga of PC. Voor de spelkwaliteit maakt het uiteraard niet uit of de informatiedrager een CD of een diskette is. Tussen haakjes het nummer van de Software Gids waarin je de recensie kunt vinden.

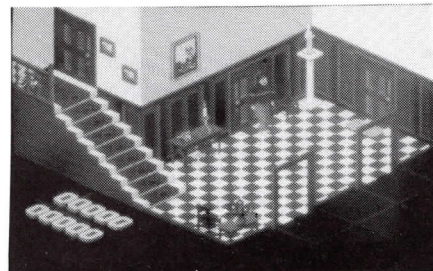
- HOUD OF THE BASKERVILLES (14)**
- LEMMINGS (9)**
- NORTH POLAR EXPEDITION (15)**
- REALMS (13)**
- SIM CITY (3)**
- SPIRIT OF EXCALIBUR (9)**
- WRATH OF THE DEMON (10)**

RAFFLES

Softwarehuis: Adge Interactive Media.
Bediening: joystick, afstandsbediening, muis.

Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 119,-

Het hele verhaal van dit spel draait om een 'cat-burglar' (een geveltoerist met bijverdienste als insluiper) die wordt betrap in een woning. I.p.v. hem uit te leveren aan de politie geeft de bewoonster van het pand hem de opdracht haar zoekgeraakte juwelen terug te vinden. Het huis is echter eveneens bewoond door een driftig experimenterende professor, zodat alles wat



leeft en bloeit veranderd is in reusachtige monsters. Uiteraard is het een oud en groot huis (het zal wel weer ergens in een klein dorpje in Engeland staan) zodat er meer geheime doorgangen zijn dan normale deuren en ramen. Vanwege de vele (geheime) doorgangen, kamers en voorwerpen die te vinden zijn moet je niet alleen rondlopen en springen, maar moet je ook veelzijdig meubilair verplaatsen. Ergens in het huis staat een snookertafel (Engels biljart) en als je deze hebt gevonden kun je dit spel spelen als bonusspel binnen het 'adventure'.

Dit verhaal is best aardig, maar als we beeld, muziek en geluidseffecten bekijken dan is deze CD een stap terug in de tijd. Er wordt van slechts 16 kleuren gebruik gemaakt, de plaatjes zijn erg eenvoudig, de animaties zijn houterig en ZEER TRAAG en het geluid is om te janken. De gemiddelde diskette presteert tegenwoordig heel wat meer en is nog goedkoper ook.

De bediening is even wennen, want het is een 3-D spel met afwijkende besturing, maar als je dit eenmaal onder de knie hebt kom je snel door de diverse lokaties zonder het leven erbij te laten. Na een tijdje spelen blijkt het spel inhoudelijk best aardig te zijn, maar dat is dan ook echt alles!

Dit soort spellen zal waarschijnlijk op de markt worden gebracht voor de prille beginners die nog geen ervaring hebben met een computer en/of spellen en voor deze categorie is RAFFLES misschien wel aardig. Iedereen die echter de overstap waagt van een C64 -of soortgelijke computer- naar dit 'multi media spektakel'- zal bij het zien van dergelijke software flink afknappen. Geen geluidskwaliteit op CD-niveau, doch slechts enkele kreuntjes en piepjes. Geen schitterende plaatjes of animaties.

Dat de softwarehuizen hun best doen om hun slechtlopende restanten aan de man te brengen kan ik mij best voorstellen, maar dat Commodore deze titels voert als software voor hun CDTV niet. Deze CD heeft gewoonweg minder te bieden dan de tegenwoordige software op diskette en is daarbij nog duurder ook. Dit is zeker geen reclame voor het systeem en z'n mogelijkheden.

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

BARNEY BEAR GOES CAMPING

Softwarehuis: Free Spirit Software.
Joystick, muis, afstandsbediening.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 99,95

Deze CD is geschikt voor kinderen van 2 t/m 6 jaar. Daarbij moet meteen gezegd worden dat de handleiding, de schermteksten en de gesproken teksten allemaal in het Engels zijn. Voor een kleine groep Engelstalige kinderen geen bezwaar, maar de rest zal dit alleen met hulp van derden kunnen spelen. Vooral door het gebruik van gesproken teksten (ook de uitleg bij elk onderdeel is ingesproken) zal de begeleider van het kind het behoorlijk druk hebben met het vertaalwerk. Door het gebruik van iconen is het wel zo dat de kinderen na enige oefeningen met begeleiding de spellen al gauw zelf kunnen selecteren en spelen.

Het spel draait om een tocht door de natuur waarbij informatie wordt gegeven over natuur, milieu, planten en dieren in de vorm van plaatjes die weer gekoppeld zijn aan eenvoudige spelletjes. De meeste spelletjes hebben meerdere varianten zodat ze geschikt zijn voor zowel de hele kleintjes als de wat grotere kinderen. Zo vinden we een Memory spel, een doolhofspel in 4 varianten, een schaduwspel, een spel waarbij de pootafdrukken van dieren geraden moeten worden en enkele tekenen en kleurplaten. Ook bij deze laatste twee kun je weer kiezen uit heel eenvoudige plaatjes voor de allerkleinsten tot wat lastiger plaatjes voor kinderen van 5 à 6 jaar. Verder wordt het spel opgefleurd met een 20-tal plaatjes die in het programma 'dia's' worden genoemd.

Beeld en geluid zijn zondermeer goed en leuk. De gesproken teksten (rechtstreeks van de CD) zijn een extraatje dat je op diskettes niet zult tegenkomen. Als de Engelse taal geen bezwaar is kunnen de kinderen hieraan hun hart ophalen, want het is allemaal erg leuk gedaan.

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

CASINO GAMES

Softwarehuis: Saen Software Development.
Joystick, muis, afstandsbediening.
Aantal spelers: zie tekst.
Richtprijs: FL. 89,95

Ook hier zit ik weer met een taalprobleem, maar nu om een geheel andere reden. Saen Software is een Nederlands bedrijf dat z'n software in 5 talen uitbrengt waaronder het Nederlands. Toch wordt hier de



Engelse versie van de CD op de markt gebracht.

CASINO GAMES is een verzamel CD met daarop drie titels:

FULL HOUSE: een eenvoudig kaartspel om punten waarbij de waarde (hoger of lager dan) van de eerstvolgende 'blinde' kaart geraden moet worden.

FRUITMANIA: een slot-machine (ofwel éénarmige bandiet). De machine heeft een extra 'gamble-option'.

ROULETTE: de bekende goktafel uit het casino. Dit spel kan met maximaal 4 spelers tegelijk gespeeld worden.

Alle drie de spellen zijn al wat ouder en al eerder uitgebracht. Nu kun je ze verzameld op een CD krijgen met daarbij nog 10 muziekstukken. Deze muziekstukken horen bij de spellen maar kunnen ook beluisterd worden via de 'juke-box'; een programmaatje dat ook op deze CD opgenomen is. De muziek komt rechtstreeks van de CD, dus goede kwaliteit en ook afspeelbaar via een CD-speler. De handleiding bij de spellen wordt ook via het scherm weergegeven en is erg beknopt. Voor de beginners zouden de handleidingen gedrukt moeten zijn om als naslagwerk te kunnen gebruiken bij de eerste oefeningen met de spellen.

Dat de spellen wat verouderd zijn is het duidelijkst te zien aan de graphics: erg eenvoudig en strak. Tegenwoordig ziet de software er wat beter uit. De spellen verouderen echter nooit en blijven leuk als je er van houdt. De muziek is uitstekend, maar hier speelt de smaak natuurlijk ook mee. Wie klassiek of jazz wil horen zal bij deze composities z'n tenen wel bij elkaar knijpen.

BEELD: 5
GELUID: 8
SPELKWALITEIT: 8
DOCUMENTATIE: 3
PRIJS: 7

TOWN WITH NO NAME

Softwarehuis: On-Line.
Joystick, afstandsbediening.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 129,=-

Voor de PC kan deze CD beter 'Town with no Sound' worden genoemd (zie CD-ROM software op pag. 7). Op de CD staan beide versies; zowel CDTV als CD-ROM en de CDTV versie werkt probleemloos. Het

verhaal speelt in het Wilde Westen en er wordt voornamelijk gewerkt met scrollings en animaties. In het spel zitten allerlei kleinere behendigheidsspellen verwerkt, die overbekend zijn van andere pakketten. Schietspellen kom je echter vrijwel overal tegen; zowel in het hoofdverhaal als in de andere spelletjes, want we zijn nu eenmaal de revolverheld die iedereen graag om zeep wil helpen. Er wordt gebruik gemaakt van gedigitaliseerde spraak, geluiden en effecten en het hoofdverhaal bevat regelmatig humoristische stukjes.

De beelden zijn eenvoudig en bevatten veel bruin- en geeltinten. De animaties en het scrollen zijn goed uitgevoerd. De spelletjes zijn eenvoudig en best aardig, maar het schieten overheerst, dus daar moet je van houden. Indien je de spellen met de afstandsbediening speelt zul je het knap benauid krijgen, want dit apparaat werkt te traag om snel te kunnen reageren op de acties van de tegenstanders of om de behendigheidsspellen vlot te kunnen spelen.

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

CD REMIX Version 2

Softwarehuis: Microdeal.
Keyboard/joystick/muis.
Richtprijs: FL. 99,95

Ik dacht in eerste instantie een sampler in handen te hebben, maar na enkele minuten bleek, dat dit gewoon een heel duur speeltje is. Het programma doet niets anders dan bij een audio-CD samples toevoegen om zodoende het origineel onherkenbaar te verminken met boeren, winden en kreunende meisjes. Leuk voor kinderen die net hun 'First Sony' ontgroeid zijn, al vraag ik me af of zij met de CDTV mogen stoeien. Verder kun je ook zelf samples monteren, maar daar het programma hiertoe geen technische snuffjes en visuele hulpmiddelen heeft, kun je hiervoor beter een 'echt' sample programma kopen. De beelden van de menu's zijn slecht: veel donkergrijs op een zwarte ondergrond. Nog slechter verzorgd is de handleiding, want deze staat op de CD en moet je zelf op papier overnemen vanaf het scherm.

BEELD: 4
GELUID: 7
SPELKWALITEIT: 2
DOCUMENTATIE: 1
PRIJS: 4



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 NMS 8220 + datarecorder, vele cas. en tijdschr. FL. 150,=. Tel. 010-4323414

Philips NMS 8245 MSX-2 met ingeb. 3.5" DS diskdrive. FL. 550,=. Salamander FL. 50,=. PPT deel 5 FL. 8,50. Nintendo (Game & Watch Table Top) LCD computerspel "Mario's Cement Factory" FL. 25,=. Alles in één koop FL. 600,= Tel. 050-264373, Groningen (Erik).

MSX-2 VG8235, printer, monitor, Turbo 5000 cart., Modem, joystick, software (o.a. Games Collection 1+2). Alles origineel en kompl. met handl. en tijdschr. voor FL. 750,=. Prijs niet vast. Bel: 030-252133 (Jan Peter).

MSX-2 NMS8255 met veel boeken, mappen, gidsen en ca. 50 diskettes met spellen, tekstverwerker e.a. software. Met joystick en Metal Gear cartridge. Alles voor slechts FL. 695,=. Tevens kontakt gezocht met PC gebruikers voor het uitwisselen van software. Tel. 05275-2366 (Robbert).

Philips MSX-2 NMS8250 + 512Kb. extern geheugen + 2 modules Metal Gear en Nemesis 2 (SCC) + Philips tekenblad en software + ca. 80 disks met nieuwste software o.a. zelfgemaakte tekeningen. Zie Artgallery van MCM. Alles in één koop voor FL. 800,=. Evt. ook los. Software Gids 1 t/m 7 FL. 20,=. Ease en Designer plus handleiding FL. 5,= p.st. MSX2 BASIC + MSX DOS en Sony MSX BASIC FL. 7,50 p.st. PPT1 en PPT 2 FL. 5,= p.st. Star LC20 printer met boeken, kabels en papier FL. 350,=. 600 x 3.5" DD FL. 600,=. Tel. 050-129167 na 16.00 uur.

MSX-2 NMS8250 + kl. mon. + joysticks + muis + 80 disks in bak + datarec. + toebehoren FL. 899,=. Tel. 08385-21424

Philips MSX-1 VG8020 met datarec., handl., joystick, 12 cass. met spellen, 18 MSX Gidsen, 11 Software Gidsen, 8 MSX Club mag., 9 MCM, 2 MSX Info's, C.U.C., P.P.T., Vraagprijs FL. 350,=. Tevens F-1 Spirit, King's Valley 2, Hole in One Prof. FL. 50,= p.st. Tel. 085-212297

MSX-2 NMS8250 met 256Kb., monitor, printer, muis, joystick, datarec., veel orig. software op disk en cass. Samen met boeken en tijdschr. in één koop FL. 1000,=. Tevens cartridges voor FL. 50,= p.st. Nemesis 2, Nemesis 3, Metal Gear, Usas, Vampire Killer, F1-Spirit, King's Valley 2, Maze of Galious, Super Rambo Special en Flightsim. met Torpedo Attack. Computer en cartridges samen voor FL. 1350,=. Tel. 05900-49224 (niet op zondag).

PC AANGEBODEN

Philips 3202 AT, 80286 16 Mhz., 640Kb. ram, Rom BIOS 2.12, 20Mb. harddisk, 3.5" diskdrive, Hercules monochrome kaart en monitor, 101 keyboard. Met sleutel beveiligd, in goede staat. Met originele MS-DOS 3.3 en boekjes voor monitor en computer. Alles voor slechts

FL. 1250,=. Bel of schrijf naar Fam. Knuiman, Randwijksingen 4, 6581 CE Malden. Tel. 080-584804.

Epic, origineel met handleiding FL. 70,=. Tel. 05490-21146, vragen naar Bernie. B.g.g. 035-315976 vragen naar Robert.

Populous, Mines of Titan FL. 25,=. Spellcasting 101, Castles FL. 60,=. Spellcasting 201, Might & Magic 3, Heart of China (VGA256) FL. 70,=. Excl. porto. Ruilpartners ook welkom. Kees Boons. Daslaan 35. 5581 CB Waalre.

Te koop of te ruil: Heart of China (VGA 3.5") origineel met handleiding en doos. Tel. 045-314816 (Peter, na 18.00 uur).

Profi-Data 386DX-40Mhz., 64Kb. cache met o.a. 4Mb. geheugen, 2 x Seagate ST225 harddisk, 1.2Mb. 5.25"HD diskdrive, Samtron SVGA kl. mon. 70Hz. 0.28p non-interlace (1024x768), Ahead SVGA videokkaart 70Hz. (1024x768x256) met 1Mb. geheugen, Genius muisset, 101 toetsenbord, MFM floppy/harddisk controller, Covox geluidskaart en veel (Shareware/PD) software. Alles in goede staat voor FL. 2599,=. Ook los te koop. Tevens mainboard 286/10Mhz. met 1Mb. geheugen en handleiding voor FL. 99,=. en 5.25"DD diskdrive voor FL. 75,=. Tel. 08894-50209 na 16.00 uur, vraag naar Nico.

Originele software Waterloo (inkl. landkaart) FL. 15,=. Larry 1 + KQ 3 + SQ 1/2 + Holy Card-games samen FL. 105,=. World Cup '90 + NBA Basketball + Soccer + Beach Volley + Parijs Dakar '90 samen FL.125,=. (zonder Soccer FL. 115,=). Prince of Persia + Rampage + Golden Axe + Double Dragon 1/2 FL. 125,=. (elk spel apart FL. 35,=). Eagles Nest + Crystals of Arborea + Airborne Ranger + Speedball 1 samen FL.100,=. Kinderpakket: tekenen (2 disks) + Lingo + Ski of Die samen FL.25,= of FL. 10,= p.st. Alles excl. verzendkosten. Schrijf naar M.Schwillens, Hermelijnkwartier 54, 5431 KJ Cuijk.

Night Shift FL. 42,50. Noordzee Missie FL. 25,=. Origineel en in perfecte staat. Per Bonomi, Texelhof 97, 2036 KD Haarlem. Tel. 023-364784.

Novotel 2400 interne modem FL. 200,=. PCMouse incl. software FL. 50,=. 600 x 3.5"HD FL. 1000,=. Tel. 050-129167 na 16.00 uur. Alles nieuw! Moet weg wegens verkoop PC.

Originele Spirit of Excalibur, compleet met handleiding voor FL. 80,=. Tel. 038-656892 (Rob).

Originele software met handleidingen: Ultima Martian Dreams FL. 69,=. P.Q.3 FL. 79,=. Larry 5 FL. 79,=. Willy beamish FL. 79,=. Centurion FL. 59,=. Altered Destiny FL. 49,=. Prophecy 1 The Viking Child FL.49,=. Might & Magic 3 FL. 69,=. Floris Oranje, Jan Witkampstraat 16, 3065 NA Rotterdam. Tel. 010-4471270.

Origineel met handleiding. Test Drive 3. Super Tetris, Mavis Beacon Teaches Typing 2. Chessmaster 3000 for Windows. Tevens 2 Quickshot joysticks. Tel. 020-6632044.

Origineel met handleiding: Conquest o/t Longbow HD/VGA FL. 75,=. Monkey Island 1 5.25"DD CGA/EGA FL. 50,=. Rise o/t Dragon 3.5" VGA FL.75,=. Heart of China 3.5"HD/VGA FL. 75,=. Teenage Mutant Turtles 5.25"DD CGA/EGA FL. 50,=. Tel. 01180-35489

AMIGA AANGEBODEN

Nordic Power Cartridge V3.2 voor A500/1000. Veel functies. O.a. graphics-grabber, Soundmonitor, trainermode etc. FL. 175,=. Tevens Shadow Warriors. Origineel spel met handleiding FL. 40,=. Tel. 03463-52888 (Ronald).

Voor Amiga: Gods FL. 60,=. SimCity/Populous FL. 60,=. Battle Master FL. 50,=. Hero Quest FL. 45,=. Chips Challenge FL. 30,=. Bard's Tale 2 FL. 20,=. Colorado FL. 15,=. Daly Thompsons O.C. FL. 20,=. Gold o/t Aztecs FL. 15,=. Power Up com. FL. 55,=. Tel. 010-4323414.

Book of Games 2 (Sierra), The Killing Cloud, Nightbreed, Flight Simulator 2 en Flood voor FL. 25,= per stuk. Jump Jet FL. 5,=. Alles origineel met handleiding. Tel. 05190-97189 (Gerlof).

Soundlab + boxen FL. 140,=. Amiga mouse FL. 40,=. Tevens gezocht demo's, samples, modules en sources voor de Amiga. Tel. 050-129167 na 16.00 uur.

Amiga 500 met extra drive, 1Mb., A590 harddisk, Heart of China, Rise o/t Dragon, A-10 Tank killer. Alles compleet en origineel. Amiga is een half jaar oud. FL. 1700,=. Tel. 05243-2651.

NINTENDO AANGEBODEN

Nintendo Game Boy. Nog geen jaar oud en weinig gebruikt. Inkl. 3 spellen, game light, opbergtas, inschrijfformulieren Nintendo Club, Nintendo gidsen en folders. Alle compleet en in goede staat. P.n.o.t.k. Tel.01621-13785 (liefst na 15.45 uur).

SEGA AANGEBODEN

Sega Megadrive inclusief jypad, Sonic The Hedgehog, Altered Beast, Strider, Road Rash, alle handleidingen, verpakking en snoeren. Slechts 7 maanden oud Nieuwprijs FL. 896,= vraagprijs FL. 599,=. Dagobert Wellink, Zonenge 10-10, 6903 EX Zevenaar. Tel. 08360-25691

MSX GEVRAAGD

Gevraagd F1-Spirit voor FL. 45,=. Aangeboden King Kong 2 voor FL. 45,= of mijn King Kong 2 ruilen tegen F1-Spirit. Alles origineel. Marcel Bijman, Venderinklanden 22. 7542 MK Enschede. Tel. 053- 772943.

PC GEVRAAGD

Gezocht: Thunderboard, Soundblaster (1.5 of 2.0), MDO- Intersound Verder Asterix, Marble Madness, Sea Rogue, div. Sierra, Delphine en Origin spellen. Alles origineel met handleiding. Gezocht PC-gebruikers voor het uitwisselen van muziek modules (*.MOD) en spelsoftware. Tevens iemand die een Disney Sound of Covox D/A converter (kabel) kan maken of wil verkopen tegen een redelijke prijs. Tel. 046-748246 (Rik).

Gevraagd Soundblaster Pro Standard + software voor ca. FL. 400,=. Tel. 08385-21424

AMIGA GEVRAAGD

Gezocht voor Amiga: harddisk voor ca. FL. 300,= en niet ouder dan 2 jaar. Tel. 010-4323414

Gevraagd voor Amiga: SWIV en/of Super Monaco GP. Beiden origineel met handleiding en

doos. Raymond Barner, 't Salm 2, Zaandam.
Tel. 075-168774

Amiga 500 met 1Mb. geheugen max. FL.
650,-. Tel. 050-129167 na 16.00 uur.

PC RUILEN

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

Startrek 25th Anniversary tegen Populous 2, Planet's Edge of FL. 89,-, Tracoon 2 + West European Scenery tegen F-117A Nighthawk. Alles origineel met handleiding. Tel. 03403-73582 (Francis)

Mijn originele Supremacy, Star Control en Adventures of Robin Hood ruilen tegen Hard Nova, Battle Isle, SimAnt of Populous 2. Ook origineel. Schrijf naar Patrick Starremans, Merkelbeekstraat 80, 6441 KM Brunssum of bel 045-254003 na 18.00 uur.

Mijn originele WC 1, Heart of China, Rise o/t Dragon, Cruise for a Corpse, Larry 1/3/5, SQ 1/4 (4 VGA), KQ 1/5, PQ 1/3, Indy 4, Castle of Dr. Brain, Pro Tennis Tour 2, SWOTL, Red Baron, Colonel's Bequest, Elvira 1/2, Ecoquest, Monkey Island 2, Willy Beamish, Countdown, Operation Stealth, Indy 3, Mean Streets, Conquest o/t Longbow tegen jouw Hill Street Blues, S101, S202, Floor 13, M&M 3, Gods, Simpsons, F-117A, Hero's Quest 2/3, Stellar 7, Nova 9, Jones i/t fast lane, Sorcerian, Silpheed, Fire Hawk (Thexder 2). Tel. 01731-9741 (Laurens)

Ik heb (origineel met handleiding): SimCity + Populous, SimEarth, Civilization, Fun Pack (Testdrive 1, Airplane Factory, Chuck Yeagers Flightsim., Paperboy 1, Indoor Sports). Ik wil één van deze spellen ruilen tegen één van de volgende (ook alleen origineel met handleiding): Lord o/t Rings 2, Wing Commander 2, Storm Across Europe, NAM, Stratego, Jones i/t Fast lane, Pirates en Jetfighter 2. Tel. 01899-16495, vraag naar Merijn.

Mijn Wing Commander 1, Police Quest 1, King's Quest 5, Willy Beamish, Conquest o/t Longbow, Blues Brothers, Test Drive 3, Indy 4, Depaint 2 tegen jouw Last Ninja 2, Final Flight, Double Dragon 3, Samurai the way o/t Warrior, Streetfighter 1/2, Streets of Rage, Last Samurai, Bruce Lee lives. Alles origineel en VGA. Tevens elektronische woordenboeken en World Atlas 2.0 gevraagd. Tel. 023-335633 (Cap).

Wij hebben origineel en compleet met handleiding: KQ 2,3,4, PQ 1,2,3, SQ 1,2,3,4, Eco Quest 1, Larry 1,2,3, Castle of Dr. Brain, Conquest o/t Longbow, Martian Memorandum, Stellar 7, Future Wars, Monkey Island 1,2, Budokan. Ruilen tegen: Epic, Civilization, SimEarth, Star Trek 25th Anniversary, Falcon 3.0, Super Macy, Gunship 2000, Realms, Perfect General, Wing Commander 2 en andere spellen. Tel. 08340-45965 (Martin) of 08240-42744 (Joris).

Originele MS-DOS software met handleidingen te ruil aangeboden en gevraagd. Ik heb o.a. Castles, Populous, Supremacy, Centurion, Civilization. Ik zoek o.a. Realms, SimAnt, Wing Commander 1 en 2, M&M 3, Harpoon 1.2.1, Uncharted Waters, A-Train, Ultima 7, Battle Isle, Planet's Edge, Sea Rogue, The Perfect general, Storm Across Europe. Evt. met kleine bijbetaling. Mike de Waal, Borgharenweg 11, 6222 AA Maastricht. Tel. 043-637267 of 04990-76266.

Mijn Magic Candle 1, Indy 3 (The Last Crusade), Monkey Island 1, Operation Stealth en Stormlord tegen jouw Sea Rogue, Planet's Edge, Elvira, Eye o/t Beholder, Monkey Island 2. Alles origineel met handleidingen! Mijn spel-

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. Het boekje is 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, KEEP THE THIEF, KING OF THE BEACH, KING'S QUEST 4, LEISURE SUIT LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST), RICK DANGEROUS 2, SHADOW OF THE BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, THE LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, XENON 2, ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS.

Bestellingen:

Dit hintboek kost FL. 15,- inclusief verzendkosten en is 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 'hintboek PC'.

Bel voor informatie: 03200-47218

len evt. ook te koop. Tel. 01887- 1633, vraag naar Emile.

Mijn Wing Commander 1, Cosmo 2, PQ1 (EGA), KQ5, Willy Beamish, Monkey Island 2, D-Paint 2, Conquest o/t Longbow, Test Drive 3, Indy 4, F-29 en Blues Brothers tegen jouw Secret Missions disks van Wing Commander 1, Bard's Tale 3, Epic, Dune, Elf, Gods (voor Soundblaster), Elvira 2. Alles VGA en origineel met handleidingen. Tel. 023-335633, vragen naar Guirec.

Te ruil: Ultima 7 The Black Gate tegen recent origineel spel. Tel. 08385-21424

Mijn originele Startrek 25th Ann., Cruise for a Corpse, Fascination, Elvira 2 (Ned.), Monkey Island 2, Police Quest 3, Martian Memorandum, Willy Beamish, Laar 5, e.a. allen VGA tegen jouw Dune, 1869, Another World, Indy 4, Darkseed, Laura Bow. Tel. 033-805185 na 19.00 uur, vragen naar Henk.

Mijn originele Spirit of Excalibur tegen jouw Indy 4, Gobliins of ander origineel spel. Tel. 038-656892 (Rob).

Mijn E o/t B 2, Conquest o/t Longbow, Startrek 25th Ann., SQ1 (VGA), Falcon 3.0 en Megafortress ruilen tegen Wing Commander 2, Epic, Aces o/t Pacific, Soundblaster software, data-disk van SWOTL of Links. Evt. ook andere spellen. Alles origineel! Tel. 040-123721 (Paul).

DIVERSEN

Gezocht: geheugenbeheerder voor 286 computer om van 1024Kb. extended geheugen gebruik te kunnen maken (b.v. Netroom 2.1 of

Turbo EMS). Wouter Nieuwenhuis. Tel. 02977-26677

Gevraagd: emulators voor allerlei computers om te gebruiken op een MS-DOS computer. B. van der Veer. Tel. 05158-2475 (kontakadres, ik heb zelf geen telefoon, gewoon naam en nummer geven).

Te koop gevraagd: Software Gids nr. 1. Tel. 05291-2167 (Bas).

Ik zoek contact met MS-DOS/VGA gebruikers om grafische public domain mee uit te wisselen zoals .GIF arb., .FLM of .GL filmpjes (niet porno), ook .MOD .NST of .VOC files voor Soundblaster. Bel naar: Wouter Nieuwenhuis, 02977-26677.

PC: Te koop Larry 5, Stacker 2.0 UK. Evt. ruilen tegen andere software.

MSX: Te koop MSX-Gidsen 3 t/m 27 + extra editie 1/2, MCM's 39 t/m de nieuwste. Tel. 01892-16185 (Jeroen).

Gezocht: MS-DOS gebruikers (AT/VGA) voor het uitwisselen van software, tips etc. Ook zoek ik de nummers 1 t/m 6 en 8 van de Software Gids. ZEER hoge beloning! Bel of schrijf naar Yves Bonroy, Baronielaan 337, 4835 JN Breda. Tel. 076-614490.

Kontakt gezocht met MS-DOS gebruikers voor het uitwisselen van contacten, tips, software, oplossingen etc. (redelijk op de hoogte). Schrijven naar Joris Hermens, Glanzerhof 37, 5709 GG HELMOND.

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

10 Great Games	Fl 119,-	Gunship 2000	Fl 139,-	Quest for Adventure I	Fl 129,-
A-320 Airbus	Fl 149,-	Harpoon 1.2.1	Fl 129,-	Prophecy o/t Shadow	Fl 108,-
Aces of the Pacific	Fl 129,-	Harpoon Battleset 3, 4 à	Fl 49,-	Quest + Glory	Fl 108,-
Anc. Art of War at Sea	Fl 59,-	Harpoon Editor	Fl 69,-	Rampart	Fl 108,-
B-17 Flying Fortress	o.A.	Heart of China	Fl 129,-	Red Baron	Fl 129,-
Bandit Kings of China	Fl 129,-	Heimdall	Fl 108,-	Realms	Fl 108,-
Bane of the Cosmic Forge	Fl 129,-	Hero Quest	Fl 119,-	Robin Hood	Fl 98,-
Bard's Tale II, III à	Fl 49,-	Hyperspeed	Fl 139,-	Secr. Weap. o/t Luftwaffe	Fl 129,-
Bard's Tale Constr. Set	Fl 98,-	Indiana Jones IV	Fl 119,-	P-38,P-80,He 162,DO-335 à	Fl 59,-
Battle Chess	Fl 49,-	Ishar	Fl 98,-	Shadow Sorcerer	Fl 98,-
Battle Isle	Fl 108,-	King's Quest V	Fl 129,-	Shadowlands	Fl 98,-
Buck Rogers II	Fl 98,-	L'Empereur Napoleon I	Fl 129,-	Shuttle	Fl 159,-
Carrier Strike	Fl 129,-	Larry I+II+III	Fl 159,-	Sim Ant	Fl 119,-
Champions of Krynn	Fl 98,-	Larry V	Fl 129,-	Sorcerers get all Girls	Fl 98,-
Chessmaster 3000	Fl 119,-	Laura Bow II	Fl 129,-	Sorcerer's Appliance	Fl 139,-
Chuck Yeager's Trainer2	Fl 49,-	Legend	Fl 108,-	Soundblaster	Fl 329,-
Civilization	Fl 129,-	Lemmings I	Fl 108,-	Soundblaster Pro	Fl 599,-
Conflict: Korea	Fl 108,-	Lemmings II	Fl 98,-	Space Quest IV	Fl 129,-
Conflict: Middle East	Fl 108,-	Lord o/t Rings dl.I, II à	Fl 108,-	Spirit of Excalibur	Fl 119,-
Conquest of the Long Bow	Fl 129,-	Lost Treasures Infocom	Fl 149,-	Star Trek: 25th Anniver.	Fl 119,-
Crisis in the Kremlin	Fl 129,-	The Lost Admiral	Fl 139,-	Testdrive III ver.2.0	Fl 98,-
Cruise for a Corpse VGA	Fl 98,-	Lure o/t Temptress UK	Fl 119,-	Testdr.III Road & Car	Fl 49,-
D-Generation	Fl 119,-	Martian Dreams	Fl 119,-	Their Finest Hour	Fl 98,-
Death Knights of Krynn	Fl 98,-	Maupiti Island	Fl 98,-	Their Finest Missions	Fl 59,-
Darklands	o.A.	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	Fl 129,-	Megafortress: Data-disk	Fl 79,-	Twilight 2000	Fl 129,-
Dune	Fl 108,-	Mig-29 Super-Fulcrum	Fl 139,-	Ultima trip.IV,V,VI va.	Fl 89,-
Dungeon Master	Fl 108,-	Might & Magic III	Fl 139,-	Ultima IV+V+VI	Fl 129,-
Elvira: Mistr. of Dark	Fl 129,-	Monkey Island II	Fl 108,-	Ultima VII	Fl 129,-
ElviraII UK-Fl 129,- NL-Fl	139,-	MS-Flightsimulator	Fl 129,-	Underworld	Fl 129,-
Epic	Fl 108,-	Flight Planner	Fl 98,-	Vengeance of Excalibur	Fl 119,-
Eye of the Beholder	Fl 98,-	Diverse Scenery-disks à	Fl 59,-	Western Front	Fl 108,-
Eye of the Beholder II	Fl 108,-	Obitus	Fl 108,-	Willy Beamish	Fl 129,-
Falcon 3.0d	Fl 149,-	Patton Strikes Back	Fl 129,-	Wing Commander deLuxe	Fl 149,-
Fighter Command	o.A.	Planet's Edge	Fl 129,-	Wing Commander II	Fl 129,-
F-117A Nighthawk	Fl 129,-	The Perfect General	Fl 139,-	Speech Acc. Disk	Fl 59,-
Flames of Freedom	Fl 139,-	Phantasy Bonus Edition	Fl 59,-	Spec. Operat. I, II à	Fl 69,-
Global Effect	Fl 108,-	Police Quest III	Fl 129,-	Wizardry I,II,III,IV à	Fl 59,-
Gateway	Fl 108,-	Pools of Darkness	Fl 98,-	Wrath o/t Demon	Fl 108,-
Gods	Fl 108,-	Power Hits	Fl 98,-	Zork I, II, III à	Fl 49,-
Great Napoleonic Battles	Fl 98,-	PowerMonger	Fl 108,-		

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.

DRAGON PD

"the care company"

AT 386 DX-40

- 4 MB geheugen
- 105 MB Harddisk
- 3.5" & 5.25" Diskdrive
- Multi I/O
- SVGA Kleuren monitor
- 1 MB SVGA Kleuren kaart
- Toetsenbord, muis
- inclusief: 1 jaar garantie & thuisbezorgd

Set prijs **fl. 2995,00**

ruim 1700 Gametitels leverbaar
Bel voor GRATIS catalogus

Diskettes

- 50 3.5" DD/DS
- 50 3.5" HD/DS

fl. 75,00
fl. 100,00

Volop PD voor PC, AMIGA en MSX
fl. 3,50 per diskette + fl. 2,50 verzendkosten

Prijzen zijn inclusief BTW en verzendkosten.
Prijswijzigingen en leverbaarheid onder voorbehoud.

DRAGON PD

De niërs 26
5463 NX Veghel
Tel. 04130-53702
K.V.K. 63911
ABN- AMRO 43.31.09.491

Openingstijden: Maandag t/m Zaterdag van 09.00 tot 24.00