

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-,
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

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

VERSCHIJNT 6X PER JAAR
NOVEMBER/DECEMBER 1992
FL. 7,95 / Bfr. 155

GIDS

NR. 16

PC CD-ROM:

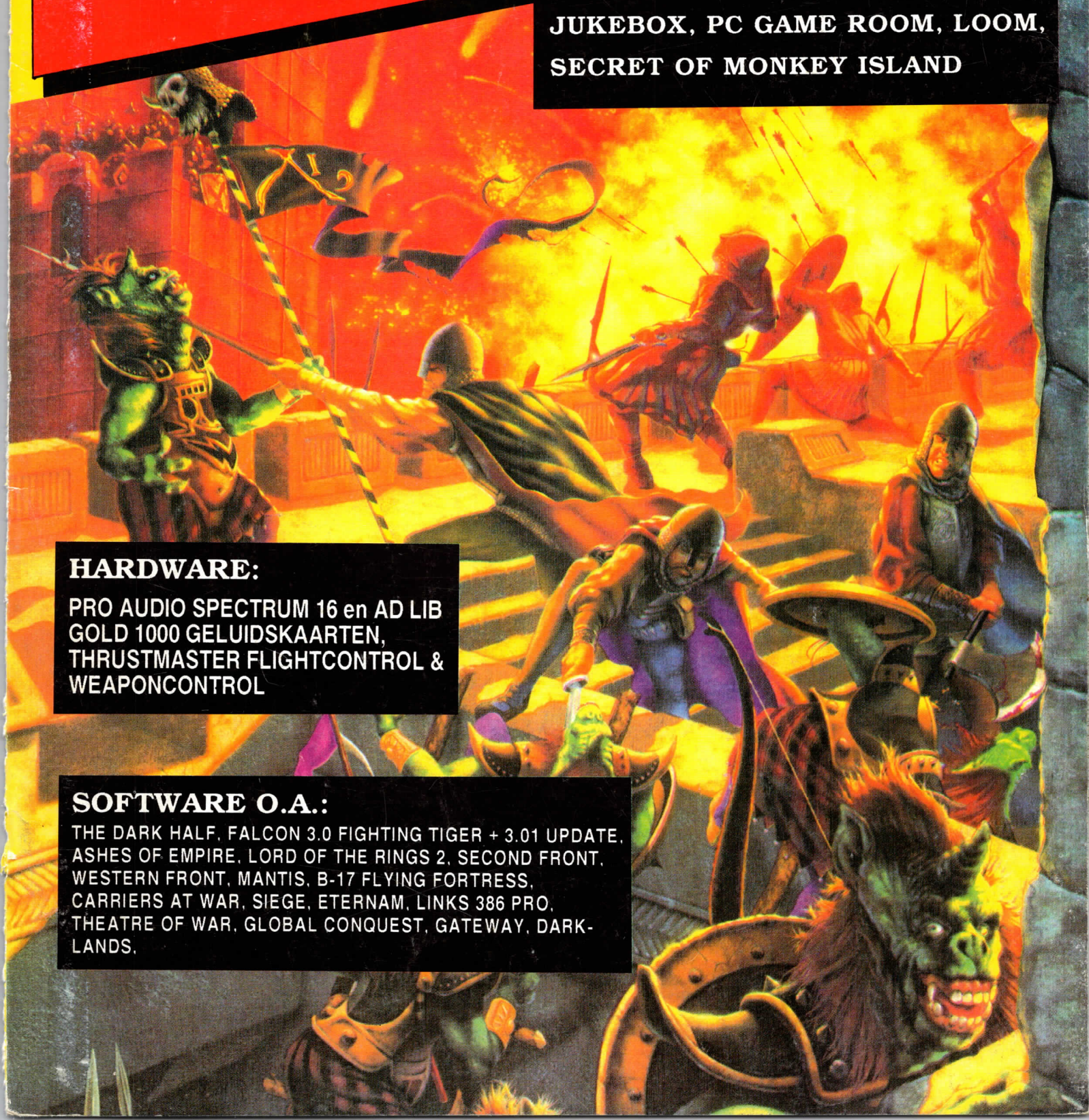
JUKEBOX, PC GAME ROOM, LOOM,
SECRET OF MONKEY ISLAND

HARDWARE:

PRO AUDIO SPECTRUM 16 en AD LIB
GOLD 1000 GELUIDSKAARTEN,
THRUSTMASTER FLIGHTCONTROL &
WEAPONCONTROL

SOFTWARE O.A.:

THE DARK HALF, FALCON 3.0 FIGHTING TIGER + 3.01 UPDATE,
ASHES OF EMPIRE, LORD OF THE RINGS 2, SECOND FRONT,
WESTERN FRONT, MANTIS, B-17 FLYING FORTRESS,
CARRIERS AT WAR, SIEGE, ETERNAM, LINKS 386 PRO,
THEATRE OF WAR, GLOBAL CONQUEST, GATEWAY, DARK-
LANDS.



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 October 1992

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke) ..	69
*UNIX in a Nutshell (REI)	29
*Programming Windows 3.1 (Petzold) ...	119
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) .	19,50
Falcon 3.0 Air Combat (MCG)	49
Inside OS/2 2.0 (NRP)	89
Upgrading and Repairing PCs, 2nd Ed.	89
Leidraad Windows 3.1 NL (WSO)	19,95
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA)	29,50
Indiana Jones Fate of Atlantis Hint Bk	35
Leidraad WordPerfect 5.1 Windows ..	14,95
Basiscursus MS Windows 3.1 NL (ACA)	29,50
Clipper Compleet 5.01 (STA)	79,50
Using OS/2 2.0 (QUE)	69
Werken met de Sound Blaster (SYB) ...	69
Programming FoxPro 2.0 (ZIF)	99
Basishandleiding OS/2 2.0 (BIJ)	15
Grote MS-Flight Simulator 4.0 Boek	39,90
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA)	29,50
Bit-Mapped Graphics (WIN)	69
Adobe Illustrator Ontwerpgids 3.2 (ADD)	75
Object-Oriented Progr Turbo C++ (TWG)	69
Official Adobe PhotoShop Handbook (BAN)	69
Uitme Word 2.0 voor Windows Boek	59,90
Using Excel 4 for Windows (QUE)	79
Mastering WordPerfect 5.1 for DOS (SYB)	65
Eye of the Beholder II ClueBook	35
PC World Excel 4 for Windows Handbook	79
Sid Meier's Civilization (PRI)	49
Novell NetWare 2.2/3.x Leerboek (ACA)	78

DOS 5, OS/2, Windows 3.1	
DOS Handboek voor Programmeurs	68
*Complete DOS 5.0 Boek NL ...	89
*Werken met OS/2 2.0	79,50
*OS/2 2.0 Complete	69
De Windows 3.1 Expert	89,90
Windows voor Kinderen (AWB). 32,50	
MS-Windows 3.1 Power tools ...	99
*Programming Windows 3.1, Petzold	119
Undocumented Windows 3.1 (ADD)	99
*Windows 3.1 Intern	99
*Windows Progr Guide to Resources	89
Windows Progr Guide to OLE/DDE	89
Windows 3.1: Developer's Guide	99
Windows 3.1 Networking (NRP)..	89
Werken met GeoWorks Ensemble .	49

Programmeertalen

Programmeren in MS-VisualBasic	69
*Visual Basic Game Programming	99
Windows++ (ADD).....	79
Mastering Borland C++ 3.1 (SAM)	89
*Borland C++ 3.1 Object Or Progr	69
*Werken met Microsoft C++ 7 ...	69
Programmeren met Turbo Pascal	69
*Gev Progr Turbo Pascal Wind. 79,50	

Macintosh

Werken met Cubase - ST & Mac .	25
Inside Macintosh: Memory	69
Microsoft Excel 4 Companion Mac	79
*Using Microsoft Works 3 Mac ..	65

CAD

AutoCAD Rel. 12 for Beginners	49
*Mastering AutoCAD Release 12	75
DesignCAD Inside & Out	99
Complete Guide MicroStation 3D	99
MicroStation for AutoCAD Users	79
*101 MDL Commands	119
*Inside MicroStation, 2nd Ed...	79

Databases, Graphics, Ge ntageerd

dBASE IV 1.5 Developer's Handb.	75
Understanding dBASE IV 1.5 DOS	69
*Complete dBASE IV 1.5 Boek ...	99
FoxPro 2.0 Developer's Handbook	79
Straley's Cursusboek Clipper 5	85
Mastering Paradox 4 for DOS ..	69
*Using Paradox 4.0	79
*PC Cursus Freelance GraphicsWin	29
Werken met MS-Works 2.0 Windows	69
*Basiscursus MS Works Windows	29,50

Spreadsheets, WordProcessors, DTP

*Werken met Excel 4 Windows NL	89
Running Microsoft Excel 4	69
Mastering Excel 4 for Windows	69
Werken met Quattro Pro 4.0 ...	98
*Quattro Pro Windows Inside Out	69
*Mastering Ami Pro 3	55
*Werken met WP 5.1 Wind. Interim	69

Utilities, Games, Netwerken

*Using Norton Desktop for DOS .	69
*SYBEX Games Boek 8: FALCON 3	34,50
*Inside LANtastic version 4 ...	79
*Basiscursus Novell 2.2/3.x .	29,50

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

Amiga

CrossDOS 5 + CrossPC .	149
*SAS/C Lattice C 6.0 ..	699
The Games '92	99
Lure of the Tempess .	109
Mini Office Amiga	189
*Legend	109

Mac

AccessPC 2.0	219
After Dark 2.0	119
Excel 4.0	899
Heart of China	119
MacTools Deluxe 2.0 ..	219
More After Dark	89
*Now Utilities 4.0	299
Railroad Tycoon	149
Scenery Upgrade 3 FS.4	69
V for Victory	149
Wordperfect Mac 2.1 UK	799

ST

Push-Over	89
Sensible Soccer	89

PC TOEBEHOREN

*Pro Audio Spectrum 16	749
Miracle Piano Teaching	999
*VideoMaster PV-640M	
VGA->TV converter .	769
CD-ROM CADDY	25
SoundBlaster 2.0	299
SoundBlaster Pro 2.0 .	549
*Microsoft SoundSystem ver	
*AdLib SoundCard	129
*AdLib GOLD 1000	549

** NIEUW voor FALCON 3 ***
 FALCON CAMPAIGN DISK 1 79
 Operation: Fighting Tiger
 incl. Falcon 3.01 patch!

PC SOFTWARE TOP 20

Scenery Disk Nederland	99
*Falcon Campaign Disk 1	79
Flightsimulator 4.0 ..	129
Fate of Atlantis	139
Aircraft/Scenery Design	89
Sound,Graphics Upgrade	99
Falcon 3.0	169
Scenery Enhancement Ed.	99
Turbo C++ 3.0 for DOS	159
*A-Train	139
QEMM 386 6.02	179
*Dagger of Amon Ra	129
Scenery Disk Europe ..	59
Civilization	139
Ultima Underworld ...	139
MS-DOS 5 NL Upgrade ..	199
Aces of the Pacific ..	139
*B-17 Flying Fortress .	149
*A320 Airbus	149
Ultima VII	119

PC CD ROM software

Battle Chess Enhanced	199
CICA MS Windows CDROM	59
*Black Box 4	299
Shareware Games	99
*LOOM CD-ROM	149

PC toepassingen (incl BTW):

Address Book Plus 3.0	189
Corel DRAW 3.0 UK	1389
*dBASE IV DOS 1.5 NL ...	1849
DOSFax Pro 2.0	189
Excel 4.0 NL	1199
HiJaak for Windows ...	499
Paradox for DOS 4.0 UK	1349
PC Paintbrush 5+	329
PrintShop Deluxe (386)	169
ProComm Plus for Windows	329
Quattro PRO 4.0 NL ...	979
*Quattro PRO WinDOS UK	729
(4.0 DOS + 1.0 Windows)	
QuickScore Deluxe	299
TimeWorks Publisher 3/W	499
Windows Draw 3.0 UK ..	469
WordPerfect Works UK .	299
*Zoo Keeper	149

PC utilities (incl BTW):

*Adobe Value Pack	149
*Borland BRIEF 3.1	379
*hDC Power Launcher 2.0	199
*MenuWorks Personal 2.0	99
*PC Tools 8.0 verwacht!	
PKLITE Professional ..	389
*PrimeType WP DOS&Window	249
Typecase (130 TrueType)	249
Stacker 2.0	299
SuperPrint 2.2 HP	349
SuperStor 2.04	269
WinMaster	259
*XTree for Windows	229

PC talen (incl BTW):

Borland C++ 3.1	699
Q+E Database/VB	399
Turbo C++ 3.1 Windows	239
*Win/Sys Library (TPW,C)	349

PC games (incl BTW):

Aces of the Pacific ...	139
B-17 Flying Fortress ..	149
Carrier Strike	139
*Carriers at War	119
*Clouds of Xeen	149
Darklands	149
Dungeon Master	119
Eternam	119
Falcon Campaign Disk 1	79
Global Conquest	139
Grand Prix Unlimited ..	119
*Jimmy White's Snooker .	109
Links 386 Pro (SuperVGA)	159
*Lost Files of Sherlock	139
*Mantis XF5700 Fighter .	149
*Microsoft Golf Windows	149
PGA Tour Golf Windows .	139
Prophecy of the Shadow	109
*Quest for Glory 3	139
*Red Baron Mission Build	69
Scenery Upg Grand Canyon	69
*Scrabble DeLuxe Windows	149
*Siege	99
Special Forces	129
Tetris Classic	99
*Ultima7: FORGE OF VIRTUE	69
World Tennis Champion .	119

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

Vraag onze GRATIS CATALOGUS aan! *
 * We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
 * kaartje stuurt met je naam en adres. *
 * Vermeld tevens: 'SOFTWARE GIDS' *

Amstel 312 (t.o. Carré) | 1017 AP Amsterdam | Fax (020) 226668 | Postbank 4475158 | NMB 697915646

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

dealer aanvragen welkom

SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA

Software Gids nr. 16 nov./dec. 1992
Nummer 17 verschijnt begin januari 1993

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:

Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221

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

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

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.
Arjan Dasselaar.
Erik Sonnega.
Tycho Schmidt.
Martijn van Glabbeek.
Frank Buurman.

Commerciële advertenties,

inl.abonnementen e.d.:

José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:

BETAPRESS, Gilze.

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

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

THE DARK HALF	7
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	7
FALCON 3.0 FIGHTING TIGER + 3.01 UPDATE	8
ASHES OF EMPIRE	9
THE TWO TOWERS (LORD OF THE RINGS 2)	14
GRAND PRIX UNLIMITED	15
TETRIS CLASSIC	17
DEMON BLUE	17
CLIK CLAK	17
DUNGEON MASTER	18
GUY SPY	19
SUPAPLEX	19
SECOND FRONT	20
WESTERN FRONT	21
THE CARL LEWIS CHALLENGE	21
MANTIS	23
B-17 FLYING FORTRESS	24
CARRIERS AT WAR	25
SIEGE	27
ETERNAM	28
LINKS 386 PRO	30
THEATRE OF WAR	31
HOOK	32
NICK'S PICKS	33
PUSH OVER	33
GLOBAL CONQUEST	34
GATEWAY	35
DARKLANDS	36
QUEST FOR GLORY 1: UPDATE VGA VERSIE	39
QUEST FOR GLORY 3: PREVIEW	39
SPACE CRUSADE	40
HARPOON UPDATE	41
DESIGN YOUR OWN RAILROAD	43
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	44
RED BARON MISSION BUILDER	44
THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	45
TOYOTA CELICA GT4 RALLY	46
NFL FOOTBALL	46
DAVID LEADBETTER'S GOLF	46

PC CD-ROM

JUKEBOX	11
PC GAME ROOM	11
LOOM	26
SECRET OF MONKEY ISLAND (1)	26

AMIGA

THE DARK HALF	7
ASHES OF EMPIRE	9
CRAZY CARS 3	16
DUNGEON MASTER	18
GUY SPY	19
SUPAPLEX	19
THE CARL LEWIS CHALLENGE	21
CARRIERS AT WAR	25
PUSH OVER	33
QUEST FOR GLORY 3: PREVIEW	39
SPACE CRUSADE	40
PREMIERE	42
TOYOTA CELICA GT4 RALLY	46
NFL FOOTBALL	46
WIZKID	47
ZOOL	47

ATARI-ST

ASHES OF EMPIRE	9
CRAZY CARS 3	16
DUNGEON MASTER	18
GUY SPY	19
THE CARL LEWIS CHALLENGE	21
PUSH OVER	33
SPACE CRUSADE	40
PREMIERE	42
TOYOTA CELICA GT4 RALLY	46
NFL FOOTBALL	46
WIZKID	47
ZOOL	47

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

RISE OF THE DRAGON: OPLOSSING	48
INDIANA JONES 4: OPLOSSING	49
CENTURION, DEFENDER OF ROME: TIPS	50
MEANSTREETS: OPLOSSING	51
HINTS EN TIPS	51/52
SPELLCASTING 201: OPLOSSING	52

HARDWARE

PRO AUDIO SPECTRUM 16 GELUIDSKAART	4
AD LIB GOLD 1000 GELUIDSKAART	6
THRUSTMASTER FLIGHTCONTROL & WEAPONCONTROL	53

DIVERSEN

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

VOORWOORD

LEVERTIJD 1 JAAR!

Gelukkig is de levertijd van boeken en software meestal aanmerkelijk korter dan de hierboven genoemde periode, maar toch komt het voor. De softwarehuizen zijn erg snel met het aankondigen van nieuwe titels en erg optimistisch waar het gaat om het aankondigen van verschijningsdata. De importeurs nemen deze titels en de verschijningsdata op in hun lijsten en dan is het voor alle partijen (importeur, detailhandel en klant) afwachten geblazen.

Wijzelf bestellen niet alleen in Nederland maar vragen alle nieuwe titels elke maand opnieuw aan bij onze leverancier in de V.S. Is een titel leverbaar dan wordt deze gerecenseerd en verdwijnt van de lijst. Toch vinden we regelmatig op deze lijst titels die 6 maanden -of langer geleden- in de V.S. zijn aangekondigd en nog steeds niet verkrijgbaar zijn.

Dat u -lezer c.q. koper- zo lang moet wachten ligt dus vrijwel nooit aan de importeur of distributeur in Nederland of elders in Europa, maar nagenoeg altijd aan de softwarehuizen. Wanneer wij software uit de V.S. binnenkrijgen verschijnt deze meestal 2 tot 3 weken later in Europa.

Blijft over de software die gewoon helemaal niet in Nederland wordt gedistribueerd. Deze software wordt toch door ons gerecenseerd, daar deze titels in de ons omringende landen doorgaans wel verkrijgbaar zijn en omdat enkele leveranciers zelf software importeren via distributeurs in Engeland, Amerika of Duitsland.

PRIJSVERSCHILLEN

1 oktober j.j. is de BTW verlaagd en de afgelopen maanden zijn de koersen van de Dollar en het Pond flink gedaald. Bij het importeren

van software uit de V.S. of Engeland is dit duidelijk te merken. Sommige leveranciers berekenen deze lagere prijzen door, doch vreemd genoeg constateerden we de afgelopen maanden ook prijsstijgingen.

Prijsverschillen van enkele gulden tot 1 à 2 tientjes op een spel kwamen allang voor, maar nu zijn de verschillen beduidend groter geworden. Bij veel pakketten hebben we al afwijkingen van FL. 30,= tot FL. 40,= gekonstateerd, dus het wordt erg zinvol om de prijzen goed in de gaten te houden.

Bij de software recensies vermelden we de adviesprijs die de leverancier opgeeft, die het pakket ter beschikking stelt. De 'going prijs' kan dus aanmerkelijk hoger of lager liggen. Let dus goed op.

Alfred.

EEN ABONNEMENT IS VOORDELIGER EN JE MIST GEEN NUMMERS.

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

Een volledig jaarabonnement kost FL. 40,= (Bfr. 780,-) en bij een abonnement, dat ingaat in de loop van een jaar wordt FL. 7,= (Bfr. 140,-) per resterend nummer van een jaar in rekening gebracht.

Een abonnement m.i.v. januari 1993 (Software Gids nummer 17) is verkrijgbaar door FL. 40,= over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: BFR. 780,- op rekeningnummer 235-0430464-87 van de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM te Lelystad.

BON

ABONNEMENT

Ja, ik wil graag een abonnement voor een jaar op de **SOFTWARE GIDS** m.i.v. januari 1993 (nr. 17) voor FL. 40,=.

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 van toepassing is.

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 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 flight simulator: A-10 TANK KILLER, F-15 STRIKE EAGLE 2, MIG-29 FULCRUM, CHUCK YEAGER'S AFT-2.

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

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

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, STORM-LORD, 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, PITFIGHTER, MAGIC POCKETS, PAPERBOY 2, HEADLINE HARRY AND THE GREAT PAPERACE, BIRDS OF PREY, THE LOST ADMIRAL, THE PERFECT GENERAL, SHUTTLE, EUROPEAN SPACE SIMULATION, SANDS OF FIRE, WAR ACROSS EUROPE, TWILIGHT 2000, FAERY TALE ADVENTURES 1, REALMS, MARTIAN MEMORANDUM, ECO QUEST 1, FORMULA 1 GRAND PRIX, STARTREK 25TH ANNIVERSARY, ADVANCED GALACTIC EMPIRE, OBITUS, SAILSIMULATOR 1.3, L'EMPEREUR NAPOLEON, HARPOON 1.2.1 + BATTLE SETS, EGGERLAND 3, 10 GREAT GAMES, HERO QUEST, WILD WEST WORLD, ADVANTAGE TENNIS, HARLEQUIN, KNIGHTMARE, QUIK & SILVA.

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

HARDWARE: AMIGA SOUND ENHANCER.

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.

SOFTWARE GIDS NUMMER 15

NEDERLANDSE VERSIES: ELVIRA 2, CHESS CHAMPION, HET GEHEIM VAN DELFT, LURE OF THE TEMPTRESS.

VERDER: WOLFENSTEIN 3D, THE COOL CROC TWINS, PROPHECY OF THE SHADOW, A-TRAIN, DARKSEED, HARDBALL 3, CARRIER STRIKE, CRISIS IN THE KREMLIN, CONFLICT: KOREA, ACES OF THE PACIFIC, S.W.O.T.L. DATADISKS: P-80, P-38, HE-162, SPOT, POWER HITS, POWERMONGER, BLACK CRYPT, RAMPART, STEEL EMPIRE, GOBLIINS, ISHAR, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, ROLLING RONNY, THE DAGGER OF AMON RA (Laura Bow 2), THE SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY, AIR BUCKS, GLOBAL EFFECT, THE MANAGER, GAZZA 2, THE HEROES OF THE 357TH, COVER GIRL POKER, SUPERSKI 2, DISCOVERY, THE LOST TREASURES OF INFOCOM, ADVANCED DIGIPLAYER V3.0, THE ROCKETEER, FREE D.C.I., AQUAVENTURA, DOJO DAN, FIRE & ICE, BONANZA BROS., JAGUAR JX-220, MYTH, VIDEO KID, PARASOL STARS, ADAMS FAMILY, KILLERBALL, FANTASY PAK, THE DARK QUEEN OF KRYNN.

CD-ROM: NORTH POLAR EXPEDITION, CRYSTALIA, TOWN WITH NO NAME, MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS, THE CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR, MEGAFORTRESS/DAS BOOT/BLUE MAX COMBI CD.

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN: COUNTDOWN: OPLOSSING, FASCINATION: OPLOSSING, SPACE QUEST 1: OPLOSSING OUDE VERSIE.

HARDWARE: SOUND BOOSTER GELUIDSKAART, MITSUMI CD-ROM KIT VOOR INBOUW, JOYSTICKS VOOR FLIGHTSIMULATORS, CDTV MULTIMEDIA COMPUTER.

CDTV: RAFFLES, BARNEY BEAR GOES CAMPING, CASINO GAMES, TOWN WITH NO NAME, CD-REMIX.

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.

BLASTER vs BOOSTER

In ons verslag van de **SOUNDBLASTER-PRO** (Gids nr. 14) is sprake van pseudo-stereo daar onze testkaart 2 YM3812 chips bevatte. Inmiddels zijn de **SOUNDBLASTER-PRO** kaarten voorzien van een OPL 3 (YMF262) chip (net als de **PRO AUDIO SPECTRUM** kaarten) en is de geluidskwaliteit daarmee iets verbeterd, terwijl nu echt stereo geluid mogelijk is. Er is nu wel degelijk verschil in geluid tussen de SB en de SB-PRO. De **SOUNDBOOSTER-PRO** heeft nog de YM3812 chips aan boord en is in kwaliteit dus gelijk aan de 'oude' SB-PRO.

PRO AUDIO SPECTRUM 16

Voor we beginnen met de bespreking van deze 16-bits geluidskaart eerst even de prijzen van de Media Vision producten, want deze zijn sterk gedaald sinds ons vorig artikel hierover in Gids nr. 14.

Richtprijzen nu:

PRO AUDIO SPECTRUM 8: FL. 599,-

PRO AUDIO SPECTRUM 16: FL. 849,-

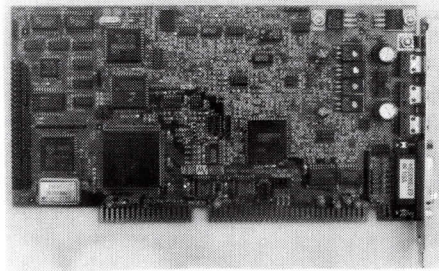
We bespreken hier de 16-bits kaart omdat deze een geluidskwaliteit kan halen, die bij geen enkele 8-bits kaart mogelijk is en die verder ook sterk afwijkt qua mogelijkheden van de andere kaarten, welke tot nog toe zijn verschenen.

De kaart kan 16-bits stereogeluid produceren met een playback/sample rate van 2kHz. tot 44.1kHz. Hiervoor heb je echter wel een snelle machine nodig: 33Mhz. 386 of 486. Op een 12Mhz., 286 computer is een snelheid mogelijk van max. 32kHz. in mono of 22kHz. in stereo en op een 386SX met een klok van 25Mhz. kan in mono wel 44kHz. gehaald worden doch 32kHz. in stereo. Dit alles bij een frequentiebereik van 30Hz. t/m 20kHz. (+/- 3dB). Het zal duidelijk zijn dat deze kaart in staat is geluid van CD-kwaliteit te leveren.

Net als bij de Soundblaster (zie opm. boven) ook hier een Yamaha YMF262 20-stemmige synthesizer. Verder een midi-interface, een joystickpoort, line-input, microfooningang, een SCSI-interface en een output van 2 keer 4 Watt stereo. Opvallend aan deze kaart zijn de vele regelmogelijkheden:

Het uitgangsvermogen is instelbaar in 62 stappen. De ingangskanalen zijn regelbaar in 32 stappen. Ook het volume van de interne speaker is via de software en de kaart regelbaar; al is dit beperkt mogelijk. Verder vind je hoge- en laagtonenregeling, balans, mute, loudness en een optie om het stereo-effekt te vergroten (enhance).

Bij de kaart krijg je de volgende software: drivers en utilities voor de kaart, voor Multimedia en voor Windows 3.1, Audiomate Multimedia player, TrackBlaster Pro module player, Stereo Studio F/X waveform sound editor, SP Spectrum FM-synthesizer software en Monologue text-to-speech editor. Uiteraard krijg je van alle typen muziekformaten voorbeelden om meteen ge-



luid uit de kaart te toveren. De software wordt op beide disketteformaten geleverd. De SP-Spectrum FM-synthesizer werkt wel, maar het is een ramp om dat programma aan de praat te krijgen, daar de handleiding hier niet in overeenstemming is met de bijgeleverde software(namen). Het programma Monologue is later toegevoegd ter vervanging van het programma Pro Speech dat op de doos wordt vermeld en heeft een eigen handleiding. Alle andere programma's worden beschreven in één boek waarin tevens alle hardware- en installatiegegevens te vinden zijn. Dit boek is ruim 160 pagina's dik en geheel in het Engels.

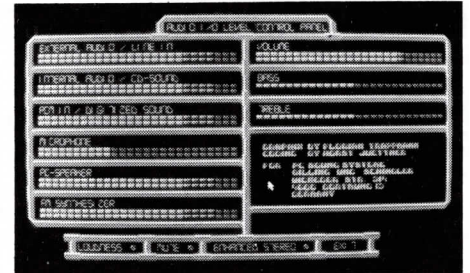
Het enige dat dit pakket niet bevat zijn kabels en/of connectors voor het aansluiten op een externe versterker of als verloop naar een koptelefoon met een grote jackplug.

Op de kaart ontbreekt een volumeregelaar. Het uitgangssignaal is alleen regelbaar via software, maar de instellingen worden niet 'bewaard'. Voor wie de kaart gebruikt met een koptelefoon of losse (booster)speakers is het zeer vervelend dat het geluid niet even snel bij te stellen is met een potmeter zoals bij de **SOUNDBLASTER** en z'n klonen.

INSTALLATIE MET CRASH

Het installeren (hardwarematig; het in een slot steken van de kaart) had bij ons een volledige crash van het systeem tot gevolg. Geen punt als je de BIOS- en hard-diskgegevens hebt genoteerd of uitgeprint. Er zijn nog vele andere manieren te bedenken om deze gegevens kwijt te raken, dus eigenlijk is dit het eerste wat je moet doen als je een MS-DOS machine in huis haalt.

De softwarematige installatie verliep vlekkeloos. Zowel de software in de eigen directories als de installatie in Windows gaf



geen problemen. De instellingen van de fabrikant werken meteen goed als je geen 'vreemde' kaarten in je computer hebt, waarmee deze instellingen (DMA, IRQ e.d.) kunnen botsen.

COMPATIBLE?

Het is zeer lastig om te beoordelen in hoeverre een geluidskaart compatible is met de kaarten die de fabrikant opgeeft waar het gaat om spelsoftware. We moesten ons dan ook beperken tot de recente titels die we hier voor recensies hadden liggen, enkele demo's en wat 'gouwe ouwe' titels die hier regelmatig gespeeld worden.

De fabrikant geeft op dat deze Pro Audio Spectrum 16 compatible is met de volgende kaarten en systemen:

ADLIB, SOUNDBLASTER, THUNDERBOARD, PRO AUDIO SPECTRUM, MULTIMEDIA PC, WINDOWS 3.1 en REALSOUND.

WINDOWS 3.1: zoals uit bovenstaand installatieverhaal mag blijken hebben we onder Windows geen problemen ondervonden. Ook van de kant van de fabrikant hebben we hierover nog geen 'troubleshooting-list' gezien.

PRO AUDIO SPECTRUM: Spelsoftware die apart geluid (al dan niet in stereo) voor deze kaart produceert zijn we nog weinig tegengekomen.

LAURA BOW 2 en **QUEST FOR GLORY 1** en **3** herkennen deze 16 bitter niet als **PRO AUDIO SPECTRUM** kaart. Geforceerd installeren van de kaart was mogelijk, doch dan hoor je geen geluidseffekten! Ook veel andere spellen van Sierra hebben dit probleem. De reactie van de fabrikant:

"The Pro Audio Spectrum option is for the PAS-8. The PAS-16 uses a 4-operator FM synthesizer, the PAS-8 a 2-operator FM synthesizer."

Wij snappen dan ook niet wat de fabrikant bedoelt met de kreet dat deze kaart compatible is met de Pro Audio Spectrum.

DARKLANDS (zie recensie elders in dit blad) ondersteunt alle nieuwe kaarten, doch op de PAS-16 konden we geen spraak of geluidseffekten hoorbaar maken bij de intro; wel stereo muziek. Om 'speech' te kunnen activeren moesten we het programma op SOUNDBLASTER installeren. Dan wel spraak en effecten, maar uiteraard in mono, net als de muziek.

MicroProse liet via Homesoft weten dat een nieuwe versie van DARKLANDS wordt uitgebracht die wel goed zou moeten werken. Jammer voor de PAS-bezitters die het spel al gekocht hebben.

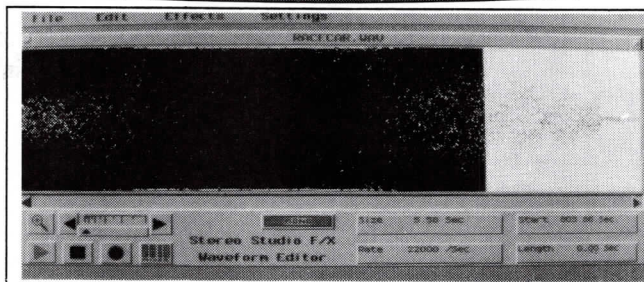
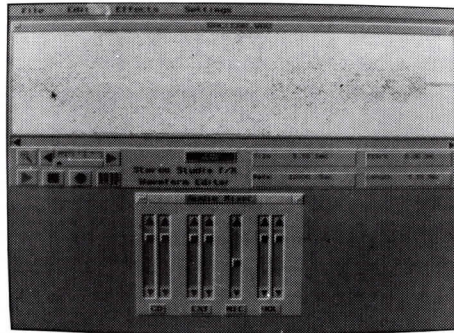
THUNDERBOARD: deze kaart hoort SOUNDBLASTER compatible te zijn en de vermelding is dan ook leuk om het lijstje wat langer te maken. Daar Thunderboard nauwelijks wordt ondersteund door de softwarehuizen is het niet mogelijk dit goed te testen.

ADLIB: Op 'B-17 FLYING FORTRESS' na gaven alle geteste programma's ADLIB muziek via de 16-bits PRO AUDIO.

REALSOUND: Dat de kaart hiermee compatible is staat alleen in de handleiding, doch niet op de doos en het info-materiaal dat we eerder ontvingen. Toch konden we met deze optie leuke dingen doen. REALSOUND kan worden weergegeven via de kaart, maar bij ca. 40% van alle programma's die op een *andere* manier gedigitaliseerd geluid weergeven via de interne speaker konden we dit ook via de kaart laten klinken. Een vast patroon is hiervoor niet te geven, maar de ondersteuning van REALSOUND en geluid bedoeld voor de interne speaker is een aardige bijkomstigheid. Daar sommige interne speakers een irritant geluid produceren is het aan te bevelen om bij gebruik van deze kaart een potmeterijtje op de speakeruitgang bij te schakelen, zodat het geluid van de interne speaker zachter gezet kan worden (of geheel worden uitgeschakeld) om het geluid via de kaart beter tot z'n recht te laten komen.

SOUNDBLASTER: in eerste instantie hadden we veel programma's die het SOUNDBLASTER geluid niet konden weergeven via deze kaart. Na contacten met Media Vision, via Homesoft, konden we een deel toch aan de praat krijgen via een SET BLASTER opdracht waarbij de fabrikant ons meteen duidelijk maakte dat de kaart alleen compatible is met de SOUNDBLASTER 1.5 en niet met de 2.0 of de PRO! Wanneer de softwarehuizen geluid in stereo gaan toepassen voor de SB-PRO zul je dit niet over de PRO AUDIO horen.

THEATRE OF WAR en SIEGE -zie elders in dit blad- waren niet goed via deze kaart weer te geven, want regelmatig gingen de geluidseffekten over in een hoop herrie en storing. Bij deze spellen moesten de effecten uitgeschakeld worden. De AdLib mu-



ziek werkt wel.

FASCINATION liep vast als bij deze kaart SOUNDBLASTER werd geselecteerd.

LINKS386 PRO konden we met de SET BLASTER opdracht aan de praat krijgen, al moesten we wel de SB-V2.0 optie activeren, terwijl de leverancier ons juist had gemeld dat de kaart alleen compatible is met versie 1.5.

B-17 FLYING FORTRESS doet helemaal niets op deze kaart. Ook hier komt MicroProse met een nieuwe versie die wel met de PAS zou moeten werken en weer jammer voor de snelle kopers die als betalende testers voor dit softwarehuis hebben opgetreden.

Op de 'trouble-shooting-list' van Media Vision vinden we nog mogelijke problemen met de volgende spellen: LINKS, WING COMMANDER 2, FALCON 3.0, LHX, ULTIMA UNDERWORLD, STAR TREK 25th, GUNSHIP 2000 en spellen van Disney Software, Sierra en Lawrence Productions. In enkele gevallen is de oplossing eenvoudig, in andere gevallen wordt verwezen naar een telefoonnummer van een softwarehuis of een BBS in de V.S.

SPELLEN OF SPELEN?

Wie deze kaart in hoofdzaak gaat gebruiken voor muziek, demo's, sampling e.d. is niet al te duur uit en krijgt een kwaliteit die voorlopig met geen andere kaart haalbaar is. Het geluid is dusdanig mooi dat de kaart het waard is om aan een versterker met goede boxen te koppelen. Het ruisniveau is laag voor een geluidskaart en van storing zul je niet gauw last hebben. Je

moet de kaart wel erg ongelukkig plaatsen om storing van de computer ten gehore te brengen.

De bijgeleverde software voor muziekdoeleinden is voldoende om mee te beginnen. De Waveform Editor is wat beperkt in z'n mogelijkheden en wie samples wil gaan editen zal een ander programma moeten gaan gebruiken. Er zijn voldoende utilities om opdrachten te geven met parameters.

Het programma MONOLOGUE is leuk, doch alleen bruikbaar met Engelse teksten. De kracht van deze 'text-to-speech-editor' ligt in het feit dat met cursor of muis ook een stuk tekst in een tekstverwerker of op het beeldscherm geselecteerd kan worden, waarna het programma het gehele stuk via de kaart als tekst laat horen.

Bij de software zit tevens een programma om beelden uit b.v. tekenprogramma's te koppelen aan geluid of muziek. Ook dit programma is aardig om te beginnen, doch beperkt en niet erg gebruiksvriendelijk.

Als geluidsuitbreiding voor spelsoftware is de kaart duur en niet zo compatible als de fabrikant ons voorspiegelt. We hebben 'slechts' een 50-tal titels kunnen testen en vrezen dan ook dat er nog meer spellen zijn, die op één of andere manier niet goed overweg kunnen met deze kaart.

Voorlopig krijgen we bij vrijwel alle spellen alleen AdLib geluid en bij minder titels Soundblaster geluidseffekten en daarvoor hoeven we echt niet zoveel geld neer te tellen.

Zowel bij deze kaart als bij de Soundblaster-PRO moeten we afwachten wat de softwarehuizen gaan doen. Het zal zeker nog een half jaartje duren voor we meer weten.

Als interface voor een CD-ROM player is deze kaart SCSI compatible, maar daar de CD-ROM spelers het geluid rechtstreeks weergeven maakt het niet uit of je de speler koppelt aan een 8-, 12- of 16-bits kaart. Op alle kaarten is dit signaal doorgelust en gaat het rechtstreeks naar de externe versterker of koptelefoon zonder kwaliteitsverlies. Door de SCSI interface kun je vrijwel alle CD-ROM spelers hierop aansluiten.

Door de problemen met diverse spellen was ik blij dat ik de SOUNDBLASTER weer terug kon plaatsen. Het klinkt allemaal wat minder mooi, maar werkt des te makkelijker.

Een wrang grapje van de makers van de PRO-AUDIO kaart wil ik jullie niet onthouden. Om FALCON 3.0 goed te kunnen laten draaien raden zij aan de computer in 'non-turbo-mode' te zetten en de memory-cache uit te schakelen. En dat bij een simulator die pas echt goed werkt op een 486/33Mhz. machine!

Alfred

(met dank aan Martijn van Glabbeek).

De Pro Audio Spectrum kaart is beschikbaar gesteld door Homesoft.

AdLib Gold Stereo Sound Adapter

In Gids nr. 14 publiceerden we al enige gegevens over de AdLib Gold kaarten. Daar bleef het echter bij, want in Gids nr. 15 konden we niet meer vermelden dan dat de Canadese firma in financiële moeilijkheden verkeerde.

Maar nu zit er dan toch eindelijk een AdLib Gold kaart in onze computer.

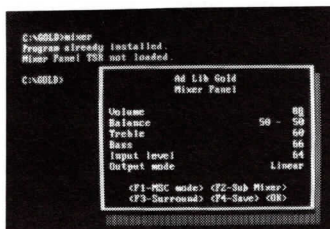
AdLib Gold 1000

We beginnen weer met wat technische gegevens.

De FM-chip is de inmiddels overbekende YMF262 met 20 kanalen stereo, FM DAC 16 bits, 2 of 4 Operator FM Synthesis en een dynamisch bereik van 96dB.

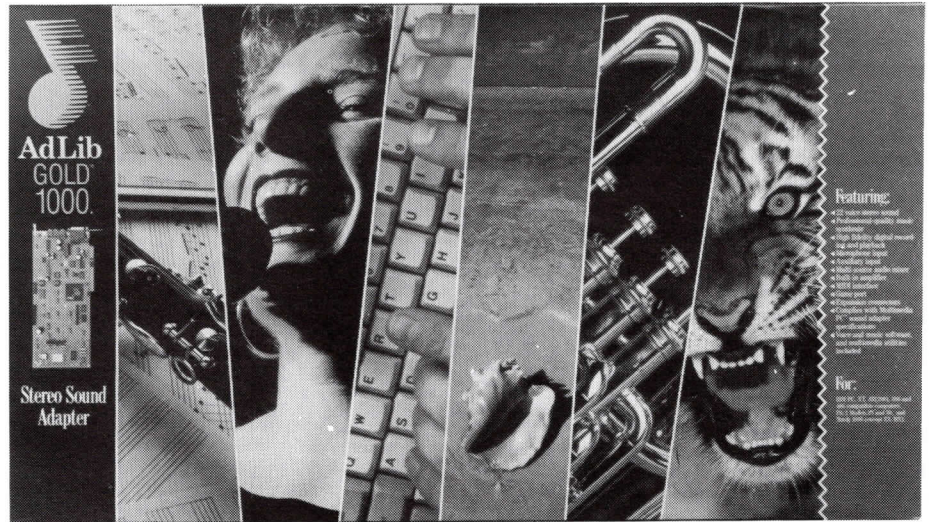
De sampling loopt via een buitenbeentje: de YMZ263 met een sampling rate van 12 bits, een dynamiek van 72dB. Deze chip accepteert 8-, 12- en 16-bits data. Het bereik (ook in stereo) loopt van 5.5KHz. t/m 44KHz. Als enige geluidskaart gebruikt AdLib bij deze DAC-chip een buffer van 2x128 bytes om de kleine haperingen die vaak hoorbaar zijn tussen twee gesampelde stukken te overbruggen.

Op de kaart verder een midipoort, een joystickpoort en een SCSI aansluiting. Op de AdLib Gold 2000 zit daarbij ook nog een SCSI interface. Verder een aansluiting voor een Surround Sound Option, een telefoonansluiting, een microfooningang, twee stereo aux-ingangen en een aansluiting voor de PC-speaker. De eindversterker levert 1,2 Watt.



INSTALLATIE

Voor het eerst was het installeren van een geluidskaart een waar genoegen. Op de kaart slechts 2 'jumpers' voor het al dan niet activeren van de gameport en verder niets! Geen IRQ, DMA of andere instellingen. Meteen dus de kaart in de computer, software naar de harddisk en met één programma wordt alles uitgezocht, ingesteld en getest. Achteraf kunnen IRQ en DMA, alsmede adressen via de software gewijzigd worden, dus de kast hoeft niet meer open. Ook volume, toonregeling etc. werkt softwarematig en de instellingen kunnen bewaard worden, zodat het ontbreken van een externe volumeregelaar bij deze kaart niet zo hinderlijk is. Verder volumeregelaars voor 5 inputkanalen, voor de surroundoptie en voor het stereo/mono effect. In stereo kan nog een 'spatial' effect gekozen worden en in mono is pseudo stereo geluid mogelijk. Tevens heeft de kaart een



MSC-mode, waarmee de kaart compatible kan worden gemaakt met de oude AdLib, al zal dit zelden nodig zijn. Alle volume- en toonregelaars zijn verdeeld in 100 stappen en de balansregelaar in 2 x 50.

COMPATIBLE

Dit wordt een kort verhaal, want deze nieuwe AdLib kaarten zijn alleen AdLib compatible. Wel voor de volle 100% (MSC-mode) maar dat is dan ook alles. Voor spelsoftware heeft deze kaart weinig te bieden zolang de softwarehuizen deze kaart niet ondersteunen. Voorlopig dus geen spraak en geluidseffekten. Wel een aansluiting voor de externe speaker (hardwarematig!) zodat REALSOUND en alle andere soortgelijke systemen via de kaart hoorbaar gemaakt kunnen worden. Op de extra line-input kan dan nog een Covox of dergelijke schakeling worden aangesloten, dus vrijwel alle speakergeluiden kunnen via deze kaart goed weergegeven worden.

WINDOWS-Multimedia wordt ook niet ondersteund!!!

BEELD en GELUID

Het geluid is subliem! Net niet zo mooi en helder als op de PAS-16, maar beter dan op de SB-PRO. Nog beter is het stoor- en ruisniveau. Dit is de eerste kaart die ook via een koptelefoon vrijwel storingvrij is; beter dan de PAS-16 en veel beter dan de SB-PRO.

Alle software is menugestuurd en zeer gebruiksvriendelijk. De mogelijkheden van sommige programma's zijn echter beperkt. Ook bij deze kaart een programma om beeld en geluid te koppelen (Soundtrack Synchronization Editor) en een programma om deze editor te kunnen koppelen met AUTODESK ANIMATOR.

OPTIES

De Voice-editor heeft tevens een klok/alarm functie standaard ingebouwd. Niet alleen kun je hiermee een alarm laten afgaan, maar ook een gesproken boodschap kan op een bepaalde datum/tijd weergegeven worden. De Surround Mo-

dule en het telefoonbeantwoordersysteem moeten los aangeschaft worden. Het zal duidelijk zijn dat het telefoonsysteem samenwerkt met de mogelijkheden van de Voice-editor om boodschappen in te spreken en op te slaan.

Door het gebruik van een SCSI-interface (optioneel op de GOLD-1000) kan uit diverse CD-ROM spelers gekozen worden. Uit de handleiding maken we op dat alleen een interne speler gebruikt kan worden. De externe bus is alleen gemerkt als MIDI/gameport.

KONKLUSIE

Ook hier weer vrijwel hetzelfde verhaal als bij de PAS-16. Als muziek- en geluidskaart voor de 'doe het zelve's' is deze AdLib bijzonder geslaagd. Alle programma's die we langs de PAS-16 hebben laten lopen zijn de AdLib ook gepasseerd en allemaal geven ze muziek weer; ook B-17 FLYING FORTRESS. Daar de kaart niet compatible is met andere systemen kunnen we hem niet gebruiken met WINDOWS en krijgen we geen (SOUNDBLASTER) spraak of effecten. Pas als er software wordt uitgebracht die deze GOLD-serie ondersteunt kunnen we dit ook ten gehore brengen. Spraak en geluidseffekten van de bijgeleverde software is zondermeer goed. Ook bij deze kaart geen snoeren en/of connectors; wel een eenvoudige, doch zeer duidelijke (Engelse) handleiding.

Als geluidskaart bij spelsoftware heeft deze AdLib-serie voorlopig weinig te bieden of je zou 'm naast een SOUNDBLASTER moeten gebruiken.

Alfred.

RICHTPRIJZEN:

ADLIB GOLD 1000: FL. 699,=
ADLIB GOLD 2000: FL. 799,=
SURROUND SOUND MODULE: FL. 229,=
SCSI ADAPTER KIT: FL. 199,=

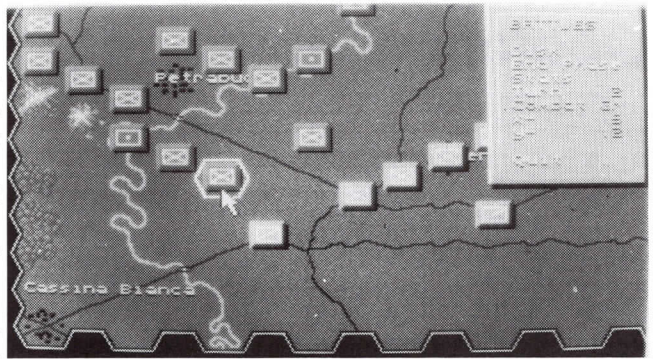
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

GREAT NAPOLEONIC BATTLES

Softwarehuis: Impressions.
PC/AT & compatibles, min. 80286, min.
512Kb., DOS 3.0 of hoger, EGA, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
AdLib.

Zijn de beroemde Napoleontische veldslagen groot te noemen, dit stuk software zeker niet. Om u zelfs de moeite van het lezen te besparen wil ik ditmaal een uitzondering maken en u voorin de recensie reeds waarschuwen; niet kopen, waardeeloos. Een wargame maakt (als het goed is) een flinke aanspraak op de grijze cellen van de speler. Deze zal daar geen moeite mee hebben omdat dat valt onder het hoofdstuk hobby. Concentratie op moeilijke militaire, strategische vraagstukken ontspant zeer zeker en leidt af van de dagelijkse besommingen. Waar de speler echter niet om vraagt is om in de vorm van een compleet onbegrijpelijke en onsaamenhangende handleiding, een bijzonder slechte Atari/Amiga conversie en een hopeloze indeling van de spelprogramma's, een soort puzzel voorgelegd te krijgen dat het vergelijk met de gordiaanse knoop wint. Net als Alexander de Grote heb ik uiteindelijk het zwaard moeten trek-

ken na twee dagen naar het scherm, de handleiding en de datafiles te hebben getuurd, om de knoop door te hakken en het programma te wissen. Ik heb met enige mazzel (niet vragen hoe het is gebeurd, want het ging per ongeluk) een slag aan de gang gekregen (de slag bij Marengo, die naast Waterloo en Quatre Bras is voorgeprogrammeerd), waarbij ik de computer tegen de computer heb laten spelen om enigszins een idee te krijgen wat het programma eigenlijk moet kunnen. Daar dit in speltechnisch perspectief ook enorm tegenviel, heb ik de doos gesloten. De opzet van het spel is turn based (om de beurt), met hexagonale terrein- en troepenindeling (geen eenheden overlap) en zelf te definiëren regelstelsel om de relatie tussen terrein en eenheden en sterkteverhoudingen in te stellen. Voor ieder slagveld wordt er gebruik gemaakt van een 'map'data file, een 'rule'data file en een 'men'data file. Deze kunnen worden bijgewerkt middels drie verschillende programma's, die vanuit DOS steeds apart benaderd moeten worden: mapmaker, menmaker en warmaker. Een complete ramp. Programma in, programma uit, program-



ma in, programma uit. Integraal een scenario opstellen kan dus niet, laat staan tijdens het spel een wijziging invoeren. Qua opzet, documentatie, presentatie en uitvoering van het edele hexagonale stelsel een prul. Oh ja, de intro ondersteunt Adlib, als je er al achter kunt komen hoe dat moet. Maar dat kunnen we net zo goed laten. Net zo goed als Impressions deze conversie achterwege had kunnen laten.

Douwe.

BEELD: 6
GELUID: 2
SPELKWALITEIT: 4
DOCUMENTATIE: 3
PRIJS: Haha!

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

THE DARK HALF

EEN STEPHEN KING THRILLER

Capstone/Orion Pictures.
PC 286/386/486 & compatibles.
Min.640k.
Muis aanbevolen.
VGA 256kl./EGA + Tandy 16kl.
Soundblaster, Roland MT-32, AdLib,
Sound Master, Tandy 3-voice sound.
Richtprijs: FL. 119,=

Stephen King is één van de succesvolste horrorschrijvers ter wereld en het kon natuurlijk niet uitblijven dat er naar aanleiding van zijn werk een computergame zou worden gemaakt. THE DARK HALF is gebaseerd op het gelijknamige boek, waarvan tevens een bioscoopfilm is gemaakt. Naar Amerikaanse traditie speelt het verhaal zich af in een klein stadje, waar Thad Beaumont zich -onder het pseudoniem George Stark- bezighoudt met het schrijven van succesvolle horrorboeken (autobiografisch?). Ene Fred Dawson dreigt de ware identiteit van de schrijver bekend te maken en om dit te voorkomen, draagt Thad publiekelijk zijn pseudoniem ten grave op het plaatselijke kerkhof. Wat was dat stom!.....

In het intro hadden we namelijk al gezien (en gehoord, maar gelukkig met ondertiteling) hoe een chirurg in het hoofd van een jongen zat te wroeten om daar een vermeende tumor uit te verwijderen. Dit gewel bleek echter een achterblijfsel van een tweelingbroer te zijn, welke niet geabsorbeerd was (?). Ziedaar The Dark Half alias Georgie, die als kwade alter ego van Thad uit het nepgraf ontsnapt om ieder-



een, die tot zijn begrafenis heeft bijgedragen eens lekker te gaan uitroeien. Alle verdenking valt op Thad, die in het verdere verloop van het adventure zijn onschuld moet zien te bewijzen en af moet rekenen met zijn "ghostwriter".

Dit gebeurt allemaal op een zeer gebruiksvriendelijke manier (mits muis) met verrassend soepel lopende graphics (op 8 MHz. rent Thad nog als een speer over het scherm). Het spel is afgelopen als je tijdens een politieverhoor de verkeerde antwoorden geeft of voorwerpen mist, die je als bewijsmateriaal kunt overhandigen. Vast kom je te zitten, als je je niet aan het scenario houdt of bijvoorbeeld je geld niet goed besteedt. Als je wel alles in de juiste volgorde doet -desnoods door een eerder gesavede situatie terug te pakken en een

andere mogelijkheid uit te proberen- heb je niet langer dan een dag of twee nodig om THE DARK HALF uit te spelen.

KONKLUSIE

Ik heb de filmversie van deze DARK HALF niet gezien, maar ik kan me zo ongeveer voorstellen in welke categorie die te plaatsen is. Deze computerversie krijgt daarom van mij het predikaat: betere B-spel.

Jocelyn

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

Operation: Fighting Tiger. Falcon 3.0 Campaign disk.

Softwarehuis: Spectrum Holobyte.
Minimaal PC/AT 286.
Falcon 3.0 programma nodig
HD diskdrive noodzakelijk.
Richtprijs: FL. 89,=

FALCON 3.01

Nog geen half jaar geleden voor het eerst op het scherm gehad en Falcon 3.0 heeft nu al een vervolg. Spectrum Holobyte heeft net als Lucasfilm de mogelijkheid ontdekt om via datadisks de consument te voorzien van nieuwe opties in het spel, nieuwe vliegtuigen en missies en -last but not least- updates van het eigenlijke programma.

Bij de installatie van Operation: Fighting Tiger (OFT) worden uw 3.0 bestanden in een half uurtje gepatched en vervangen tot Falcon 3.01. Officieel is er geen nieuwe versie, dus er wordt nog van 3.0 gesproken, maar Spectrum Holobyte heeft niet stilgezeten en werkt zelfs met terugwerkende kracht nog aan het programma, dat nog steeds (een half jaar is in deze markt een hele prestatie) 'top of the bill' is. Helemaal gaat het vergelijk met de datadisks van Lucasfilm niet op, want waar Lucasfilm slechts marginale verbeteringen heeft gepleegd, is het verschil tussen Falcon 3.0 en 3.01 uitzonderlijk. Een groot aantal planningsopties, formatiecommando's, beelden, lay-outs, spraaksamples en grafische routines zijn toegevoegd of ten goede gewijzigd. Het spel is niet alleen bug-vrij geworden, (ook in het EMS-gebruik) maar veel gebruiksvriendelijker en grafisch sneller. Een voorbeeld hiervan is, dat doelen in de grafische routine van 3.01 beter te ontwaren zijn dan in 3.0, hetgeen een groot gebrek was in de missies tegen gronddoelen. Een tiental nieuwe spraaksamples geven een betere inhoud aan de radiatoroutine en een aantal nieuwe commando's voor de formatie houdt de discipline er nu beter in. Bij de verbeteringen die SH heeft doorgevoerd krijg ik het idee dat suggesties voor de verbeteringen uit een klantenforum zijn gehaald en zijn overgenomen. De toevoegingen betreffen echt die dingen, die de verwende vlieger zoekt. Nauwkeuriger landingsinstrumenten (nog steeds niet eenvoudig), meer weersomstandigheden zoals laaghangende bewolking, betere squadroncommunicatie en een betere mogelijkheid tot flightplanning in 'mission control room'. SH heeft goed geluisterd. Alleen al vanwege de versie-patch zou ik OFT kopen.

OPERATION: FIGHTING TIGER

Maar OFT biedt naast de update natuurlijk meer. Na de installatie van OFT kunnen we vanuit de Controlroom drie nieuwe theaters kiezen. De Korilen, de eilandketen waar Rusland en Japan vanaf 1945 elkaar het eigendom van betwisten. Korea, waar de situatie van 1950 nog eens dunnetjes wordt overgedaan en de VN het Zuiden opnieuw te hulp schiet. En Kashmir, een grensstreek tussen India en Pakistan, waar Hindoes en Moslims elkaar gewapend te lijf gaan. De situaties in deze Theaters variëren van politieke dreiging tot openlijke oorlogsvoering en zijn alle drie fictief. Zo kunnen we ons slecht voorstellen dat de VS een amfibische landing op de Korilen zou dekken met luchtsteun. Maar de scenario's lenen zich weer uitstekend voor de inzet van de populaire Fighting Falcon. In het Korilen theater is het mogelijk te vliegen in de FSX, een in samenwerking met General Dynamics door Mitsubishi verbeterde F-16, voorzien van een meer geavanceerd radarsysteem en de mogelijkheid om Anti-shiping missies (Harpoon) mee te dragen. Deze optie om zeedoelen aan te vallen is nieuw in het spel, maar wordt in Red Flag (de trainingsmode) niet ondersteund. Veel gelegenheid om te oefenen hebben we niet. Het zij gezegd, de FSX zal voor de echte piloot wel een verbetering zijn, wij merken er niet zo veel van. Een nieuwe radarlayout, een ander kleurtje en een andere indeling van de TWS (Threat Warning System). Niets spectaculairs. Waar we in het spel wel iets van merken is het eerste gebruik van de international 'rules of engagement'. Dit houdt zoveel in als een afspraak over de gedragingen van piloten en gevechtstoestellen bij de verschillende stadia van politieke en militaire dreiging. Zo mag een piloot niet uit eigen initiatief zijn tegenstander aanvallen, als er geen dreiging is getoond (schieten, raketten) of dreiging op anderen wordt uitgeoefend (bescherming), zolang er geen officiële status van oorlog is. Het is best moeilijk om de tegenstander continue mooi in de kijker (de diamond) te houden en niet te mogen schieten, niet wetend of er überhaupt wel geschoten mag worden en of er niet onverrichterzake weer teruggevlogen moet worden. Moeilijk maar leerzaam. Wel komen we in de nieuwe theaters ook weer nieuwe vriendjes tegen. Chinese uitvoeringen van MIG's, Pakistaanse Airguards en Fantan's, Japanse Mitsubishi F-1's en voor het eerst onbemande Russische toestellen (drones). En natuurlijk de befaamde Russische carrier vloot, waarin de Kirov en de Kuznetsov. Beide schepen

zijn aanwezig in de simulatie, maar niet goed herkenbaar als zodanig. Hetgeen wel merkbaar wordt is de hedendaagse surface-to-air bewapening van dit soort capital ships. Als we in de buurt vliegen van zo'n schuit boven 3000 voet, is het TWS overvoerd van signalen van radar, IR, doppler pulse etc. die allemaal vanaf deze schuiten komen. De piloot heeft een seconde of twee om een Harpoon af te vuren, voordat de batterijen van de Kirov het vuur openen. Aan de mix van geleidingssystemen en snelheid van alle projectielen die dan richting F-16 komen is geen ontwijkingsmethodiek te herleiden. Wat we dan ook doen, welke tactiek we ook kiezen, het is pure mazzel als we er uit komen. Hell.

OFT biedt dus zeer zeker genoeg nieuws en is het geld zeker waard. Het spelconcept wordt niet aangetast, de uitvoering wordt met Falcon 3.01 aanzienlijk verbeterd. Natuurlijk was het van SH sympathieker geweest om de updates binnen de 3.0x reeks gratis aan bezitters/eigenaars van Falcon 3.0 te verstrekken. Wat dat betreft moeten ze allemaal nog iets leren van klantenbinding. Maar laten we blij zijn dat ze nog steeds bezig zijn om dit perfecte spel nog perfect te maken.

Nog even dit: de 'campaign' datadisks zijn weer onderdeel van de "Electronic Battlefield Series". de bedoeling van het Electronic Battlefield concept is dat middels modem, LAN of 0-kabel meerdere spelers gelijktijdig aan een slag kunnen deelnemen. De nieuwe uitgaven A-10 Avenger en M1 Battle tank zijn waarschijnlijk rond de kerst klaar en maken deel uit van dit systeem. De campaign disks zullen vanaf dat moment (volgens SH) data bevatten voor één of meer scenario's, die toegankelijk zijn voor alle EBS programma's. We hoeven dan dus niet meer de Falcon disk voor Zuid-Afrika, de A-10 disk voor Zuid-Afrika en de M1 disk voor Zuid-Afrika te kopen, maar alleen de Zuid-Afrika data-disk. Zo ver zijn ze echter nog niet. Vooralsnog hebben we onze handen nog wel even vol met de nieuwe missies van: Fighting Tiger. Wait 'till we meet.

Douwe.

Falcon 3.01:
Simulatie: 10
Beeld: 9
Geluid: 9
OFT:
Spelkwaliteit: 10
Documentatie: 8
Prijs: 8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

ASHES OF EMPIRE

Softwarehuis: Mirage.

Amiga: min. 1Mb.

Joystick/ keyboard.

Aantal spelers: 1.

Instruction tape: VHS Videoband.

Richtprijs: FL. 119.=

"HOW HORRIBLE, FANTASTIC, INCREDIBLE IT IS THAT WE SHOULD BE DIGGING TRENCHES AND TRYING ON GAS MASKS HERE BECAUSE OF A QUARREL IN A FAR AWAY COUNTRY THROUGH PEOPLE OF WHOM WE KNOW NOTHING".

(Neville Chamberlain in een radio uitzending over Duitsland's annexatie van Sudetenland, 27 September 1938.)

Dit zijn de eerste woorden uit de schitterende handleiding van het spel **ASHES OF EMPIRE**. Niet alleen de handleiding, maar het gehele software pakket blaakt van professionaliteit. Een grote stevige doos, met een geweldige schat aan informatie, 4 disks, een lay-out voor je toetsenbord en een VHS videoband.

INTRO DISK.

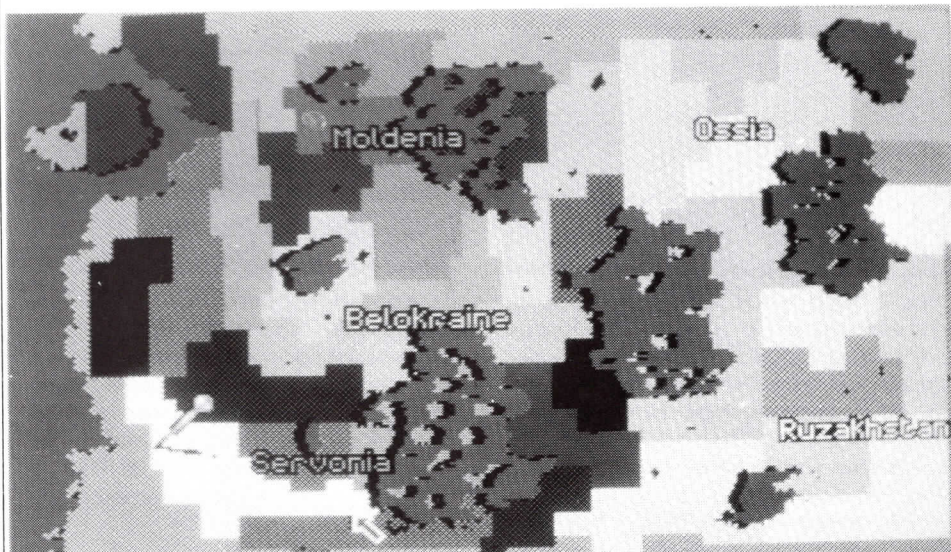
Er is één aparte intro-disk, welke perfect in elkaar zit. Zonder enige haperingen kunnen we kijken en luisteren naar de geschiedenis van het **EMPIRE**. We horen en zien wat er gaat gebeuren als een modern Empire er niet in slaagt vaste hand te houden. Er ontstaan burenrudies die ontaarden in het smijten van A-bommen. De Holocaust begint dus weer in dit Strategie spel. Verder worden er vele landen getoond en deelt men ons mee dat we te doen hebben met ruim 600 Characters (op de doos 6000) en een totaalgebied van 2 en een half miljoen vierkante kilometer. Daarnaast vind je in dit gebied ruim 3 en een half duizend nederzettingen (op de doos 9000). Of de disk nu gelijk heeft of de verpakking, kan ik je misschien over een jaartje mededelen.

DOELSTELLING EN HANDLEIDING

Het doel van het spel is: Breng "VREDE en HARMONIE" in de gehele Confederation of Syndicalist Republics (-CSR-). Controleer met de middelen die je ter beschikking staan alle republieken. Probeer teams bestaande uit Professionals te rekruteren. Heb lak aan presidenten en generaals, want zoals je weet beginnen sprookjes altijd met: Er was eens... of, stem op mij want...! Dat we kopstukken moeten hebben staat vast, maar ze moeten wel aan jouw kant staan. Dat dit niet zo eenvoudig is, blijkt wel uit de ruim 160 blz. van de handleiding. Maar vrees niet, om het spel te spelen hoeft je er maar 40 blz. door te nemen in het hoogste niveau Engels. Verder wordt er op de andere 110 pagina's alle informatie gegeven over diverse provincies, waar je mee te maken kunt krijgen.

VHS INSTRUCTION TAPE

De VHS Videoband in de doos was een



echte verrassing. Tijdens de eerste vertoning, die ongeveer 20 minuten duurde, heb ik alleen maar verwonderd gekeken naar de beelden. Als dat, wat ik nu gezien had, daadwerkelijk op m'n monitor zou verschijnen, nou dan kon ik m'n borst nat maken.

De VHS band moet je zien als een tweede handleiding, die onschatbare informatie geeft over het spel, met daarbij beelden opgenomen van een monitorscherm. Het Engelse commentaar is duidelijk, maar met pen en papier erbij kom je een stuk verder, omdat er gegevens bekend gemaakt worden, die je eigenlijk niet zomaar onthouden kunt. Je krijgt te zien hoe je b.v. de Map activeert en in- en uitzoomt. Het aanmaken van waypoints komt erin voor en het benaderen van objecten en wat ze betekenen. Hoe je jezelf kunt verplaatsen met een vliegunit en hoe deze werkt. Welke bewapening heb je aan boord en hoe moet je ze gebruiken. Diverse toetsen van je terminal en het vernietigen van b.v. strategische objecten worden even doorgenomen. Dat er nog veel meer te zien en te horen valt kun je je best wel voorstellen denk ik. In ieder geval wordt het voor mij de hoogste tijd om de 1e disk op te warmen en te starten.

HET SPEL

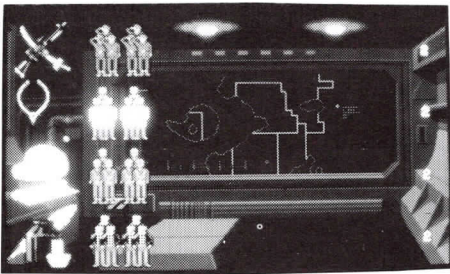
De onheilspellende muziek bij het laden klinkt naar gevaar. Opeens wordt er mij verteld dat ik een geformateerde disk moet gaan gebruiken om verder te gaan in dit spel. Tja..., dat was dus een verrassing, want die had ik niet klaarliggen. Nu is dat eigenlijk geen probleem, maar dit betekende wel dat ik eerst het spel weer moest onderbreken, om een disk te formatteren. Indien men ons dat nu even iets eerder vertelde, konden we ook wat sneller met het eigenlijke spel beginnen. De geformateerde schijf werd de **COMMISSIONS** disk genoemd en bleek te worden voorzien van de nodige files. Uiteindelijk konden we de "Network" disk plaatsen en de 1e beelden van de "map" in ontvangst nemen.

Nu pas kon ik zien wat het formaat van het spel was. Ik stond in 1 van de 9 provincies die een deel vormen van de 5 republieken, waarvan in 1 provincie per re-

publiek een "Centrale Administratie" aanwezig is. Deze administratie is een belangrijk onderdeel voor de United Community (-UC-), de naam van de vredelievende groepering (jij dus).

Ook belangrijk is te weten hoe de politieke structuur van b.v. Ossia, Ruzakstan en Belokraine met Moldenia en Servonia, eruit ziet. Deze 5 republieken met hun provincies worden geregeerd door nationale leiders die men de President noemde. Deze leider had weer 4 gouverneurs te zijner beschikking en die waren weer de baas over 4 Heads van Vakmensen, die onderverdeeld waren in de groepen, Medisch, Militair, Engineering en Administratie. In totaal hebben we in de CSR dus 5 naties met 665 Vakmensen. Om nu te slagen in de doelstelling (vrede) van het spel, moet ik veel van deze Professionals of Vakmensen gaan bezoeken en ze op onze zijde zien te krijgen. Hoe hoger de desbetreffende persoon in functie is, des te meer gegevens ik kan lospeuteren om een strategie op te bouwen.

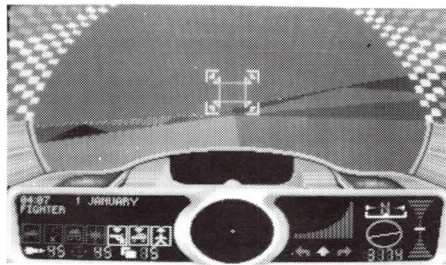
De UC heeft mij voor mijn reis uitgerust met diverse goederen. In het begin van de map zien we verschillende objecten staan, die verduidelijkt worden als we de pijl met de stick erboven plaatsen. Het eerste object dat ik vind is een radarpost, die we later weer even doornemen. Voor het verplaatsen kunnen we gebruik maken van grondtransport, vaartuigen, onderzeeboten, vliegtuigen en niet te vergeten de benenwagen met afwisselend een stuk zwemmen. Tevens kunnen we beschikken over goederen zoals: benzine, ammunitie, verplaatsings-documenten, suspensiedocumenten, vuurbestrijdende teams, power-eenheden, compagnies of troepen, airlifters. Ook valt er tijd te krijgen, maar deze moet verdiend worden. Nog steeds staande in de 1e provincie met de naam "Abakan" informeerde ik mij eerst maar eens over de politieke leider van dit land. Zijn naam is: Qudama met als beroep generaal en een leeftijd van 54 jaar. De hoofdstad van deze provincie is Navrara en de gesproken taal is Ruzak. Het militaire bestand was groot, dus dat betekent eigenlijk dat dit al een pittige zaak was om op te lossen. Het eerste object op de kaart was een ra-



darpost, die ik reeds vermeldde. Dit is al een belangrijk object om in handen te krijgen, daar de bezitter ervan je een boel informatie kan geven. Inmiddels hebben we een waypoint aangelegd vanaf je start naar de radarpost. Overgaande naar 'Action' bevond ik mij in een vliegtuig dat mij nu automatisch via de aangeduide waypoint lijn naar het object brengt. Het vliegen in deze "unit" is een ervaring op zich. Het berglandschap schiet onder je voorbij en een rijdende tank is duidelijk waar te nemen in de dalen. Natuurlijk bestaat de mogelijkheid je te verdedigen, maar daar was tot nu toe geen reden voor. De voertuigen op de grond zijn leuk om aan te zien. Het scheuren van een truck over een berghelling met daarbij de achterbanden de lucht in geworpen, geeft mij het zicht op een zeer goede detaillering in het spel. Het vliegen en besturen van de unit is betrekkelijk eenvoudig en tevens erg soepel. Het lijkt inderdaad op een stukje flightsimulatie. Ook de vijandige vliegtuigen zijn mooi getekend en geen sigarendoosjes, zoals we ze wel eens kennen van flightsims. Inmiddels hebben we de radarpost zover benaderd dat we de aircraft kunnen verlaten en het gebouw gaan bezoeken. Dit alles gebeurt met een simpele druk op een funktietoets. Daarna gaan we over tot de ontmoeting met

PROFESSIONALS

Dit schijnt een belangrijk onderdeel te zijn van het spel, want hierbij kun je tijd verliezen of winnen en tevens kun je (indien de Professional meewerkt) diverse goederen van hem ter beschikking krijgen, die uiteenlopen van ammu tot complete Airlift Units, die je voor je eigen leger gebruiken kan. De persoon die we vinden in de radarpost wordt een normaal individu genoemd, dus geen Vakman of Professional. Wel kan deze persoon je op weg helpen met het vinden van andere objecten of van de Professionals. Zoals je weet gaat het erom dit object inclusief de persoon onder de controle te krijgen van de UC. De bezitter van het radarstation vraagt om enkele goederen in ruil voor dit station. Nu hebben wij de mogelijkheid om een antwoord te geven op 8 verschillende manieren die uiteenlopen van charmant tot een stevige uiteenzetting. Beantwoord je zijn vraag verkeerd, dan gaat er 30 minuten van je te spelen tijd af. Maak je nog een keer een blunder, dan gaat er een uur van je tijd af. Geef je via een ikoon de gewenste goederen af, dan ben je in het bezit van deze burger en het radarstation. Tevens kan hij je iets vertellen over het doen en laten van een Professional, die de stad in de buurt bezocht heeft. Meer



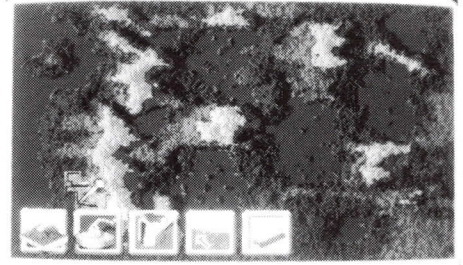
krijg je er niet uitgerst. Door het overnemen van het Radarstation kom je automatisch in het bezit van nieuwe goederen, zoals eten, informatie en het intekenen van alle steden in de directe omgeving, op je kaart. Als we de radarpost verlaten, krijgen we een afbeelding van de stad te zien, met haar imponerende objecten die we nog moeten bezoeken.

REKRUTEREN

Het rekruteren van een Professional is een dure zaak wat betreft de goederen die je moet afstaan. Het in gesprek gaan met zo'n knappe kop is een leuke bezigheid op je scherm, waarbij de grafische kwaliteiten hoog scoren. Jammer dat deze Professionals nogal eens een beetje koppig zijn om hun medewerking te geven aan de UC. Misschien dat een tweede bezoek met betere items meer kans van slagen geeft. Heb je het geluk om een Professional te kunnen rekruteren, dan ben je in ieder geval zeker van informatie die je stukken verder helpt. Tevens hebben deze Professionals een badge (gekleurde ID-kaart) die aangeeft van welke republiek ze zijn en wat hun politieke achtergrond is. Ook wordt er op deze kaart aangegeven wat de "Professionaliteit" is. Alle 8 leden van een Professional groep, dragen dezelfde kleur badge met dezelfde informatie erop. Om te slagen in de opzet van de rekrutering, hoef je niet alle professionals onder je te krijgen. Luisteren naar de info is belangrijk en vooral de tip waar je de hogere bazen kunt vinden is van wezenlijk belang.

TRANSPORT

Zoals ik al vertelde zijn er diverse mogelijkheden tot het transporteren van jezelf naar een andere lokatie. Als je een waypoint aangelegd hebt, krijg je als eerste een vliegtuig ter beschikking. In dit gevaarte kun je via je radar aan boord even checken waar en wat er in de omgeving te doen is. Pak je de auto-pilot, dan hoef je nergens naar te kijken en vlieg je rechtstreeks naar de aangewezen lokatie. Onderweg kun je tanks tegenkomen, die rakelings voorbij scheuren. Nu wordt het tijd om je ECM packet te activeren op de tank. De stralen schakelen de tank uit en jij neemt de besturing over. Zittende in je tank verandert het scherm, waardoor we met een tanksimulatie te maken krijgen. Aan boord heb je weer je volledige ammu ter beschikking zoals de raketten en het kanon. Nadat we vol power het landschap inschieten en de radar activeren, kunnen we beleven dat er nog een tank in de buurt is. Deze vijand heeft het gemunt op het radarstation, dat je nog niet in handen



hebt. Een vernietiging van dit object zal betekenen dat je minder informatie kunt oppikken. Om een stukje action mee te maken heb ik de achtervolging ingezet en 2 raketten achter elkaar afgevuurd naar de vijandelijke tank. Het ding ontplofte en er verscheen een mooie grafische vuurbal. Om nog een stukje verdere informatie aan je door te geven, wat betreft het transporteren, hoopte ik op een onderzeeboot, maar helaas moesten we eerst de opdracht per land of luchtvoertuig afmaken. Bij het opvragen van je diverse transportmogelijkheden zul je bemerken dat er heel wat keus is om in te zetten. Let er wel op dat je wel het juiste voertuig op de juiste plek inzet.

KONKLUSIE

ASHES OF EMPIRE is: adventure, action, arcade, simulatie in één. De grafische weergave staat op hoog niveau. Het afwisselend gebruik maken van transportmiddelen en de daarbij geleverde grafische kwaliteiten is prima. Het simuleren van het vliegen doet niet onder voor vele flightsims. Een 3-D beeld van de onderwaterstructuur of van het oppervlakte landschap, doet volgens mij wel enige monden verbazend openen. Het spel is redelijk vlot in zijn bewegingen. De gebruikte objecten of de units van de tegenpartij zijn erg goed gedetailleerd, wat het spelen een aangename dimensie geeft. De VHS band is niet weg te denken en zul je toch minstens 2 tot 3x moeten bekijken om een goed overzicht van het spel te krijgen. De tips kunnen op een kladje goud waard zijn.

Of de intro-disk of de doos van het spel de waarheid spreekt over het aantal objecten en de karakters in het spel, kan ik nog niet beoordelen, daar dit spel echt niet in 3 weken uit te spelen is. In ieder geval is men er in geslaagd een strategisch spel te creëren, dat (als men het een beetje doorheeft) menig gebruiker een behoorlijke tijd aan het scherm zal vastkluisteren. De weergave van de muziek is goed, maar tijdens het spelen had ik toch liever wat andere achtergrondmuziek kunnen gebruiken.

Wat betreft de handleiding kan ik maar 1 ding zeggen: perfect.

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SOFTWARE OP CD-ROM

JUKEBOX

Softwarehuis: SelectWare Technologies.
PC/AT & compatibles, min. 640Kb., VGA,
DOS 3.0 of hoger.

Joystick/muis.

AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 95,=

Deze CD bevat 4 complete spellen: LINKS The Challenge of Golf van Access Software, FACES...TRIS 3 van Spectrum Holobyte, JetFighter van Velocity Development en Berenstain Bears Fun With Colors van Compton's Newmedia. Buiten deze vier bevat de CD nog ruim 50 'trial versions' en demonstratie programma's. De handleidingen van alle spellen zijn op de CD te vinden. Spellens, demo's en documentatie zijn via menu's te selecteren. De demo's -en sommige spellen of delen hiervan- worden eerst naar harddisk overgezet, zodat je hierop wel wat ruimte vrij moet hebben. De handleiding beweert dat ze (na te zijn bekeken) weer worden gewist, maar dat gebeurt dus niet, zodat de harddisk aardig vol kan raken als je achter elkaar de demo's gaat bekijken. Wat de demo's betreft gaat het om reclamemateriaal (alleen kijken, niet aankomen) dus we moeten de CD beoordelen op de 4 spellen.

LINKS is de VGA versie van dit inmiddels overbekende golfspel. De datadisks zitten er niet bij. Voor dit spel heb je een snelle AT nodig. Alle informatie kun je vinden in Software Gids nr. 10.

FACES is een VGA variant op TETRIS, waarbij nu eens gezichten samengesteld moeten worden. De test kun je vinden in Gids nr. 4. Dit spel heeft een 'on-disk protection' zodat je eerst de handleiding vanaf de CD naar een printer moet overzetten. Zonder printer kan dit spel derhalve niet gespeeld worden.

JETFIGHTER is de 'oude' EGA versie van deze flightsimulator. Informatie over deel 2 kun je vinden in Gids nr. 8 en dit deel wijkt alleen af waar het de grafische weergave betreft. Door gebruik van EGA is deze simulator ietsje sneller dan z'n VGA broertje, maar een AT blijft noodzakelijk.

BERENSTAIN (afgekort) is een kleurplaatjes programma voor kleine kinderen. Op het scherm verschijnen zwart/wit plaatjes en via een kleurenbalk kunnen kleuren geselecteerd worden om de vlakken mee te vullen. Het programma bevat weinig teksten en veel iconen zodat het geheel makkelijk te bedienen is. Animaties zijn ook mogelijk door andere plaatjes te combineren met een eigen ingekleurde achtergrond. Erg leuk voor de kleintjes!

Deze JUKEBOX is zeer redelijk geprijsd en bevat 4 goede programma's. De demo's zijn aardig maar daar ben je snel op uitgekeken. Daar op deze verzamel CD gekozen is voor vier totaal verschillende programma's, zul je er twee van moeten willen hebben om de prijs eruit te halen. Wie kleine kinderen heeft die de

kleurplaatjes kunnen gebruiken zit helemaal gebeiteld voor deze prijs!

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

PC GAME ROOM

Softwarehuis: The Digital Publishing Company.

Richtprijs: FL. 119,=

Deze CD met Public Domain software zal wel weer net zo'n hardloper worden als de CD met Shareware Games van Cameron die we beschreven in Gids nr. 14.

Op deze verzameldisk 1400 spellen en andere ontspanningssoftware plus honderden .GIF plaatjes.

De software op deze CD is menugestuurd en gecomprimeerd (.ZIP). Via het menu kunnen we de programma's overzetten naar (hard)disk waarbij via het menu de programma evt. meteen UNZIPed kunnen worden. Via een printer kun je een volledige inhoudsopgave krijgen.

Let op: de software controleert niet of de disk vol is. Is dit zo, dan stopt het programma; ook als je er een nieuwe lege disk instopt! Sommige programma's zijn te groot voor diskette en ook dan geeft het programma geen waarschuwing. Diverse programma's hebben dezelfde naam en overschrijven elkaar. Eén voor één eerst naar harddisk en dan evt. overzetten naar een diskette is de beste manier om fouten te voorkomen.

Alles bij elkaar staat er ('uitgepakt') ruim 300Mb. op de CD wat overeen komt met zo'n 450 stuks 3.5" diskettes. Uiteraard zul je hiervan slechts een klein deel gebruiken. Ik zal een beknopt overzicht geven van de inhoud zodat je zelf kunt zien of er voldoende van je gading bij zit.

ARCADE GAMES: ca. 140 spellen waaronder veel eerste deeltjes van Apogee (Shareware Games. 1e deel gratis, volgende delen kopen. Zie Wolfenstein 3D in Gids nr. 15). Verder opvallend veel Tetris en Pacman varianten. Alle gouwe-ouwe titels in CGA zitten er ook bij. Veel EGA, weinig VGA. Merendeel geschikt voor XT, maar ongeschikt voor 386 of sneller (zie utilities voor vertragers).

CARD GAMES: Poker, Patience, Solitaire, Blackjack etc. etc. in meerdere varianten en uitvoeringen. Bijna 100 stuks.

FLIGHT SIMULATORS: slechts enkele flightsim's en dan erg eenvoudig. Wel veel aanvullingen voor Microsoft FS 4.0 en enkele andere bekenden. Ook demo's van bekende simulators vind je in dit hoofdstuk.

.GIF PLAATJES: Wie afbeeldingen in het .GIF formaat kan gebruiken, vindt op deze CD maar liefst 600 plaatjes!

ANIMATION AND GRAPHICS: Onder dit hoofdstuk een enorme hoeveelheid demo's, animaties, fractals, scrollings en

allerlei andere grafische zaken.

GOLF: 80% van de programma's zijn uitbreidingen en courses voor MEAN 18 Golf van Accolade. Verder enkele demo's, een paar golfspellen en utilities zoals handicap en analyse programma's. Ook veel uitbreidingen voor Jack Nicklaus Golf, al zitten hier enkele 'fun-courses' onder, zoals een baan in de bergen of op de maan.

JUST FOR KIDS: een dertigtal spellen voor kinderen. Veel educatief en kleurwerk.

LOTTERY AND BOARDGAMES: Hier uiteraard Schaken, Dammen, Yahtzee, Backgammon e.d. maar ook Zeeslagjes, Scrabble, Risk, Monopoly en andere bordspellen. Verder ook horoscoop programma's, bioritme programma's, puzzels en veel loterij utilities.

MAHJONGG CHINESE TILES: Enkele MAHJONG spellen en een enorme hoeveelheid Tile Sets.

MISCELLANEOUS GAMES: Hier een paar honderd spellen, die ergens wel in één van de andere categorieën zijn in te passen, maar daar hadden de makers waarschijnlijk geen zin in.

ROLE PLAYING GAMES: Het merendeel is D&D-achtig spul in CGA of textmode. Slechts enkele adventures hebben EGA graphics. In dit hoofdstuk vind je diverse uitbreidingen voor SimCity.

SOUND AND MUSIC: honderden programma's voor de interne speaker, AdLib en Soundblaster. Veel .ROL-files en nog meer .VOC files. Ook toolkits en utilities voor de beide geluidskaarten.

SPACE GAMES: De ruimte in en schieten. Veel varianten op bekende titels. Opvallend veel StarTrek varianten. Ook uitbreidingen voor bekende programma's, 'cheats', oplossingen e.d.

SPORTS: voetballen, ping-pong, biljarten, basketball, etc. etc.

TEXT ADVENTURES: Voor wie er maar niet genoeg van kan krijgen: bijna 100 tekst adventures.

WINDOWS 3.x GAMES: Niet alleen spellen voor WINDOWS maar ook utilities en .BMP-files.

WORD GAMES AND PUZZELS: legpuzzels, woordpuzzels e.d. maar ook kruiswoordpuzzelgenerators en soortgelijke hulpmiddelen.

UTILITIES: Hier vinden we van alles wat. Vertragers voor 386 en 486 computers, grafische utilities e.d. maar ook veel hints, tips en oplossingen voor spelsoftware.

Het inventariseren was een pittige klus. Het echte werk (alles 'uitpakken', bekijken, spelen en uitproberen) laat ik aan jullie over. Soms zul je verbaasd staan over de goede kwaliteit, maar vaak zul je sterk verouderde flutspellen tegenkomen. Voor de zeer redelijke prijs zitten er echter voldoende aardige spellen en utilities tussen.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC(MS-DOS), AMIGA, ATARI

GIDS

PC (MS-DOS) SOFTWARE

A-10 TANK KILLER 1.5	129,=	(10)
ADVANTAGE TENNIS	99,=	(13)
AIRBUCKS	119,=	(15)
ANOTHER WORLD	99,=	(14)
BARD'S TALE TRILOGY (1,2 EN 3)	139,=	
BLUE MAX - ACES OF THE GREAT WAR	119,=	(7)
CARL LEWIS CHALLENGE	119,=	(16)
CARRIERS AT WAR	109,=	(16)
CASTLE OF DR. BRAIN	129,=	(12)
CASTLES	119,=	(9)
CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT	119,=	(9)
CODENAME ICEMAN	129,=	(3)
COLONEL'S BEQUEST	129,=	(3)
COMMAND H.Q.	119,=	(10)
CONQUESTS OF CAMELOT	129,=	(2)
CRIME WAVE	109,=	(5)
D/GENERATION	79,=	(14)
DAGGER OF AMON RA (LAURA BOW 2)	139,=	(15)
DARKLANDS	149,=	(16)
DESIGN YOUR OWN RAILROAD	149,=	(16)
DUNE	129,=	(14)
EARL WEAVER BASEBALL II	99,=	
ECO QUEST: SEARCH FOR CETUS (VGA/AT)	129,=	(13)
ELITE PLUS	139,=	
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	139,=	
FANTASY PACK	OP=OP 69,=	(15)
FLIGHT PLANNER FOR MICROSOFT SIM.	99,=	
FREE D.C.!	119,=	(15)
FS-PRO FOR MICROSOFT FLIGHTSIM.	99,=	
THE GAMES '92 (OLYMPISCHE SPELEN)	119,=	
THE GAMES - WINTER CHALLENGE	119,=	(11)
THE GODFATHER	99,=	
GRANDMASTER CHESS	119,=	
GRAND PRIX UNLIMITED	119,=	(16)
HARDBALL 3	119,=	(15)
HARE RAISING HAVOC (ROGER RABBIT)	119,=	(13)
HEART OF CHINA	139,=	(9)
HEROQUEST + RETURN O/T WITCH LORD	119,=	(13)
HEROES OF THE 357TH	119,=	(15)
HONGKONG MAHJONG PRO	99,=	
HOOK	119,=	(16)
JACK NICKLAUS GOLF + COURSE DESIGN	139,=	
JIMMY WHITE'S 'WHIRLWIND' SNOOKER	109,=	
KING'S QUEST 5	139,=	(6)
KING'S QUEST 6	169,=	
LAFFER UTILITIES	139,=	(12)
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2	139,=	(14)
LEGEND	99,=	(14)
LEGEND OF ROBIN HOOD	149,=	(12)
LES MANLEY: LOST IN L.A.	119,=	
LINKS GOLF 386 PRO SVGA/80386	159,=	(16)
LINKS GOLF VGA/AT	139,=	(10)
LINKS BAY HILL COURSE DATADISK	69,=	
LINKS BOUNTIFUL COURSE DATADISK	69,=	
LINKS FIRESTONE COURSE DATADISK	69,=	
LINKS HYATT DORADO BEACH DATADISK	69,=	
LINKS PINEHURST COURSE DATADISK	69,=	
LINKS TROON NORTH COURSE DATADISK	69,=	
MAGIC POCKETS	99,=	(13)
MANTIS	159,=	()
MARTIAN MEMORANDUM	139,=	(13)
MEGAFORTRESS 3.5"HD	119,=	(11)
MEGAFORTRESS MISSION 2 DATADISK	69,=	

MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 4.0	129,=	
MIDWINTER 2 FLAMES OF FREEDOM	139,=	(14)
MONKEY ISLAND 2 (VGA/AT)	109,=	(12)
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2)	119,=	(14)
PATTON STRIKES BACK	139,=	(14)
PGA TOUR GOLF FOR WINDOWS	139,=	
PINBALL FOR WINDOWS	119,=	
PLANET'S EDGE	129,=	(14)
POLICE QUEST 1 (NWE.VGA-VERSIE)	129,=	
POPULOUS 2	129,=	(12)
POWERMONGER (Europese versie)	129,=	(15)
POWERMONGER (V.S. incl. cluebook)	119,=	(15)
PUSH OVER	99,=	(16)
QUEST AND GLORY	119,=	(14)
QUEST FOR GLORY 1 (VGA versie)	129,=	()
REALMS	119,=	(13)
RED BARON - W.W.1 DOGFIGHTING	129,=	(7)
RED BARON MISSION BUILDER	69,=	
RISE OF THE DRAGON	129,=	(7)
RISKY WOODS	99,=	
ROCKETEER	99,=	(15)
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE Engels	139,=	(7)
SECRET WEAPONS P-38 DATADISK	59,=	(15)
SECRET WEAPONS P-80 DATADISK	59,=	(15)
SECRET WEAPONS He-162 DATADISK	59,=	(15)
SHUTTLE - SPACE FLIGHT	169,=	(13)
SIM CITY WINDOWS VERSIE	169,=	()
SOUND, GRAPHICS & AIRCRAFT UPGRADE voor Microsoft Flightsimulator 4.0	99,=	(12)
SPECIAL FORCES	129,=	(14)
STEEL EMPIRE	119,=	(15)
STORM ACROSS EUROPE (5.25")	99,=	(13)
STRIPPOKER 3: DATADISK #1	59,=	(12)
SUPER SPACE INVADERS	89,=	(12)
SUPER TETRIS	119,=	(12)
TETRIS CLASSIC	99,=	(16)
THEATRE OF WAR	139,=	(16)
THE DARK HALF	119,=	(16)
THE LOST ADMIRAL 3.5"	139,=	(13)
THE TWO TOWERS (LORD O/T RINGS 2)	139,=	(16)
TRACON II	139,=	(4)
TWILIGHT 2000	129,=	(13)
ULTIMA 4+5+6: THE SECOND TRILOGY	139,=	(14)
ULTIMA 6 (3.5 + 5.25)	79,=	(2)
ULTIMA 7, THE BLACK GATE	119,=	(14)
ULTIMA UNDERWORLD, THE STYGIAN ABYS	139,=	(14)
WING COMMANDER 2 (5.25"/3.5" HD)	139,=	(11)
WING COMMANDER 2 SPEECH ACC. PACK	59,=	(11)
WING COMMANDER 2 special operation	69,=	
WING COMMANDER DELUXE EDITION	149,=	(14)

CD-ROM SOFTWARE (MS-DOS)

BATTLE CHESS ENHANCED	199,=	
CARRIER COMMAND + RED STORM	149,=	
CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR	179,=	(15)
CHESSMASTER 3000 MULTIMEDIA	159,=	
GUNSHIP + MIDWINTER	169,=	
JONES IN THE FAST LANE	65,=	(14)
JUKEBOX	95,=	(16)
KING'S QUEST 5 VGA	149,=	(14)
LARRY 1 VGA	149,=	
LARRY 5 VGA	149,=	
LOOM	159,=	(16)
M1 TANK PLATOON	139,=	
MEGAFORTRESS/DAS BOOT/ACES (BLUE MAX)	229,=	
MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS	179,=	(15)
PC GAME ROOM	119,=	(16)
REALMS	119,=	(13)
RAILROAD TYCOON	139,=	
SECRET OF MONKEY ISLAND 1	159,=	(16)
SHAREWARE GAMES ruim 300 disks op CD	99,=	(14)
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE	199,=	(14)
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	209,=	(14)
WING COMMANDER 1 + ULTIMA 6	199,=	(14)
WING COMMANDER 1 + MISSIE DISKS	209,=	(14)

MS-DOS GELUIDSKAARTEN

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,=
PRO AUDIO SPECTRUM 16-BITS	FL. 849,=

BOEKEN

BARD'S TALE CLUEBOOK 1 T/M 3 p.st.	20,=
CIVILIZATION: OR ROME ON 640K A DAY	49,=
ELVIRA 2 CLUE BOOK	35,=
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,=
LORD OF THE RINGS 2 CLUEBOOK	29,=
MASTER SIMCITY/SIMEARTH DESIGN STRATEGY	59,=
MIGHT & MAGIC 3 CLUEBOOK	45,=
MONKEY ISLAND 2 HINTBOOK	35,=
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,=
SPELLCASTING 101	29,=
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER CLUE-B.	29,=
ULTIMA: OFFICIAL BOOK 1 T/M 7	45,=
ULTIMA 6 CLUEBOOK	35,=
ULTIMA 7 CLUEBOOK	35,=
ULTIMA UNDERWORLD CLUE BOOK	35,=
VLIEGEN BOVEN EUROPA (Flight sim. 4.0)	34,90
WING COMMANDER 1&2 STRATEGY GUIDE	45,=
HINTBOOKS SIERRA:	PRIJS PER BOEK 25,=
SPACE QUEST 1-4. POLICE QUEST 1-3. LARRY 1-5	
KING'S QUEST 1-5. CODENAME ICEMAN, COLONEL'S	
BEQUEST, QUEST FOR GLORY 1-2, MANHUNTER N.Y.,	
MANHUNTER SAN FRANCISCO, WILLY BEAMISH,	
CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST OF THE LONGBOW,	
ECO QUEST.	

AMIGA SOFTWARE

A-10 TANK KILLER V 1.5	119,= (9) *
A-320 AIRBUS	119,= (14)
ANOTHER WORLD	89,= (14) *
ARMOUR GEDDON	89,= (14)
ASHES OF EMPIRE	119,= (16) *
BLACK CRYPT	89,= (15) *
BIRDS OF PREY	119,= (13) *
CASTLE OF DR. BRAIN	119,= (12)
CASTLES	99,= (9)
CIVILIZATION	119,= (12)
COVERT ACTION	119,= (7) *
CRAZY CARS 3	89,= (16)
DELIVERANCE	OP=OP 59,= (15)
DUNE	99,= (14) *
ELVIRA 2: THE JAWS OF CERBERUS ..	119,= (12) *
EPIC	99,= (14)
EYE OF THE BEHOLDER 2	119,= (12) *
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,= (9) *
F-19 STEALTH FIGHTER	99,= (--)
FANTASY PACK	OP=OP 59,= (15)
FORMULA ONE GRAND PRIX	119,= (13) *
THE GAMES '92 (OLYMPISCHE SPELEN).	99,= *
GLOBAL EFFECT	99,= (15) *
HARLEQUIN	89,= (13)
HEART OF CHINA	119,= (9) *
JAGUAR XJ-220	89,= (15) *
JOHN MADDEN -AMERICAN - FOOTBALL .	89,=
KING'S QUEST 5	139,= (11) *
KNIGHTS OF THE SKY	119,= (13) *
LARRY 5	119,= (10) *
LINKS GOLF (HARDDISK NOODZAKELIJK)	119,= (10) *
LURE OF THE TEMPTRESS (ENG. VERSIE)	109,= (15) *
MIGHT & MAGIC 3	119,= (11) *
MONKEY ISLAND 2	119,= (12) *
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2) ..	99,= (14)
PARASOL STARS	89,= (15)
PINBALL DREAMS	99,= (14) *
POOLS OF DARKNESS	109,= (10) *
POLICE QUEST 3	119,= (10) *
POPULOUS 2	99,= (12) *
POWERMONGER	99,= (15) *
PREMIERE	99,= (16) *
PRINCE OF PERSIA (500+ COMPATIBLES)	89,= (4)
PROFLIGHT Tornado Flightsimulator	149,= (10)
PROJECT X	89,= (14)
RED BARON	119,= (7) *
RISE OF THE DRAGON	119,= (7) *
SENSIBLE SOCCER -EUROPEAN CHAMPIONS	89,=
SHADOWLANDS	99,= (14)
SIM ANT	119,= (13) *
SPACE CRUSADE	89,= (16)
SPACE QUEST 1 (NWE.SCI VERSIE)....	119,= *
SPACE QUEST 4	119,= (7) *
SPECIAL FORCES	119,= (14) *
STEEL EMPIRE	99,= (15) *
STRIKER (VOETBAL)	89,= *
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES COIN OP	89,= (14)
THE MANAGER	99,= (15)
THEIR FINEST HOUR	99,= (10)
TRACON II	129,= (4)
TWILIGHT 2000	129,= (13)
ULTIMA 6	99,= (11) *

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: * = 1 Megabyte geheugen noodzakelijk.

Bestellingen:

Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Bij bestellingen onder FL. 100,= FL. 6,= verzendkosten. Boven FL. 100,= franco. Verzending onder REMBOURS altijd FL. 10,= rembourskosten. Prijswijzigingen voorbehouden. (Remboursen alléén binnen Nederland) Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een levertijd van 2 à 3 weken.

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

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

THE TWO TOWERS (Lord of the Rings 2)

Softwarehuis: Electronic Arts.
PC & compatibles, min. 10Mhz.
80286, DOS 3.1 of hoger, min.
640Kb., CGA, EGA, VGA, Tandy,
harddisk.
keyboard/muis.
Diskettes: 3.5".
Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster,
Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 139,50

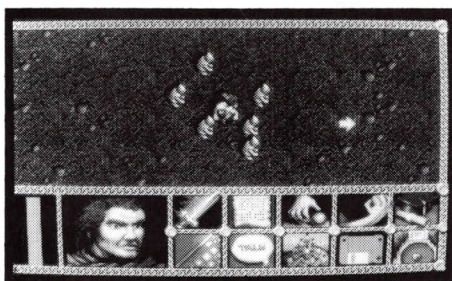
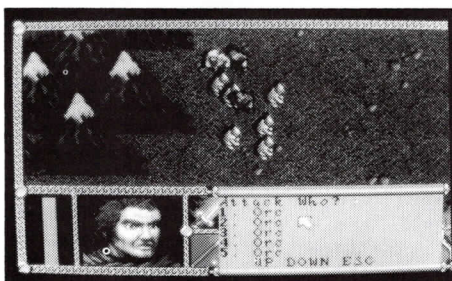
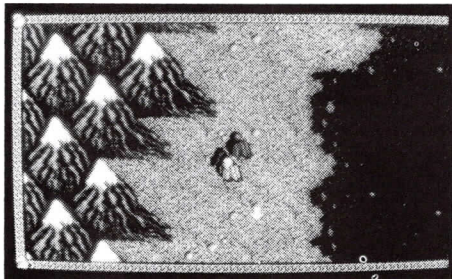
Na anderhalf jaar wachten op het vervolg van LORD OF THE RINGS kunnen Frodo en zijn vrienden in THE TWO TOWERS weer doorgaan met hun reis. THE TWO TOWERS gaat verder waar deel 1 ophield en kan gespeeld worden als vervolg, maar ook als "stand-alone".

THE STORY CONTINUES...

Aan het einde van deel 1 zagen we hoe het genootschap van Frodo uiteen viel en werd opgesplitst in drie delen: Frodo en Sam die op weg gaan naar Mordor om de ene Ring van Sauron te vernietigen; Merry en Pippin die gevangen worden genomen door de orks en Aragorn, Legolas en Gimli die de orks achtervolgen in een poging Merry en Pippin te redden. Merry en Pippin ontsnappen echter zelf aan de orks en komen in het bos Fangorn terecht. Hier start het tweede deel van het spel en kun je zelf weer aan de slag.

IN DE BAN VAN TOLKIEN

Er zullen een heleboel mensen zijn die aan bovenstaand verhaal geen touw kunnen vastknopen. Die raad ik sterk aan of deel 1 eerst te spelen of het boek helemaal te lezen, want zonder een dergelijke achtergrondkennis is dit spel niet te spelen en dan ook vreselijk saai en ZEER ingewikkeld. Voor de echte fans zal dit spel verplichte kost worden, want wie wil nu niet eens zelf in de schoenen van Frodo en kornuiten staan om eens lekker de beest uit te hangen in Midden Aarde? Zelfs voor fans zal het echter geen makkie worden, want er blijft toch veel puzzelwerk over om enkele maanden bezig te zijn. Er zijn personen toegevoegd en ook veel voorwerpen die in het boek niet voorkomen komen aan de orde. Zo zul je wel eens op zoek moeten naar passwords om bepaalde gebieden binnen te kunnen of bepaalde voorwerpen moeten hebben om andere personen te kunnen overtuigen van je verhaal. In het spel zijn ook enkele mini-avontuurtjes ingebouwd voor de fanatieke speler die alles wil hebben en meemaken, maar deze zijn niet altijd noodzakelijk voor de afloop van het spel. Zoals gezegd zijn er drie kleine groepen



van avonturiers, die je apart van elkaar kunt besturen. Tussen deze groepen kun je zelf niet wisselen, maar dat doet het spel automatisch als je een bepaalde belangrijke vordering hebt gemaakt.

Het programmeerwerk is grotendeels gelijk gebleven en de plaatjes eveneens en dat valt tegen, want iets dat anderhalf jaar geleden goed was is nu natuurlijk verouderd. Ik had eigenlijk liever gezien dat het spel meer was aangepast aan de huidige standaard van beeld en geluid. Het is zeker niet slecht, maar na het Ultima geweld dat de afgelopen maanden is uitgebracht verwacht (hoop) je dat de heren van Interplay de uitdaging aangaan om minstens net zo'n goed spel te maken. Ook als je ziet dat met andere recente spellen Interplay een goede concurrent was van de topmensen in softwareland (zoals met STAR TREK 25th ANNIVERSARY, dat minstens zo goed was als MONKEY ISLAND 2). Maar je moet niet te veel willen en het feit dat het hier gaat om een omzetting van één der meestgelezen en beste boeken aller tijden maakt veel goed.

KONKLUSIE

De nadelen die het vorige spel had zijn grotendeels nog steeds aanwezig. Zo loopt het spel erg langzaam en je moet de mannetjes dan ook vooruit "trekken" om een beetje verder te komen en als je dan bedenkt dat Midden Aarde vreselijk groot is... Dat wordt dus een hele klus. Maar op snellere computers (sneller dan 16 Mhz) gaat dat uiteraard beter. Het spel heeft wel een nieuw facet en dat is de automapping. Deze kun je te allen tijde oproepen en geeft dan het gebied aan waar je geweest bent en ook met een stip waar je je op dat moment bevindt. Bij deel één kon je twee savgames wegschrijven, maar dat is bij dit spel uitgebreid tot totaal van zes. Jammer genoeg kun je hierbij geen kleine omschrijving zetten en als je verder gaat met een spel kan het dus zijn, dat je niet weet welke van de zes je nu moet hebben.

Het beeld is zoals gezegd wel goed, al is vaak onduidelijk welk poppetje nu bij welke persoon hoort. Ook kunnen de personen "over elkaar heen lopen", waardoor het dus onduidelijk wordt waar iemand zich bevindt. Het geluid is iets uitgebreider t.o.v. het eerste deel en elke groep personen heeft zijn eigen muziekje. Op den duur worden deze melodietjes wel saai en kun je ze gelukkig afzetten.

Maar hoe erg het spel sommigen zal tegenvallen, als Tolkien-fanaat laat je dit natuurlijk niet liggen, want veel andere alternatieven van dit boek heb je (jammer genoeg) niet. Mensen die rollenspellen wel leuk vinden maar verder niet bekend zijn in Midden Aarde kunnen dit spel beter laten liggen en zich beter wagen aan een ander spel van dit genre (zoals de Ultima spellen die min of meer toch ook afgeleid zijn van de boeken van Tolkien.) Het feit dat in onderstaande waardering de punten lager liggen dan bij mijn recensie van anderhalf jaar geleden komt door eerdergenoemd feit dat de huidige standaard hoger ligt en ook bepaalde spelfacetten nog steeds niet lekker werken. Deel 3 van de serie (waarschijnlijk RETURN OF THE KING genaamd) zal in de herfst/winter uitkomen en ik hoop dat de heren (en dames) bij Interplay voor het laatste deel van de trilogie alles uit de kast halen. Alleen voor fans en liefhebbers van deel 1.

Arthur Geraerts.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

GRAND PRIX UNLIMITED

Softwarehuis: Accolade.

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

VGA/MCGA, min. 640Kb., harddisk.

Joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5".

Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 119,=

Met gemengde gevoelens kruipen we uit onze bolide, want deze simulator heeft evenveel slechte als goede kanten. In Gids nr. 13 staat de recensie van F1 GRAND PRIX; een pakket dat als Formule 1 racesimulator aanmerkelijk beter is.

SLECHT

De scrolling is slecht (schokkerig). Pas op een 486/33 computer kunnen we dit onderdeel een beetje soepel laten weergeven, maar dan is de simulatie geheel zoek. Aan de hand van baanlengte en gereden tijd komen we aan een gemiddelde snelheid van ca. 300 km per uur bij topsnelheden op het rechte eind van meer dan 600 km. Dit is onmogelijk en geeft een vreemd effect op het scherm: lange rechte stukken worden ineens heel kort en een flauwe bocht lijkt een haarspeldbocht! Nog slechter is het geluid want alleen de AdLib synthesizer wordt gebruikt zodat de motor op een trompet met knaldemper lijkt.

MATIG

De grafische weergave is matig waar het gaat om de circuits en de gebouwen. Het is erg lastig te zien hoe de bochten gevormd zijn daar tegen de horizon de baan, de curvestones en de grasranden of de vangrails in elkaar overlopen.

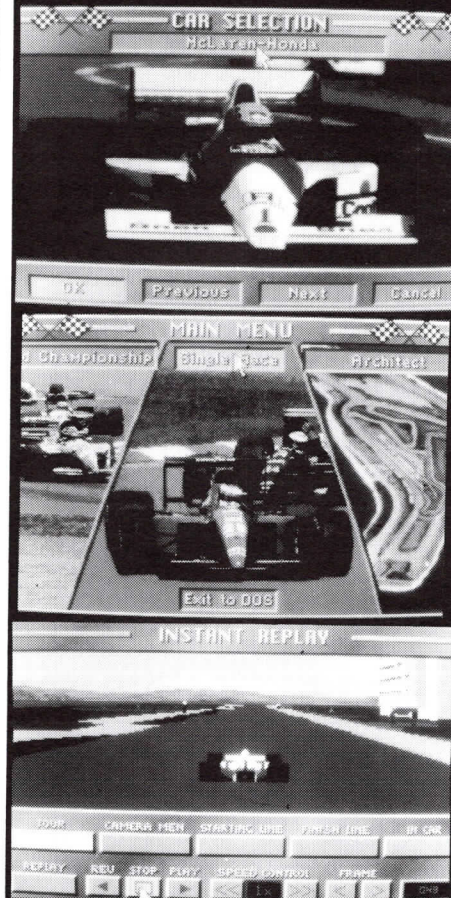
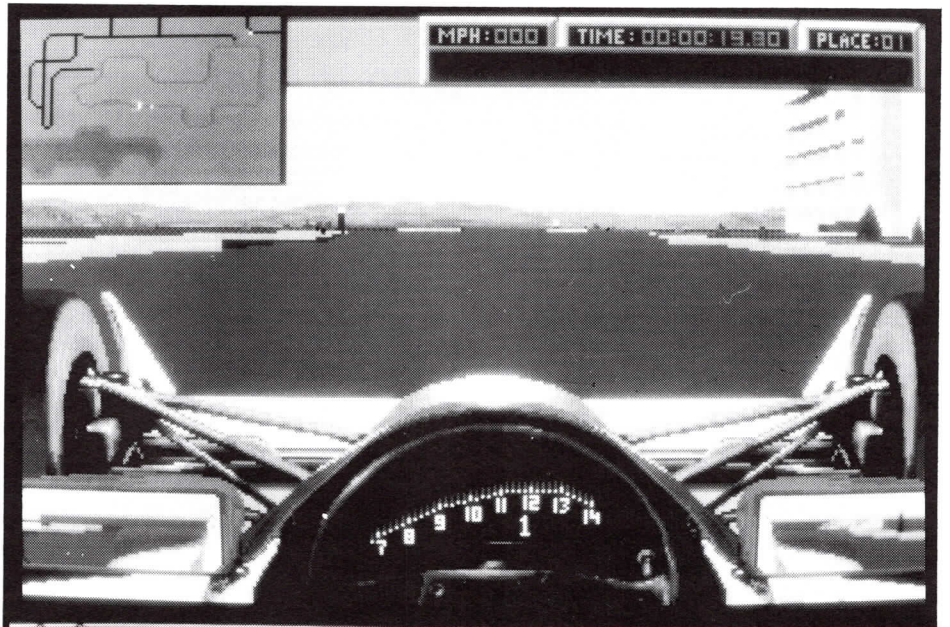
GOED

Weggedrag, besturing, wegligging, crashes, slippen etc. is allemaal perfect weergegeven. Waar in werkelijkheid heuvels, bruggen, tunnels of oneffenheden op het circuit voorkomen zul je ze ook in deze simulator tegenkomen.

Het spel heeft een editor om banen aan te passen of zelf te ontwerpen en ook dit onderdeel zit perfect in elkaar met zeer vele opties en views. Je kunt je ontworpen baan zelfs met een vliegtuigje van bovenaf bekijken en op de baanonderdelen kun je inzoomen om details aan te passen. Verder kunnen de wagens gemodificeerd worden en deze aanpassingen zijn merkbaar in rem-, stuur- of weggedrag. Uiteraard is er een on-board camera en zijn er camera's langs de baan, zodat je op vele manieren een 'action-replay' kunt bekijken. De wagens hebben achteruitkijkspiegels waarin de achterliggers weergegeven kunnen worden.

KONKLUSIE

Als spel heeft dit pakket meer te bieden dan als simulator. Daarbij komt nog dat er diverse niveaus en opties zijn om het rijden te vergemakkelijken, zodat een leek



als 'novice' met een automatische versnellingsbak en automatische besturing nog makkelijk kan winnen; je hoeft dan alleen maar gas te geven en te remmen. In de hogere levels is het allemaal veel lastiger en door de zwakke grafische weergave en de slechte scrolling nog frustrerend ook. De baan-editor is erg goed.

De handleiding is fraai en het spel wordt voorafgegaan door mooie menu's met gedigitaliseerde plaatjes. Op een 16 Mhz. AT moeten alle details uitgeschakeld worden om nog een beetje redelijk te kunnen rijden. Op een 386/33Mhz. machine zou het goed moeten gaan maar de scrolling is dan zeer slecht.

Aardig spel, slechte (beeld)simulator!

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief

CRAZY CARS 3 'Illegal saturday night races'

LIVE IN THE FAST LANE CAN BE CRAZY

Softwarehuis: Titus.
Amiga (incl. 500+), Atari-ST.
Joystick.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 89,50

Een slappe kraft met een stevige doos, een mini-poster van een mooie 'car' en 2 diskettes is alles wat we nodig hebben om met dit spektakel te kunnen beginnen. De handleiding van het spel heeft 4 talen. Nederlands vind je niet, maar Engels is voor ons toch al bijna een voertaal geworden, trouwens met Duits komen we ook een heel eind. Maar voor diegenen die liever in het Italiaans willen spelen:

Buona fortuna e ricordatevi di essere un guidatore prudente e cortese... aspettando la vostra prima corsa!

De vertaling is vrij eenvoudig, vooral voor mensen die nog nooit in Italië zijn geweest: "Veel succes en vergeet niet om voorzichtig te rijden... totdat je deelneemt aan het echte Race gebeuren.

Het Spel

Racen en geld, daar draait het allemaal om. Bij dit spel gaat het er iets gemener aan toe, omdat we hier te maken krijgen met maniakken, die lopen te wedden dat ze de eerste plaats bereiken. Ook jij doet mee met dit lugubere systeem en kunt zelf bepalen of je jezelf hoog in de schulden jaagt of dat je een gigantische prijs in de wacht sleept. In ieder geval zal het je behoorlijk tegenvallen ooit de 1e plaats te bereiken. Er zijn (zie handleiding) wel een paar trucjes uitgedacht om een betere positie te krijgen. Nadat je je voertuig hebt voorzien van de nodige attributen, zoals 'automatic' versnelling of winterbanden kun je plaatsnemen op het circuit; (in dit spel de snelweg).

Dat je op de 10e plaats staat, heb je in de 1e ronde aan de computer te danken. Natuurlijk zit er een 'trainer' in dit spel, zodat je vooraf even kunt kijken waarmee je te maken krijgt. Op een landkaart kun je aangeven waar je wilt beginnen en je krijgt informatie over het weer en de eventuele aanwezige politie op je uitgekozen traject. Bij het "Championship" is het allemaal even anders, dan ben je van de partij bij



het echte werk, zoals de bovengenoemde weddenschappen. Als we dan niet vergeten onze infraroodbril mee te nemen, kunnen we de motoren laten gieren door het indrukken van de vuurknop. Na het aftellen op het scherm en een volop draaiende motor spuiten wij met een zwenkende achterkant op de 1e achterlichten af.

Het is behoorlijk druk op de weg, dus moet er -om zo weinig mogelijk schade op te lopen- stevig aan het stuur gedraaid worden. Met een aanwezige Booster in je wagen kun je 10 seconden lang genieten van Highspeed op de weg. Dat ik met een 'standaard' wagen al een snelheid van 270 km/uur kon bereiken was voor de aanwezige politie maar een peuleschillette. Deze jongens halen je meestal in bij een kleine botsing met een voorloper.

De politie is een irritant verschijnsel in dit spel, dat weer verholpen kan worden door de aanschaf van een Radardetektor. Maar je kunt met je gewonnen geld je wagen zo verbouwen dat je ook deze problematiek kunt omzeilen. Tevens kun je nog wat sleutelen aan de motor en de banden (sneeuw etc.) om snelheden van 304 km/uur te bereiken. Let dan wel even op de bochten, die bijzonder leuk voor je aangegeven worden door een pijl op het scherm, maar waar je nauwelijks op reageert. Jammer genoeg zul je bijna altijd schade oplopen, die na de wedstrijd door

aanpassingen in de garage verholpen kunnen worden. Maar... ook dit kost weer Money.

Er is voor afwisseling in het landschap gezorgd, wat ook bij de af te leggen trajecten een welkom verschijnsel is. Het inhalen van vrachtwagens is een pittige klus, want je krijgt ook met vrachtwagens als tegenliggers te maken. De hoeveelheid skeletten van dieren die ik gezien en aangereken heb zal ik maar niet vermelden, maar het waren er in ieder geval heel wat. Als je bij het Championship onder de eerste 3 zit kun je alvast rekenen op waarderingen.

KONKLUSIE

Meestal zegt men: "Het eerste spel was toch beter dan het tweede" en voor films geldt eigenlijk hetzelfde. Wie weet krijgen we over 2 jaar "Cars 5" op het scherm. Grafisch zijn er verbeteringen te bemerken en de sound is leuk om aan te horen. De afwisseling van trajecten vind ik bijzonder goed. Ik weet zeker dat je 'm zult knijpen op een 2-baans weg met links en rechts alleen maar gebergte. Het idee van het spel is echter verre van nieuw. We hebben al enkele van deze 'games' op het scherm gezien. Als we in de waardering het onderdeel "spelidee" hadden, zou het een laag cijfer moeten krijgen, omdat er zoveel gelijk is aan de andere spellen van dit soort genre. Maar voor racefans is dit wel degelijk een uitdaging, zeker als je ook nog een beetje van gokken houdt. De handleiding geeft je behoorlijk wat informatie over het spel en de opties. Verder staan aanpassingen aan je wagen je niet in de weg, mits je jezelf waar kunt maken op de weg. Er zijn een paar heel leuke "gemene tips" die we natuurlijk hier niet gaan behandelen, want dan is de lol ervan af. Als laatste wil ik opmerken: je hebt ook remmen.

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



TETRIS Classic



Softwarehuis: Spectrum HoloByte.
PC & compatibles, min. 640Kb.,
EGA, VGA, 16 color Tandy 1000.
Harddisk aanbevolen.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Roland MT-32/LAPC-1/SCC-1, Ad-
Lib, Sound Blaster (Pro), Tandy
1000 sound, Thunderboard, Pro
Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 99,=

De lijst met geluidskaarten is indrukwekkend, maar de programmeurs hebben gekozen voor de weg van de minste weerstand: AdLib geluid voor alle kaarten die hiermee compatible zijn.

TETRIS is het voorbeeld geweest voor tientallen spelletjes die met vallende, roterende, glijdende en op andere manieren bewegende blokjes zijn uitgebracht. Daar het spel nog steeds zeer populair is, was het waarschijnlijk tijd om deze gouwe ouwe in een nieuw jasje te steken. Nu dus de klassieker met beter geluid, beelden in EGA of VGA en uitgebreidere spel mogelijkheden.

Vooraf bij het spelen met 2 spelers zijn er veel meer variaties. Je kunt nu samen of tegen elkaar spelen in hetzelfde veld of in twee aparte velden. Ook kan 'head-to-head' worden gespeeld via een (nul)modem. 1 Speler kan ook diverse opties instellen om het spel moeilijker of makkelijker te maken.

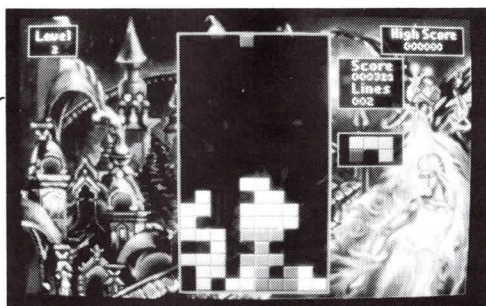
De muziek is aardig, maar de geluidseffekten zijn zwak. De beelden zijn zeer fraai in VGA en de handleiding is netjes verzorgd. Het spel is nog steeds goed, maar wel eenvoudig vergeleken bij diverse moderne varianten.

Voor de liefhebbers van deze veteraan.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



DEMON BLUE

Softwarehuis: Micro Value.
PC & compatibles, EGA/VGA.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 39,95

DEMON BLUE is een eenvoudig platformspelletje met een aantrekkelijk prijskaartje. Het spel kan alleen vanaf de diskette gespeeld worden, want het heeft nog een ouderwetse 'on-disk protection'.

In de velden, die vol zitten met tegenstanders, kun je lopen of springen. Schieten is er niet bij, dus de vijanden moeten ontweken worden en de andere zaken kun je verkrijgen door er tegenaan te lopen of erop te springen. Het spel heeft echter een groot nadeel omdat de velden niet scrollen. Aan het eind van een veld wordt het volgende plaatje op het scherm gezet. Dit is zeer lastig als je moet springen, want je ziet niet waar je in het volgende veld terecht komt.

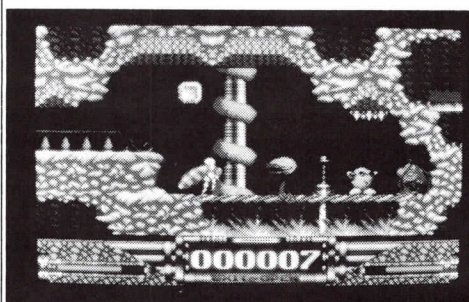
Het spel heeft een hi-score tabel die automatisch wordt bijgehouden.

Beeld en geluid zijn redelijk. De handleiding stelt niet veel voor maar is ook eigenlijk overbodig. Het spel is aardig maar eenvoudig en een beetje ouderwets. De prijs compenseert echter al deze kleine nadeeltjes, vooral omdat dit soort spellen op de PC dun gezaaid is.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



CLIK-CLAK

Softwarehuis: Idea.
PC/AT-286 & compatibles, min.
640Kb., EGA of VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 39,95

En we puzzelen weer verder...

CLIK-CLAK is een puzzel, waarbij behendigheid slechts een ondergeschikte rol speelt. Het draait -letterlijk- om tandwielen van verschillend formaat waarmee je een verbinding moet maken tussen een draaiend tandwiel aan de linkerkant van het scherm en een los (stilstaand) tandwiel aan de rechterkant. De puzzel is opgelost als je het rechter tandwiel door een juiste verbinding ook draaiend krijgt. Je wordt lastig gevallen door kleine etertjes die pogingen de tandwielen vast te laten lopen door ze b.v. te laten roesten of door de assen te laten breken. Jij hebt de beschikking over een oliekan om de vastgeroeste delen weer aan de gang te krijgen. Het spel heeft een bonusronde in de vorm van een fruitmachine waarop je alleen kunt gokken als je munten hebt kunnen bemachtigen, die in het spel als bonus te verkrijgen zijn.

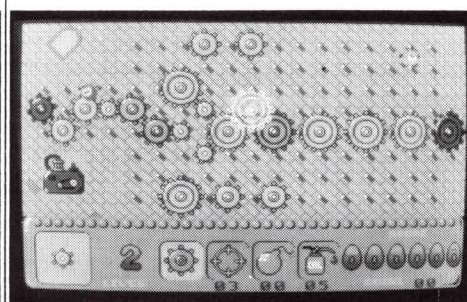
De moeilijkheidsgraad wordt zeer langzaam opgebouwd, maar overdreven lastig wordt het spel vrijwel nergens; geen hersenkraker dit keer. Beeld en muziek zijn leuk; op sommige computers kunnen de geluidseffekten echter irritant worden, daar die via de interne speaker worden weergegeven en deze soms een naar schel geluid geeft.

Het is prachtig dat er toch elke keer weer in dit genre een leuk en origineel spel wordt bedacht.

Alfred.

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

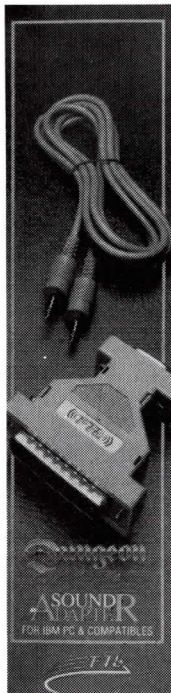
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



Dungeon Master

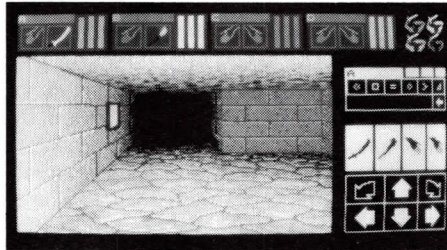
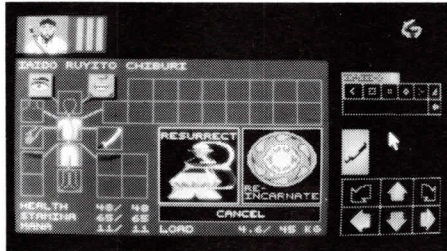
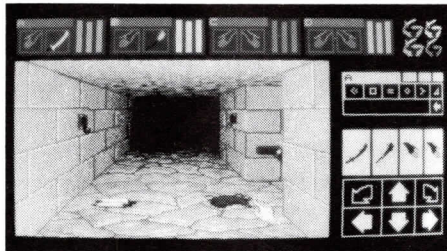
Softwarehuis: FTL/Psygnosis.
 PC-AT & compatibles, min.286 12 MHz. PS2, Tandy 1000/3000.
 DOS versie 3.3 of hoger.
 EGA/VGA/Tandy 16 kleuren.
 Joystick/muis/keyboard.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5" of 5.25"
 AdLib, Sound Blaster, Tandy sound, Sound Source, FTL sound adapter (alleen US versie).
 Richtprijs: FL. 116.50 (Eur.versie).
 FL. 139,00 (U.S.versie).

Nog even ter verduidelijking: er zijn 2 versies van dit spel uitgebracht in Nederland. De Amerikaanse versie is een dual pack met beide disketteformaten plus een losse sound adapter en is verkrijgbaar bij Computercollectief. De Europese versie is uitgebracht door Psygnosis, wordt geleverd zonder sound adapter en kan gespeeld worden in 3 talen. Bij het kopen van deze versie moet gekozen worden voor een bepaald disketteformaat. De handleiding is bij beide versies in het Engels. De Europese versie is verkrijgbaar bij dealers van Homesoft en M.D.S.



MOSTERD NA DE MAALTIJD

DUNGEON MASTER is al 5 jaar oud en voor computers als de Amiga en Atari-ST inmiddels een "classic". De PC-versie werd 2 jaar geleden al aangekondigd en is onlangs dan eindelijk uitgekomen, maar heeft de liefhebber van dit genre niet echt veel te bieden, want we hebben het allemaal al gezien bij de klonen. Dungeon adventures als de EYE OF THE BEHOLDER serie, MIGHT & MAGIC, BANE OF THE COSMIC FORGE, SHADOWLANDS (ook uit voor de PC), KNIGHTMARE en BLACK CRYPT zijn stuk voor stuk op dit DUNGEON MASTER gebaseerd en wat dat betreft is het wel aardig om dit oude voorbeeld te spelen. Er is wat afgejat door de diverse programmeurs!



GRIJS-WIT-ZWART

Klein foutje van de Grey Lord: een mislukte toverspreuk is er de oorzaak van dat zijn persoonlijkheid opgesplitst is in een White Lord, die in een vacuüm terechtgekomen is en verder machteloos moet toezien hoe zijn alter ego, de Black Lord zich meester maakt van zijn dungeon. De enige hoop voor de Witte is zijn leerling (jij dus) die de dungeon ingestuurd wordt en een keuze moet maken uit 24 avonturiers die in spiegels gevangen zitten. Hieruit kan een groep van 4 personen samengesteld worden, die je tot leven kunt wekken en als voorgeprogrammeerd figuur kunt besturen of kunt reincarneren, waarna je hem of haar zelf een naam kunt geven. De figuren hebben bepaalde vaardigheden, die tijdens het spelen opgevoerd worden, zoals in KNIGHTMARE.

De dungeon ziet er zeer bekend uit: de grijze muren en de fonteintjes waaruit je kunt drinken zullen de spelers van BANE OF THE COSMIC FORGE meteen herkennen. Ook de lay-out van de figuren is herkenbaar, maar je moet wel even slikken bij het zien van de knullige graphics. Wie het geen bezwaar vindt dat dit spel grafisch niet veel te bieden heeft, kan zich verder bezighouden met het -ook al bekende werk: gangen doorzoeken, af en toe wat tegenstanders in elkaar meppen, sleutels verzamelen, op knoppen drukken,

handels overhalen en raadsels oplossen. Het op peil houden van je voedsel- en wattervoorraad is bij dit spel vrij eenvoudig: fonteintjes zijn er genoeg en sommige vijanden kunnen opgegeten worden nadat ze verslagen zijn, zoals de grote wormen en "screamers", die zeer sterk lijken op de paddestoelen uit MIGHT & MAGIC 3. De opbouw van het spel is ook klassiek: de eerste levels zijn niet al te moeilijk zodat je de gelegenheid hebt je te oefenen in het vechten en vertrouwd te raken met de magie. Voor het gebruiken van spreuken kun je met de muis symbolen aanklikken op het scherm, welke overeenkomen met bepaalde lettergrepen (zoals in de ULTIMA'S). Een juiste combinatie levert een spreuk op en daarover kun je alles lezen in de handleiding. Als een spreuk niet lukt, omdat je nog niet genoeg ervaring hebt, telt hij wel mee voor het opvoeren van je level.

Vanaf level 5 gaat het allemaal niet zo makkelijk meer en kan DUNGEON MASTER qua moeilijkheidsgraad vergeleken worden met de huidige adventures, al ben ik nog geen onzichtbare wanden tegengekomen. Wel zijn er kamers met open- en dichtgaande valkuilen, ruimtes met alleen teleports waarin je de goede route moet zien te vinden en een gang met een drukplaat die een deur afsluit en zo voor een "point of no return" zorgt, waar je zonder sleutel niet meer uitkomt. (Ja hoor, het is weer zover. Hier zit ik vast).

Er is één SAVE mogelijkheid, maar het programma zorgt wel voor een .BAK file, zodat je in een dergelijke situatie als hierboven beschreven niet opnieuw hoeft te beginnen als je daar per ongeluk geSAVED hebt. Wat ik behoorlijk irritant vind (niet alleen bij dit spel) is dat je niet vanuit het programma kunt laden. Als je dat wilt doen, moet je eerst het spel opnieuw opstarten, hetgeen gelukkig niet zo lang duurt.

KONKLUSIE

Mag iedereen zelf uit het bovenstaande trekken. Voor mij persoonlijk was het spelen van DUNGEON MASTER meer een curiositeit, waarbij ik het wel gemakkelijk vond om te zien waar de programmeurs van mijn favoriete spellen hun inspiratie vandaan hebben gehaald. Zij hebben er echter ook veel aan toegevoegd en wat graphics en geluid betreft kan DUNGEON MASTER zeker niet meer meekomen met de klonen. Ik maak daarom mijn harddisk vast vrij voor CRUSADERS OF THE DARK SAVANT, MIGHT & MAGIC IV en EYE OF THE BEHOLDER 3 om er maar een paar te noemen, waaraan momenteel hard wordt gewerkt.

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief (US-versie), D+S Software en Homesoft (Eur.versie).

GUY SPY

and the Crystals of Armageddon

Softwarehuis: ReadySoft.

AT & compatibles, min. 640Kb.,

CGA, EGA, VGA.

Keyboard/joystick.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5".

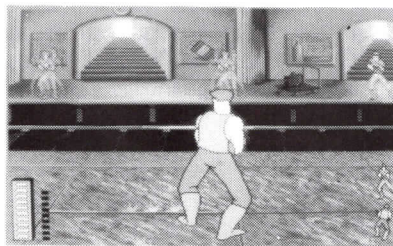
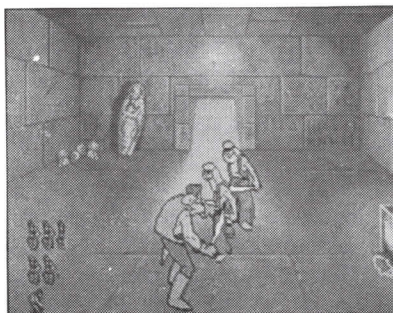
AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.

Richtprijs: FL. 129,50

Dit spel is in ieder geval een probleem-kind, want op onze 486 machine deed de software niets anders dan vastlopen in de eerste ronde van het spel. Over naar de 386SX waarop we meer succes hadden.

Van dit softwarehuis verschenen eerder DRAGON'S LAIR, SPACE ACE en TIME-WARP. Alle 3 schitterende tekenfilms waarin je met enkele drukken op de juiste toetsen doorheen moest zien te komen. Dit spel werkt volgens hetzelfde principe, maar beeld en geluid zijn aanmerkelijk minder van kwaliteit dan in de vorige spellen.

De doorgewinterde speler heeft dit spel in



enkele avonden uit en kan er verder niets meer mee doen. De beginner zal na een week nog steeds in het eerste of tweede deel van de 13 levels zitten en kan de steeds weer terugkerende beelden waarschijnlijk niet meer aanzien.

Op de PC is de besturing zeer lastig en frustrerend. Op de Amiga is deze aanmerkelijk beter en op deze machine zijn beeld en geluid iets beter, al wordt de kwaliteit van de eerdere titels in dit genre op de



Amiga ook bij lange na niet gehaald. Toch zul je op deze computer eveneens snel uitgekeken zijn, want spelkwaliteit heeft de software nauwelijks te bieden.

De vorige spellen zaten vol humor, maar bij dit grauwe schietspel ontbreekt dit onderdeel ook nog.

De Amiga versie neemt genoeg met 512Kb. en kost FL. 119,=

Een dure miskleun!

Alfred.

	AMIGA:	PC:
BEELD:	6	5
GELUID:	5	3
SPELKWALITEIT:	5	3
DOCUMENTATIE:	7	7
PRIJS:	3	2

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SUPAPLEX

Softwarehuis: Digital Integration.

PC & compatibles, min. 512Kb.,

DOS 3.0 of hoger, EGA, VGA.

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1 (20 in tabel).

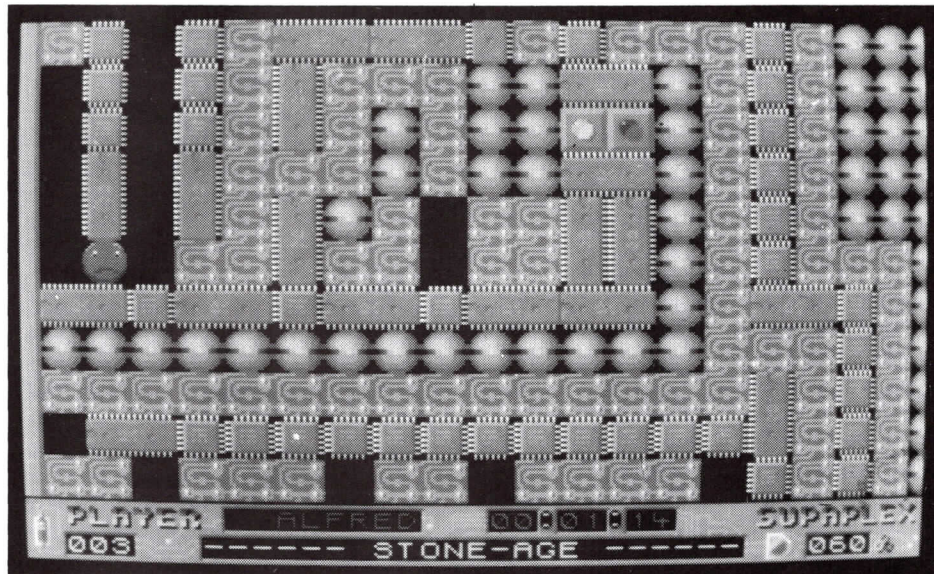
Diskettes: 3.5".

Roland, AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 29,95

SUPAPLEX is een ouwetje, dat nu opnieuw in de 'low-budget' is uitgebracht voor een aanzienlijk lager bedrag dan de 8 tientjes die het programma 2 jaar geleden moet opbrengen. Het spel lijkt sterk op BOULDERDASH; onder de MSX-ers geen onbekende.

Met een Pac-Man-achtig figuurtje moet je blokjes weghappen om zodoende bij de Infotrons te komen. Heb je alle Infotrons verorberd, dan gaat de deur naar het volgende level open. In het veld hangen ook kogels die naar beneden vallen of rollen als ze niet meer gestut worden. Zij zijn het grootste probleem, want als ze op je vallen volgt een gigantische ontploffing en ben je er geweest. Verder nog Ram-Chips, diverse Discs, Bugs, Snik-Snaks etc. etc. In totaal moet je 111 velden doorworstelen die allemaal ca. 5 keer groter zijn dan het deel dat je op je beeldscherm ziet, dus vaak moet je 'in the blind' je richting kiezen.



SUPAPLEX is een behendigheidspuzzel die nog lang niet verouderd is. De moeilijkheidsgraad wordt langzaam opgebouwd, muziek en geluid kunnen via geluidskaarten weergegeven worden en de beelden zijn goed. Ook van deze tijd zijn de menu's die zeer toegankelijk zijn. Het programma houdt automatisch alles bij. SAVEn doet het programma zelf na elk afgerond veld. Een scoretabel voor 20 spelers, een top-3 en een statistiek van de prestaties worden opgebouwd en bijgehouden zonder dat je hiervoor opdrachten hoeft te geven. Het enige dat je zelf moet doen is het evt. verwijderen van een speler uit de tabel om ruimte te maken voor nieuwe spelers.

SUPAPLEX is nog steeds een topspel en bij de liefhebbers is dit een blijvertje, dat regelmatig tevoorschijn wordt gehaald voor een 'potje supaplexen'.

Ook voor de Amiga is het spel leverbaar en eveneens voor hetzelfde supalage bedrag.

Aanrader voor de puzzelfanaten!

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SECOND FRONT / WESTERN FRONT

Duitsland tegen de rest van de wereld

SECOND FRONT

Softwarehuis: S.S.I.
PC/AT & compatibles, CGA, EGA,
VGA.

Muis: alleen bij Western Front.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 119,= per deel.

De Amerikaan Gary Grigsby, die al jaren wargames vervaardigt voor Strategic Simulations Inc. (SSI) in Californië, moet op zijn vakgebied de produktiefste programmeur ter wereld zijn. Jaarlijks komen er minstens twee oorlogsspellen van zijn hand uit. Het gaat dan bovendien om zeer gedetailleerde wargames van vaak hoge kwaliteit, die er ook steeds beter beginnen uit te zien. De spelen "Second Front" en "Western Front" zijn de meest recente strategische veldslagen die dit Amerikaanse genie heeft uitgedacht.

Grigsby vindt zijn inspiratie hoofdzakelijk in de Tweede Wereldoorlog. Voor de achtbitters vervaardigde hij de tactische schermutselingen Kampfgruppe, Battlegroup, Panzer Strike en Typhoon of Steel, waarbij op het niveau van pelotons of zelfs individuele eenheden wordt gespeeld. Op strategisch gebied kwam van zijn hand jaren geleden "War in Russia" uit, dat werd beschouwd als een mijlpaal op het gebied van wargames. Maar dit spel, de weergave van de oorlog aan het oostfront, was niet erg toegankelijk. Uiterst taai om te doorgronden en niet bepaald gebruikersvriendelijk; het spel was eigenlijk een maatje te groot voor die goede oude achtbitter. De zestienbitter gaf Grigsby de mogelijkheid om het nog eens over te doen: het resultaat was "Second Front", een wonder van speelbaarheid en overzichtelijkheid in vergelijking met zijn voorganger. Wie ooit wel eens "Eastern Front" van Michael Crawford voor de achtbitter heeft gespeeld zal bij het spelen van Second Front direct aan dit voortreffelijke spel moeten terugdenken. Second Front speelt eigenlijk net zo makkelijk, maar heeft veel meer diepgang. Eastern Front kon je bovendien alleen als Duitser tegen de Russische computer spelen; Second Front kun je aan twee kanten en tegen een menselijke tegenstander spelen.

Barbarossa

De invasie van Rusland, door de Duitsers aangeduid als Operatie Barbarossa begon op 22 juni 1941. Het was niet alleen een

strijd tussen de tegenpolen fascisme en communisme, maar het ging de Duitsers vooral ook om de waardevolle grondstoffen in het oosten. Het onvoorbereide leger van Stalin werd aanvankelijk ver teruggeslagen. Historici zijn van mening dat de nazi's hadden kunnen winnen als de bemoeizuchtige Hitler de Duitse generaals hun gang had laten gaan. De Duitse opmars werd echter voor Moskou tot staan gebracht en Hitler onderging hetzelfde lot als Napoleon in de vorige eeuw: in de winters werd hij, ondanks enkele nieuwe offensieven, door een steeds sterker wordend Russisch leger teruggedreven. De strijd was uitputtend en leidde uiteindelijk de ondergang van het Derde Rijk in. De oorlog aan het oostfront is bij de makers van wargames populair: niet zo verwonderlijk, omdat het ging om een strijd tussen twee redelijk gelijkwaardige tegenstanders in een groot gebied met veel ruimte voor tactische manoeuvres.

De kaart van Second Front bestrijkt een groot gebied: van Keulen in het westen tot aan Kazan in het Oeral-gebergte in het oosten. In het noorden en zuiden zijn Zweden, Italië, Finland en Turkije zichtbaar, maar de strijd speelt zich hoofdzakelijk in Rusland af, tot het moment natuurlijk waarop de Russische beer zo sterk wordt dat hij naar het westen kan oprukken. De kaart is dus groot en daarom is het handig dat hij ook op een grotere schaal zichtbaar kan worden gemaakt; het is dan nog steeds mogelijk om de troepen te besturen. Voor de verfijnde tactieken is de kleine schaal echter het meest praktisch. De divisies liggen als de vertrouwde blokjes op de kaart: een kruisje voor de infanterie, een vierkantje voor de tankregimenten en een letter "H" voor de hoofdkwartieren. Via menu's kan de samenstelling van het korps worden bekeken: dat is zeer gedetailleerd, tot en met de aantallen en soorten tanks bijvoorbeeld, met hun individuele gevechtskracht. Korpsen hebben een bepaalde sterkte, gebaseerd op aantallen en vooral ervaring, maar verkeren ook altijd in een staat van aktiegereedheid; heeft een korps gevochten of is het net verplaatst, dan is het minder paraat en dus kwetsbaar. Een korps dat per spoorlijn is verplaatst verliest nauwelijks aktiegereedheid. Korpsen die ongemoeid worden gelaten graven zich automatisch in.

Vliegtuigen

De meeste korpsen hebben een hoeveelheid vliegtuigen tot hun beschikking, die automatisch meevechten. Sommige hoofdkwartieren hebben vliegtuigen tot hun beschikking waarmee de spelers aanvallen kunnen uitvoeren. Het is mogelijk om vliegvelden, legers of steden te bombarderen. Een goed gebruik van vliegtui-

gen is zeer essentieel; het is een goede tactiek om eerst vliegvelden te bombarderen om superieur te worden in de lucht en daarna pas divisies te bombarderen. Het is uitermate effectief om een sterk tankkorps eerst met een luchtaanval uit te dunnen en vervolgens de grondtroepen in te zetten. Bij de superieure hoofdkwartieren, zoals het Russische STAVKA van Stalin, arriveren ook steeds versterkingen. Die kunnen geleidelijk automatisch worden ingezet ter vervanging van verliezen, maar er kunnen ook compleet nieuwe divisies mee worden opgebouwd. De speler die de rol van Stalin op zich neemt moet na verloop van tijd zelf zijn tankkorpsen gaan bouwen. Op het gebied van troepenbeheer is Second Front uiterst flexibel; onderdelen van divisies kunnen vrijwel onbeperkt worden uitgewisseld, vliegeenheden kunnen van het ene naar het andere hoofdkwartier worden verplaatst.

Tijdens het verloop van de oorlog komen er betere wapens beschikbaar aan beide kanten en ook dat is in een extra menu zichtbaar. De speler heeft daar overigens verder weinig invloed op, hooguit kan het proces wat worden versneld. Als de Duitsers Panther-tanks tot hun beschikking krijgen, het antwoord op de sterke Russische T-34 tanks, worden korpsen daarmee automatisch uitgerust. In de steden zijn de fabrieken en olieraffinaderijen te vinden, die van cruciaal belang zijn voor de oorlogsvoering. Ze zijn gevoelig voor strategische bombardementen. Als een stad wordt ingenomen levert dat de veroveraar produktiewinst op. De bevoorrading van de troepen is (zoals ook in het echt) van levensbelang. Een sterk tankkorps verpietert in een enkele beurt tot een kasplantje als zijn bevoorrading wordt afgesneden. Een aanval na omsingeling leidt altijd tot overgave, waarmee de vijand een flinke slag toebrengt; alle troepen en materiaal gaan dan verloren. Het is ook mogelijk dat een zwak korps door sterke korpsen uit elkaar wordt geslagen. Dat kost ook mensen en materiaal, het korps verdwijnt van de kaart, maar er zijn dan overblijfselen die opnieuw kunnen ingezet, in een nieuw korps bijvoorbeeld. Elk onzichtbaar vakje op de kaart heeft een bepaalde bevoorradingswaarde. Door middel van een knopdruk kan zichtbaar worden gemaakt welke vakjes worden beheerst; dat zijn de vakjes die de oprukkende korpsen hebben betreden. De ongeduldige aanval is geneigd om met zijn tankkorpsen, die per beurt (behalve bij regen, als de tanks in de modder blijven steken) vijf vakjes mogen afleggen te ver op te rukken, waardoor ze van hun bevoorrading afgesneden worden en verloren kunnen gaan. Vaak is wachten op de infanterie (twee vakjes per beurt) noodzakelijk.

Gebeurtenis

Een uniek aspect van Second Front is de actuele invloed van de strijd op de andere fronten in het spel. De Duitse speler, die op meerdere fronten vecht, mag troepen aan het Italiaanse en westelijke front ontrekken voor het oostfront. De computer houdt echter bij in hoeverre het Duitse front verzwakt, waarna een historische gebeurtenis plaatsheeft. Wie al te enthousiast troepen naar het oosten verplaatst zal in 1942 al vernemen dat de geallieerden landen in Normandië en aan hun onstuimige opmars richting Berlijn beginnen. Zo kan het vervolgens gebeuren dat je het Russische leger bijna hebt verslagen, maar dat Duitsland zich in 1943 aan de geallieerden overgeeft en Hitler twee jaar te vroeg zelfmoord pleegt in zijn Berlijnse Führerbunker. Je mag vervolgens wel doorspelen, maar het verlies aan industrie ondermijnt het Duitse leger en je kunt het spel door de capitulatie in het westen ook niet meer winnen. De situatie is dan als die van de Eerste Wereldoorlog: Duitse winst in het oosten, maar dat levert niets op door verlies in het westen. Omgekeerd mag je ook troepen naar westen en zuiden overhevelen om de opmars van de geallieerden te vertragen, maar de praktijk leert dat je elke man hard nodig hebt in het oosten. De Russische speler hoeft zich niet te bekommeren om meerdere fronten. Hij mag de enorme toevloed aan soldaten en goed materieel (gedeeltelijk afkomstig van de geallieerden) naar hartelust inzetten.

Het doel van Second Front is het veroveren van steden. Het bezetten van Leningrad, Moskou en Stalingrad of een combinatie van een grote stad met verder weg gelegen steden is voldoende voor de Duitse overwinning. De Russen moeten zeker Berlijn zien te veroveren en nog enkele steden. In de praktijk heeft de Duitse speler de beste kans aan het begin van de strijd, als het Russische leger nog zwak is. Het lijkt echter onmogelijk om de drie grote steden te pakken in enkele maanden tijd, omdat de afstand simpelweg te groot is. In november begint de beruchte Russische winter en verzwakken de Duitse eenheden aanzienlijk. Tijdens de perioden van de sneeuwstormen zijn de Russen op hun sterkst. Als Duitser is het dan een kwestie van afwachten en hopen dat het tegenoffensief een keer stukt. In de lente van 1942 kun je het weer opnieuw gaan proberen, maar het Russische leger heeft dan inmiddels zijn tankkorpsen en wordt sterker en sterker. Het spel heeft overigens de mogelijkheid om speelsterkten in te stellen om het allemaal wat makkelijker te maken, maar de sportieve speler vindt toch de meeste bevrediging in een realistisch scenario.

Second Front, dat als ondertitel "Germany turns east" heeft, kan vanaf het begin in 1941 worden gespeeld of vanaf 1942 als het tweede Duitse offensief (Case Blue) van start gaat. Verder zijn er nog twee korte scenario's op een gedeelte van de kaart waarin de veldslagen rond

Moskou of Stalingrad kunnen worden uitgevochten. De speelduur varieert van 10 tot 100 uur. Opslaan van een tussenstand is een simpel proces.

De EGA-graphics van Second Front zien er goed uit. Gary Grigsby bekommerde zich eigenlijk nooit zo om het uiterlijk van zijn wargames, maar heeft dit aspect nu aanzienlijk verbeterd. Het kleurgebruik is voortreffelijk. Elk menu heeft zijn eigen kleur. De kleur van de kaart verandert al naar gelang de weersomstandigheden.

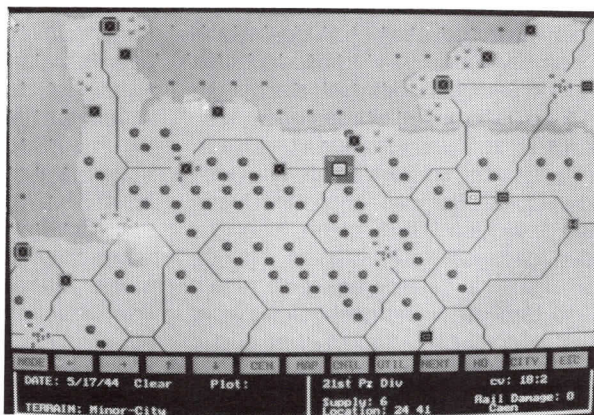
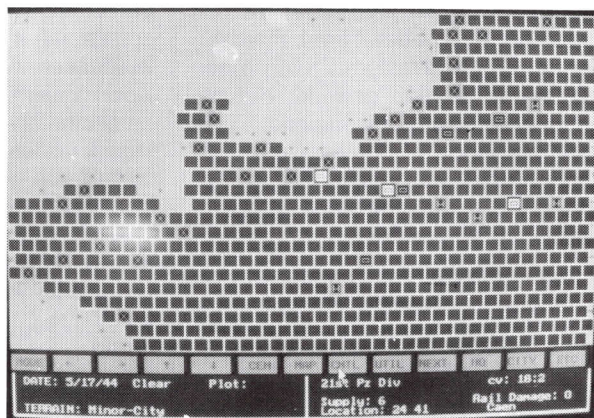
Geel in de zomer, modderkleurig in de regen, wit in de winter en bij de sneeuwstormen zie je de sneeuw op de boomtoppen liggen. De orders worden met het toetsenbord ingegeven; dat gaat makkelijk en logisch, een hulpmenu is aanwezig. Het spel kan op verschillende snelheden worden gespeeld; het is mogelijk om bij een schermutseling alle verloren eenheden op het scherm voorbij te laten flitsen, maar dat houdt het spel wel op. Na afloop wordt altijd een overzicht van de verliezen gegeven. Aardig is ook dat alle generaals in beeld worden gebracht en dat je ze kan vervangen. Kijk wel eerst in het lijstje hoe goed de generaal is. Het is onverstandig om een Blitzkrieg-genie als Guderian bijvoorbeeld te vervangen door de povere Himmler. Door de computer worden overigens ook regelmatig generaals van het bord gehaald. Met name Stalin heeft er een handje van om eigenwijze bevelhebbers wegens hoogverraad te laten executeren.

De gebruiksaanwijzing had wat uitgebreider mogen, maar krijgt toch een ruime voldoende. Geluid is er niet, maar je mist het eigenlijk ook niet. Second Front is een absorberend oorlogsspel, dat de liefhebber vele uren aan het scherm gekluisterd zal houden. Met name de Duitse speler staat voor een zeer zware klus. Het al wat oudere spel is overigens niet makkelijk meer verkrijgbaar. Het zal vermoedelijk uit de Verenigde Staten geïmporteerd moeten worden.

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

WESTERN FRONT

De logische opvolger van en aanvulling op Second Front is het recenter uitgekomen Western Front, dat wel goed verkrijgbaar is. Qua opzet en uitvoering zijn de spelen



vrijwel identiek. Western Front beschikt echter over uitgebreide muisbesturing. Het spel is met nog meer menu's verder verfijnd, hetgeen overigens niet altijd een voordeel is. Wie gewend is aan Second Front zal nog wel eens met de muis overhoop liggen. Naast divisies zijn er nu ook brigades en daarmee kun je aardig in de knoop komen bij het overhevelen van eenheden: je kan bepaalde troepen niet in een brigade stoppen en omgekeerd niet in een divisie. Na enige oefening wijst het zich overigens vanzelf. Gary Grigsby had nog niet eerder een strategisch wargame voor het westelijke front geprogrammeerd. De vermaarde Sid (Civilization) Meier van Microprose wel: "Crusade in Europe", een begrip voor de veteranen onder de leunstoelgeneraals. Dit achtbitspel was niet volmaakt (het was bijvoorbeeld mogelijk om door een slinks bombardement op een depot de vijand in een vroeg stadium uit te schakelen), maar het zat verder uitstekend in elkaar. Het geraffineerde gebruik van geluid bijvoorbeeld, zodat je precies kon horen hoe succesvol een aanval verliep, is nooit overtroffen. Western Front is, hoewel geluidloos, een waardige opvolger van Crusade. Beide spellen bevatten de scenario's voor de landing in Normandië, de flitsende opmars naar de Rijn en het Ardennen-offensief. Western Front voegt operatie "Diadeem" toe, de geallieerde opmars in Italië. De Slag om Arnhem (Market Garden), wel opgenomen in Crusade, ontbreekt overigens. Het is mogelijk de complete operatie Overlord te spelen, waarbij de geallieerden landen in Frankrijk en zo snel mogelijk in Duitsland moeten zien te komen en tegelijkertijd in Italië oprukken. Het is vanzelfsprekend aan de Duitse speler om hier een stokje voor te steken. Gezien de grootte van de kaart

betekent dit wel een ingrijpend geschuif van westelijk naar zuidelijk front, maar gelukkig kan ook bij Western Front op een grotere schaal worden gewerkt. Het geschuif met de kaart blijft beperkt bij de kleinere scenario's: Operatie Cobra, de doorbraak vanuit het bruggehoofd in Normandië, het Ardennen-offensief en operatie Diadeem (Italiaans front).

Net zoals in Second Front staat de Duitse speler voor een forse klus. Het is immers aan hem om de geschiedenis te wijzigen. Het geallieerde overwicht in de lucht is een gruwel voor het Duitse leger. Tankkorpsen worden bij goed weer letterlijk weggebombardeerd. De geallieerden hebben een moeilijke aanloop. Door middel van een systeem van transportpunten kunnen de amfibische korpsen slechts geleidelijk op de stranden worden neergezet. Daar lopen ze overigens weinig gevaar, want ze zijn vaak zo sterk dat de numeriek zwakke Duitse korpsen er weinig tegen kunnen uitrusten. SS-korpsen, voorzien van een toepasselijk zwart randje, zijn nog het sterkst. De geallieerde speler landt met zijn troepen op bruggehoofdjes voor de kust. Vervolgens stapt hij het strand

op. Vreemd genoeg is er eigenlijk geen sprake van het bestormen van troepen in fortificaties, wat je zou verwachten. Een klein minpuntje in het spel. Aardig is dat je op een heleboel plaatsen langs de Franse kust kunt landen en je dus een andere tactiek kan toepassen dan Eisenhower. Voor de Duitse speler maakt dat niet zoveel uit, want troepen kunnen zeer snel per trein of marcherend naar de plaats des onheils worden overgebracht.

De Duitser moet proberen het geallieerde leger zo lang mogelijk op te houden. Het einddoel van Overlord wordt gevormd door Duitse steden en de hoeveelheid tijd is beperkt. Wie geen zin heeft in een scenario waarin alleen vertragingstactieken of overweldigingstactieken kunnen worden toegepast kan zijn hart ophalen aan het Ardennenoffensief, de laatste oprisping van het Derde Rijk. SS-pantserdivisies met King Tigers snijden aanvankelijk door de geallieerde linies in België, maar Patton sluit het front en de doorgebroken aanvallers komen zonder benzine te staan. Dit keer zijn het dus de geallieerden die moeten verdedigen, maar de rollen kunnen snel worden omgedraaid.

Nieuw in Western Front zijn de zogenaamde politieke punten. Het verplaatsen van bepaalde troepen en het uitvoeren van bepaalde bombardementen mag alleen als er voldoende politieke punten zijn. Je krijgt daarbij het idee alsof een parlement het allemaal eerst moet goedkeuren. Deze ongetwijfeld realistische beperking levert wel enige irritatie op, als je Second Front gewend ben waar echt alles mocht. Western Front is wat langzamer dan zijn voorganger en het bij het opslaan van de tussenstand minder flexibel. Samenvattend is Western Front iets minder aantrekkelijk dan Second Front, maar dat heeft vooral te maken met de krachtsverhoudingen. Ook Western Front is een zeer knap gemaakt wargame met veel diepgang.

Frank Buurman.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

THE CARL LEWIS CHALLENGE

Softwarehuis: Psygnosis Ltd.
PC & compatibles, Tandy, Amstrad PC, min. 640Kb., VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,50

Van dit spel zijn ook versies voor de Amiga en Atari-ST leverbaar. De richtprijs is dan FL. 89,50 en op deze machines kan het spel ook met een joystick gespeeld worden.

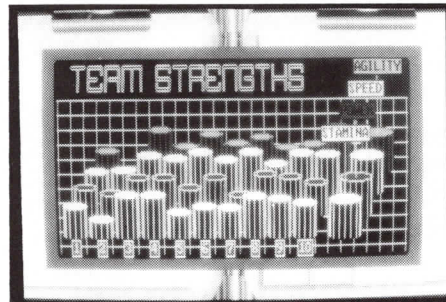
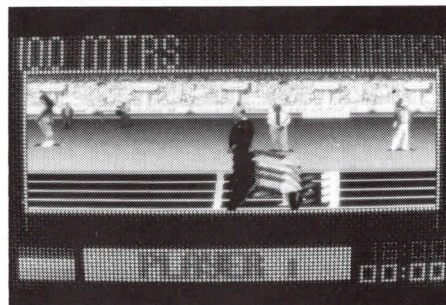
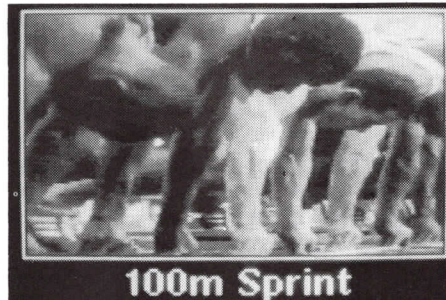
Dit is een atletiek simulator met 3 onderdelen: training, arcade of full-simulation.

TRAINING: Hier gaat het erom een trainingsprogramma samen te stellen over meerdere weken. Dit programma bevat vele statistieken en tabellen. Na afloop van een volledig trainingsprogramma krijg je een simulatie te zien van de prestaties van de door jou getrainde speler.

ARCADE: Nu speel je met reeds klaargestoomde atleten. Met muis, toetsenbord of joystick bedienen je de bewegingen van de speler.

FULL-SIMULATION: Beide onderdelen, zowel training als arcade, moet je in dit onderdeel zelf bedienen.

Het arcadedeel is zeer eenvoudig. Je moet flink reumatiek hebben wil je in dit spel niet alle onderdelen makkelijk kunnen winnen. De bediening is veel makkelijker dan we in dergelijke spellen gewend zijn.



De training is lastiger, al is het wel zo dat als je eenmaal een trainingsprogramma hebt dat in goede prestaties resulteert ook dit onderdeel niets meer te bieden heeft. De full-simulation kun je, na wat oefenen

op de twee vorige delen, dus ook zeer eenvoudig rondspelen.

De beelden zijn goed (er is gebruik gemaakt van video opnames) en de animaties zijn uitstekend. De animaties komen echter alleen tot hun recht op een 386/33Mhz. of 486 machine. Op langzamere computers en op een Atari-ST of Amiga draait alles in slooowww moootion. De achtergronden en de muziek zijn eenvoudig.

Het spel is zeer makkelijk en ik had alle onderdelen (hardlopen, verspringen, hordenlopen, hoogspringen en speerwerpen) in anderhalf uur rondgespeeld; zowel training als arcade. Dan blijft het spel alleen nog aardig voor de fanaten die de prestaties willen verbeteren waarbij dit het leukste is met meerdere spelers. Daar de grafische weergave goed is zullen deze liefhebbers nog wel wat lol aan het spel kunnen beleven. Wie dit niet ziet zitten is echter zeer snel uitgekeken op deze software. Het programma is beveiligd door een keydisk die zowel in de A- als in de B-drive mag zitten.

Alfred.

BEELD: 7
GELUID: 5
SPELKWALITEIT: 2
DOCUMENTATIE: 6
PRIJS: 3

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

Softwarehuis: Microplay.
 AT & compatibles, min. 16Mhz., min.
 640Kb., DOS 2.11 of hoger, VGA, harddisk.
 Keyboard/joystick/muis.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5"HD.
 Roland, AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Covox.
 Richtprijs: FL. 189,=

MANTIS is een 'outer space adventure' dat op vrijwel alle onderdelen gelijk is aan WING COMMANDER (verder WC genoemd).

We beginnen met een introverhaal, we belanden in een ruimtestation, we krijgen missies voorafgegaan door een briefing en na elke missie kunnen we de 'story-line' bekijken, waarin we onze medepiloten (of onze vriendin) in de bar -of een andere ruimte- kunnen ontmoeten. Zelfs de muziek lijkt soms sterk op die uit WC. En... wat dit alles betreft is het spel net zo goed als WC. Het lijkt me dan ook het beste om alleen de verschillen te benadrukken.

Bij dit programma is duidelijk rekening gehouden met eenvoudige AT's, zodat op een 16Mhz. 80286 computer dit spel prima draait. Uiteraard gaat dit ten koste van de grafische kwaliteiten, want om deze snelheid te halen zijn minder beelden gebruikt dan bij WC. Het loopt allemaal dus snel, maar veel minder vloeiend. Ook is een andere techniek gebruikt, zodat de beelden minder indrukwekkend zijn als we met ons toestel andere ruimteschepen ontmoeten.

Op dit punt is MANTIS absoluut geen simulator en wijkt het programma hier sterk af van de technieken -en daarmee de beelden- die bij WC en 'echte' flight-simulators worden gebruikt!

Bij de story-line en de briefings zien we dat voor alle personen en sommige andere beelden gedigitaliseerde video opnames zijn gebruikt en wat dat betreft is het allemaal weer veel leuker en mooier dan de getekende plaatjes bij WC.

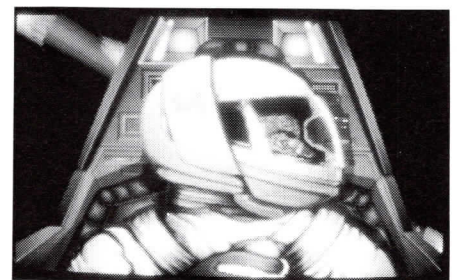
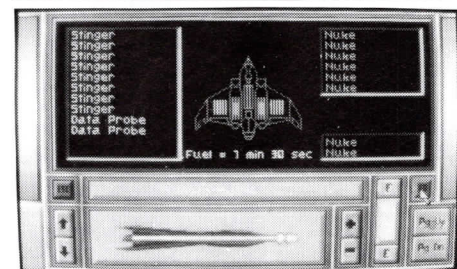
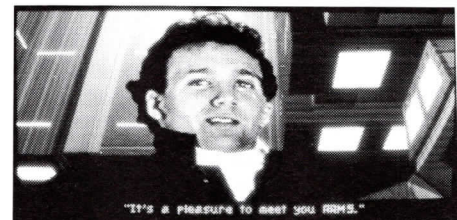
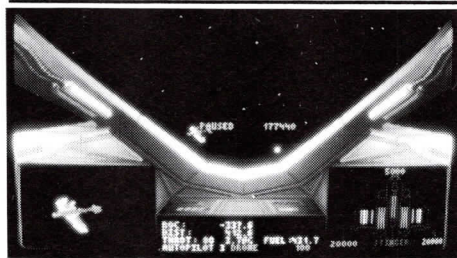
De missies beginnen zeer eenvoudig en tot nummer 10 gaat het allemaal zelfs erg makkelijk. Dan wordt het steeds een beetje lastiger, maar dat kan zondermeer bij dit spel 'uitgesmeerd' worden, want er zijn 100 opdrachten te volbrengen. Wat wapens en tegenstanders betreft lijkt het ook allemaal op WC, evenals de views in en buiten het toestel. Zo komen we de Hornet tegen en schieten we met een Mass Driver Cannon. De verdediging is echter anders: i.p.v. een 'shield' verdedigt de boordcomputer je schip (automatisch) met twee 'anti-missile point defence cannons'.

Het volbrengen van meerdere missies levert medailles op. Lukt het je niet een opdracht uit te voeren, dan gaat het programma toch verder; net als bij WC. Je bent pas 'uit' als je wordt neergeschoten of als je botst met een vijand of met een eigen toestel. De kans dat je een botsing veroorzaakt is aanmerkelijk groter dan de kans dat je wordt geraakt door een vijandelijke raket, want de automatische piloot

X F 5 7 0 0

MANTIS

EXPERIMENTAL FIGHTER



worden met de medepiloten of het basisstation. Uiteraard heeft dit spel een 'on-board video camera' zodat je een missie achteraf kunt bekijken vanuit verschillende gezichtspunten.

Allemaal ideeën en opties die we ook bij WC al hebben gezien.

GEEN BUGS?

Het programma is terdege uitgetest en dit blijkt uit de aanvulling op de handleiding die je op de diskette vindt. Hierin staan allerlei wijzigingen die zijn aangebracht naar aanleiding van problemen die een testteam had ondervonden met een pré-productie versie van dit spel. Ook zijn enkele veranderingen doorgevoerd om mogelijke problemen te voorkomen. Dit zou bij meer softwarehuizen moeten gebeuren!

Toch kon ik op mijn 486 nog een klein bugje vinden: de Fast Forward toets van de videorecorder werkt niet; als dit echter alles is kunnen we zeer tevreden zijn!

KONKLUSIE

Puur plagiaat, maar toch een goed spel. Wie WC goed vindt vanwege de grafische (flight-simulator-achtige) kwaliteiten -vooral tijdens de gevechtshandelingen- zal over dit programma minder te spreken zijn. Waar het gaat om scenario's, story-line, actie e.d. is dit programma uitstekend. De bediening is zeer eenvoudig, de handleiding is goed en zowel beeld als geluid zijn prima. Wat geluidseffekten aangaat geldt dit alleen bij een Soundblaster kaart! De geluiden over de externe speaker (dit krijg je ook als je een AdLib kaart hebt) zijn echter zeer slecht (prrr, blieb)!

Spraak heeft dit programma alleen bij de intro en op enkele kleine onderdelen van het spel. Net als WC krijg je meer met de extra 'speech-disk'.

De prijs staat in geen enkele verhouding tot de geboden kwaliteit maar is ook niet in overeenstemming met de bedragen die in de V.S. en in Engeland voor dit pakket neergegeld moeten worden. Omgerekend kost dit pakket, aangeschaft via Amerika of Engeland, ca. FL. 139,= waarbij we porto en BTW hebben meegerekend. Gelukkig rekenen niet alle software-leverancier zoveel voor dit spel, dus kijk goed uit in de winkels. Ik heb dit programma al voor FL. 149,= geprijsd gezien.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID (SB):	8
SPELKWALITEIT:	8
SIMULATIE:	4
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

gaat altijd RECHT op de vijand af; in de hogere levels resulteert dit vrijwel altijd in een crash en zo word je gedwongen om t.z.t. zelf de besturing over te nemen. Bij WC is een crash met de vijand bijna niet mogelijk, maar dat kan natuurlijk ook liggen aan de kwaliteiten van hun piloten. Eigen toestellen -of je eigen basis- vernietigen is bij MANTIS onmogelijk.

NOG MEER PLAGIAAT

Net als bij WC2 alleen spraak bij gebruik van een Soundblaster kaart. Eind van het jaar komt een 'speech-pack' op de markt, dat het gehele programma van nog meer spraak voorziet en extra geluidseffekten toevoegt; in totaal 3Mb. Nog indrukwekkender wordt de CD-ROM versie. Deze heeft 80 Mb. programma en beelden, een paar honderd Megabyte spraak plus geluidseffekten en 25 extra missies. Zowel de CD-ROM als de uitbreidingsdisk hebben een 'audio communication system' waarmee verbindingen gemaakt kunnen

Fly The Legendary World War 2 Bomber

B17 Flying Arcadehall

Softwarehuis: MicroProse.

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

640Kb., DOS 3.0 of hoger, harddisk, VGA.

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD.

Roland, AdLib(Gold), Sound Blaster.

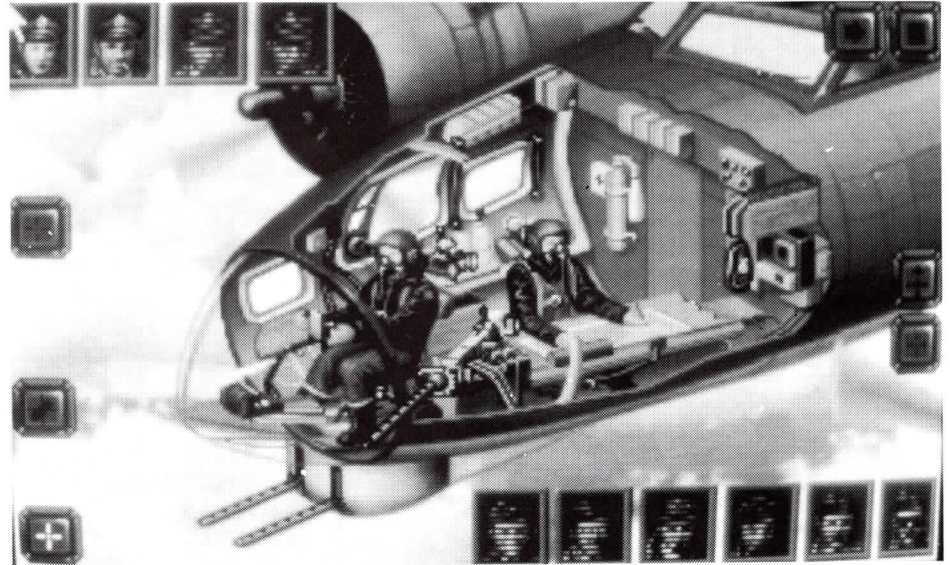
Richtprijs: FL. 149,=

Deze simulator behandelt 25 missies van de U.S. 8th Air Force vanuit Engeland in 1942. Gevlogen wordt met B-17 bommenwerpers en de te bombarderen doelen liggen in Frankrijk, België, Nederland en Duitsland. Zoals gebruikelijk bij dit softwarehuis fraaie beelden bij de briefings, makkelijk te bedienen menu's en vele keuzemogelijkheden. De vijanden (in dit geval zowel de piloten van de vijandelijk jagers als het personeel van het luchtafweergeschut) kun je kiezen van groentjes tot profi's en aan de eigen kant kun je de nauwkeurigheid van de bommen en de hoeveelheid munitie selekteren. Tevens kun je het landen instellen tussen vrijwel automatisch of realistisch. Daar de bommenwerper een behoorlijk aantal mensen aan boord heeft kun je hier bij ieder onderdeel van het toestel omschakelen tussen automaat of handbediening. Wie wil schieten zet één of meerdere geschutskoepels op handbediening, wie wil vliegen zet alle verdedigingen en het bombarderen op automatisch en wie alleen het bombardement wil uitvoeren zet de automatische piloot aan. Bij dit alles fraaie opengewerkte afbeeldingen van het toestel, compleet met apparatuur en bemanning. Uiteraard diverse views, maps en de mogelijkheid om de detaillering te verminderen voor tra-

ger computers. Het zal duidelijk zijn dat deze vele mogelijkheden evenvele beperkingen met zich meebrengen. In de cockpit moeten we kiezen tussen het blikveld van de piloot of de co-piloot, waarbij we ook nog eens moeten kiezen of we naar buiten willen kijken of naar de instrumenten. Het instrumentarium is verdeeld in 3 schermen en de externe views in 2x2, zodat we 7 schermen hebben en hierdoor het totaaloverzicht geheel zoek is. Ik kreeg hier het sterke gevoel dat ik het toestel niet langer zelf onder controle had. Een scherm met zowel een externe view als de instrumenten onderin het scherm geeft mij meer houvast. Bij het omschakelen naar geschutskoepels (6 stuks) of de ruimte van de bommenrichter werd dit gevoel nog sterker. Het programma zelf kan hier ook niet

goed mee overweg, want als we met ons boordkanon een jager volgen en de 'uitkijkpost' geeft ons door "bandits at 7 o'clock", dan verdwijnen de jagers waar we ons mee vermaakten ineens van het scherm (W.W.2 Stealth Fighters?) en moeten we snel overschakelen naar een ander geschut om daar te verdedigen. Wat bediening betreft hebben we door het grote aantal schermen en onderdelen ca. 3 keer zoveel toetsen nodig als bij een 'gewone' flightsimulator.

Het beeld bij dit alles is redelijk, doch ramelt aan alle kanten. Regelmatig krijgen we schokkerige of knipperende details, die (gelukkig) vanzelf weer overgaan in een normale weergave. Ook met de weinige details in het landschap gaat het soms mis. Wegen verdwijnen zomaar enkele seconden om later weer op te duiken. Ook het toestel zelf maakt soms vreemde stui-



teringen die te klein en te heftig zijn om op turbulentie of weersomstandigheden te lijken. Omdat ik een PRO-AUDIO geluidskaart gebruikte had ik alleen geluid via de interne speaker en dat is abominabel slecht. Alleen het 'vuurwerk' is hoorbaar. Op een andere computer met Soundblaster kaart wel meer, maar matig (AdLib)geluid. De motoren zijn hoorbaar, maar veranderen niet bij het wisselen van de toerentallen. Het geluid van de kanonnen is redelijk.

Uiteraard is het een hele ervaring om eens met zo'n log Vliegend Fort een missie naar Duitsland te ondernemen, maar als flightsimulator heeft het programma te weinig te bieden. De B-17 lijkt meer op een vliegende arcadehal met 6 schietspel-



len en een bommengooi-kast.

Als we overschakelen naar de diverse schermen met opengewerkte tekeningen van het toestel, dan ontpopt zich een klein adventure aan boord van de B-17. Tijdens de luchtgevechten kunnen bemanningsleden gewond raken of gedood worden. Het is echter mogelijk de diverse personen over het toestel te verplaatsen. Zo kan een bombardeerder -na het uitvoeren van een bombardement werkloos geworden- dus de taak van een getroffen navigator of kannonier overnemen. Dit deel van het spel heeft zeer fraaie grafische ondersteuning. Het zal duidelijk zijn dat op plaatsen

waar een post niet bezet is de automaat uitvalt en jij de taken zal moeten overnemen. Wanneer de helft van je crew uitvalt moet je echt heel hard werken en omschakelen tussen de diverse posten aan boord. Dit 'adventure' heeft geen alchemist aan boord, die de doden weer tot leven kan wekken met een kruidendrankje; een E.H.B.O.-kistje voor lichte verwondingen is wel aan boord.

Al met al een heel aparte ervaring maar minder interessant voor al diegenen die een simulator bemannen om de piloot te zijn. Voor hen komen binnenkort nog hele fraaie en krachtige programma's op de markt. Waar het de onvolkomenheden aangaat begint dit te wennen. Steeds meer programma's worden met bugs uitgebracht en deze verschillen ook nog per computer(merk). De handleiding is weer perfect met veel achtergrond informatie.

Alfred.

BEELD :	8
GELUID :	4
SPELKWALITEIT :	7
DOCUMENTATIE :	9
PRIJS :	6

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



CARRIERS AT WAR

Softwarehuis: S.S.G.
 PC/AT & compatibles, 640Kb.,
 VGA, EGA, harddisk, muis.
 Aantal spelers: 1 of meer.
 Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.
 AdLib, Sound Blaster.
 Richtprijs: FL. 139,=

CARRIERS AT WAR speelt zich af tijdens de Tweede Wereldoorlog in de periode dat Japan en de V.S. met elkaar in gevecht waren vanaf het moment van de aanval van Japan op Pearl Harbor. Het programma heeft 6 scenario's uit die tijd met twee opties per scenario: historische situaties of door de computer gesimuleerde conflicten. Alle partijen -variabel van 4 t/m 7- worden in principe door de computer bestuurd en de speler kan uit deze partijen er één of meer kiezen om zelf te besturen. Het maakt hierbij niet uit hoeveel en aan welke zijde je keuzes maakt. Je kunt het bevel overnemen van 1 Amerikaanse eenheid en 3 Japanse of b.v. alle Japanse eenheden besturen en de V.S.-zijde door de computer laten spelen. Uiteraard kun je zo met meerdere personen dit spel bedienen, al zul je wel om beurten achter het toetsenbord moeten plaatsnemen, want een modem of netwerk ondersteunt dit programma niet.

De essentie van het spel ligt in het verdeelen van vloot en luchtmachteenheden, dusdanig dat jij de vijand wel kan bereiken en de vijand niet de mogelijkheid heeft om jouw vloot eenheden, landbases en/of havens aan te vallen in een beslissende sterkte. Hierbij speelt het verschil tussen lange-afstandssquadrons vanaf landbases en de korte- en middellange-afstandssquadrons vanaf vliegdekschepen (die de ruggegraat vormen van de vloot) een grote rol. Door de squadrons tijdig te herstationeren, te groeperen en bij te tanken op de tactisch juiste vliegvelden en vliegdekschepen kan dit spel naar de hand worden gezet. Vanuit deze strategie en/of tactische filosofie is dit spel erg interessant en heeft het wat weg van de spelstrategie van HARPOON.

BEELDEN EN ANIMATIES

Alles wat je doet -en de gevolgen ervan- worden grafisch (met animaties) weergegeven. Je ziet de schepen een haven beschieten, je ziet de vliegtuigen een schip aanvallen, je ziet onderzeeboten een schip torpederen etc. etc. waarbij ook geluidseffecten worden weergegeven; alles in EGA/VGA hi-res. Wel is het belangrijk te vermelden dat deze animaties en beelden beslist geen simulatie van de oorlogstoestand behelzen. Ze dienen slechts ter verfraaiing van het geheel. Wie de werkelijke resultaten van een slag wil weten, zal deze in een tabel -met de verliezen aan beide zijden- moeten opzoeken. Wel maken deze animaties het programma aantrekkelijk voor de liefhebbers, die nu eindelijk eens iets meer willen dan alleen wat blokjes en pijltjes, waarmee je je strategie moet bepalen. De schuchtere



beginner kan echter ook gerust met dit programma aan de slag gaan, want de uitstekende handleiding bevat een 'tutorial' waarin stap voor stap het PEARL HARBOUR scenario wordt doorgenomen om zo het programma te leren kennen.

In overzichtelijkheid en spelopties blijft dit spel wel achter bij HARPOON. De mainmap is niet te benaderen voor informatie van eenheden en een zoom-optie of tweede scherm ontbreekt. Alles moet top-down (scherm voor scherm van hoofdmenu naar submenu's) worden benaderd en dit kan gaan irriteren.

KONKLUSIE

CARRIERS AT WAR is niet al te moeilijk en grafisch zeer fraai. De scenario's zijn goed opgebouwd en komen overeen met de historische feiten (die je in de handleiding allemaal kunt nalezen). Eind van dit jaar -of begin volgend jaar- komt een 'Construction Kit' uit voor dit pakket om

zelf scenario's te maken.

De muziek is goed en de geluidseffecten zijn uitstekend. De bediening is eenvoudig en de handleiding is zeer uitgebreid: 75 pagina's zijn besteed aan het spel en ca. 50 pagina's bevatten achtergrondinformatie, historische gebeurtenissen en foto's uit dit deel van de Tweede Wereldoorlog. De prille beginner wil ik dit programma niet aanbevelen, maar wie een beetje doorzettingsvermogen (en interesse) heeft kan met behoorlijke kennis van de Engelse taal dankzij de prima handleiding in enkele uren het programma onder de muis krijgen.

Alfred & Douwe.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

NIEUW OP CD-ROM VAN LUCASARTS:

SECRET OF MONKEY ISLAND & LOOM

Softwarehuis: LucasArts.

PC & compatibles, min. AT286, min. 640Kb., CD-ROM drive, MSCDEX 2.1 of hoger, MS-DOS 3.1 of hoger, VGA.

Keyboard/muis/joystick.

Adlib/Soundblaster.

Richtprijs: FL. 159,50 per stuk.

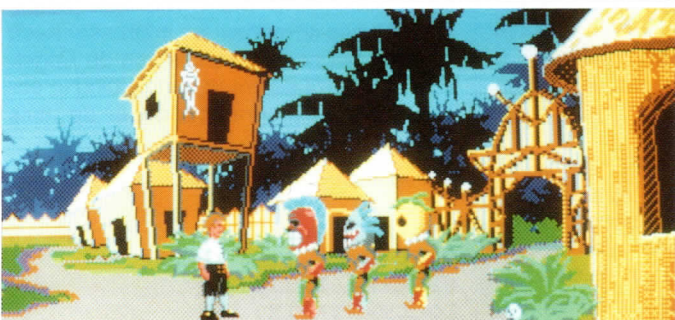
Na Sierra is nu ook LucasArts begonnen met het opnieuw uitbrengen van oude grafische adventures op CD-ROM. Zowel THE SECRET OF MONKEY ISLAND als LOOM zijn al ruim 2 jaar oud, maar zijn kwalitatief nog steeds toppers. Toch wil ik degenen, die de disketteversies al gespeeld hebben de aankoop van deze multimediasversies afraden, omdat de toevoegingen voor hen te weinig te bieden hebben.

Wie een computer bezit met de vereiste configuratie, kan het volgende verwachten:

SECRET OF MONKEY ISLAND

Dit is het eerste deel van de Monkey Island serie, waarin de jonge Guybrush Threepwood in het Caraëbisch gebied pogingen doet een beroemde piraat te worden om het tenslotte op te moeten nemen tegen de spookpiraat LeChuck. De sterke kanten van dit adventure zijn de fraaie animaties, de absurde humor en de muziek. Ik heb dit spel nog op een XT gespeeld, waarbij de animaties afgezet moesten worden om er wat snelheid in te brengen, dus het bekijken van deze CD-ROM versie was voor mij wel even een verschil.

Bij deze CD-ROM heeft LucasArts alle nadruk gelegd op de mu-



ziek. Net zoals bij de disketteversie wordt het spel van begin tot eind begeleid door swingende calypso- en reggaeklanken, die er al goed uitkwamen op onze eerste AdLib kaart, maar in full stereo op CD-kwaliteit je oren helemaal laten wapperen.

Als er spraak en/of muziek aan te pas komt, is de ruimte op de zilveren schijf beperkt, vandaar dat THE SECRET OF MONKEY ISLAND niet is uitgerust met spraak en dat vind ik toch wel een gemis.

Het oorspronkelijke pakket op diskette is nog altijd verkrijgbaar en kost FL. 99,= en een klein rekensommetje leert dat je FL. 60,= extra betaalt voor de muziek op CD-kwaliteit, wat ik toch rijkelijk veel vind. Maar de liefhebber die dit bedrag ervoor over heeft, kan in ieder geval een goed en leuk adventure verwachten, dat niet al te moeilijk is.

LOOM

LOOM heeft voor de CD-ROM bezitters veel meer te bieden dan Monkey Island, want dit spel is wel uitgerust met spraak. Buiten de CD met het eigenlijke spel krijg je bij dit pakket bovendien een audio-CD met daarop het introverhaal (dat bij de disketteversie op een cassettebandje bijgeleverd werd) en enkele soundtracks. Het is raadzaam dit intro eerst goed te beluisteren om te begrijpen waar LOOM precies over gaat. Omdat het hier om een audio-CD gaat, kun je gewoon de CD-player op track 1 instellen; als je de muziek van een computer CD via

een audio player wilt beluisteren, moet je altijd track 1 overslaan, anders hoor je alleen maar een hoop herrie.

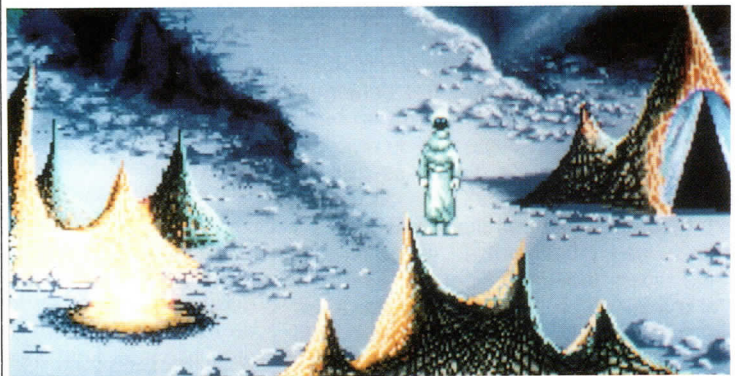
LOOM is het verhaal van Bobbin, die "geboren" is uit een weefgetouw (Loom). De vrouw die hiervoor verantwoordelijk is (Bobbin's "moeder" dus) is door de ouderlingen van het weversgilde veranderd in een zwaan en op zijn 17e verjaardag gaat de jongen op zoek naar haar.

Muziek speelt ook in LOOM een belangrijke rol, maar niet als achtergrondje. Bobbin krijgt een staf mee (de "distaff"), waarmee hij magische patronen kan weven, die dezelfde uitwerking hebben als toverspreuken in andere adventures. Het spel kan ingesteld worden op verschillende moeilijkheidsgraden, waarbij je in de "practice mode" een notenbalk op het scherm krijgt met de korresponderende letters voor de noten, die je gebruikt. In de moeilijkste stand moet je alles op het gehoor doen en blijft het onderste deel van het beeldscherm zwart. De rest van het scherm wordt gevuld met sprookjesachtige graphics, waarbij je de mogelijkheid hebt de teksten op de monitor mee te lezen of uit te schakelen, zodat je alleen naar het gesproken woord luistert.

Ook van LOOM is de diskversie nog leverbaar en kost FL. 119,=. Het prijsverschil van FL. 40,= voor de CD-ROM versie vind ik in dit geval wel aanvaardbaar.

Jocelyn

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





SIEGE

Softwarehuis: Mindcraft.

PC/AT & compatibles, min. 80286 12Mhz., min. 640Kb., VGA, harddisk.

Keyboard/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5".

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

Gedigitaliseerd geluid op de Soundblaster bij extended geheugen boven 1Mb. (HIMEM.SYS noodzakelijk).

Richtprijs: 98,=

SIEGE is een strategiespel dat -qua opzet- vergeleken kan worden met BATTLE ISLE, THE PERFECT GENERAL, BATTLETECH en dergelijke spellen. Mindcraft is echter een softwarehuis dat zich (tot nu toe) heeft bezighouden met adventures, zodat de ingrediënten in het spel uit deze hoek komen en we niet met legers soldaten of robots te maken hebben. De ene partij -de verdedigers- is samengesteld uit dwarves, humans, elves, wizards e.d. figuren die in adventures ook meestal met elkaar optrekken en bij de aanvallende partij treffen we de gevreesde orcs, gnomes, trolls, skeletons etc. aan. Daar we bij dit spel kunnen kiezen of we de aanvallende of de



verdedigende partij zijn, kunnen we nu eindelijk eens met skeletons en orcs op pad gaan om de humans en de elves te verslaan; een mogelijkheid die we in adventures zelden tegenkomen.

Het spel heeft 25 scenario's, waarvan er één bedoeld is als oefenspel. Elk scenario kan max. 90 dagen duren, waarbij per dag door de computer de balans wordt opgemaakt. Op de doos staat dat het hier gaat om een 'real-time' spel, maar dit is gelukkig niet waar: 1 dag duurt bij dit spel ca. 15 minuten, waarbij het spel ook nog stilgelegd kan worden om acties voor te bereiden, dus van real-time is hier geen sprake (zelfs bij het leukste spel lijkt het me een lijdensweg om 90 dagen achter de computer te zitten om uiteindelijk te horen dat je het niet hebt gehaald).

Per spel kun je kiezen uit 9 levels. Level 0 ('Wimpy') is het makkelijkst maar toch nog lastig, level 8 heet 'Hopeless' en dat zegt voldoende. Door het pittige beginlevel is het spel ongeschikt voor beginners.

De verdedigers in alle scenario's bezitten altijd een kasteel en de aanvallers bevinden zich altijd in een tentenkamp op enige afstand van dit kasteel. Wie na 90 dagen de vlag heeft wapperen op het kasteel is de winnaar van het spel. Versla je de vijand geheel, dan kan het spel uiteraard in 20 of 30 dagen al afgelopen zijn.

Het spel is dusdanig ingewikkeld dat ik verwijs naar de handleiding voor uitgebreide informatie. Waar ik wel op inga is de combinatie van strategie en adventure, die in dit spel leuk in elkaar verweven zit. Welk level of scenario je ook speelt: je zult altijd de diverse onderdelen van je leger opdrachten moeten geven. Omdat dit spel geen bordspel-elementen heeft (zoals b.v. bij 'THEATRE OF WAR') moet je zelf de lokatie aangeven waar een leger geplaatst moet worden om te verdedigen, aan te vallen, een brug te bouwen etc. Daarbij moet je goed rekening houden met de kwaliteiten van jouw manschappen en die van de tegenstanders

(hier komen de adventure-elementen weer tevoorschijn!). Zet je een legertje Orcs met een 'short sword' en 'hardened leather armor' tegenover de elite troepen van de vijand; gewapend met 'axes' en beschermd door een 'plate mail' en een 'heater shield' dan zul je binnen no-time een enorme plas bloed vinden op de plaats waar eens jouw leger stond. Heeft een kasteel een poort, dan zul je 'engineers' moeten inschakelen met een stormram. Deze technische troepen heb je ook nodig voor het leggen van bruggen en het plaatsen van ladders bij de kasteelmuren. Daar deze technische dienst slecht bewapend is, zul je deze moeten verdedigen met een ander legeronderdeel. De eenmaal gelegde brug zal ook verdedigd moeten worden. Om je grondtroepen tot vlak bij het kasteel te kunnen laten komen moet je boogschutters inzetten, die de verdedigers tussen de kantelen weghouden, want de kasteelheer gebruikt kokende pek tegen de aanvallers. In- en uitzoomen is in 3 stappen mogelijk, zodat we van een globaal totaaloverzicht kunnen inzoomen op details van de gevechtshandelingen (met animaties).

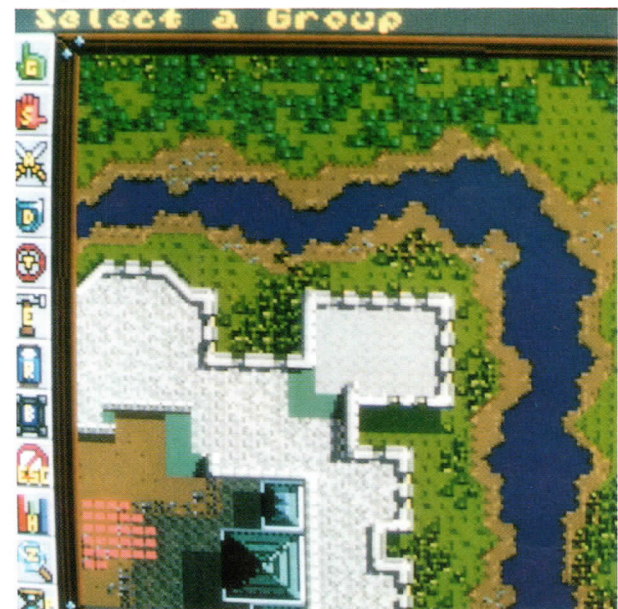
KONKLUSIE

Ondanks de vele adventure- en fantasie-elementen is dit een puur strategisch spel, dat zeer boeiend is maar tevens lastig. Beeld en geluid zijn redelijk tot goed, de spelkwaliteit is hoog en de handleiding is goed. De 'echte' strategen die in een vertrouwde omgeving willen werken zullen dit fantasiespel minder kunnen waarderen, alle anderen moeten er rekening mee houden, dat dit programma eigenlijk geen spel meer is. Hard werken en alert reageren waar je ook nog voor moet betalen!

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



Welcome in a new world where time has lost its meaning...

ETERNAM

Softwarehuis: Infogrames.
PC/AT & compatibles, min. 16Mhz.,
min. 640Kb., VGA/MCGA 256 kleuren,
DOS 3.10 of hoger, harddisk.
Keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.
AdLib.
Richtprijs: FL. 119,=



Het hele verhaal speelt zich af in een 'Funpark', een vakantieoord zoals dat ook gebruikt is in de film 'Wild West World' en de opvolger waarvan de naam mij is ontschoten. Dit vakantieparadijs is echter een paar metertjes groter, want het beslaat een oppervlakte die overeenkomt met die van de aarde. Alles in deze wereld is ontworpen door een gigantische filmmaatschappij zodat je allerlei bekende en minder bekende figuren kunt ontmoeten, waarbij het adventure regelmatig wordt afgewisseld door cartoons.

Het programma DRAKKHEN heeft model gestaan voor het basis-idee, zodat je buiten een 3-D landschap vindt waarin vector- en bitmapped graphics zijn gecombineerd. Eenmaal binnen in de gebouwen krijgen we afbeeldingen in de stijl van Monkey Island of Sierra games. De cartoons zijn geanimeerd, maar zien er weer geheel anders uit en zijn het beste te vergelijken met de beelden die we kennen van Space Ace en Timewarp. Alsof dit nog niet genoeg is om een fraai adventure in elkaar te zetten, krijgen we ook nog diverse gedigitaliseerde videobeelden met animaties en foto's.



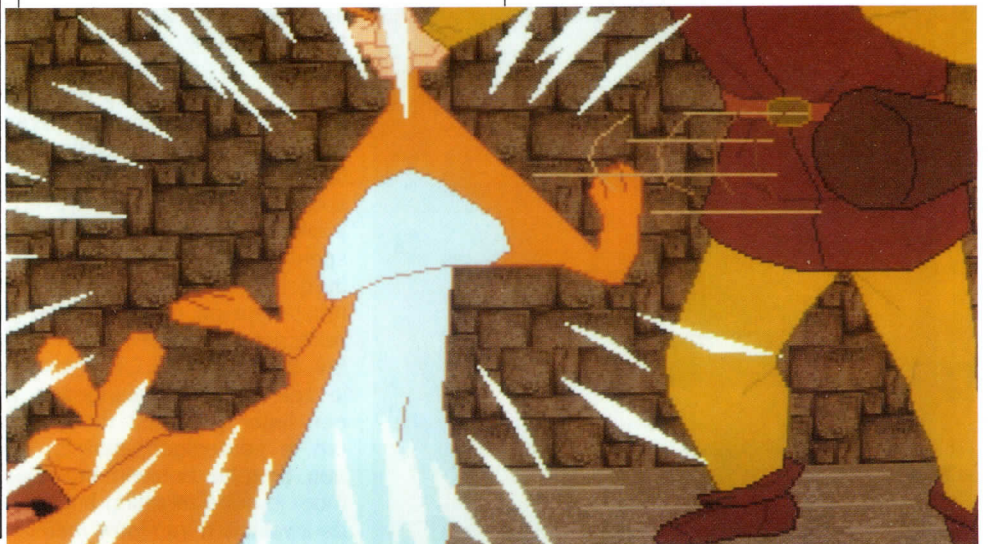
De held van het verhaal is Don Jonz, een smakelijk ogende jongeman, die een vakantie in het Funpark Eternam heeft gewonnen; tenminste dat denkt hij. In werkelijkheid is dit reisje een valstrik, opgezet door zijn aartsvijand Mikhal Nuke, die hiermee twee vliegen in één klap wil slaan: de vernietiging van Don Jonz en de overname van dit laatste Funpark dat niet tot zijn organisatie behoort, waardoor hij een monopolie zal verwerven.

Don's enige hulp is Tracy, techneute bij het coördinatieteam van Eternam, die zich heeft moeten dematerialiseren om in een computer te kruipen en zodoende Don Jonz via een monitor te kunnen bereiken. Voor het avontuur begint, dost Jonz zich uit als barbaar en landt hij als een blonde Rambo op het eerste eiland Cauda, een Middeleeuws scenario met ridders, kastelen en fraaie oude huisjes, waarbij we meteen geconfronteerd worden met alle elementen die dit spel biedt: we moeten diverse puzzels oplossen die echter niet moeilijk zijn, we krijgen cartoons en animaties van topklasse en de humor is niet van de lucht, want overall kom je wel waanzinnige situaties tegen of krijg je belachelijke antwoorden. In het eerste kasteel op het eiland Cauda word je zowat

door een trein van de sokken gereden, geë)lektrokuteerd als je langs de stopkontakten loopt, die o.a. worden gebruikt door een bediende met een stofzuiger. In de ondergrondse gewelven van dit kasteel krijgen we het eventjes benauwd bij de pogingen een waanzinnige test te doorstaan, die ons opgedragen wordt door de heer des huizes: Duke Ethelred.

Al snel reizen we door naar Dorsalis, dat een sterke gelijkenis vertoont met het Frankrijk uit de tijd van de Revolutie en ook daar is het regelmatig lachen geba-zen: ga maar eens een robbertje vechten op het marktplein met de worstelaar die een strijkijzer achter z'n rug verborgen houdt. In plaats van een opstand tegen de monarchie hebben we hier op Dorsalis te maken met de strijd van de bevolking tegen twee baronnen, die tegelijkertijd regeren na de dood van hun vader.

Als je van beide baronnen toestemming hebt om het eiland te verlaten kun je met een pontje overvaren naar een computercentrum, waar we flink aan de tand worden gevoeld over onze kennis van de wereldgeschiedenis en andere wetenschappen en de opgedane ervaring in de twee landen die we net hebben verlaten. Wie geen aantekeningen heeft gemaakt kan





meteen terug (of je moet een zeer goed geheugen hebben) en waar het gaat om de algemene kennis moet de encyclopedie op tafel komen; het educatieve element, dat we in steeds meer programma's tegenkomen.

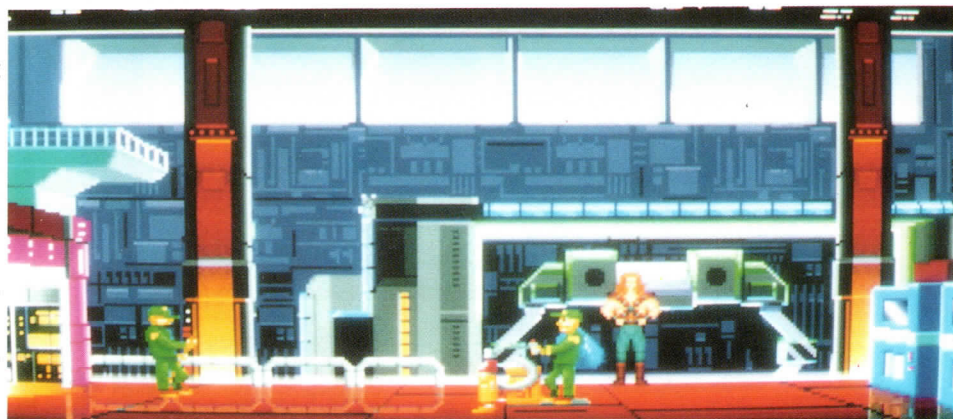
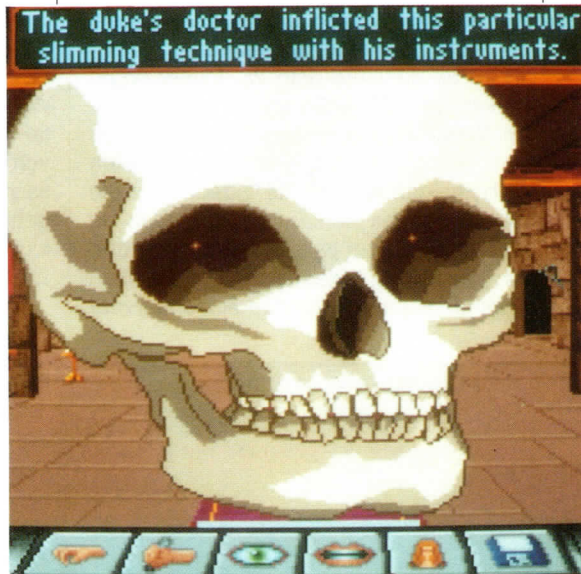
Al met al hebben we voldoende informatie voor een recensie, maar het spel is dusdanig boeiend, mooi en leuk dat we inmiddels met z'n tweetjes op aparte computers op pad zijn en gezamenlijk proberen al de puzzels op te lossen. Het computercentrum kost ons al met al toch een halve avond en hierna gaat een geheel nieuwe wereld voor ons open.

We bevinden ons nu in de toekomst en grafisch is alles in een totaal andere opgezet. In de gebouwen komen we bijna de gehele bemanning van de Enterprise (uit de "oude" Star Trek serie) tegen, hebben we een ontmoeting met Gorbatsjov en maken we kennis met de programmeurs van dit adventure (gedigitaliseerde foto's) die verdwaald zijn in hun eigen programma. Via een duik in een zwembad ontmoeten we de eerste Amerikaanse maanreizigers (ook weer originele video-opnames) die ons aanzien voor maanmannetjes, waarna een schitterende conversatie op gang komt tussen deze maanreizigers en hun basis op aarde, die van deze unieke ontdekking op de hoogte moet worden gebracht. Wij moeten de maanreizigers helpen aan een sterrenkaart om terug te kunnen naar de aarde (ook de weg kwijt?!) en in ruil hiervoor nemen zij de twee verdwaalde programmeurs mee. Dan redden we nog even het laboratorium van Spock en z'n maatjes van de ondergang (hier blijkt dat het spel in 'real-time-mode' draait, want als de klok op 0 staat ontploft de boel) en komen we in een geheel nieuwe wereld terecht via de toiletten in het gebouw, die teleports blijken te zijn. Wie naar de WC wil moet gebruik maken van de 'echte' teleports want de ontwerpers hebben een paar foutjes gemaakt en deze omgewisseld met de toiletten; een aardige grap die ons toch een kwartiertje heeft gekost.

Verder gaat het avontuur in een Egyptische pyramide en ook moeten we ons nog door de wereld van de Dragoons worste-

len. In de pyramide eerst een ontmoeting met 'De geest in de fles' en een fotograferende Japanner. Hier ook weer gedigitaliseerde foto's en een verhaal dat sterk lijkt op dat van Indiana Jones: diverse vallen, schorpioenen, spinnen, slangen en een eenvoudig te verslaan wespje dat de hulp van z'n moeder inroept, die het formaat heeft van een vliegend nijlpaard. Indy zelf heeft het echter niet gehaald, want die vind je platgewalst op één van de muren in de pyramide.

Eenmaal in dit deel van het spel gaat het allemaal niet meer zo makkelijk, want er moet nu regelmatig tussen de diverse werelden heen en weer gereisd worden door middel van de teleports. De moeilijkheidsgraad wordt vanaf hier langzaam iets opgevoerd.



Het land van de Dragoons is het meest uitgebreid en hier gaan alle registers open: we komen de party van het spel Drakkhen tegen en moeten diverse gevechten leveren, maar er blijft nog tijd over voor een behendigheidsspel, grappen en vele animaties. We krijgen een cursus hoe je een mens ombouwt tot een speelgoedkonijn en met vallen en opstaan bevrijden we iedereen en bereiken we ons einddoel. Maar... de vijand -Mikhal Nuke- ontsnapt en jij blijft achter op deze wereld... Alle ingrediënten voor een tweede deel!?

KONKLUSIE

Dit spel is uitzonderlijk en verslaat in alle opzichten de populaire spellen van Sierra en Lucasfilm. Niet alleen op gebied van beeld, geluid en humor, maar ook waar het de speelduur betreft. ETERNAM is dusdanig veelomvattend, dat het vele dagen -zo niet weken- kan duren voor je alles rond hebt gespeeld. Het spel is bijzonder boeiend en afwisselend zodat het nooit verveelt. Het spel neemt regelmatig verrassende wendingen. Dit adventure is nergens echt moeilijk is dus je hoeft geen profi te zijn om het tot een goed einde te brengen; de doorgewinterde speler zal het wellicht te makkelijk vinden. Het geluid ondersteunt alleen de AdLib kaart, maar is desondanks uitzonderlijk goed; je mist een Soundblaster nauwelijks, doordat de FM-chips goed geprogrammeerd zijn. De puzzels zijn hooguit lastig en de arcade gedeelten zijn makkelijk.

De bediening van het spel middels het keyboard is een fluitje van een cent en heb je dus binnen een paar minuten onder de knie, ondanks het feit dat je je muis met vakantie kunt sturen. Er is een tabel om 10 spelsituaties te bewaren. De handleiding is goed doch vertelt voornamelijk het introductieverhaal. Tips e.d. zul je in het boekje niet vinden. De prijs is zeer gunstig. AANRADER!

Alfred en Jocelyn.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

LINKS 386 Pro

Softwarehuis: Access.

Minimale configuratie: 386SX

16Mhz., 2Mb. RAM.

Aanbevolen configuratie: 386

33Mhz., 8Mb. RAM.

Harddisk, muis en Super VGA kaart en SVGA monitor noodzakelijk.

Diskettes: 3.5"HD en 5.25"HD.

AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Realsound.

Richtprijs: FL. 159,=

LINKS GOLF is beschreven in Gids nr. 10. Deze LINKS 386Pro is geen nieuwe golf-simulator, doch een speciale -en aangepaste- versie voor 386 processors met weergave in Super-VGA. Wie geen Super-VGA kaart en dito monitor heeft hoeft dus dit spel niet aan te schaffen en kan beter de gewone LINKS blijven gebruiken of aankopen.

De simulator heeft allerlei kleine aanpassingen en uitbreidingen ondergaan met betrekking tot het spel en de opties, maar het belangrijkste bij deze nieuwe variant is de weergave in Super-VGA. Afhankelijk van de grafische kaart wordt gebruik gemaakt van een resolutie van 640x400 of 640x480; beiden met 256 kleuren. De hoge resolutie kan veel meer details weergeven, zodat dit programma nu beschikt over 9 schermen die 345 verschillende combinaties kunnen weergeven. Je kunt het hele gebeuren op één groot scherm plaatsen, maar je kunt het beeldscherm ook onderverdelen in 2, 3, 4 kleinere schermen waarbij in het geval van 4 schermen elk veld toch nog een kwaliteit heeft, die gelijk of beter is dan een volledig gevuld VGA scherm dat een resolutie heeft van 320x200 beeldpunten. Bij al



deze indelingen (9 stuks) kun je zelf kiezen wat je in welk scherm wilt plaatsen en op deze manier kom je dus aan de 345 combinaties.

Het programma gebruikt de 386DOS Extender en de 386VMM memory-managers die met de bekende geheugenbeheerders zoals QEMM en 386MAX goed overweg kunnen. Waar de boel kan botsen (b.v. QEMM 6.02 of 6.02 in combinatie met SMARTDRV) vind je alle informatie in de handleiding. Ook alle bekende Super-VGA kaarten worden ondersteund en om het zekere voor het onzekere te nemen zijn bij de software ruim 25 drivers opgenomen om de kaarten aan te sturen. Omdat Super-VGA geen echte standaard is zal ik een overzicht geven van de kaarten -of beter gezegd van de videochips- die het programma herkent zodat je aan de hand hiervan kunt bekijken of dit programma geschikt is. Uiteraard werkt de kaart alleen in Super-VGA-mode als je hiervoor

een geschikte monitor hebt. Ik geef alleen de firmaam zonder achtervoegsels.

De chips: AHEAD, APPIAN, ATI, BOCA, CHIPS & TECH., DIAMOND, EVEREX, GENOA, TSENGLABS, OAK, ORCHID, PARADISE, SIGMA, STB, TECMAR, TRIDENT, VIDEO SEVEN, WESTERN DIGITAL. Voor IBM wordt opgegeven: IBM 25xx en modellen met dezelfde kaart.

Over een jaartje zal Super-VGA alweer heel gewoon zijn, maar nu zitten we met open mond naar de eerste produkten voor deze grafische mode te kijken. Schitterend!

Waar het gaat om de minimale configuratie zoals de fabrikant die opgeeft (zie boven) zijn ze bij Access wel erg optimistisch. Op een 386SX/16Mhz. met 2Mb. geheugen is het proppen geblazen en loopt het programma heel erg traag; 25Mhz. is beter en 33Mhz. is goed.

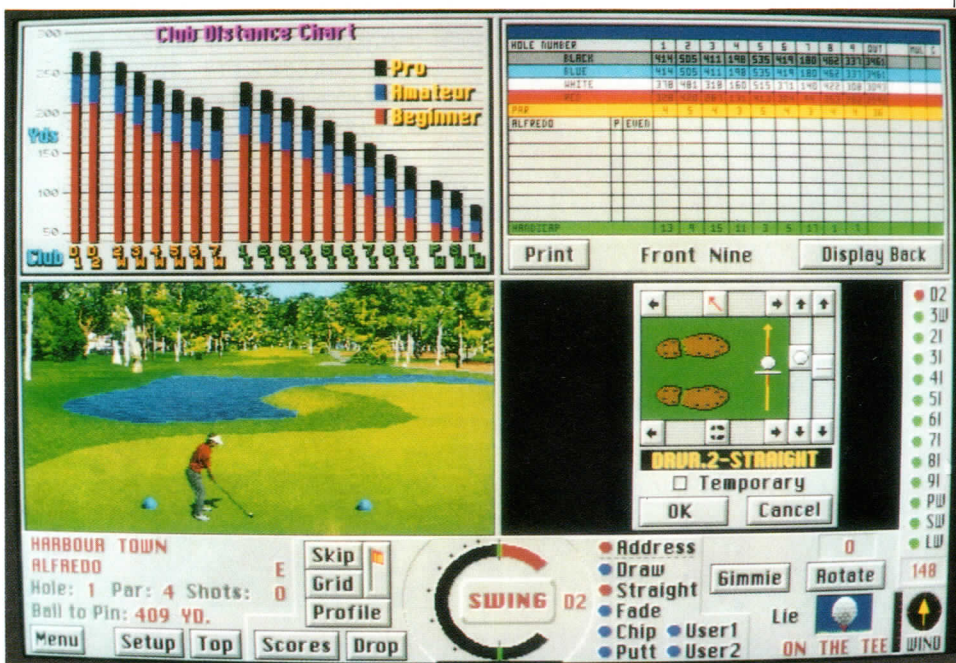
DATADISKS (COURSES)

De toekomstige datadisks zullen allemaal ook leverbaar worden voor dit nieuwe hires formaat. Bij deze LINKS386 zit echter een conversie programma om de oude serie geschikt te maken voor dit programma. Dit is geen tovermiddel, maar de beelden worden wel ietsje beter en enkele afbeeldingen worden zelfs wel naar hi-res overgezet. Nieuwe datadiskettes aanschaffen is dus geen noodzaak!

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



THEATRE OF WAR

Softwarehuis: Three-Sixty.
PC & compatibles, harddisk noodzakelijk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO.
Richtprijs: FL. 139,50

CONFIGURATIE:

Dit programma kan draaien in VGA of Super-VGA.

VGA 320x200/256 kleuren: minimaal 640Kb., DOS 3.3 of hoger.

Super-VGA 640x480/256 kleuren: min. 2Mb. geheugen, DOS 5.0 aanbevelen.

De makers geven geen minimale processor(snelheid) op, maar een AT met 12Mhz. is noodzakelijk om het spel in VGA zonder al te lange wachttijden te kunnen spelen. In Super-VGA heb je minimaal 25Mhz. nodig.

THEATRE OF WAR is een geheel nieuw spel. Als bordspel kan het alleen aangeduid worden als het gaat om de vakken op het speelveld. Verder is het een strategisch spel dat in real-time-mode draait; er zijn dus geen beurten, maar de spelers zijn continue bezig met het verplaatsen van de stukken en het geven van de opdrachten. Het gehele spel is voorzien van animaties zoals die b.v. bij BATTLE-CHESSE worden toegepast. Het verplaatsen van de stukken en het 'slaan' wordt met konstant beweging van de stukken weergegeven. Je kunt op lokaties van het bord inzoomen (4 tot 10 keer, afhankelijk van de grootte van het bord) om de gevechten tussen de partijen in close-up te bekijken, al verlies je hiermee wel het overzicht op het gehele slagveld.

Het programma kent 3 hoofdgroepen, die onderverdeeld zijn in 10 of 15 levels. Om de speler makkelijk met het spel te laten kennismaken, is elk eerste level zeer eenvoudig en wordt de moeilijkheidsgraad langzaam opgevoerd. De levels volgen elkaar niet op, doch moeten na elk spel gekozen worden, zodat je elk level meerdere keren kunt spelen om een strategie onder de knie te krijgen. De hoofdgroepen zijn:

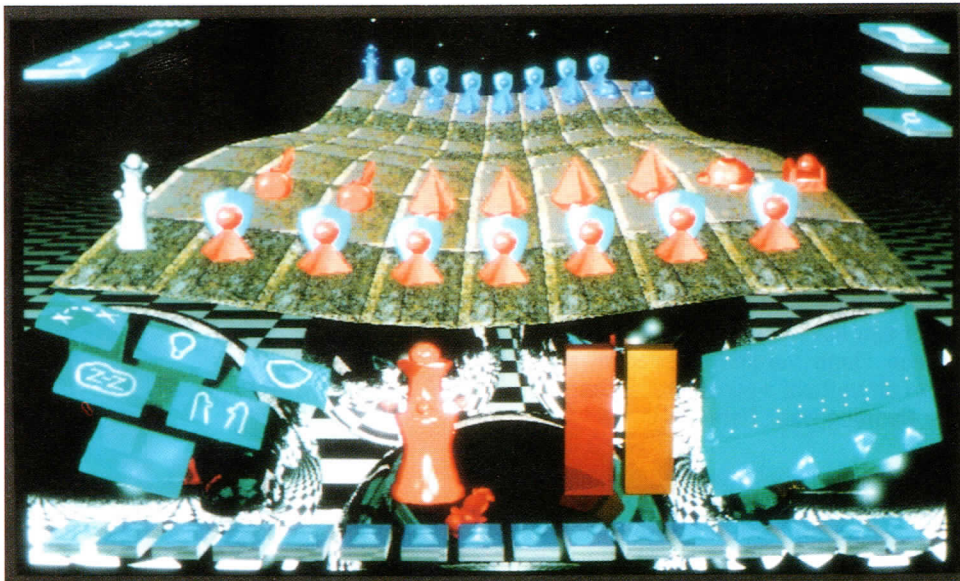
MEDIEVAL SET: de stukken kunnen lijf aan lijf gevechten leveren of kunnen beperkt op afstand de vijand bestoken met pijl en boog of een katalpult.

GREAT WAR SET: nog steeds zijn lijf aan lijf gevechten mogelijk, maar nu kunnen er tanks en kanonnen ingezet worden en is het mogelijk mijnen te plaatsen.

CONTEMPORARY SET: dit is een futuristisch spel met vliegtuigen, radar, stealth faciliteiten en raketten. De handgevechten zijn verdwenen. Bij dit spel zijn ook diverse terreinsoorten ingebouwd en deze set heeft als enige 15 levels.

Bij alle varianten en levels heb je

STRATEGISCH BORDSPEL ZONDER ZETTEN



stukken met verschillende eigenschappen als aanvaller en als verdediger. Net als bij een adventure wordt er gewerkt met 'HEALTH' en 'STRENGTH', zodat de stukken niet onbeperkt hun gang kunnen gaan. Er moeten regelmatig rustpauzes worden gegeven en hiervoor dienen sommige stukken zich in de directe omgeving van hun leider te bevinden. Deze laatste adventure- of RPG-achtige elementen geven dit spel een exclusief tintje en zorgen voor een speels element, dat in de pure strategispellen niet voorkomt.

1 SPELER

In je eentje speel je altijd tegen de computer en daar het spel niet in zetten of beurten is verdeeld, kun je het spel alleen spelen (en winnen) als je de waardes van de stukken goed kent en bij het verplaatsen geen vergissingen maakt. De computer kent z'n stukken uitstekend en is je snel voor als je een paar fouten maakt. Daar de stukken in andere sets ook andere waardes en mogelijkheden hebben is het niet aan te raden tegelijkertijd met verschillende sets te spelen.

2 SPELERS

Twee spelers kunnen op dezelfde computer spelen of via een (nul)modem. Op één computer moet in beurten worden gespeeld en is de tijdsduur per beurt vooraf op te geven. Via een modem gaat alles

weer in real-time-mode en maakt de speler die z'n stukken het beste kent de meeste kans om te winnen. In 'modern-mode' krijgen de spelers de beschikking over enkele tekstregels om met de tegenpartij te communiceren.

ZELFBEHEERSING

Wie zichzelf een ijzeren discipline kan opleggen kan het spel in 3-D spelen. Dan blijkt het speelveld heuvelachtig te zijn en zie je slechts een zeer klein deel van het gehele oppervlak van het 'bord'. Achter elke heuvel kan de vijand opduiken! Wie zoveel zelfbeheersing kan opbrengen verplaatst zichzelf op deze manier in een akelig spannend spel.

KONKLUSIE

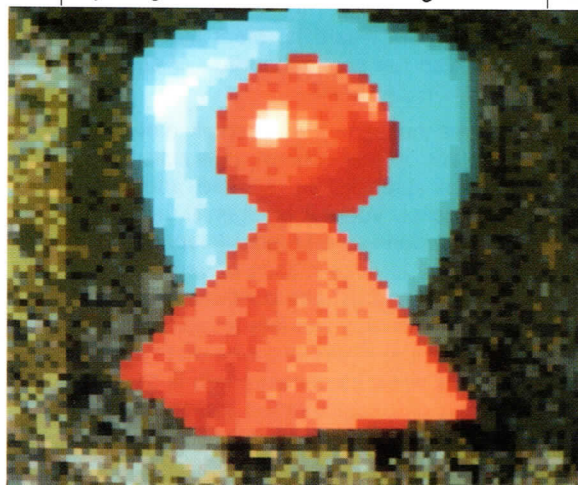
Omdat het spel zeer eenvoudige varianten kent is het door vrijwel iedereen te spelen. In de hogere levels wordt het lastig, maar de doorgewinterde strateeg zal deze spellen waarschijnlijk nog wat te makkelijk vinden; voor hen biedt het 3-D spel echter nog voldoende spanning en blijft een spel met twee spelers altijd uitdagend, mits je een sterke tegenstander kunt vinden.

Het programma komt pas goed tot z'n recht op een Super-VGA scherm; in VGA blijft het spel wel goed, maar is het veel minder indrukwekkend. Muziek en geluidseffecten zijn redelijk via een AdLib kaart en goed via een Soundblaster. Omdat beeld en spel geheel nieuw zijn, is dit een absolute aanrader voor de liefhebbers van dit genre en voor iedereen die hiermee wil kennismaken. Ik geef de waardering voor het spel in Super-VGA omdat THEATRE OF WAR hiervoor ontwikkeld is.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



HOOK The Adventure

Softwarehuis: Ocean.
PC/AT & compatibles, min. 10Mhz.
286, harddisk, VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,-

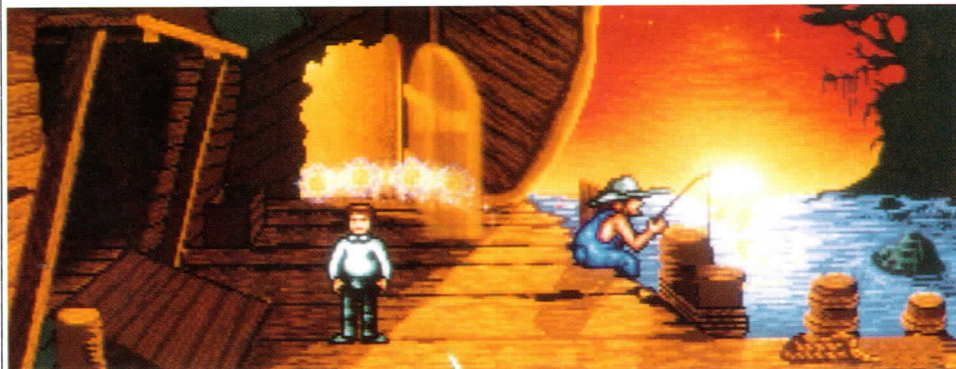
HOOK

Peter Banning, vader van twee kinderen en met een lieve echtgenote, is een man met een "lang vergeten verleden", dat hem in dit verhaal weer zal achtervolgen. Peter Banning was...Peter Pan!

De installatie van het programma kan op 2 manieren uitgevoerd worden. Heb je weinig ruimte op de harde schijf dan kies je voor het niet 'uitpakken' van de files, wat een verschil oplevert van ruim 4 en een halve Meg. ten opzichte van de 'uitgepakte' versie. In snelheid (bij een 386/25), levert dit tijdens het spelen totaal geen bezwaren op.

De intro laat ons via animaties een vermoeide Mr. Banning zien, die in een luxe wagen voor de huisdeur gereden wordt. Dat de voordeur openstond, was al bijzonder merkwaardig. Hij betreedt zijn huis en wordt door niemand begroet, wat voor deze hardwerkende vader ook al een vreemde zaak is. Als hij dan de trap naar boven neemt, ziet hij in de deur een oude dolk steken met een stuk papier eraan. Op dit stuk perkament wordt hem verteld dat zijn oude vijand Kaptein Hook zijn twee kinderen ontvoerd heeft. Opeens verschijnt Tinkerbell voor hem en dan zien we Peter, meegedragen door deze sterke kleine fee, uit het raam glijden over de stad op weg naar "Neverland." Einde Animatie en begin van het Adventure.

Aangekomen in Neverland staan we op het plein van een oud dorpje met Tinkerbell altijd dicht bij je in de buurt. Natuurlijk weten we dat het de bedoeling is om de kinderen te bevrijden van deze Kaptein Hook, die reeds in dit dorpje aangekondigd heeft dat Peter Pan weer zal verschijnen. Alvorens we iets kunnen beginnen, moeten we ons eerst aanpassen aan de omgeving. In zijn kleding van nu komen we niet echt ver, daar iedereen in piraten-tenuis rondloopt en sommigen je maar een vreemde figuur vinden in je outfit van de jaren '90. Dit wordt ons verteld in de handleiding. We moeten ons op een slinkse wijze toch voorzien van de diverse attributen die (althans dat vond ik) in het begin toch niet zo gemakkelijk te krijgen zijn. Opgemaakt uit diverse gesprekken weet je dan ongeveer wat je moet doen om te kunnen slagen. Ook Tinkerbell kan zo af en toe een tip geven. Het aanspreken van mensen gebeurt per ikoon waar men tevens de uitvoerende werkzaamheden, zoals "gebruiken", "oppakken", "geven" en "saven" en natuurlijk het "bekijken", kan activeren.



Over het algemeen is het spel makkelijk (spelniveau vergelijkbaar met b.v. LOOM, LURE OF THE TEMPTRESS en de makkelijke Sierra games) en heeft men getracht af en toe een glimlach op het gezicht van de gebruiker te toveren. Dat je nogal wat op te lossen hebt is vrij normaal in een adventure. Ook vloeit er rijkelijk kleur over het scherm, hetgeen het aanzien best wel waard is. Maar tijdens het spelen van het spel gebeurden er andere VREEMDE ZAKEN!!!

Gaan we nu eens een gesprek aan met een figuur op ons scherm, dan zullen we verbaasd staan kijken over de 'snelheid' van de tekst. Voordat je eigenlijk de laatste 4 woorden van een redelijk lange regel kunt lezen, is deze helaas al verdwenen. Een spel mag best een beetje vlotjes zijn, maar dit was toch wel iets teveel van het goede. Omdat ik dus nog niet wist wat de Piraat mij wilde mededelen, heb ik dezelfde vraag drie keer moeten stellen om erachter te komen dat hij het niet op prijs stelde met mensen te praten die eruit zagen zoals onze Peter. Als ik dan ook eens

een keer een kroeg binnenhobbel om te kijken wat hier loos is en één vraagje afvuur, zit de hele zaak muurvast op m'n pc. Er was geen beweging meer in te krijgen, wat dus betekent dat we opnieuw konden beginnen met het opstarten van computer en spel. De intro sloeg ik over door een tik op de staart van m'n muis en daar stonden we weer in Neverland. Aangezien ik nu opletterend werd ging ik diverse schermen uitgebreider bekijken. Weer ontdekte ik een vreemd iets, alhoewel het maar klein was hoorde het er niet in thuis. Ergens op de houten wand van een schip zag ik iets knipperen. Ik zei al dat het klein was, dus dacht ik aan een grapje van de makers. Mijn eerste indruk was dan ook 'HOUTWORMEN'. Maar helaas kwam ik verder in het spel deze knipperende puntjes ook tegen.

En helemaal vreemd ging het toen ik van het ene beeld naar het andere liep, er opeens grote planken verschenen, die wazig in de lucht hingen en er duidelijk niets te zoeken hadden. Weer terug naar het vorige scherm en maar weer eens pro-

beren. Alles in orde. Nou ja... alles? Het spel is diverse malen gewoonweg muurvast gelopen. Configuratie veranderingen, zoals het 'kaal' opbooten en het wel of niet gebruiken van EMS programma's hadden hier geen invloed op. Ook ben ik er achter gekomen dat je toch minstens tegen de 600 k vrij werkgeheugen moet creëren om Hook op te kunnen starten (geen vermelding op de doos gezien).

KONKLUSIE

Op de vreemde zaken na is Hook best wel de moeite waard om te proberen. De sound is soft en klinkt rustgevend over de Soundblaster. Tijdens de intro is helemaal geen muziek te horen, die eigenlijk best wel aanwezig had mogen zijn. Vreemd genoeg heeft men wel muziek tijdens het installeren van Hook, wat voor de één een afwisseling mag zijn en voor de ander eerder onnodig zal lijken. Let wel... smaken verschillen.

De grafische plaatjes zijn goed, maar halen het niet helemaal bij b.v. Monkey Island 2. Het besturen van Peter Pan gaat met de muis uitstekend en het gebruik van je gevonden voorwerpen is overzichtelijk. De combinatie van het gebruiken van je objecten wordt duidelijk aangegeven als je er gebruik van tracht te maken. Ik heb er niet lang van kunnen genieten wegens de vreemde gebeurtenissen en vind dit eigenlijk toch wel jammer.

Henk Riemersma.

N.v.d.r.: op onze computers hadden we bovengenoemde problemen niet. Wel is gebleken dat het spel blijft hangen als je tijdens het spelen de processorsnelheid verandert. Wie dit spel wil spelen op een mindere configuratie dan door de fabrikant wordt geëist, komt bedrogen uit: het spel weigert alle diensten als de processorsnelheid lager is dan 10Mhz.; ook op een 386 machine!

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

Nick's Picks crazy software

Softwarehuis: Sierra.
PC/AT & compatibles, min. 80286,
min. 640Kb., VGA/EGA.
Keyboard/joystick/muis.
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster, Pro Audio
Spectrum, PS-1.
Richtprijs: FL. 29,95 per stuk.

Onder de naam NICK'S PICKS brengt het softwarehuis Sierra 5 low-budget titels op de markt, die apart zijn verpakt en aan de detailhandel geleverd worden in speciale toonbankdisplays. De software is alleen verkrijgbaar op 3.5" diskettes en de gedrukte handleiding is universeel. De handleidingen bij de spellen kunnen op het scherm opgevraagd worden. Bijna alle spelletjes zijn afkomstig van de 'grote' spellen van Sierra zoals de Larries, de Space Quest serie enz. Wie deze adventures kent zal het merendeel van de NICK'S PICKS spellen dus al een keer tegengekomen zijn. Ook de besturing via menu's en ikonen is uit deze adventures overgenomen.

Voor de herkenbaarheid in de winkel nu eens geen schermfoto's, maar de verpakking van de spellen.

ROGER WILCO'S SPACED OUT GAME PACK

Dit pakket bevat 2 behendigheids spellen: Ms. Astro Chicken en Monolith Burger Building. Sand Skimmer -het derde spel- is een aktiespel waarbij al vliegend obstakels ontweken moeten worden.

PARLOR GAMES WITH LAURA BOW

Onder deze naam worden twee overbekende spellen uitgebracht: Yacht (Yahtzee) en Dominoes (Domino).

KING GRAHAM'S BOARD GAME CHALLENGE

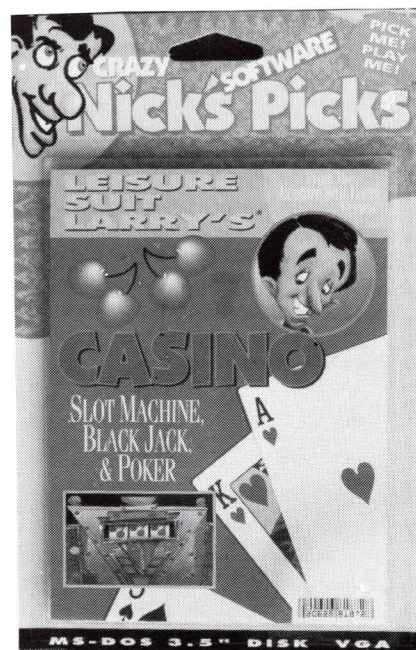
Twee bordspellen: Checkers (Amerikaans dammen) en Backgammon.

ROBIN HOOD'S GAMES OF SKILL & CHANCE

In dit pakket zowel een bordspel als behendigheids spellen: Archery (boogschieten), Nine Men's Morris (soort Drie op een rij) en Sticks (een vechtspel met stokken).

LEISURE SUIT LARRY'S CASINO

Hier vinden we drie casino-spellen: Slot Machine (fruitmachine ofwel éénarmige bandiet), Black Jack (Eénentwintigen), Poker (Video poker).



Alle spellen hebben de bekende Sierra beelden in VGA 256 kleuren of EGA 16 kleuren en de muziek plus geluidseffekten uit de originele spellen. De spelletjes zijn dus letterlijk uit het hoofdprogramma gelicht. Wie de Sierra adventures kent weet dat het allemaal eenvoudige spellen zonder franje zijn met prima beeld en geluid. Wel zijn de spellen aangepast d.m.v. introbeelden en extra menu's en bij de meesten is de moeilijkheidsgraad regelbaar in 3 stappen.

De bordspellen en Larry's casino zijn aardig en kunnen vaker gespeeld worden zonder dat ze gauw vervelen. De behendigheids spellen van Roger Wilco zijn erg makkelijk dus leuk voor kinderen. Robin Hood's spellen zijn zwak en hebben weinig te bieden. Bijna al deze spellen zijn ook wel ergens als Public Domain te vinden voor een aanmerkelijk lager bedrag zodat beeld en geluid à la Sierra voor de liefhebbers de doorslag moet geven om dit aan te schaffen.

In tegenstelling tot hun grote broers werken al deze spellen ook met de Pro Audio Spectrum 16 geluidskaart!

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

PUSH OVER

Softwarehuis: Ocean.
PC & compatibles, min. 640Kb.,
EGA, VGA, HCGA.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=

AMIGA: Het spel is ook uitgebracht voor deze machine (prijs FL. 89,=) doch op onze Amiga werkte de toetsenbord uitte-

zing niet, zodat het spel niet goed speelbaar was. Op onze vraag bij Homesoftware of het hier om een exemplarische fout ging hebben we geen antwoord gekregen, zodat we de recensie schrijven aan de hand van de PC-versie van D&S Software.

Het spel is gebaseerd op diverse pogingen om door het omgooien van dominostenen in het Guinness Book of Records te komen. Ook bij dit spel moet door het omgooien van de eerste steen de rest t/m de laatste steen omgaan, doch er wordt niet van normale dominostenen gebruik gemaakt. De stenen hebben diverse functies. Of ze blokkeren de val of ze kunnen alleen kantelen ofwel kunnen ze exploderen, etc. etc. Binnen een bepaalde tijd

moet je de stenen dusdanig rangschikken dat de laatste steen omvalt voordat de tijd om is. Er zijn 100 levels met passwords die je kunt invullen op de bijgeleverde 'password-chart'. Elke ronde die je binnen de gestelde tijd afwerkt geeft recht op een 'token', dat je kunt gebruiken om in andere rondes meer tijd te krijgen. Leuk, origineel en verslavend!

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Wargame met een vette knipoog

GLOBAL CONQUEST

Softwarehuis: Microplay.
AT & compatibles, min. 640Kb., DOS 3.3 of hoger,
EGA hi-res.
Harddisk: aanbevolen.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5" of 5.25".
AdLib.
Richtprijs: FL. 149,50

Het spelen van een oorlogsspel is doorgaans een bloedserieuze aangelegenheid. Oorlog is geen grapje en de meeste programmeurs van wargames laten kwinkslagen dan ook achterwege in de begeleidende dikke handleidingen met ernstige tabellen. Dat het ook anders kan bewijst het oorlogsspel GLOBAL CONQUEST van de hand van de Amerikaan Dan Buntun van Microplay, een onderafdeling van softwarehuis Microprose. Een bijzonder grappige, zeer toegankelijke gebruiksaanwijzing bij een vlot spelend spel. Eigenlijk gaat het toch weer om een versie van RISK, met een snuffe CIVILIZATION.

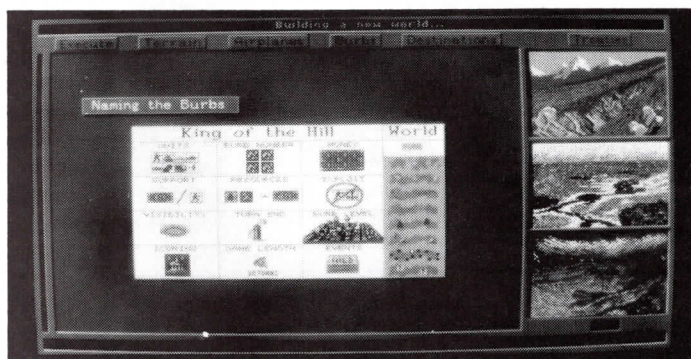
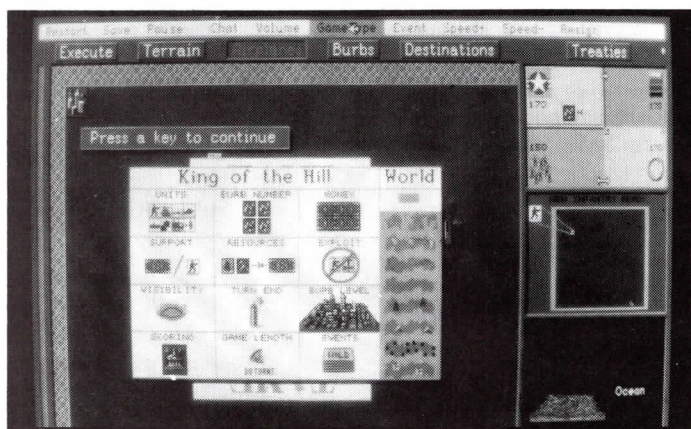
Dan Buntun maakte eerder het Diplomacy-achtige wargame COMMAND HQ en ooit voor de achtbitters het ruimtespel CYTRON MASTERS. Dit keer heeft Dan volgens zijn zeggen hulp gekregen van Ban Duntun, een collega uit een parallel universum, die op de planeet Modulus woont. De computers van Dan en Ban hebben bij toeval contact gemaakt, hetgeen een levendige uitwisseling tot gevolg heeft gehad. Dit inleidende verhaal vormt de aanleiding tot veel vrolijkheid, het gevolg van de botsing tussen twee zeer verschillende culturen.

De Modulians zijn vredelievend en speelt en doen bij voorkeur een zachtvaardig kaartspelletje in groepsverband. De aardlingen slaan elkaar, zoals bekend, bij voorkeur met veel geweld de hersens in. Het eindresultaat is een oorlogsspel dat kan worden beïnvloed door olijke gebeurtenissen, die op kanskaarten staan aangegeven. Wat te denken van een ijstijd als gevolg van het openzetten van de ijskastdeuren door alle bewoners van een te veroveren land, met als gevolg dat de schepen in het ijs vastliggen, maar dat de met schaatsen uitgeruste infanterie zich sneller kan verplaatsen.

SPELERS

Afgezien van de komische aspecten is GLOBAL CONQUEST toch een serieus wargame, dat in feite steeds door vijf spelers in beurten wordt gespeeld. De oorspronkelijke bewoners van de te veroveren wereld, die bestaat uit landmassa's in zee en huizen hoofdzakelijk in steden, vormen een statische, puur verdedigende partij. De overige vier spelers kunnen computers of mensen zijn. Wie alleen speelt heeft te maken met drie computergestuurde tegenstanders, die net zo hard bezig zijn om de wereld te veroveren als de menselijke speler. In de regel is maar een stukje van de kaart te zien; de rest wordt geleidelijk zichtbaar naarmate de troepen meer land ontdekken. Daardoor kan een speler soms voor onaangename verrassingen komen te staan. Elke speler heeft een mobiel hoofdkwartier, Commandocentrum of Comcen geheten, waar eenheden kunnen worden gebouwd en waarmee zelfs aanvallen kunnen worden gedaan. Dat is niet zonder risico, want wie zijn Comcen verliest heeft het spel direct verloren. Net als de koning bij schaken dient het hoofdkwartier zorgvuldig bewaakt te worden.

De meeste eenheden dienen in steden, door de Modulians "burbs" genoemd, te worden aangemaakt. Ook vindplaatsen van aardolie en mineralen kunnen daarbij van belang zijn. Naarmate



er meer steden, mijnen en olievelden worden veroverd kunnen er ook meer eenheden worden gebouwd. Op die manier kan geleidelijk een overwicht worden verkregen. Infanterie is goedkoop en snel gereed. Tanks bieden meer aanvalskracht, vliegtuigen zijn duur, maar onmisbaar voor het verzwakken van een ingegraven vijand. Ze kunnen ook infanterie snel verplaatsen (paradroppen). Op zee zijn de vliegkampschepen geduchte wapens. Er zijn ook slagschepen en duikboten. Infanterie- en tankenheden die over water worden gestuurd schepen zich automatisch in. De troepen- en tankschepen zijn zeer gevoelig voor aanvallen van vijandelijke vliegtuigen en oorlogsschepen. Een uitzonderlijke eenheid is de spion, die zeer duur is, maar vrijwel onkwetsbaar. De spion kan veel van de kaart en de vijand zichtbaar maken, alsmede de productie in een vijandelijke stad saboteren.

UITROEIEN

GLOBAL CONQUEST biedt zeer veel mogelijkheden. Er kunnen scenario's worden gespeeld met verschillende doeleinden, zoals het veroveren van een hoofdstad, het uitroeien van de tegenstanders of het behalen van de meeste productiepunten. De "editor" biedt de mogelijk zelf scenario's te maken, waarbij vrijwel alles kan worden ingesteld, tot en met de grootte van de landmassa's. Het spel is zeer overzichtelijk en wat betreft eenvoud van bediening een strategische tegenhanger van PERFECT GENERAL. Het gebruik van een korte (aanwijzen) en een lange (menu oproepen) "muisklik" draagt hier veel toe bij. De landkaart geeft links op het scherm een gedeelte van de totale kaart weer. Een handig overzichtskaartje kan met de rechtermuisknop worden opgeroepen en worden gebruikt om snel ergens te komen. De pictogrammen die de troepen uitbeelden zijn zeer klein, maar goed herkenbaar. Bovendien is er een extra schermje in de rechterbenedenhoek, waar alles wat zich onder de cursor bevindt vergroot wordt afgebeeld. Er is ook nog een informatieschermje en rechtsboven kunnen verdragen worden gesloten of verbroken met de tegenstanders. Bijzondere gebeurtenissen, zoals stakingen in de oorlogsindustrie, worden als speelkaarten weergegeven. In het speciale "stadmenu" kan de speler aangeven wat er aan troepen gebouwd moet worden.

Grafisch gezien is GLOBAL CONQUEST niet spectaculair, afgezien van de geanimeerde introductie waarbij een aangepast schaakbord tot leven komt en de diashow die de schepping van

een nieuwe wereld aangeeft. De kaarten zijn functioneel en overzichtelijk. De pictogrammen zijn overigens wel ware kunststukjes in miniatuur. De spionnen lijken bijvoorbeeld sterk op Groucho Marx. Het geluid is eveneens functioneel en vaak grappig, vooral met AdLib. De gebruiksaanwijzing bevat een tutorial, waarin oorlogsveteraan John "Hardbones" Shrimp in sappig Amerikaans de speler de eerste beginselen van het spel uitlegt.

"Watch all that opening sequence stuff. Listen to that music. Kinda get your blood flowing, don't it. Now, tell your boys to git their rears in gear and take all those Burbs. Tell your fly-boys to bomb 'em into the Stone Age".

Hartverwarmend en zeer leerzaam. Wat een speler al snel leert in het spel is dat het verdeel en heers-principe zeer toepasselijk is. Laat je vijanden elkaar afmaken en ruim vervolgens zelf de restanten op.

DIEPGANG

Wat je op GLOBAL CONQUEST zou kunnen aanmerken is een gebrek aan diepgang, dat bijvoorbeeld wel aanwezig is bij wargames die op historische veldslagen gebaseerd zijn. Wie in zijn eentje speelt zal mogelijk, ondanks de enorme hoeveelheid varianten, snel op het spel uitgekeken raken. Het spelen met meerdere spelers, ook mogelijk met twee computers en modemverbindingen, is dan een manier om het spel nieuw leven in te blazen. Verbazingwekkend is verder de hoge prijs van GLOBAL CONQUEST. De doos bevat geen bijzondere zaken die de prijs recht-

vaardigen, of het zou de aanwezigheid van twee High Density-diskettes moeten zijn, hetgeen overigens overbodig is, omdat beiden nog niet voor de helft gevuld zijn. Aardig is wel dat de tekstbeveiliging alleen bij de installatie van het spel hoeft te worden toegepast, dus er hoeft niet constant in het boek te worden gebladerd om een woord op te zoeken.

Samenvattend is het spel toch wel de moeite waard, vooral als het wat goedkoper wordt en je een stel net zo bezeten vrienden hebt dit het met je willen spelen. Een waarschuwing nog voor valsspellers die al te vaak onder de speelkaarten met de onverwachte gebeurtenissen willen kijken, een ander komisch aspect van het spel. De Modulians hebben de gewoonte overtreders te straffen door ze aan een stoel vast te binden en ze drie uur achter elkaar naar spelshows te laten kijken. Een gruwelijker straf is voor computerfanaten nauwelijks denkbaar.

Frank Buurman

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

GATEWAY

Softwarehuis: Legend.

PC & compatibles, min. 640Kb.

CGA, EGA, VGA, MCGA, Super

VGA, Tandy.

Harddisk aanbevolen.

Muis, keyboard.

Diskettes: 3.5".

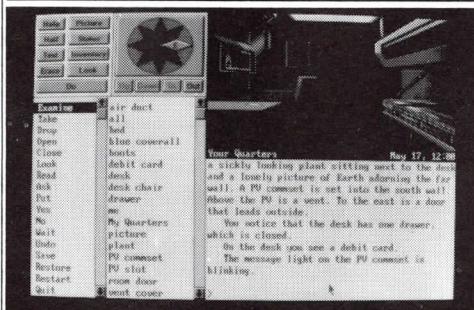
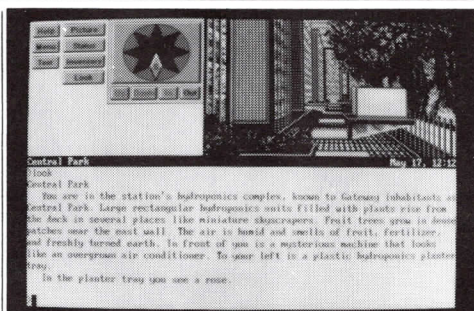
Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Realsound.

Richtprijs: FL. 139,50

In eerste instantie was ik een beetje sceptisch toen de redactie mij vroeg om over dit spel een recensie te verzorgen. Ik had wel eens eerder een spel gezien van dit bedrijf met dezelfde opzet (Sorcerers Get All The Girls) en was hier niet al te enthousiast over. Vooral omdat ik beeld en geluid toch altijd een belangrijk punt vond en dat bij deze spellen meestal tegenviel, omdat een groot deel van het beeld altijd in beslag werd genomen door grote (saai) lappen tekst. Ik ben de uitdaging met dit spel toch aangegaan om tot de ontdekking te komen, dat ik er met mijn eerste mening helemaal naast zat!!! Deze spellen lijken erg saai, maar na een uurtje ploeteren met de besturing was ik helemaal verkocht.

GEET WEE

Het verhaal speelt bij tekstadventures natuurlijk de hoofdrol, omdat er weinig omheen te zien is. Bij GATEWAY, dat dus eigenlijk een aangekleed tekstadventure is,



komt dat goed uit want het verhaal bij dit spel blijkt afgeleid te zijn van één der meestgelezen science-fiction romans; GATEWAY van schrijver Frederik Pohl. Het gaat over een persoon (m/v) die leeft in de verre toekomst, als door onderzoekers resten worden gevonden van een ras dat een tijdje geleden (500.000 jaar) geleefd heeft. Dit ras wordt de Heechee genoemd en bleek toentertijd al de kennis te hebben om door de ruimte te reizen, aangezien er een kleine honderd Heechee schepen gevonden werden.

De hoofdpersoon besluit om zich aan te melden bij een groep onderzoekers en met zo'n ruimteschip op pad te gaan door de ruimte in de hoop op tekens van Heechee beschaving of het vinden van nieuwe grondstoffen. De kans dat je iets vindt is klein en dat je levend terugkeert helemaal...

HET SPEL

De opmaak van het beeld e.d. is gelijk gebleven aan wat ik gezien heb van eerdere

spellen van deze firma. Buiten de plaatjes rechtsboven in beeld in high-res EGA, zijn er ook animaties tussendoor in VGA, welke schitterend verzorgd zijn. Het geluid is eveneens goed en wordt niet snel irritant, maar is ook niet wat-je-zegt fantastisch. De handleiding is goed, maar vreemd genoeg zat er bij mijn spel ook een hintboek gratis bij. Dit werd ook aangegeven op de doos en er staat tevens bij dat dit maar tijdelijk het geval is. Dus als je snel bent kun je misschien nog een doos met hintboek bemachtigen. Gateway biedt voldoende vrijheid in omgang en dat is grotendeels te danken aan het grote aantal werkwoorden dat het programma herkent en aan de toch zeer soepele besturing als je deze voldoende onder de knie hebt. Eén ding vind ik jammer en dat is dat er geen mogelijkheid meer is om een klein plattegrondje op te roepen van de omgeving. Dit kon bij Sorcerers get... wel. Het spel is niet al te makkelijk, doch ook niet overdreven moeilijk, want de meeste puzzels zijn met een beetje logisch denken goed op te lossen. Degenen die gek zijn op de andere spellen van dit bedrijf zullen met dit spel zeer content zijn, met name door de toegevoegde animaties in VGA, die toch een extra filmeffect opleveren. Ik ben er nu in ieder geval van overtuigd dat dergelijke "tekst"adventures niet saai hoeven zijn, maar minstens zo spannend kunnen zijn als elk ander goed "grafisch" adventure.

Arthur Geraerts.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Heroic Role-Playing in Medieval Germany

DARKLANDS

Softwarehuis: Micro Prose.

PC/AT & compatibles, min. 12Mhz.

80286, min. 640Kb., min. 64Kb EMS-geheugen, harddisk, DOS 5.0, VGA.

Keyboard/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.

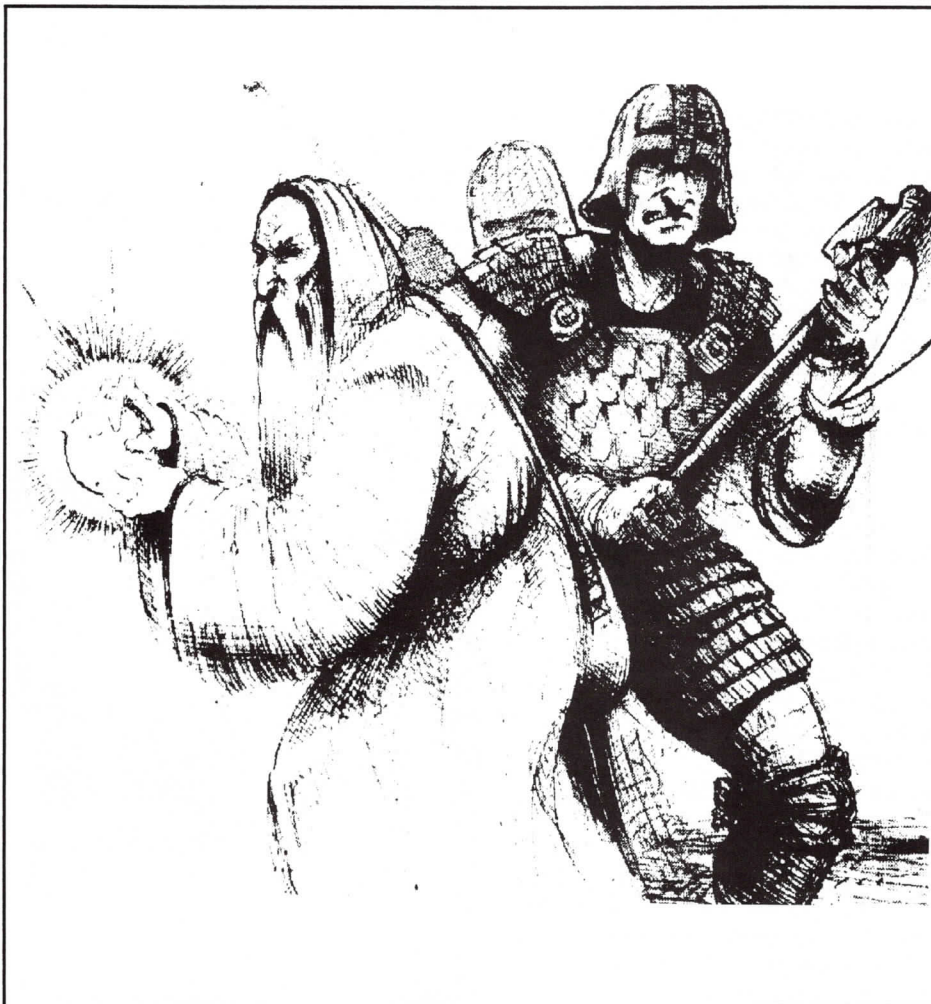
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Pro Audio Spectrum 8/16, Covox.

Richtprijs: FL. 165,95

12Mhz. 80286 is een absoluut minimum waarop dit spel draait terwijl min. 581Kb. vrij geheugen en min. 64Kb. EMS geheugen noodzakelijk zijn. De fabrikant adviseert 386/20Mhz. al kan het met minder ook als er meer EMS-geheugen aanwezig is. Op onze 386SX/16Mhz. machine met 2Mb. EMS loopt het spel dan ook prima. SMARTDRV.SYS in combinatie met QEMM gaat mis, althans volgens de handleiding. Bij ons ging het inderdaad mis op de 386SX maar op de 486 werkte deze combinatie probleemloos. Bij problemen SMARTDRV.SYS dus gewoon loskoppelen! Stereo muziek is hoorbaar op de nieuwe Soundblaster PRO en Pro Audio Spectrum kaarten. Geluidseffecten werken echter slechts gedeeltelijk met de Pro Audio. Om spraak en effecten bij de intro te krijgen zul je het programma -bij deze kaart- moeten installeren op Soundblaster. Je krijgt alles dan wel in mono. De Soundblaster-PRO werkt perfect en het programma heeft zelfs een keuze voor de oude SB-PRO kaarten. De handleiding is verouderd en aangevuld met twee bijlagen waarvan één op de disk. Ondanks dat ontbreken in het spel nog enige opties die in de documentatie wel staan vermeld. Zo kun je het spel niet langer aanpassen aan tragere computers en ontbreekt de LOAD-optie. Om een oude versie op te halen zul je eerst terug naar DOS moeten. Tijdens het spel kwamen we enkele kleine bugs tegen en programma-technisch is dit geen hoogstandje. Hoewel?...

Volgens de bijgeleverde documentatie is dit programma ongeschikt voor onervaren spelers; zeker waar het gaat om het samenstellen van een eigen 'party'. Onze ervaring is gelijklopend: ongeschikt voor beginners en goede kennis van de Engelse taal vereist!

Darklands

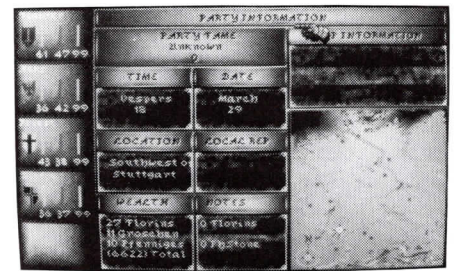
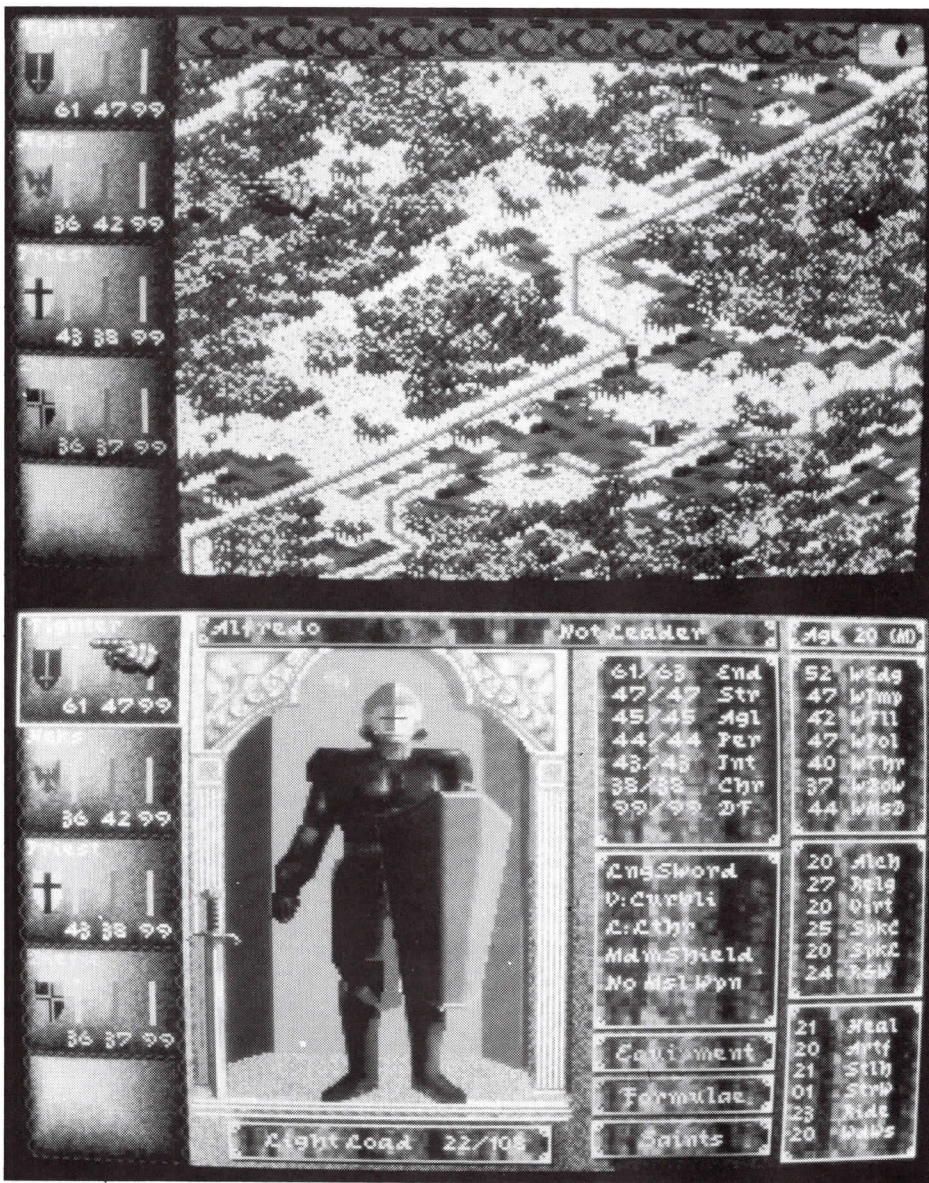


ONDER DE PLAATJES

DARKLANDS speelt zich af in het Heilige Roomse Rijk oftewel Groot-Duitsland in de 15e eeuw (de late Middeleeuwen), dat met het tegenwoordige Duitsland (pas ontstaan in de 19e eeuw) weinig van doen heeft. Dit rijk strekte zich uit van de Noordzeekust in het Westen tot de grens van Polen in het Oosten en van de Oostzeekust in het Noorden tot Noord-Italië in het Zuiden.

Van een politieke of religieuze eenheid was nauwelijks sprake: de Duitse keizer, die door politiek en/of financieel gekonkel op de troon terechtkwam, was een marionet vergeleken bij zijn illustere voorganger Karel de Grote, terwijl maar liefst 3 pauzen in een concurrentiestrijd gewikkeld waren om de heerschappij over de Katholieke Kerk. De eigenlijke macht lag op kleinere schaal bij de rijke edellieden, die vanuit hun burchten de stadstaten regeerden en de kerkelijke leiders, voor wie de Mammon belangrijker was dan het zieleheil van de bevolking.

Door de pestepidemiën, die in de 14e Eeuw een groot deel van de bevolking van Europa uitroeiden, was er een chaos ontstaan. In deze tijd van bijgeloof, heksenvervolgingen, duivelsaanbedding en algemeen geweld is er een grote behoefte aan helden, die enige orde weten te scheppen en daardoor legendarische roem weten te behalen. Wie niet te beroerd is om hiervoor maandenlang te vechten, te studeren en te bidden is rijp voor het eerste rollenspel van Microprose. Enter the Middle Ages.....



je afkomst bepalend voor de rest van je leven, vandaar dat je kunt kiezen uit 6 sociale klassen van adellijke tot boer. Aan de hand van je keuze wordt het kind uitgerust met bepaalde kwaliteiten tot en met het 15e levensjaar. Dan moet er een beroep gekozen worden en kun je experience points verdelen, die bij dit beroep passen. Iedere 5 jaar kan bepaald worden of je in de gekozen richting verder wilt gaan of eventueel een andere bezigheid wilt kiezen. Een Middeleeuwer moet van alle markten thuis zijn, dus niet alleen Strength en Agility zijn belangrijk, maar ook Endurance, Perception (waarnemingsvermogen), Intelligence, Charisma en Divine Favor (in hoeverre heiligen -in dit spel meer dan 1300- je bijstaan als je tot ze bidt). Dan zijn er nog sekundaire vaardigheden: het omgaan met wapens (diverse soorten), deugdzaamheid, kennis van alchemie, religie, Latijn, volkstaal, lezen en schrijven. Vervolgens: healing, artifice (omgaan met werktuigen), stealth (goed kunnen sluipen om bijv. ongezien steden en/of gebouwen binnen te dringen), streetwise en woodwise (je makkelijk in steden, c.q. wouden te bewegen) en riding. Als dit allemaal goed is verdeeld en de wapens plus harnessen geactiveerd zijn, kunnen de inmiddels 20-jarigen hun avontuur beginnen. (Je kunt desgewenst nog doorgaan met exp.points toekennen, maar je moet er wel rekening mee houden, dat de figuren na hun 30e gaan aftakelen, net als in werkelijkheid in de Middeleeuwen.)

Met de optie "Party Info" krijg je een overzicht van de tot nu toe vergaarde roem (nu nog Unknown=0) en zie je dat je in het jaar 1400 bent. De 15e Eeuw is in DARKLANDS oneindig, dus je komt nooit verder dan 1499. In die tijd moet je 3 opdrachten vervuld hebben: alle roofridders uitroeien,

een draak verslaan en de raadsels van de 3 mijnen oplossen.

In de steden bevinden zich kerken, kloosters en (soms) universiteiten, waar je spullen kunt kopen of leraren kunt zoeken, die je willen onderwijzen in diverse studierichtingen. Ook zijn er gilden en handelaren, waar gekocht en verkocht kan worden en banken, waar je je florijnen, groschen en pfennige kunt omruilen tegen kredietbrieven, die minder moeilijk te stelen zijn. Je kunt er opdrachten krijgen, die je lokale en algemene aanzien opvoeren, mits je ze tot een goed einde brengt of dievenbendes in elkaar timmeren, die de achterbuurten onveilig maken. Verder zijn er paarden en pakezels

BORN TO BE WILD

Voordat je DARKLANDS opstart moet je al een flinke studie achter de rug hebben: die van de handleiding, welke fraai geïllustreerd is met zwart/wit pentekeningen. Zoals we dat van Microprose gewend zijn, wordt er een enorme hoeveelheid achtergrondinformatie gegeven, zowel over de Middeleeuwen als over het spel zelf. De bibliografie achterin vermeldt maar liefst 85 naslagwerken met aanbevelingen voor degenen, die zich nog verder in de materie willen verdiepen.

De intro is indrukwekkend en sfeervol: een Middeleeuwse kerk met wegvliegende gargoyles, in stereo begeleid door luitmuziek en beierende klokken, waarna we door een roodharige Brunhilde verwelkomd worden via de Soundblaster Pro. (op de Pro Audio naast me klinkt alleen de muziek en hapt Brunhilde als de bekende vis op het droge).

Hierna kunnen we gaan werken aan de geboorte van onze 4 helden. Onervaren rollenspelers kunnen een voorgedetermineerd gezelschap inladen met gemiddelde kwaliteiten, maar aangezien ik het niet erg aantrekkelijk vind om met

"Hans und Gretchen" op pad te gaan, koos ik toch maar voor het moeilijker werk. De geboorte vindt plaats in een Gasthaus in een willekeurige Duitse stad (iedere keer als je opnieuw begint in een andere). In tegenstelling tot andere RPG's wordt hier uitsluitend met mensen gewerkt, die mannelijk of vrouwelijk kunnen zijn. Na ze een naam en een bijnaam te hebben gegeven, kan met de opvoeding gestart worden. In de Middeleeuwen was

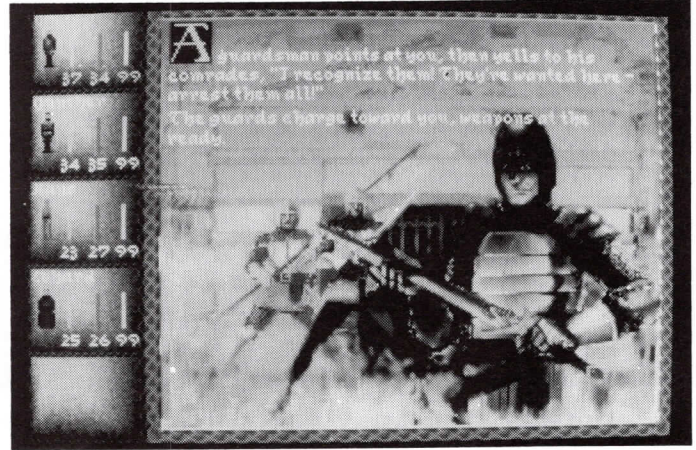
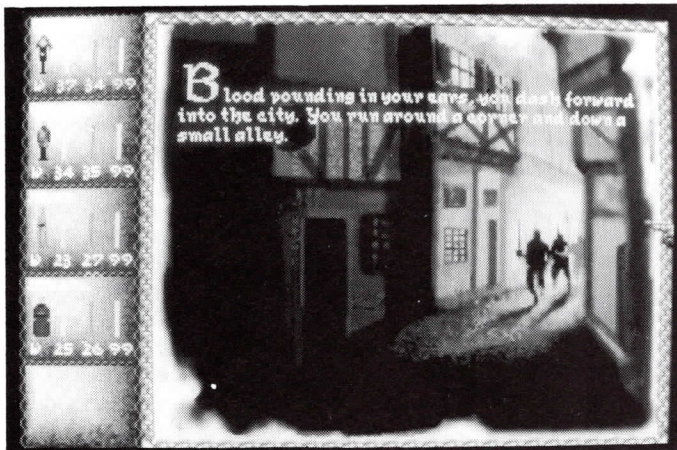




len en in de mijnen, die in feite vergelijkbaar zijn met de dungeons in andere RPG's met dit (door ons als zeer naar ervaren) verschil, dat je er niet kunt saven. Daarom is het aan te raden de mijnen tot het laatst te bewaren, want de tegenstanders zijn er niet mis en het is hier voorgekomen, dat we urenlang voor niets level na level hebben lopen vechten en raadsels hebben opgelost.

KONKLUSIE

Voor dit debuut van Microprose in het RPG-genre geldt helaas weer wat we al over zoveel andere games hebben moeten schrijven: de advertentiecampagne was sneller dan de programmeurs, die haastje-repje een produkt af moesten leveren, dat eigenlijk nog niet klaar was. Na een week intensief spelen zijn we al heel wat bugs tegengekomen, die meestal wel omzeild konden worden door een reset van de computer en het inladen van een eerdere spelsituatie (ALT-L, zoals in de handleiding staat, werkt niet). DARKLANDS is een complex programma met veel rekenkundige bewerkingen en



te koop en wie genoeg geld heeft, kan in bepaalde steden de boot nemen om snel in een volgende stad te komen.

Om nog maar een aantal lezers te ontmoedigen: de steden van DARKLANDS zijn in grafisch opzicht totaal oninteressant en ze zijn allemaal hetzelfde of je nu in Berlijn of in Wenen bent. Iedere keer moet je dezelfde rij opties langs en ik kan me voorstellen, dat er mensen zijn die dit na een keer of 20 zwaar de keel uithangt. Voor dit spel heb je een ijzeren geduld, veel fantasie en inlevingsvermogen nodig, anders kun je er beter niet aan beginnen.

Buiten de steden wordt DARKLANDS qua graphics aantrekkelijker: tijdens het reizen bevind je je op een deelvergroting van de landkaart, die te zien is vanuit bovenaanzicht. Een volledige kaart is in de doos aanwezig of op te roepen met de Info optie, waarbij je dan ook nog met de cursor de plaatsnamen kunt bekijken. Onderweg kun je van alles tegenkomen: wolven, everzwijnen en beren behoorden in die tijd nog niet tot de bedreigde diersoorten, terwijl weerwolven, reuzespinnen en ogres tot de normale fauna gerekend werden. Dievenbendes en rovende soldatenhordes hebben het konstant op je geld voorzien

en onschuldig uitziende pelgrims of vluchtelingen zijn ook niet altijd te vertrouwen, hetgeen net zo hard geldt voor reizende priesters. Pittoreske dorpjes zijn vaak vergeven van de duivelsaanbidders en van kleine hutjes onderweg moet je je afvragen of ze bewoond worden door een arme weduwe of een gemeen heksje, dat je bestookt met toverformules. Als je wint, kun je deze overigens wel van haar overnemen, net als van rondreizende alchemisten, die je uitdagen tot een gevecht.

Tijdens het vechten is het programma visueel het leukst: de 4 helden zijn afzonderlijk te zien in het kostuum dat je in het begin voor ze gekozen hebt met hun gekactiveerde wapen. Het onderscheid tussen bijvoorbeeld een bijl en een zwaard is duidelijk waarneembaar. Vooral als ze gaan boogschieten of een geweer gebruiken krijg je grappige effecten, wanneer ze nog niet zo bedreven zijn. Ook de vijanden zijn zeer gedetailleerd weergegeven, zowel mensen als dieren en monsters. De gevechten worden in een deelvergroting van de landkaart getoond, waarbij je er schuin van boven op kijkt (zoals in de AD&D spellen van S.S.I.). Dezelfde geanimeerde beelden vind je ook binnen kaste-

we kunnen ons niet aan de indruk onttrekken, dat men er eigenlijk teveel in heeft willen stoppen. Iets wat ik zelf bijvoorbeeld zeer onlogisch vind, is de Encumbrance (draagvermogen) van de personages: alle wapens, uitrustingen e.d. die in gebruik zijn worden meegeteld voor het maximale gewicht dat iemand mee kan dragen. In je Equipment lijst kun je echter zoveel op vijanden veroverde troep meenemen als je wilt zonder dat iemand door zijn benen zakt door het overgewicht.

Ondanks alle tekortkomingen vind ik DARKLANDS toch voldoende boeiend om ermee verder te spelen en wachten we maar weer op een "patch disk", die alle rottigheidjes eruit haalt.

Jocelyn

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

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

QUEST FOR GLORY 1

Softwarehuis: Sierra.

PC/AT & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., EGA en VGA, Tandy alleen VGA.

Harddisk: aanbevolen.

Keyboard/muis, muis aanbevolen.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD.

Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Thunderboard, General Midi, Sound Source.

Richtprijs: FL. 129,=

Voorlopige gegevens QUEST FOR GLORY 3

Softwarehuis: Sierra.

PC/AT & compatibles, VGA.

Roland MT-32/MT-100/LAPC/CM-32L/CM-64, Soundblaster, Adlib, Pro-Audio Spectrum, Tandy, IBM PS1 Audio, General MIDI, Disney Sound Source.

PREVIEW: QUEST FOR GLORY 3:

The Wages of War.

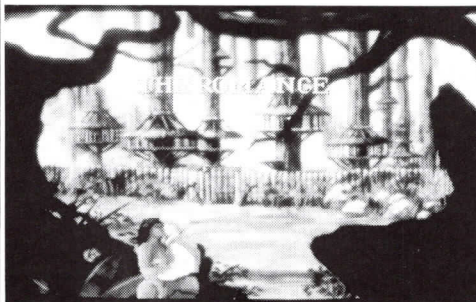
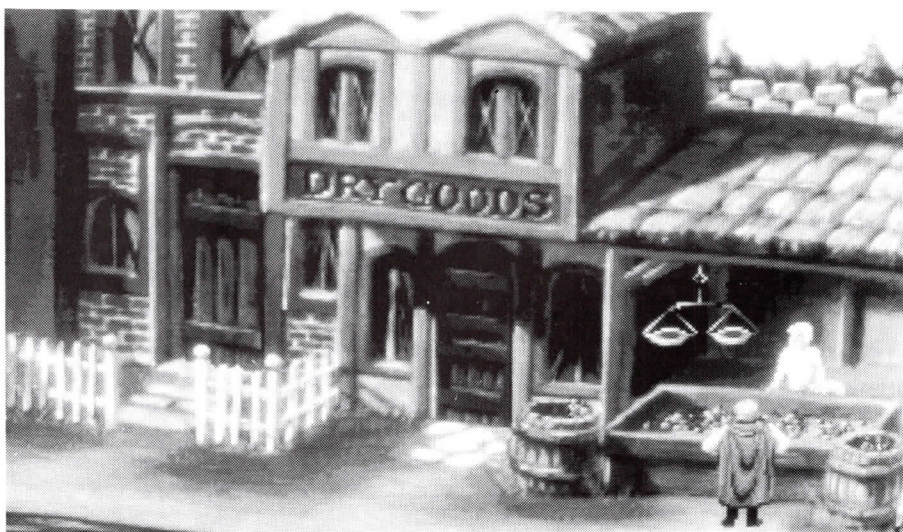
UPDATE: QUEST FOR GLORY 1:

So You Want To Be A Hero.

Voor al degenen onder jullie die smachtend uitkijken naar het derde deel van deze bekroonde Sierra-serie volgt een teurstelling. Alhoewel QFG-3 al voor na-jaar 1991(!) was gepland ligt het in de VS nog niet in de winkels. Dit betekent dat je waarschijnlijk tot het eind van dit jaar zult moeten wachten (zo niet langer) voordat het HIER eindelijk verkrijgbaar zal zijn. Deze preview wordt dus geschreven naar aanleiding van een demo. Niet ideaal, maar voldoende om alvast een indruk te krijgen van het nieuwste deel van dit epos. Eenieder die deel 1 uit deze serie nog niet heeft gespeeld kan nu de schade inhalen, want Sierra heeft hiervan een nieuwe VGA versie (EGA hi-res) uitgebracht.

Zoals alle nieuwe Sierra producten hebben beide spellen schitterende, gedigitaliseerde VGA-graphics. Quest for Glory 3 heeft daarnaast ook nog uitstekend geluid. Bij het lopen door het oerwoud hoor je bijpassende geluiden zoals fluitende vogels en een klaterende waterval (alleen bij geluidskaarten met een DAC, zoals de Soundblaster!) en bij het vechten schreeuwen de monsters het uit als je ze raakt terwijl sfeervol wat bloed uit de wond spuit... Vergeleken bij de nieuwe griezels lijken de monsters uit het vorige deel meer op teddybeertjes. De nieuwe 'bad guys' zijn stukken groter, zien er realistischer uit en bewegen veel soepeler. Helaas is niet alles even goed: Quest for Glory 1 blijft muzikaal een flink stuk achter bij QFG 3. De effecten zijn prima, maar de muziek stelt teleur; deze lijkt zeer sterk op de originele muziek uit 1989. Sterker nog, bij de einddemo hoor je totaal niets, terwijl dat bij het origineel wel het geval was! Het vechten is bij beide spelen ongeveer even goed, al zijn de effecten bij QFG 3 net iets beter.

Ook in QFG 1, zoals (helaas) gebruikelijk



begint te worden bij nieuwe spellen, een aantal bugs. Alhoewel ik reeds over versie 2.0 beschikte, waren nog niet alle fouten verwijderd en dat resulteerde in monsters die na het oproepen van een ander scherm plotseling zwart werden, langzame animatie bij het voldoende geheugen en een vliegend tapijt dat in twee delen wegvliegt. Sierra heeft een lijst met 'problemen' (zo kun je ze ook noemen) bijgesloten. In het vervolg mogen ze dan ook meteen die problemen verwijderen!

So you are a hero? Then show it! Again.

Net klaar met je schriftelijke studie: "Hoe de held uit te hangen" besluit je te reageren op een advertentie bij het plaatselijke uitzendbureau. "Held gevraagd, ervaring niet nodig.", stond er. Onmiddellijk reis je af en na een aantal weken zie je het dorpje in de verte liggen. Vol goede moed stap je door de stadspoort -wacht even- STADSpoor? Dit gehucht heeft nog minder inwoners dan Philips tevreden MSX-klienten! Wegwezen! Helaas wordt op dat moment de ENIGE weg uit de vallei bedolven onder een lawine. Voorlopig zit je dus vast en om je brood te verdienen zul je toch de heldendaden moeten verrichten waarvoor je gekomen bent. Van de plaatselijke Avonturier krijg je te horen dat die bestaan uit het verjagen van een roversbende en een machtige heks... Slik! Dit is in het kort het verhaal van QUEST FOR GLORY 1. Aan het eind van het spel lukt het je te nemen te volbrengen, waarna je vertrekt naar het Midden-Oosten. In QFG2 versla je daar een tovenaars, genaamd Ad Avis, welbekend voor degenen die dit spel gespeeld hebben. Dit onaangename heerschappij werd aan het eind van QFG2 door de Hero (eigen naam invullen) middels een barbecue in de fik gestoken, wat Adje niet overleefde. (zie voor de volledige re-

censies van QFG1 en QFG2 de Software Gidsen 1 en 5) Althans... WAARSCHIJNLIJK niet overleefde, want zekerheid over zijn dood is er nog steeds niet, omdat het lijk van Avis nooit is gevonden. Hiermee begint dan ook deel 3: Rakeesh, Aziza (oude bekenden uit deel 2) en jij bespreken de dood van Avis en het mysterie van het ontbrekende lijk. Dan krijgt Rakeesh een magische boodschap. In zijn koninkrijk, Tarna, gaat alles niet helemaal naar wens. Oude vijandschappen laaien weer op en de situatie dreigt te escaleren. Rakeesh besluit onmiddellijk te vertrekken en hij vraagt jou hem te vergezellen. Een held zou geen held zijn als hij niet bereid was anderen te helpen, dus besluit je met hem mee te gaan. Gezamenlijk stappen jullie door een magische poort naar Tarna, alwaar je mag gaan proberen de dreigende oorlog af te wenden. Zowel in QFG1 als 3 is het mogelijk een nieuw karakter te creëren, die naar keuze de vaardigheden van een dief, vechter of magicus heeft. In QFG3 bestaat daarnaast nog de mogelijkheid het karakter uit QFG2 te importeren.

KONKLUSIE

Deel 1 is zondermeer kwaliteit. Afgezien van de bugs en het toch wat ondermaatse geluid (zeker vergeleken bij QFG3) een aanrader voor degenen die het origineel nog niet kennen en die wel eens wat anders willen dan de traditionele Sierra's. Degenen die het spel al kennen, hoeven deze nieuwe versie echt niet te kopen, tenzij je bereid bent Fl.150,= neer te tellen voor de plaatjes.

Op een beoordeling van deel 3 zul je nog even moeten wachten, totdat de stoomboot uit Yosemite weer aankomt en we de beschikking hebben over het volledige pakket. Als het spel zo goed is als de demo doet vermoeden dan wordt het lange wachten vorstelijk beloond.

Arjan Dasselaar.

With thanks to Sonny Walls from Sierra On-Line for the demo's and the magazine.

QUEST FOR GLORY 1:

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

QFG1 is beschikbaar gesteld door Computercollectief.

SPACE CRUSADE

SPACE CRUSADE

Softwarehuis: Gremlin.

Amiga (incl.500+), Atari-ST, PC.

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1-3.

Richtprijs Amiga: FL. 89,=

SPACE CRUSADE is de nieuwe titel van het Science Fiction Role Playing game van de makers van Hero Quest, wat bij velen onder ons waarschijnlijk nog wel een begrip zal zijn. Binnenkort kunnen we "Plan 9 From Outer Space" tegemoet zien van dezelfde firma.

De stevige doos met zijn 2 disks en een 34 blz. tellende Engelse text deelt mij mee, dat mislukkelingen nooit beloond worden. Alleen mariniers met succes komen in aanmerking voor onderscheidingen. Dus dat houdt in dat ik me -om niet als mislukkeling in aanmerking te komen- gelijk ga melden bij de Space Marines om één van de hardste oorlogen mee te maken die de mensheid ooit heeft ervaren.

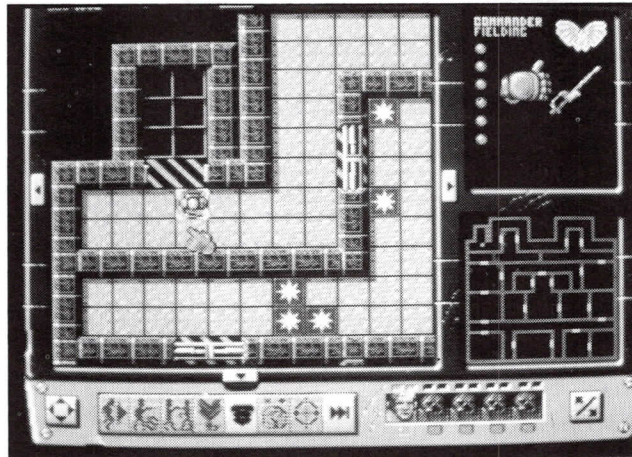
HET SPEL

Het doel van het spel is natuurlijk de totale vernietiging van de aliens, die door de computer bestuurd worden. Ik bestuur mijn peleton van 4 mariniers, waarbij men mij gelijk al heeft bevorderd tot sergeant. Er moet toch iemand de baas zijn en de schuld krijgen als de missie mislukt. Het spel kan in totaal met 3 spelers gespeeld worden. De computer speelt altijd de vijand. Om voor een bevordering in aanmerking te komen, moet ik met mijn peleton de missie naar tevredenheid uitvoeren. Nu is het wel zo dat er heel wat missies staan te wachten op mijn SF figuren. Tevens moet ik mij houden aan bepaalde spelregels. Ik dacht altijd dat je als sergeant al een boel te vertellen had, maar dat bleek achteraf toch maar erg weinig te zijn.

SPELVERLOOP

Na het opstarten van het spel verscheen er een mooi plaatje, dat de oorzaak ervan was, dat ik nu een klein brandplekje in de vloerbedekking heb zitten. Ik was namelijk even vergeten dat mariniers af en toe nogal eens willen brullen. Dit gebrul bij het verschijnen van het picture is er de oorzaak van dat m'n sigaret van schrik tussen de vingers doorglipte. Na het gebrul kon men genieten van een stevige "sound" die, als men hem liet uitspelen weer herhaald werd. Het was lekker om aan te horen, maar het werd ook tijd voor

aktie. Voordat we zover waren moesten we nog enige belangrijke handgrepen uitvoeren. De codevraag was als eerste aan de beurt. Als dat voorbij is zijn we klaar voor het zware werk. Nadat ik aangegeven had dat ik als enige speler tegen de computer de strijd wilde beginnen en als sergeant uitmaakte wat m'n medemariniers als bewapening bij zich mochten



dragen kon de Computer z'n borst nat maken. Achteraf is gebleken dat de keuze van de wapens veel met de desbetreffende missie te maken heeft. Als commander van het peleton heb je het voorrecht om betere wapens ter beschikking te hebben dan je mariniers. De bewapening is geheel menugestuurd en voor de commander zijn er 3 alternatieve soorten:

1. Power Axe and Bolt Pistol.
2. Power Sword and Power Glove.
3. Heavy Bolter.

Een goeie keuze was nr.2, maar dit hangt volkomen af van de opdracht die je krijgt. Natuurlijk moeten de manschappen ook verzorgd worden met diverse bewapeningen. In een menu kun je dit perfect realiseren.

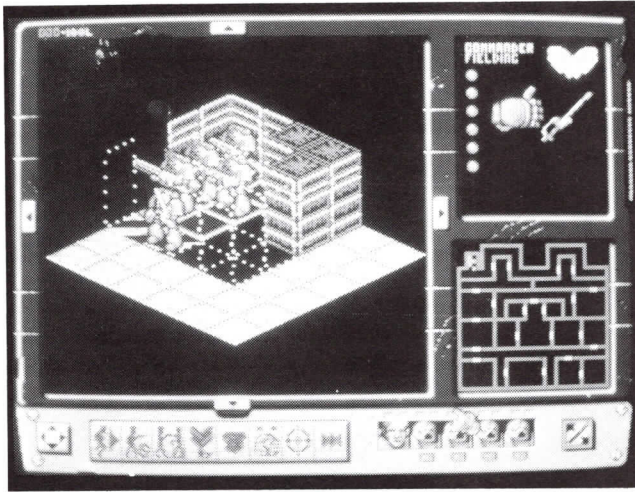
Heb je nu b.v geen zin in het samenstellen van de bewapening bij jezelf en de overige mariniers, dan kun je met een soort Quick Start direkt in de aktie overgaan. De makers van Space Crusade weten maar al te goed dat bergen mensen totaal geen zin hebben in het bestuderen van handleidingen. Wel zegt men ons op den duur toch maar eens te gaan snuffelen in het boekje, omdat je toch te veel belangrijke zaken mist. Bij de Quick Start kies je gewoonweg een legertje uit: Blood Angels, Imperial Fists of Ultra Marines.

Ik heb besloten met de Ultra Marines op stap te gaan. Bij de Quick Start krijg je automatisch de beste bewapening voor je peleton.

Nadat de 2e disk zitting had genomen in de drive, kon ik beginnen met het redden van de mensheid. Op het scherm verschijnen de gangen en deuren en dit alles vanuit vogelperspektief. Je kunt ook omschakelen naar 3D, maar in die situatie kun je alleen de figuren beter aanschouwen. Verder kun je in het 3D scherm niets doen. Weer teruggekomen bij mijn startpositie geef ik per icon de opdracht om eerst maar eens de zware metalen deur voor m'n gezicht open te gooien. Het lijkt wel of m'n medemariniers opgelucht ademhalen. Ze staan dan ook te popelen om hun wapens tegen de aliens in te zetten. Nu is het niet zo dat ik alle mariniers incl. mezelf zomaar door de gangen kan laten hobbelen om eens te kijken of er toevallig nog een alien in de buurt is; zo werkt het niet in dit SF Role Play spel.

Het verplaatsen van jezelf en je collega's gebeurt in stappen. De gang is verdeeld in vierkantjes, als op een dambord. Ook is het zo dat elke marinier voor zich maar een beperkt aantal vakjes kan verplaatsen. Die verplaatsing is ook weer afhankelijk van het wapentuig wat je bij je draagt. De sergeant (ik dus) mag zich met een bolter maximaal 6 vakjes in alle richtingen verplaatsen. Ook een lagere in rang met een bolter als wapen mag 6 vakjes verplaatsen. Mariniers met zware wapens mogen 4 vakjes verplaatsen. Je bent niet verplicht elke man te verplaatsen, maar doet dit situatie-afhankelijk, wel of niet tot de maximale zet.

Als ik dan mezelf 6 vakjes verder heb neergezet, ga ik eerst maar eens even de zaak scannen. Bij het scannen is het zo dat deuren en muren geen belemmering vormen. Rechts op het scherm heb je een soort kleine "map", waarop je je manschappen als stippen ziet staan in de gangen. Ook de rest van de deuren en gangen wordt hier getoond. Na het scannen van de direkte omgeving hoor ik een paar hoge piepjes. Deze geluiden zijn erg belangrijk, want het kunnen je tegenstanders zijn. Ook zie je nu in je map dat er in bepaalde ruimtes een andere kleur stip staat. Dit is een alien, die staat te wachten totdat wij mariniers naar binnen kuieren. Opeens valt het me op dat de muziek op de achtergrond een beetje irritant begint te worden. Dit kun je oplossen d.m.v. een funktietoets. Nu hebben we alleen nog maar actiongeluiden. Ik wijs met m'n muis of stick een collega aan en verplaats hem maximaal. Je hoeft bij het verplaatsen niet de vakjes te tellen; de computer geeft zelf al aan wat de maximale verplaatsing mag zijn in alle richtingen. Als ik dan al mijn mensen naar de juiste stek gebracht heb, is het de beurt aan de aliens (de computer dus). Het einde van mijn strategische zetten geef ik aan per klik op het icon. Rechtsboven in het scherm verschijnt nu een onguur sujet, dat opdrachten geeft aan zijn wezens. Ik zie in de ruimte naast mijn mannen opeens een lelijk figuur onze kant op komen hobbelen. De deur naast



me werd geopend en het figuur kwam vlak voor me staan. Dat dit wezen niet de lunch kwam serveren was me wel bekend, maar om nu direkt de "baas" al aan te vallen, vond ik wel een beetje grof.

Het attack gebeuren is iets op zich. Rechts in het midden van het scherm verschijnt een Attack Score, waar getallen bestaande uit 1 tot 3 cijfers een score vormen. Het lijkt een beetje op automatisch dobbelstenen gooien. De Attack score voor dit wezen is 5 punten. Nu gaan we de Defence Score bekijken. De cijfers rollen weer en stoppen bij 32. Degene met de hoogste score gaat dus winnen. Nu gaan we het gevecht even bekijken in 3D, waarbij de personen grafisch mooier worden weergegeven. Het wezen dat mij aanviel was een wit skelet met rode knippenende oogjes. Hij richtte z'n wapen en vuurde. Ikzelf gaf een brul van pijn maar overleefde. Na het 3D screen kwamen we weer terecht bij het normale scherm. Nog steeds was ik niet aan de beurt, want alle aliens die nu door het scannen zichtbaar zijn geworden, mogen ook hun aantal stappen uitvoeren. Als dit allemaal klaar is mag ik mijn eerste aanval doen. Het skelet staat nog steeds voor mij. Aangezien ik een hekel aan dit skelet had viel ik gelijk aan d.m.v het icon onderaan op het scherm. De cijfers begonnen weer te rollen en het resultaat was dikke winst voor de sergeant. Weer terug in het 3D screen hief ik mijn bijl en sloeg de schedel van het skelet, waarop het van ergernis explodeerde. Yep, dit was dus weer een alien minder.

Weer terug in het Strategische scherm bleef het icon "verplaatsen" openstaan. Dus nu eerst eens even de situatie rondom even bekijken en dan een geschikte plaats zoeken om ook mijn andere manschappen bij me te krijgen. We weten inmiddels dat er 2 mariniers bijzitten, die maar 4 vakjes verplaatst mogen worden. Ook hebben mijn manschappen ieder voor zich een extraatje bij zich, dat te activeren is via het bewuste icon. Bij de één is het een granaat en bij een ander zijn het medicamenten. Als chef van het gebeuren heb ikzelf ook nog het één en ander bij me.

Het is mij inmiddels opgevallen dat er toch nog een leuk stukje strategie-werk in het spel zit. Het klakkeloos verplaatsen van je

eigen mensen levert niets op en eindigt meestal in een dodelijke afloop. Als de stoere mariniers een stuk verder in het spel zijn, verschijnt er ineens een lugubere machine met 2 vuurlopen. Deze Dreadnought kun je pas vernietigen als je hem 3x geraakt hebt. Het ding nam minstens 4 vakken in z'n bezit en waggelde in de richting van mijn 2 helden die ik verderop gestuurd had. Ik geef je nu een belangrijke hint, die je als sergeant beter maar goed kunt othouden. Deze waggelende machine verplaatste zich tot zijn maximale vakken en viel 3 maal aan notabene. Het geluk voor mij was dat het gevaarte zich precies tussen de geopende deuren bevond. Toen ik dus weer aan de beurt was, activeerde ik het icon "Deuren openen/sluiten". De computer vraagt mij nu een deur aan te wijzen die ik openen of sluiten wil. Natuurlijk nam ik de deur waar dat gevaarlijke ding stond te popelen om nog meer van mijn manschappen te vernietigen. De deur sloot zich en het gevaarte explodeerde! Uiteraard heb ik het als sergeant de eerste paar keren niet overleefd. Had ik dan na veel proberen eindelijk de missie volbracht, keerde ik met m'n resterende man-

schappen terug naar mijn startpositie en kon me voorbereiden op de volgende missie.

KONKLUSIE

De intromuziek is best wel aardig, maar de muziek tijdens het spelen is af te raden. Wat de graphics betreft zit je met je Amiga meestal wel goed. Het doorworstelen van de handleiding is echt een must, want zoals ik al vertelde, mis je veel teveel info als je dit overslaat of maar gedeeltelijk doorneemt.

De figuren zijn gemakkelijk te bedienen en hobbelen stevig door naar een aangewezen plek. Een nadeel van dit spel vind ik dat als er teveel aliens in de buurt zijn, jij toch een behoorlijke tijd niets zit te doen. Stel je voor, wat mij dus gebeurde, dat je als enige nog in leven bent en de computer nog 8 aliens gaat verplaatsen. Dat houdt in dat je 8 zetten van verplaatsen en/of aanvallen moet afwachten.

Er zit wel degelijk een stukje strategie in het spel, waar je achter komt als je je eerste mariniers verloren hebt. De volgende keer pak je het wel anders aan.

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

The Never Ending Story Of...

HARPOON

Het programma HARPOON stamt alweer uit begin 1991 (zie Gids nr. 6) en is dusdanig populair dat de makers nog steeds voortborduren op dit basisprogramma en nog geen opvolger hebben uitgebracht. Voor het hoofdprogramma zijn inmiddels 3 aanvullingen (Battlesets) uitgebracht en in begin 1992 verscheen een verbeterde versie in de vorm van HARPOON 1.2.1 (zie Gids nr. 13). Vrijwel tegelijkertijd is de SCENARIO EDITOR op de markt gebracht. Met dit programma kunnen bestaande scenario's aangepast of gedeeltelijk herschreven worden. Wel is met de komst van versie 1.2.1 een onderscheid gemaakt tussen de Amerikaanse versie en de Europese versie van Electronic Arts; iets dat we zelden tegenkomen in softwareland. De Europese uitbreidingen werken niet met het Amerikaanse hoofdprogramma en omgekeerd werken de uitbreidingen uit de V.S. niet met de Europese versie van Harpoon.

Inmiddels is een nieuwe aanvulling op de markt en hiermee is de klok -gelukkig- weer teruggedraaid: één universele uitbreiding!

BATTLESET ENHANCER

De volledige naam is 'HARPOON DESIGNERS SERIES BATTLESET ENHANCER'. Bij deze uitbreiding zit meteen 'gratis' een nieuwe versie van het hoofdprogramma: HARPOON version 1.3. De belangrijkste veranderingen van deze versie 1.3 zijn verbeterde menu's, realistisch gebruik van wapens en een krachtiger simulator. Verder is het programma niet langer geschikt voor Hercules en is DOS 3.3 (of hoger) met min. 640Kb. noodzakelijk. EMS en XMS geheugen wordt nu automatisch ondersteund en het programma draait ook onder OS/2. Onder Windows wil het allemaal nog niet echt lekker. De bediening is eenvoudiger geworden, maar de simulator iets lastiger.

De ENHANCER werkt samen met de Battlesets en voegt 12 nieuwe scenario's toe aan elke Battleset. Wie alleen het hoofdprogramma heeft krijgt er 12 nieuwe scenario's bij en wie alle sets heeft krijgt in totaal 48 nieuwe scenario's! Deze nieuwste aanvulling kost ca. 79 Gulden en de liefhebber van dit uitstekende strategiespel kan er natuurlijk niet omheen om voor dit bedrag zowel deze aanvullingen als een nieuwe versie van het hoofdprogramma aan te schaffen.

Harpoon is nog steeds een topper en zal dit op deze manier nog lang blijven.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

PREMIERE

PREMIERE

Softwarehuis: Core Design.
Amiga (min. 1 Mb.) en Atari ST.
Joystick.
Aantal diskettes: 3.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 99,=

De filmmaatschappij Core Productions heeft een nieuwe film gemaakt en de jonge Clutch Gable, een redacteur in dienst van deze maatschappij, moet zorgen dat de film voor de première gereed is. Omdat de première voor de deur staat is Clutch dag en nacht bezig met knippen en plakken, maar na 3 dagen en nachten achtereen werken kan hij geen weerstand meer bieden aan het "zandmannetje". Hij valt dan ook in een diepe slaap. Tijdens zijn slaap wordt er ingebroken bij Clutch en de inbreker neemt de filmblikken mee, waarin de eindversie van de film zit.

De volgende morgen wordt Clutch wreed gewekt door de telefoon. Het is de grote baas van Core Productions aan de andere kant van de lijn, die bij Clutch informeert hoe het staat met de film. Omdat het de bedoeling is dat de première over enkele uren plaats zal vinden, belooft Clutch de film spoedig naar de grote baas te brengen. Tot zijn grote schrik ziet hij dat de filmblikken gestolen zijn en realiseert hij zich dat er maar één de schuldige kan zijn: hun grootste rivaal, Grumbling Pictures. Zonder zich verder te bedenken rent hij de deur uit naar de studio's van Grumbling Pictures, waar hij, via een zijdeur, terecht komt op een set waar ze op dat moment bezig zijn met de opnames van een film.

Tot zover de inleiding van dit zeer leuke en originele platformspel van Core Design. Deze intro, die je wordt voorgeschoteld wanneer je het spel opstart, wordt gesierd door een fraaie animatie en een goed geluid. Het doel van dit spel is, binnen een bepaalde tijdslimiet (de première heeft immers over enkele uren plaats) de gestolen filmblikken terug te vinden. Deze zijn te vinden aan het eind van elk level. In totaal moet je 6 levels doorworstelen om alle filmblikken te verzamelen. De levels spelen zich af in de filmstudio van Grumbling Pictures. Op ieder level, of beter gezegd op iedere set, zijn ze bezig met een film. Zo wordt op de 1e set gewerkt aan de opnames van een western. Veel dingen die te maken hebben met een western kom je hier tegen. Je tegenstanders zijn b.v. een Mexicaanse bandito met een grote sombrero op zijn hoofd, die zit te

slapen. Wanneer je echter te dicht in zijn buurt komt, trekt hij zijn pistool en schiet hij op je. Verder kom je nog Indianen tegen, een cactus, een sheriff en een soldaat uit de Amerikaanse burgeroorlog. Indien je gewond raakt kun je je verloren energie weer aanvullen door de hamburgers en zakken popcorn op te eten die je onderweg tegenkomt. Het is niet alleen klimmen, klauteren en vijanden verslaan, maar er zit ook een puzzelelement in. Er zijn namelijk diverse schakelaars die omgezet kunnen worden en dan moet je zelf maar uitzoeken welke in je voordeel en welke in je nadeel werken. Aan het eind van ieder level krijg je te maken met de einde level tegenstander. Deze einde level tegenstanders hebben alles te maken met het level waar je op dat moment mee bezig bent. Zo krijg je, aan het eind van eerste level, te maken met een revolverheld. Zoals ik al eerder vermeldde zijn er 6 levels, waarbij het eerste level zich dus afspeelt in het "Wilde Westen". Bij het 2e level -eigenlijk dus op de 2e set- bevindt Clutch zich midden in een "zwart/wit" productie. Hier zijn de tegenstanders en de achtergrond daadwerkelijk zwart/wit, terwijl Clutch in kleur blijft. Schitterend gewoon.

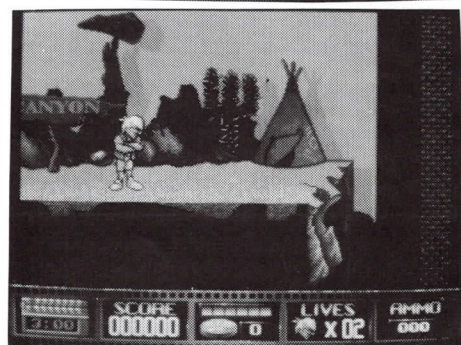
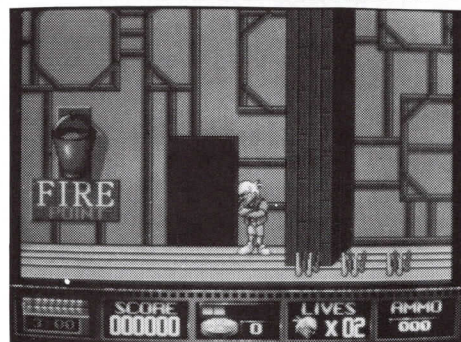
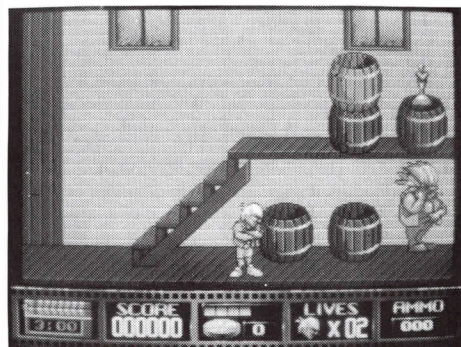
In de overige levels krijgt Clutch te maken met onder andere de opnames van een horrorfilm, een tekenfilm en een sciencefiction film. Het laatste level speelt zich af op de set waar we de opnames mogen meemaken van een film over een fantasiewereld.

KONKLUSIE

Core Design heeft naar mijn mening een zeer origineel platform- arcadespel op de markt gebracht, dat niet snel zal vervelen. Doordat de levels zo verschillend zijn van elkaar raak je snel verslaafd aan dit spel. Grafisch doet het een beetje denken aan Heimdall, een ander topproduct van Core Design. Op dit moment zou ik geen vergelijk kunnen maken met een ander platformspel.

De handleiding die bij dit spel geleverd wordt staat in 4 talen (waaronder Engels) achterop een poster en bevat voldoende informatie om het spel direct goed te kunnen spelen. Humor is ook niet vergeten en op diverse lokaties doen zich grappige situaties voor. Tevens kent het spel de mogelijkheid tussen muziek of geluidseffecten te kiezen, het spel pauzeren of het af te breken. Dit is een spel van topklasse. Ik kan maar een advies geven en dat is **KOPEN**.

Erik Sonnega.

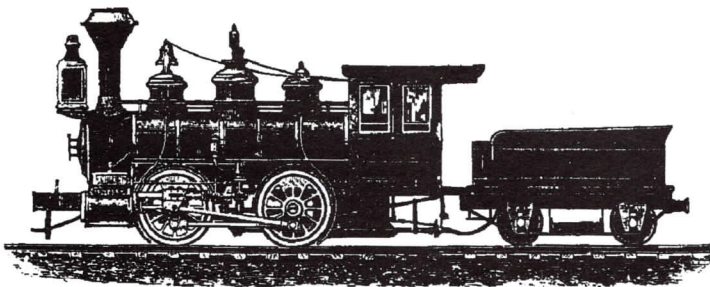


BEELD :	9
GELUID :	8
SPELKWALITEIT :	9
DOCUMENTATIE :	7
PRIJS :	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

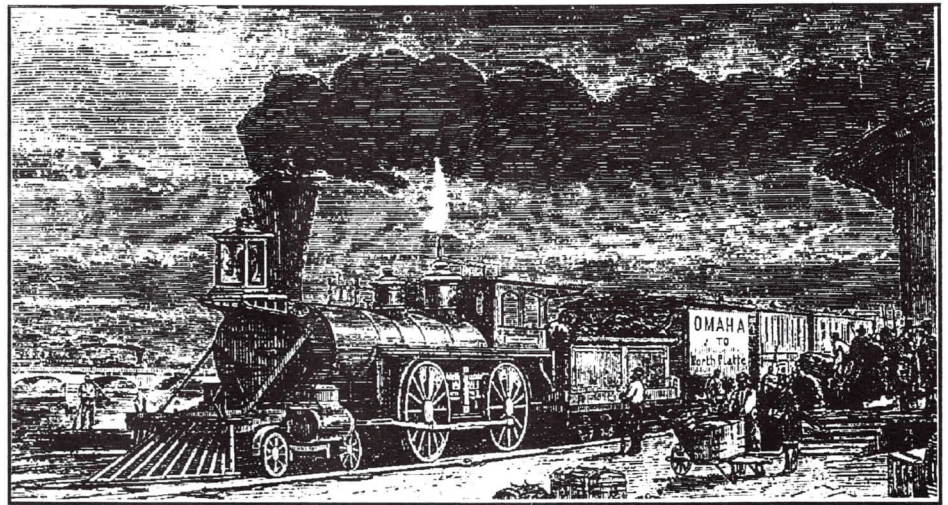
DESIGN YOUR OWN RAILROAD

Softwarehuis: Abracadata.
 PC & compatibles, min. 512Kb.
 DOS versie: 2.0 of hoger.
 Hercules/CGA/EGA/VGA/MCGA.
 Keyboard/muis.
 Printer optioneel.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5"+5.25".
 Richtprijs: FL. 149,=



DESIGN YOUR OWN RAILROAD is geen echt spel, maar een utility om een hobby te ondersteunen met als opties enkele spelelementen zoals die voorkomen in RAILROAD TYCOON en daardoor komt deze software toch weer in de spelsfeer terecht.

Het softwarehuis Abracadata houdt zich voornamelijk bezig met ontwerpprogramma's zoals tuinarchitectuur, binnenhuisarchitectuur etc. en dit pakket is bedoeld voor het ontwerpen en testen van modelspoorbanen. Je kunt banen aanleggen in de volgende schalen: Z, N, TT, HO, S, O, I, G zodat je het kunt gebruiken voor vrijwel alle modelschalen die bestaan. Wil je een afwijkende schaal, om b.v. een zelfgebouwd model door de tuin te laten rijden, dan kan dit ook nog met de 'custom' optie. Heb je een schaalmodel ge-



kozen, dan kun je de oppervlakte invoeren die je tot je beschikking hebt en wie nog niet tot een definitieve keuze van een spoorbaan is gekomen kan nu meteen goed bekijken wat mogelijk is op de beschikbare ruimte met een HO-spoor of een N-spoor (de twee belangrijkste schalen die hier in Nederland verkrijgbaar zijn).

Voor het ontwerpen van de baan kunnen we gebruik maken van hulpmiddelen zoals een ruitjespatroon op de achtergrond, een verplaatsbare lineaal en een zoomoptie. De baan heeft dezelfde mogelijkheden als een modelbaan dus tunnels, bruggen, wissels, buffers e.d. kunnen gebruikt worden. Is het ontwerp klaar, dan kunnen

we gaan testen hoe alle treinen rijden en of we botsingen kunnen voorkomen. Het model kan afgedrukt worden op een printer waarbij uit ruim 200 printers gekozen kan worden die het programma ondersteunt. Deze uit-

draai kan de gehele baan afdrucken of een gedeelte ervan en het formaat van de afdruk kan zelf gekozen worden, zodat ook hier met een schaalmodel gewerkt kan worden. Na dit alles zijn we klaar om de baan op de vloer (of een andere ondergrond) uit te leggen.

Het programma kan echter nog heel wat meer, want het ontwerp kunnen we voorzien van stations, gebouwen, bomen, water etc. etc. zodat ook de rest van de modelbaan met dit programma ontwikkeld kan worden. Het ontwerp kan tevens ge-

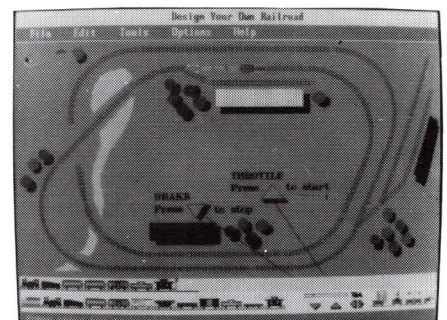
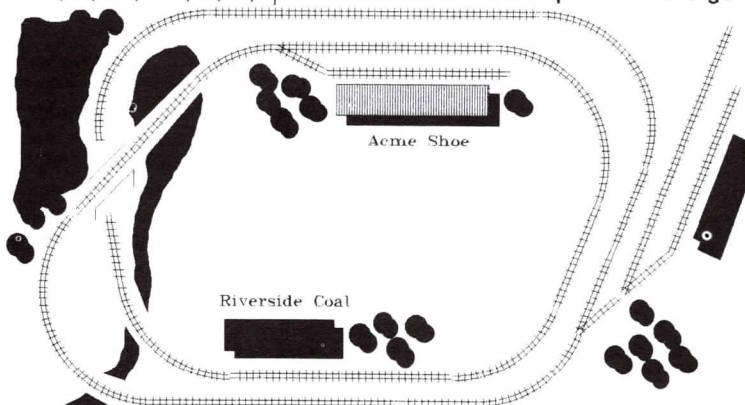
bruikt worden om ermee te spelen. Je kunt het aantal en de soort wagens kiezen voor een trein en je moet zelf de wissels bedienen. De snelheid van elke trein kan afzonderlijk geregeld worden evenals de rijrichting. Je kunt nog allerlei spelelementen invoeren, want het is b.v. mogelijk om bij een botsing de trein automatisch van rijrichting te laten veranderen, maar ook kun je de wagens bij een crash uit de rails laten lopen. Ook zijn er mogelijkheden om bestaande trajecten op schaal na te bouwen!

In de handleiding vind je bijna 100 pagina's over het ontwerpen van modelbanen en het spelen met de banen binnen dit programma. Nog eens bijna 80 pagina's worden besteed aan de geschiedenis van de spoorwegen d.m.v. een enorme hoeveelheid zeer fraaie pentekeningen. Voor dit programma zijn nog enkele andere producten leverbaar die ermee samenwerken: TRAIN LIBRARY en RUN YOUR OWN TRAIN.

De bediening is eenvoudig d.m.v. pull-down menu's en vrijwel alles kan met de muis worden gedaan. De beelden zijn goed, maar geluid heeft het programma nauwelijks. De handleiding is uitstekend, heeft veel afbeeldingen en bevat een tutorial om stap voor stap met het programma te leren omgaan. Toch zul je enigszins creatief moeten zijn en redelijk moeten kunnen rekenen, want het draait allemaal om het werken met schalen en maten. Als spel is het programma leuk, maar erg eenvoudig.

De liefhebber van modelspoorbanen heeft met dit pakket een uniek stukje software in handen en voor deze groep is het programma in eerste instantie bedoeld.

Alfred.



NIGHTHAWK F-117A STEALTH FIGHTER 2.0

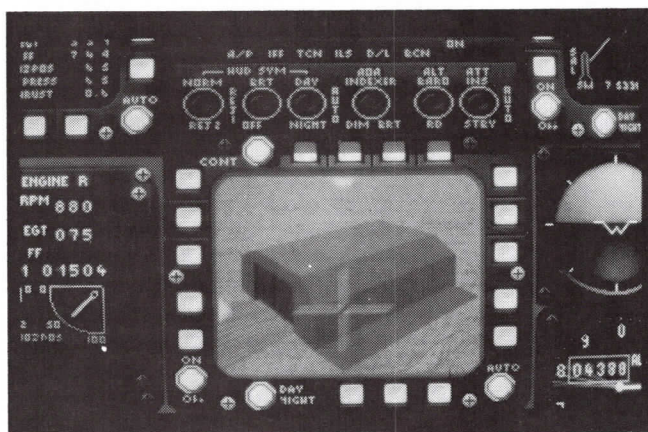
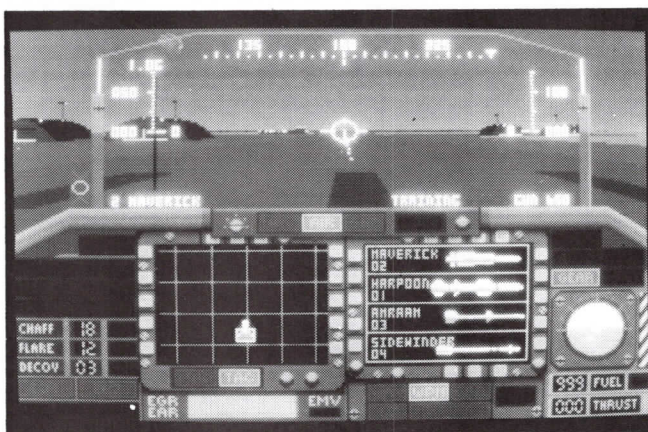
Softwarehuis: MicroProse.
PC & compatibles, min. 16Mhz. 80286,
min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland, AdLib.
Richtprijs: FL. 139,=

Het is alweer enige tijd geleden dat dit pakket op de markt is verschenen. Het is de opvolger van de destijds veelgeprezen F-19. Opvolgers van oude simulatie hits zijn bij Microprose een bekend verschijnsel aan het worden. Zagen we eerst een opvolger van Gunship, Silent Service en F-15 op de markt komen, nu is dan de opvolger van F-19 aan de beurt. (In Amerikaanse softwarebladen wordt al reclame gemaakt voor F-15 nr.3). Veelal scoren de opvolgers bij Microprose ruim voldoende ten aanzien van spelplezier en verbeterde graphics.

Wat de graphics aangaat stelt F-117A enigszins teleur. De openingsscène is matig, zeker vergeleken met recente tophits zoals Falcon 3.0 (meer over Falcon 3 verder in dit blad). De graphics doen verder nogal houterig aan, waardoor de indruk wordt gewekt dat het spel maar snel even een opknappbeurt heeft ondergaan. Uiteraard ziet het spel er redelijk uit (het is zeker geen afrader), maar gezien de reputatie van Microprose had ik beter verwacht. Zij die F-15 II en F-19 kennen zullen in de cockpit weinig onbekende zaken aantreffen. Uiteraard zijn er weer de twee schermpjes, links de allesziende radar en rechts het TV-systeem, dat doelen vanaf 100 km kan zien en herkent. Alles dus zeer gemakkelijk, doch weinig realistisch.

In grote lijnen heeft de speler de keuze om een Microprose F-117A met meer bewapening (en de mogelijkheid om dog-fights aan te gaan) te vliegen of een Lockheed F-117 met minder bewapening maar betere stealth eigenschappen. Er kan gevlogen worden in Libië, Persische golf, Noord Kaap, Centraal Europa, Midden Oosten, Desert Storm, Vietnam, Cuba en Korea. Voldoende gevechtstheaters met scenario's uit verleden en toekomst. De missies zijn altijd gepland in de nacht, zodat er van het terrein waarover gevlogen wordt weinig te zien valt; alleen het vliegen boven vijandelijke steden is grafisch aardig om te zien, aangezien de steden volop verlicht zijn. Verduistering is een onbekend verschijnsel in F-117A, hetgeen het vinden van de diverse doelen nog gemakkelijker maakt.

De simulatie is op het punt van bewapening bijzonder uitgebreid. Voor ieder doel is er een keuze uit een reeks bommen of raketten, met verschillende uitwerkingen. Sommige bommen zijn volstrekt nutteloos tegen bepaalde doelen. Een leuk punt van



dit spel is de keuze uit de diverse bewapeningen die gemaakt moet worden, waarbij de handleiding een duidelijke richtlijn geeft. Het is me echter opgevallen dat doelen die het gebruik van zware wapens eisen voor vernietiging (bijv. betonnen bunkers) alsnog vernietigd kunnen worden met een korte vuurstoot uit het boord-

kanon. Op dat punt is de simulatie weinig realistisch. Verder vlieg je helaas zonder wingman, zodat deze simulatie in dat opzicht weinig te bieden heeft. F-117A wordt geleverd in een mooie doos met voldoende documentatie. Een overlegvel voor de keyboards zit bijgesloten, hetgeen bijzonder makkelijk is om alle verschillende toetsaanslagen snel terug te vinden.

KONKLUSIE

Voor beginnende vliegers is het een makkelijk te leren simulatie met voldoende variatie om vele uren te spelen; voor de gevorderde vliegeniers onder ons zal het pakket weinig nieuws brengen en zijn er betere (althans meer realistische) simulaties op de markt.

Frans.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

RED BARON MISSION BUILDER

Softwarehuis: Dynamix.
PC/AT & compatibles, min. 80286,
min. 640Kb., VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,=

EXPANSION DISK:
dit programma werkt alleen met
RED BARON (zie Software Gids nr.
7).

Net als de meeste softwarehuizen komt nu ook Dynamix met een uitbreiding voor één van z'n populairste flightsimulators. Met dit pakket krijg je 5 nieuwe vliegtuigen tot je beschikking: Fokker D.VIII, Halberstadt D.II, Nieuport 28, Nieuport 11 Bebe en de Siemens Schuckert D.III. Verder kun je eigen missies opstellen, missies aanpassen door onderdelen aan te vullen of weg te laten en bij de missies

Red Baron

kun je de weersomstandigheden aanpassen met b.v. zware storm en/of zware bewolking. De hoeveelheid daglicht kan nu ook geregeld worden.

Verder krijg je allerlei kleinere opties tot je beschikking zoals het uitkiezen van een toestel en het selecteren van een tegenstander. Voor dit laatste heeft de missie editor 5 beroemdheden uit de Eerste Wereldoorlog aan het programma toegevoegd.

Een must voor de Rode Baronnen!

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES



Softwarehuis: Electronic Arts.
PC/AT & compatibles, min. 16Mhz., min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis (muis mits EMS geheugen).
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster, Tandy MPC.
Richtprijs: FL. 149,=

Het programma heeft min. 571Kb. vrij werkgeheugen nodig en minimaal 15Mb. op de harddisk. Voor maximale snelheid (files 'unpacked') heb je 29Mb. ruimte op de harddisk nodig. Het programma heeft gedigitaliseerde spraak (EMS + Soundblaster) en bij gebruik van de EMM386 geheugenbeheerder moet hiervoor een kleine aanpassing in de CONFIG.SYS gemaakt worden.

In het Victoriaanse Londen van 1888 vindt een gruwelijke moord plaats op een jonge actrice, die na haar optreden het Regency Theater verlaat en wordt opgewacht door Jack the Ripper, die haar met een scalpel de keel doorsnijdt. Althans, dat is de mening van Scotland Yard. Om het zekere voor het onzekere te nemen, roept Inspecteur Lestrade toch maar de hulp in van de beste detective uit die tijd: Sherlock Holmes.

Als speler kruip je zelf in de huid van deze beroemde speurneus en word je bijgestaan door de vaste begeleider van Holmes: Dr. Watson. Het zal niemand verbazen dat de politie het -zoals gewoonlijk- niet bij het rechte eind had en dat er achter deze ogenschijnlijk eenvoudige moordzaak een netwerk van intriges blijkt te schuilen.

Zodra je deze geheugenvreter hebt geïnstalleerd en opgestart, merk je al dat dit een zeer bijzonder grafisch adventure is,

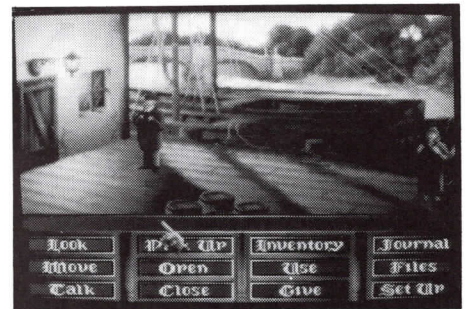
dat zich kan meten met produkten van de grote namen als Sierra en Lucas. De Londense stadsbeelden zijn heel fijn getekend en geanimeerd, waarbij je de mist en de regen als het ware kunt voelen. Voeg daarbij de voor die tijd typische straatgeluiden als het hoeftgetrappel van de paarden, die de koetsen voortrokken en (soms) gesproken dialogen en je bent helemaal in de sfeer van het eind van de 19e Eeuw.

Na de introfilm, waarin de moord plaatsheeft en een agent de boodschap met het verzoek om assistentie bij Baker Street 221B aflevert, bevinden we ons in de woonkamer van Sherlock Holmes, waar zich tevens een klein laboratorium bevindt. Het bovenste deel van het scherm wordt ingenomen door de graphics en daaronder zien we een aantal functies, die aangeklikt kunnen worden, waarvan de meeste bekend zijn van soortgelijke adventures. De commando's "Journal" en "Set Up" in de rechterkolom zijn echter afwijkend:

"Journal" houdt in, dat Dr. Watson tijdens het hele spel aantekeningen maakt van alle dialogen en met dit commando kun je die tevoorschijn halen, doorbladeren en desgewenst uitprinten.

Met "Set Up" kun je ondermeer de muziek aan- en uitzetten, wat tevens geldt voor de geluidseffekten. Erg apart is dat je uit 3 verschillende lettertypes kunt kiezen voor de schermteksten. Verder is er nog een "Auto Help" functie, waarmee je een voorwerp of persoon kunt aanklikken en dan de meest voor de hand liggende mogelijkheid wordt gekozen (bijvoorbeeld bij een deur: "open"), die naar keus op de linker- of de rechtermuisknop ingesteld kan worden.

Wanneer je het huis van Holmes verlaat,



kom je eerst in Baker Street en als je weer verder gaat, bevind je je op een overzichtskaart van Londen, waar de lokatie symbolisch wordt weergegeven in een rondje. Voorlopig kun je alleen nog naar de plaats van de moord, die ook in een rondje te zien is en als je dit aanklikt zie je een koetsje over de kaart rijden naar de gekozen bestemming.

Bij het theater ligt het slachtoffer op de grond in een plas bloed en is de inspecteur aanwezig en nu begint uiteraard het zoeken naar bewijsmateriaal door het oprapen en bekijken van voorwerpen en dialogen met de in de scène aanwezige personen (vergeet Watson niet). De gesprekken ontwikkelen zich op een bepaalde manier aan de hand van de keuzes die je maakt en als je het allemaal juist hebt gedaan, komt er op de kaart een lokatie bij.

Eén van de lokaties is een pub in Covent Garden, waar Sherlock informatie moet zien los te peuteren van de barkeeper. Deze wenst echter alleen iets los te laten, als Holmes zich met hem wil meten in een onvervalste dartswedstrijd. Eerst moet je tegen drie klanten spelen, die alle drie zo dronken als een kanon zijn, dus niet al te best kunnen mikken. Leuk als onderbreking en erg goed als "dart simulator".

Verder zal ik niets meer vertellen over de loop van het verhaal, want dat doet de handleiding ook niet. Wel worden hierin de commando's uitgelegd aan de hand van voorbeelden, die in het spel niet voorkomen, dus wie denkt deze als tips te kunnen gebruiken, komt bedrogen uit. Verder in dit -niet al te uitvoerige- boekje wat achtergrondinformatie over de schrijver Arthur Conan Doyle en de figuur van Jack the Ripper.

KONKLUSIE

THE CASE OF THE SERRATED SCALPEL is een must voor iedereen, die van niet al te moeilijke detectivespellen houdt en natuurlijk zeker voor de fans van Sherlock Holmes: grafisch en kwalitatief een topspel. Ik hoop dat de benaming "Hidden Files of Sherlock Holmes" inhoudt, dat dit het begin is van een serie, want zo lust ik er nog wel een paar.

Mijn complimenten aan de makers van dit spel: Mythos Software (Electronic Arts is de uitgever, c.q. verspreider).

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



TOYOTA CELICA GT4 RALLY

Softwarehuis: Gremlin.
 PC & compatibles, min. 640Kb. DOS 2.1 of hoger, VGA/EGA.
 Keyboard/joystick/muis.
 Aantal spelers: 1-4.
 Diskettes: 3.5".
 Roland, AdLib, Sound Blaster.
 Richtprijs: FL. 119,=



Helaas moet ik beginnen met enkele zwakke en zelfs slechte onderdelen van het programma, die dusdanig veel invloed hebben op de spelkwaliteit dat verder recenseren eigenlijk overbodig is.

Het programma is een conversie van het gelijknamige Amiga programma dat ook niet denderend is, maar wel aanmerkelijk beter dan deze PC-versie.

Het geluid is hopeloos: het programma produceert slechts een monotoon gebrom, dat lijkt op een dieselmotor van een vrachtwagen. Het maakt hierbij niet uit of je motor stationair draait of met 6000 toeren.

Zeer slecht is de scrolling! De snelheid hiervan is namelijk afhankelijk van de hoeveelheid informatie op de achtergrond: veel bomen en huisjes vertragen de scrolling flink, terwijl bij een vrijwel lege achtergrond de Toyota als een F-1 bolide over de weg scheurt. De achtergronden zijn eenvoudig en bevatten zeer weinig variatie. Op elke route kom je weer dezelfde bomen, borden, huisjes en bergwanden tegen.

De besturing is redelijk, maar het rijden is zeer saai daar er geen medeweggebruikers zijn. Het enige dat het programma ter afwisseling heeft is af en toe een regenbuitje, maar een nat wegdek heeft bij dit spel geen invloed op het rijgedrag van de wagen zodat, al met al, van een simulator absoluut geen sprake kan zijn.

Wat overblijft is een eenvoudig spelletje zonder franje. De prijs staat in geen enkele verhouding tot de kwaliteit!

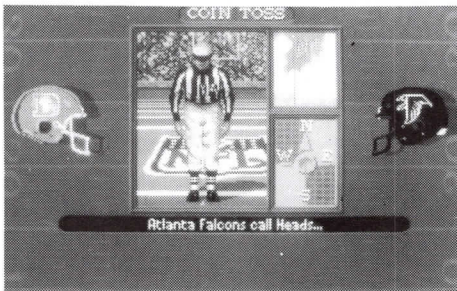
BEELD: 4
 GELUID: 1
 SPELKWALITEIT: 6
 DOCUMENTATIE: 7
 PRIJS: 3

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



NFL FOOTBALL

Softwarehuis: Konami.
 PC & compatibles, min. 12Mhz. AT, DOS 2.1 of hoger, min. 640Kb., EGA, VGA, MCGA.
 Harddisk: aanbevolen.
 Keyboard/joystick.
 Aantal spelers: 1 of 2.
 Diskettes: 3.5"HD + 5.25"HD.
 Roland, AdLib, Sound Blaster.
 Richtprijs: FL. 99,=



Omdat we hierover nog steeds telefoontjes binnenkrijgen voor alle duidelijkheid:

FOOTBALL = RUGBY.
VOETBAL = SOCCER.

NFL is een Super Bowl football simulator waarbij je zelf kunt kiezen uit zeer vele opties. Het spel is daardoor te spelen als manager van een club, waarbij de computer het aktiedeel voor z'n rekening neemt, als puur aktiespel of een combinatie van beiden. Je kunt dus de -voor jou- minder aantrekkelijke kanten van het spel door de computer laten verzorgen, zodat je je geheel kunt uitleven op de onderdelen die je interesseren.

De tweede speler kan door de computer gespeeld worden of door een tweede persoon waarbij dan wel gewisseld moet worden achter het toetsenbord.

Het spel is goed wat het manager gedeelte aangaat, maar het arcade-onderdeel is wat minder. De besturing is wat lastig en de spelers op het veld zijn echte 'Konami sprites', dus een beetje houterig en eenvoudig getekend. De rest van de overzichtsschermen is goed en uiteraard is er een 'action replay'. Welke opties je gebruikt of niet, het blijft bij dit spel gaan om de tactiek en hoewel de handleiding zeer uitgebreid is, zul je toch de spelregels moeten kennen, want in de handleiding gaat men er van uit dat je hiermee op de hoogte bent.

Al met al heel aardig met -op de Soundblaster- gedigitaliseerde geluiden.

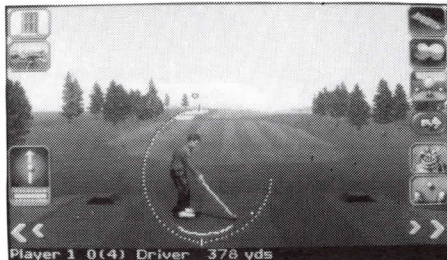
BEELD: 6
 GELUID: 6
 SPELKWALITEIT: 7
 DOCUMENTATIE: 8
 PRIJS: 7

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

David Leadbetter's GOLF

David Leadbetter's GOLF

Softwarehuis: MicroProse.
 PC & compatibles, min. 80386(SX), min. 2Mb., DOS 5.0, VGA, MCGA, harddisk.
 Keyboard/joystick/muis.
 Aantal spelers: 1 of 2.
 Diskettes: 3.5"HD.
 Roland, AdLib, Sound Blaster.
 Richtprijs: FL. 169,50



We zijn heel erg verwend met LINKS en LINKS PRO (zie pag. 30) en tegen dat grafische geweld is dit golfprogramma van MicroProse niet opgewassen. Toch is deze golfsimulator voor de echte liefhebber best interessant, want het spel is op kleine details soms ietsje beter dan de concurrentie. Wie het golfspel tot in de kleinste onderdelen op de computer gesimuleerd wil hebben zal in deze versie heel wat aardigheden ontdekken. Een 'gewoon' spelletje golf kun je echter met LINKS net zo goed spelen en dan krijg je iets fraaiere beelden. Wie een SVGA kaart heeft en een 386 (of snellere) machine kan beter op pagina 30 de andere recensie lezen.

Zoals de meeste spellen tegenwoordig is de besturing d.m.v. de muis en menu's. De handleiding is zeer fraai zoals we dat gewend zijn van dit softwarehuis. Het gehele spel wordt in dit boekje voorgekauwd aan de hand van illustraties, dus de beginner heeft hiermee tevens een uitstekend leerboek en -spel.

2 spelers kunnen alleen tegen elkaar spelen via een (nul)modem.

Een belangrijk verschil met andere golfspellen is het aantal van 6 golfbanen die in het spel zijn opgenomen. Datadiskettes heb je voorlopig dus niet nodig en dit pakket krijgt daarvoor bij de beoordeling van de prijs dan ook een 10!

Net als de andere produkten van dit softwarehuis (zie de recensies van B-17 en DARKLANDS in dit blad) heeft ook dit golfspel enkele bugs, dus wat dat betreft is MicroProse zeker niet op de goede weg. Extra vervelend hierbij is dat de bugs niet consequent zijn, zodat we niet in staat waren deze te lokaliseren of te melden, want enkele problemen zijn na wat rommelen met de configuratie 'opgelost'.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

WIZKID

WIZKID

Ocean/Sensible Software.

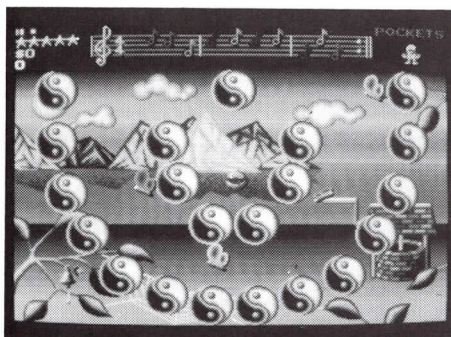
Amiga 500(+), 600, 1500, 2000, 3000

1 Mb. aanbevolen.

Werkt alleen met joystick.

Aantal spelers: 1.

Richtprijs: FL. 89,50



Lang, lang geleden (1987) werd Zark uit het land van Wiz verbannen door Wizball, Wizard en Nifta de Kat omdat hij stout was geweest. Daarna was iedereen blij en gelukkig: Nifta kreeg 8 kittens en Wizard en Wizball trouwden. Hun zootje Wizkid werd geboren, maar toen kwam Zark op een kwade nacht terug en ontvoerde Wizard, Wizball en Nifta. Wizkid moet hen bevrijden en de 8 kleine katjes verzamelen. Als dat allemaal gelukt is, kan hij naar het kasteel van Zark en wie weet wat hem daar te wachten staat.

Je ziet Wizkid op het scherm als een hoofdje, dat lijkt op een Pac-Mannetje. Met dit hoofdje moet je tegen muren stoten. Er vallen dan stenen uit, waarmee je de rondvliegende en rondlopende vijanden kunt verslaan. Je kunt zeepbellen opvangen met bonussen erin om de tegenstanders nog makkelijker weg te krijgen. Als je alle velden van een opdracht leeg hebt gemaakt, komt er een katje langs en dan kun je dat vangen. Als het niet lukt om een veld leeg te maken, krijg je elke keer weer de kans om het opnieuw te proberen. Je kunt ook geld verzamelen, waarmee je in een winkeltje van alles kunt kopen. Als je het winkeltje uit gaat, kun je kiezen of je weer als hoofdje verder wilt spelen of dat je het hoofdje een paar benen wilt geven en dan kun je in een landschap gaan rondlopen, waar allerlei puzzels en raadsels opgelost moeten worden. Daarvoor heb je de spullen uit de winkel nodig.

In totaal zijn er 8 rondes, waarin ook nog kruiswoordpuzzels opgelost kunnen worden, als je dat wilt.

Af en toe wordt het ook wel een beetje ondeugend, zoals in het eerste raadselspel, waarin Wizkid op een WC kan gaan zitten en dan gaat de vulkaan een eindje verde-



rop heel hard winden laten. Als je veel punten hebt gehaald, kun je dat opschrijven in een "high score" tabel en dan mag je kiezen of je je naam wilt invullen of een vies woord.

KONKLUSIE

Voor kinderen is dit een ontzettend leuk spel, maar ik moet bekennen dat ik er als volwassene ook best lol in had. WIZKID is natuurlijk niet al te moeilijk, omdat het duidelijk voor de wat kleinere kinderen is bedoeld, maar echt makkelijk is het spel toch ook weer niet. Er is geen SAVE-mogelijkheid, dus als je uit bent, moet je telkens opnieuw beginnen. Graphics, muziek en geluidseffekten zijn zeer goed en de handleiding geeft voldoende informatie met grappige bijpassende illustraties.

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

ZOOL

NINJA OF THE "NTH" DIMENSION

Gremlin.

Amiga & compatibles.

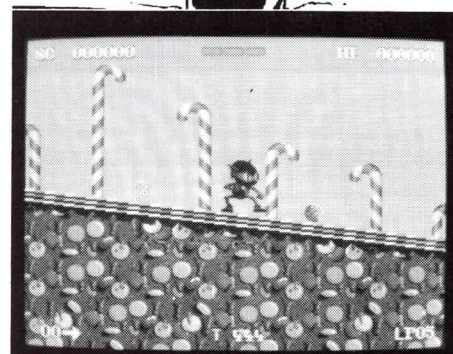
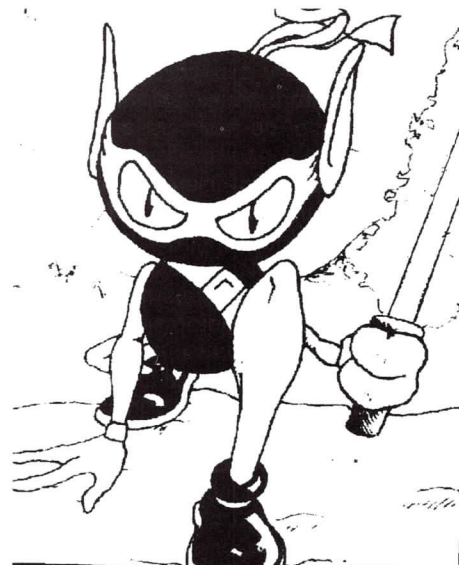
1 Meg. noodzakelijk.

Off-disk beveiliging (codewiel).

Aantal spelers: 1.

Richtprijs: FL. 99,=

Wie ZOOL opstart en door de beveiliging heen is gekomen (zwarte letters op een zwarte achtergrond, hoe bedenken ze 't?) zou bij het zien van het eerste veld kunnen aannemen, dat ook dit een kinderspel is: lollies, zuurstokken, Engelse drop en ander snoepgoed. Zodra je je ninja echter in beweging zet, heb je al snel door dat dit alleen geschikt is voor kinderen, als ze zelf "Wizkids" zijn, want dit snoepgoed is wel heel slecht voor je gezondheid. Zoals we in het stripverhaal in de handleiding hebben kunnen lezen, is dit slechts de eerste van 6 werelden, waardoor Zool zich al rennend, springend, schietend, vliegend, klimmend en kruipend een weg moet banen. Ook dit spel kent geen SAVE-mogelijkheid, maar wel kun je verschillende opties gebruiken om het makkelijk of moeilijk, snel of minder snel en met geen tot max.5 "continue games" te spelen. De ninja heeft 3 levensbalkjes, die aangevuld kunnen worden door het van-



gen van hartjes, die bij het verslaan van tegenstanders vrijkomen. Om een level af te ronden, moet een bepaald aantal voorwerpen verzameld worden en een eindmonster verslagen worden. In elke wereld zijn plaatsen te vinden, die je kunt activeren, waarna je -als je een leven hebt verloren- hiervandaan automatisch verdergaat, zodat je niet iedere keer opnieuw hoeft te beginnen.

KONKLUSIE

ZOOL is het zoveelste platformspel, maar wel erg goed uitgevoerd, mooi scrollend en ontzettend snel. De handleiding ziet er netjes uit, maar geeft weinig informatie, wat bij een dergelijk spel ook niet echt nodig is. Verder zit er nog een poster in het pakket. Een aanrader voor de liefhebbers.

Jocelyn

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

Beide spellen zijn beschikbaar gesteld door Homesoftware.

ATARI-ST:

Volgens de handleidingen bestaan er van beide spellen ook versies

voor deze computer. Het is ons echter niet bekend of deze in Nederland verkrijgbaar zijn. (In elk geval niet via Homesoftware, want deze distributeur is enkele maanden geleden gestopt met het verspreiden van Atari-ST spelsoftware).

RISE OF THE DRAGON - DE OPLOSSING

DE VOORSPELLING:

In the Age of Decay
Marking the Dawn of Darkness
The Dragon will arise.....
His evil will become an addiction
In the souls of mankind
And death will be a blessing
To those he has touched
Many will fear him
Many will fall before him
One will sacrifice all to destroy him

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

DAG 1: Je staat in je eigen huis. Op de grond ligt een vreemde hoop: je kleren. Drop deze op het Inventory icon (rechts beneden); ook de jas die aan de haak hangt. Ga achter de monitor zitten. Pak het kastje (Gun-Ammo-Supply). Druk op de knop rechts van de telefoon. Gebruik de afstandsbediening en klik hierop. Selecteer Play en lees het bericht van Mayor Vincenzi. Pak de foto uit de fax en doe deze bij je Inv. Selecteer op de remote: Next, Play en lees het bericht. Weer Next kiezen en Play. Lees dit (laatste) bericht ook weer en geef Done. Pak de ID-card uit de sleuf en in je Inv. Ga terug naar je kamer. Ga de badkamer in. Open het kastje aan de muur en haal alles eruit. Terug naar de kamer, schuif het kussen van het bed opzij en pak het pistool. Ga naar Main Inventory (rechter muisknop op Inv.) en pak de hoop. Drop deze op Blade Hunter, ook de jas en het pistool. Gebruik Gun-Ammo-Supply op het pistool, dat nu geladen is. Plaats het pistool in de oude positie en drop dit uit de Inv. en Exit Inv. Ga nu naar buiten, gebruik de onderste liftknop. Kijk op de kaart aan de muur en selecteer City Hall. Praat met de man met de gele hoed. Ga naar rechts. Ga de City Hall binnen. Praat met de secretaresse. Ga het Bureau of Record binnen en praat met de middelste dame. Kies optie 2 of 3. Pak de sleutels en ga terug naar buiten om weer met Geelhoed te praten. Kies optie 3. Ga terug naar het station, kijk weer op de kaart en selecteer Blade. Gebruik je ID-card op de doorlocker en neem de kaart er uit. Ga naar de kastjes rechts aan de muur en gebruik de sleutels op het slot. Open de twee kastjes en pak alles er uit. Kast dicht en dan Exit. Ga naar het Quick-Inventory (linker muisknop). Drop 2 bommen op de vliemenspray en de EHBO-kist. Ga weer naar het station en selecteer op de kaart Pleasure Dome. (Als je nu het pistool bij je hebt, kun je niet naar binnen. Heb je het bij je, ga dan terug naar het station en drop het daar). Ga naar binnen. **SAVE GAME.**

Praat met de dame(?) rechts. Selecteer tijdens het gesprek 1. Ga naar de bar. Praat met de man in het roze-witte T-shirt (1,3). Praat nu met de blonde vrouw (3,3). Praat nu met de bartender (2). Praat nu met de

man aan het einde van de bar (1,2,2,2). Geef de foto. **SAVE GAME.**

Je bent nu in zijn kantoor. Praat met The Jake en selecteer tijdens de conversatie 2,2,2,1. Ga terug naar het station en kies als nieuwe lokatie Chen Lu's. Nu volgt een animatie. **SAVE GAME.**

Ga naar binnen. Chen sterft nu aan M.T.Z.drugs. Ga naar de monitor. Selecteer Power, Next en Play. Lees het bericht. Haal Chen's ID-card uit de sleuf. Exit. Ga naar de badkamer. Pak het witte voorwerp. Exit. Ga naar de slaapkamer. Druk op het oog van de draak en kijk naar de kluis. Gebruik een bom op de kluis en haal de safe leeg. Ga snel naar buiten naar het station en selecteer op de kaart Blade's. Open de deur met je ID-card. Zap de tijd net zolang totdat je moet gaan slapen.

DAG 2: Je bent weer in je huis. Raap bom 1 op en doe die in je Inv. Ga naar de Pleasure Dome, weer naar de bar en praat met The Jake (1,2,1). **SAVE GAME.**

Laat het M.T.Z. zien en het perkament. Ga terug naar het station en selecteer City Hall. Praat op het Bureau of Records met Karyn (1). Geef haar het M.T.Z. en Chen's ID-card. Kijk op de monitor in verband met de connecties. Selecteer daarom 1 en 2. Je ziet nu die vent, die je ook in de hall ontmoette bij Chen. Van hem is geen adres bekend, van Jonny Qwong wel. Exit. Ga naar de bloemshop en koop bloemen (optie 2). Ga terug naar het Bureau of Records, praat met Karyn en geef de rozen. Ga op haar voorstel in (3). Ga weer naar de Pleasure Dome, naar binnen en naar de bar. Praat met The Jake. **SAVE GAME.**

Selecteer 1,1,1,2. Ga terug naar je huis en wacht tot het 19.00 uur is. Intussen beide Fisto-Bars droppen en de laatste bom meenemen. Ga naar buiten naar het station en kies op de kaart Karyn's. Bekijk de animatie.

DAG 3: Je staat in de hal. Ga je appartement binnen. Ga achter de monitor zitten en kijk of er nog boodschappen zijn binnengekomen. Ga naar buiten en naar het station. Selecteer Jonny Qwong's. Ga de put in. Kijk op de meterkast naar het schema (links van de trap). Ga terug. Blaas het slot op met een bom. Open de deur. Gebruik nu het kastje met de drie draden (rood, geel en blauw). **SAVE GAME.**

Gebruik de rode bek op de dikke rode draad onder het gele buisje. De blauwe op de rode stang (rechts beneden) 2 mm. naar links. De gele: onderste 4 buisjes op de tweede van onderen. Als je er niet uitkomt, kijk dan nog eens op het schema of gebruik de Look-optie. Als alles is aangesloten, ga dan weer terug naar Blade's en neem plaats achter de monitor. Gebruik de remote control en kies Next, Play. Ga naar de City Hall, naar rechts, het steegje

bij het ventilatie-apparaat in. Ga door de planken de kelder binnen. Praat met de oude man (2,1) en geef het perkament. Pak het fortune cookie en het boek. Ga naar Karyn voor het lab report. Selecteer 2,2. Ga naar het warehouse en kijk door het raam. Exit. Ga naar de power supply van de M.T.Z. fabriek. Plak een bom aan het paneel. Ga naar de secretaresse en praat met haar (1,1). Ga naar Mayor Vincenzi en praat met hem (2,1,1). Ga terug naar je appartement en neem weer plaats achter de monitor. Gebruik de remote: Next, Play. Lees de boodschap. Selecteer Done. Ga naar het station en kies Reservoir. Kijk daar wat rond en keer terug naar je appartement. Wacht nu tot je moet slapen (tijd zappen).

DAG 4: Je begint weer in je flat. Pak de EHBO-kist. Ga naar de Pleasure Dome. Bij de bar wil niemand meer praten, dus ga je weer naar huis. Wacht nu tot een uur of zes 's avonds. Karyn is intussen ontvoerd. Monitor, remote, Next, Play, bericht, Done. **SAVE GAME.**

Ga naar de Pleasure Dome en naar de bar. The Jake is er nog steeds niet. Terug naar huis, waar je het pistool pakt. Tijd zappen tot bedtijd....

DAG 5: Achter de monitor, remote control, Next, Play, bericht, Done. Wacht totdat het zover is. Om 8.00 uur 's avonds ga je naar de City Hall. Ga naar het Warehouse. Je komt nu in een Arcade Sequence, die je moet uitspelen of kunt overslaan. Pak de kaart en het geweer. Selecteer Main Inventory. Ruil het pistool om voor het geweer. Ga naar het station en kies op de kaart Reservoir. Schiet de bewakers neer. Gebruik de EHBO-kist. Stap in de Hoovercar. Kijk op de kaart en ga naar Deng Hwang's. Ga via het dak de lift in. Je komt nu in een hal, waar je met de receptionist praat (3,3,3,3). **SAVE GAME.**

Ga de Security Room in en ga achter het paneel zitten. **SAVE GAME.**

Gebruik de hendel. Stop je ID-card in de sleuf. Druk knop 3 in. Druk nu op de volgende knoppen:

(R=rood;B=blauw;G=geel;P=paars;W=wit)
1) G,R,P,B,W ... de security computer geeft nieuwe codes. Even wachten dus.

2) G,R,P,B,W,B,R,G,P,G idem.

3) G,R,P,B,W,B,R,G,P,G,R,P,B,W,R security system uitgeschakeld.

SAVE GAME....

Selecteer BREAK op LOCK, HOLDING op UNLOCK, JANITOR op UNLOCK. Selecteer 100 Kv. op OFF. Neem je ID-card mee. Exit. Ga terug naar de hal. Loop de gang in. Ga de tweede deur van rechts in. Kijk naar Karyn. Trek de draad eruit. Bekijk de animatie. Je komt nu in Arcade Sequence #2 terecht. Deze kan na een aantal mislukte pogingen overgeslagen worden, waarna de einddemo begint.

Jeroen Servaas.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

OPLOSSING

Er zijn een paar manieren om het spel uit te spelen, maar ik beschrijf er één: die met Sophia. Sommige dingen verschillen bij elk spel.

INTRO: Je kunt de intro overslaan met Escape of hem spelen. Dit is echter zo makkelijk dat ik hem niet op ga schrijven.

THEATER: Pak de krant en ga naar de achteringang. Zorg dat je langs Biff komt door hem of in elkaar te slaan of allerlei lieve dingen over Madame Sophia te zeggen. Ga naar binnen en praat twee keer met de man die daar staat. Bekijk de show over Atlantis (twee keer). Vraag hem of hij niet liever iets anders wil doen (zoals lezen) en geef hem de krant. Rommel wat met de hendels tot de lichten allebei groen worden en druk op de knop. Nur-Ab-Sal slaat op hol en Sophia komt naar je toe. Je gaat met Sophia praten in haar kantoor.

ICELAND: Ga de grot binnen en praat met Dr. Heimdall. Vraag hem over Plato's Lost Dialogue. Hij zegt je dan dat je met Costa en Sternhart moet praten. Ga naar je auto en ga naar Tikal.

TIKAL: Ga de jungle in. Probeer alle weggetjes tot je bij een slang komt. Onthoud dit pad en jaag de Jungle Rodent op met je zweep tot hij het pad in gaat dat naar de Slang leidt. Gebruik de boom om naar de overkant te komen. Loop naar de tempel en Dr. Sternhart komt eruit. Je moet hem een title vertellen voor hij je in de tempel laat. Zeg dat je die niet weet. Loop naar de papegaai en vraag hem over de title. Hij zal je vertellen dat het Hermocrates is. Roep Sternhart en geef het goede antwoord. In de tempel moet je Sophia vragen om Sternhart bezig te houden. Loop naar buiten en pak de lamp. Ga weer naar binnen. Open de lamp en gebruik de lamp op de Spiral Designs. Pak de spiral en gebruik hem op het hoofd links. Trek eraan en de tomb gaat open. Sternhart pakt de worldstone en smeert hem. Pak de bead en ga terug naar Iceland.

ICELAND: Gebruik de bead in de exposé eel head. Pak de Eel figurine. Vlieg naar de Azores.

THE AZORES: Klop op de deur van Costa en praat met hem. Ruil de informatie voor de Eel figurine. Hij zegt je dat Plato's Lost dialogue in de Sprague collectie is. Ga naar Barnett College.

BARNETT COLLEGE: Ga naar de kelder. Pak een stuk kool en de dirty rag. Ga naar de bibliotheek en pak het gummetje op het bureau. Klim naar boven. Pak de arrowhead en gebruik het met het rode lapje. Duw tegen de dusty old box. Ga naar beneden en gebruik de wrapped arrowhead op de schroeven. De kast gaat open. Ga weer naar de kelder en gebruik het stukje gum op de coal chute en loop er op. Pak een kat, loop weer naar beneden en open de oven. Gooi de kat erin en je hebt Plato's Lost dialogue! Ga nu naar het gebouw

aan de overkant en praat met Sophia. Zorg dat ze met je meegaat. Ga naar Algiers.

ALGIERS: Ga naar links in een steeg. Ga in Omar's Antique Shop. Pak het masker. Omar zal je tegenhouden. Vraag hem wat het masker kost en hij zal het je gratis geven. Ga naar de messenwerper en praat met hem. Praat met Sophia en haal haar over om als vrijwilligster mee te werken met de messenwerper. Als Sophia bij de messenwerper staat duw je haar. Je krijgt een mes. Vlieg nu naar Monte-Carlo.

MONTE CARLO: Spreek iedereen aan tot je Trotter hebt gevonden. Zeg dat je Indiana Jones bent, van Barnett College. Ga in het hotel en praat met Sophia. Ga weer naar buiten, praat weer met Trotter en zeg dat Nur-Ab-Sal je heeft gestuurd. Nu stelt hij je een vraag. Het antwoord staat in Plato's Lost Dialogue. Nu moet je zorgen dat hij meekomt naar je hotelkamer. In de kamer moet je Sophia vragen of ze hem bezig wilt houden. Pak het laken van het bed. Open de fuse box. Open de kast en pak de zaklantaarn. Trek aan de Circuit Breaker. Gebruik het laken, de zaklantaarn en het masker. Pak de sunstone van de tafel. Ga naar buiten, neem een taxi en vlieg weer naar Algiers.

ALGIERS: Ga naar Omar en laat hem de sunstone zien. Hij zegt dat hij een kaart heeft gemaakt van een dig-site. Zeg dat jij wel in zijn plaats wilt gaan kijken. Nu weet ik niet precies meer wat je moet doen, maar ik geloof dat hij je vraagt of je het masker wilt ruilen voor iets. Doe dat en geef het aan de grocer. Hij vertelt je steeds iets meer over wat hij wil hebben tot je het goede aan hem geeft. Het gaat om de kleur. De grocer geeft je de squabon-a-stick. Geef die aan de bedelaar en hij geeft je een kaartje voor een ballon "ritje". Ga naar het dak en geef het kaartje aan de man. Als je in de lucht bent snij je het touw door met het mes.

IN DE BALLON: Je moet zorgen dat je bij een paar Nomad kampen landt tot je een kruis ziet. Als je er overheen gaat wordt je neergehaald. Loop naar links.

ABANDONED DIG SITE: Gebruik de ladder. Pak de long rubbery thing (hose). Pak de clay jar. Ga terug naar de jeep. Open de gas tank en gebruik de hose. Gebruik de jar met de hose. Ga weer naar beneden via de ladder en gebruik de jar met de metal-cap. Zet de generator aan. Pak een ship rib. Gebruik de ship rib op de crumbling wall. (rechts) Pak de wooden peg. Stop het in de Mural. Gebruik nu de sunstone met de peg in hole. Kijk er naar. De goede combinatie staat in Plato's lost dialogue, maar dit is nog slechts één steen, dus dit is makkelijk zo uit te zoeken. Druk wel steeds op de spindle. Open de generator. Doe hem uit en pak het ceramic thing (spark plug). Ga weer terug naar de truck en gebruik de spark plug op de spark plug. Gebruik de truck en ga naar CRETE.

CRETE: Ga naar het pad. Ga via de brug

naar links en pak het surveyor's instrument. Ga nu weer naar beneden naar de dig site. Kijk in alle kamers tot je er een vindt met een mural. Bekijk dit en ga weer naar buiten. Nu moet je twee stenen vinden met elk een standbeeld eronder. Kijk of je de tall horns van het plaatje op de muur ziet en gebruik het surveyor's instrument op het rechter standbeeld. Richt met het kruisje op de rechter tall horn en klik op het kruisje. Nu komt er als het goed is een streep die over het beeld schiet met aan het einde een X. Pak het instrument van de steen en gebruik het op het andere standbeeld. Doe nu hetzelfde als net, maar richt nu met het kruisje op de linker tall horn. Nu komt er als het goed is ergens een X op de grond. Graaf met de ship rib op de X-marks the spot en pak de Moonstone. Ga nu weg van de dig site en loop helemaal naar rechts. Gebruik de Sun- en Moonstone met de spindle. De goede combinatie staat weer in Plato's Lost Dialogue. (verder P.L.D.) Ga naar binnen.

GREATER COLONY OF ATLANTIS: Pak twee statue heads van de plank en loop door de deur. Gebruik je zweep met het hoofd dat je hebt laten staan. Loop een beetje rond tot je bij een groot minotaur standbeeld komt. Gebruik je zweep met het hoofd. Ga op de lift staan en je zakt naar beneden. Pak de staff en de worldstone. Lees het briefje. Kijk naar de waterval. Laat Sophia barsten en gebruik de chain. Zoek nu naar een deur waar een standbeeld naast staat met een plank. Zet de drie hoofden erop en loop naar binnen. Zoek naar een kamer met een gouden kist, waarbij je niet kan komen. In het midden van die kamer is een vierkante opening met een grote stenen staaf erin, en een chock die een gewicht tegenhoudt. Gebruik de staff op de chock. Het gewicht is nu vrij. Loop nu tot je een veld ziet met een groot hoofd. Gebruik de staff in de mond. Pak de gouden kist. Ga terug naar waar Sophia is. Ga door de deur. (noordelijke richting) Nu moet je Sophia zo gek krijgen om op je schouders te gaan staan en door het gat te klimmen. Zij trekt nu aan de ketting achter de deur. Ga door de deur en zoek een veld met een vervallen muur met links een paar botten. Gebruik je Orichalcum detector (fish on a string). Het kan trouwens zijn dat je de bead die je al had eerst aan Sophia moet geven, omdat hij anders de detector in de war brengt. Gebruik je ship rib op de muur. Nu moet je weer naar een kamer met een spindle. Gebruik alle drie de stenen op de spindle en zoek de goede combinatie weer in P.L.D. Ga door de deur. Klaus Kerner komt ook nog even binnenvallen. Geef hem de drie stenen. Gebruik de ship rib op de muur. Ga naar buiten en naar de onderzeeër.

SUBMARINE: Klim op de ladder en open het luik. Ram de kapitein. Gebruik de intercom en zeg dat de bemanning naar achteren moet gaan. Haal de hendel om. Ga naar beneden en loop naar links. Pak

het brood, de fles en de restjes eten (cold cuts). Gebruik de cold cuts met het brood en je hebt een submarine sandwich. Open het luik, ga naar beneden en gebruik de fles op de battery acid. Ga weer naar boven en naar rechts tot je Kerner met een professor ziet praten. Ga naar beneden. Gooi de battery acid op de strong box. Ga nu weer naar de kamer met de battery acid en loop naar rechts. Praat met Sophia. Zeg dat ze de bewaker moet afleiden. Loop er naar toe. Als de bewaker je ziet zeg dan dat hij een bucket head is en Sophia slaat hem neer. Open het slot op het stuur. Pak de plunger en loop helemaal naar boven. Gebruik de plunger met het apparaat dat je gemold hebt. Doe nu push op alle dingen waarmee je de sub kan besturen en als het vak beneden in beeld vol is kun je de sub in de grot varen.

IN ATLANTIS: Loop wat rond tot Sophia ontvoerd wordt. Pak de ladder en zet hem tegen de muur. Loop omhoog, pak de ladder weer. Open de stenen doos. Pak de rod, stop een bead erin en je hebt licht! Onderaan het standbeeld is weer een spindle. Zet de stenen in de goede combinatie (zie P.L.D) en de mond van het standbeeld gaat open. Stop een bead in de mond en de deur gaat open.

DOOLHOF VAN ATLANTIS: De kamers waar een schaduw over hangt zijn de kamers die je moet onderzoeken. Ga in alle kamers, sommigen zijn belangrijk en krijgen een naam, anderen heten gewoon "room". Als je een bewaker tegenkomt kun je wegrennen of hem in elkaar meppen. Pak tijdens het onderzoeken alles wat je kunt pakken. Ga als eerste naar de STATUE room. Gebruik de ladder om over te steken. Pak de beker. Pak de ladder. Ga naar de SUBWAY (niet die bij de ingang) en pak de ribbenkast van het skelet. Ga naar de CRAB room. Stop de sandwich in de ribbenkast. Leg de val in het water, wacht tot er een krab in loopt en pak de val weer. Als dat niet zo is moet je hem vinden. Ga naar de LAVA room. Zet de stenen beker op de plank en stop het fish head in de plaque. Pak de beker met lava. Ga naar de MACHINE room. Stop de spoke in het gedeelte waar er geen is. Ga helemaal naar boven. Gebruik de lava op de funnel. Pak de beads die tevoorschijn zijn gekomen en pak de wheel spoke weer. Ga in alle tunnels (eerst rooster openmaken) die je tegenkomt tot je bij de kamer komt waar Sophia gevangen zit. Er zijn daar twee roosters; één in het midden en één links boven. Je moet als eerste bij het rooster links boven komen. Stop een bead in de robot naast het rooster. Hij komt tot leven en walst over de bewaker. Ga naar de SENTRY room. Stop 1 bead in de mond van het standbeeld (de vis), 1 in de eel figurine en nog 1 in het standbeeld. Loop door de deuren naar de kamer met het vraagteken. Pak het stuk standbeeld (statue part). Ga uit de doolhof (Canal).

CANAL: Gooi de crab in rib cage naar de octopus en zwem naar de overkant. Stop een bead in de floath's mouth. Vaar naar links en open de deur door een sun-, moon- of worldstone op de spindle te gebruiken. Vaar tot je een trap ziet die naar

boven gaat. Loop de trap op en ga door de deur. Open de cupboard en pak de crescent shaped gear. Doe de cupboard weer dicht en bekijk die heel goed of schrijf wat je ziet op. Ga weer terug naar je "boot" en vaar verder tot je een deur ziet. Ga naar binnen en je komt in een kamer met een standbeeld. Gebruik de chain met de rechter arm van het standbeeld. Gebruik je ladder met het standbeeld. Open de chest plate. Je moet het voor elkaar zien te krijgen om de linker arm van het standbeeld naar voren te laten komen. Gebruik de gears zoals beschreven staat op de cupboard. Als de arm naar voren is doe je de chain om de bronze loop op de deur. Nou moet je de gears zo veranderen dat de arm van het standbeeld weer terug naar achteren gaat en open is de deur. Pak de hinge pin en ga door de deur.

Loop door tot je in een kamer komt met een lava pit en allemaal rare skeletonen. Pak de scepter. Nu moet je naar een kamer met een enorme machine erin. Stop een bead in zijn mond. Stop de scepter en hinge pin in de daarvoor bestemde sloten.

Haal alle hendels om zodat ze omhoog wijzen (je kunt de hinge pin of scepter eerst eruit halen en dan in het lege slot doen). Nu rij je weg. Het is de bedoeling dat je dwars door de muur de lava in rijdt. Ga over de brug de deur in en je komt op een plaats met allerlei stromen lava en deuren. Loop door alle deuren totdat je beneden bij de zeshoekige blokjes bent. Loop er overheen en ga de trappen af. Ga het gebouw in. Gebruik de stenen op de spindle en leg ze goed. (NvdR: je kunt nu eerst nog teruggaan naar Sophia en haar met behulp van de hinge pin uit de kooi bevrijden)

EINDE: Klaus Kerner en de professor ru-ziën over wie de godhood machine eerst mag proberen. Klaus had het beter niet als eerste kunnen doen. De professor wil dan dat JIJ het probeert. Zeg dat als het experiment werkt je hem wat aandoet. Ga nu lekker ontspannen zitten want je (of ik?) hebt zojuist INDIANA JONES IV uitgespeeld.

Floris van Onna.

CENTURION, DEFENDER OF ROME

SPELTIPS

HOE KUN JE HET BEST PROVINCIES VEROVEREN?

Door legers:

Werk je eerst -via het winnen van paardenraces- op van Officer tot Tribune, zodat je Cavalry Legions kunt commanderen. Als je op het moeilijkste level speelt kun je je beter eerst helemaal opwerken via de races en gladiatorengevechten tot de rang van Consul. Dan kun je de Consular Army inzetten. Het duurt dan wel wat langer voor je eindelijk landen kunt veroveren, maar uiteindelijk wordt het er wel wat gemakkelijker op.

- Op het makkelijkste level heb je niet zulke bijzondere strategieën nodig, op de moeilijkere is "Strong Left/Right" met "Mass Troops" een goede. Zorg dat je cohorten tegen elkaar aan staan, dan wordt hun gezamenlijke sterkte op het vijandelijke cohort losgelaten. Cohorten die niet vechten naar voren, zodat ze samen met de (samengetrokken) cohorten de vijand helemaal voor/links/rechts omringen. Als het kan eerst de vijandelijke generaal snel uitschakelen, als die zich in de voorste linies bevindt. Dan wordt er paniek gezaaid.

* Door diplomaten:

Dit lukt niet met alle provincies. Hieronder volgt een lijstje waar het wel lukt, met de antwoorden die je dan moet geven. Bedenk wel dat ik al een behoorlijke rang had en een Consular Army op (bijna) volle sterkte bij me had. Als officiertje met een klein Infantry Legion maak je niet echt veel indruk. Plunder niet.

Dalmatia: aggressive, offer alliance, low

Sicilia: diplomatic, aggressive, offer alliance, low

Macedonia: diplomatic, diplomatic, offer alliance, low

Thracia: diplomatic, diplomatic, offer alliance, low

Armenia: diplomatic, diplomatic, offer alliance, low

Mauretania: diplomatic, aggressive, offer alliance, low

Verleid Cleopatra door: warm, gentle, approach.

HOE WIN JE ZEESLAGEN (IN NOODGEVALLEN)?

Je kunt ook zeeslagen houden zonder dat je een

leger op je boten hebt. Dit kan helpen in noodgevallen. De sterkte van je mensen is dan de helft van het maximale aantal mensen op je vlaggeschip. Als je hiervoor dan een Galleon pakt, heb je dus een bezetting van 100 man om mee te beginnen. Dan maar hopen dat de tegenstander een Trirème of Quinquerème heeft als vlaggeschip. Beter is het vantevoren even te SAVEn en mocht het mislukken: blijven proberen! Koop ook veel kleine trimeres, niet alleen de grote galjoenen. Je aantal is dan hoger en je omringt de vijand.

HOE WIN JE DE PAARDENRACES?

Zweep je paarden meteen op na de start tot ze een vrij hoge konstante snelheid kunnen houden. Ga dan helemaal rechts tegen de rand aan rijden. Doe dit wel al meteen voor de eerste bocht, anders vlieg je eruit door je hoge snelheid (rode streepje is wat ver naar links als je nog aan de binnenkant van de baan bent). Ben je hier eenmaal, dan zul je meestal geen last meer hebben van anderen en kun je lekker doorrijden. Af en toe bijzweepen, niet te veel. Pas in de laatste bocht of iets ervoor, de "zweepknop" ingedrukt blijven houden. Deze tactiek werkt vrij goed, maar niet altijd. Soms moet je wat tegenstanders van hun wagentjes zwepen in de hogere moeilijkheidsgraden of recht boven (voor) ze gaan rijden, zodat ze je niet kunnen inhalen. Door dit elke ronde te doen en het maximale bedrag in te zetten bij het gokken kun je veel geld verdienen. Dan wel eerst SAVEn, want als je verliest ben je 100 talents kwijt. Blijven proberen is ook hier het devies.

HOE HOUD JE GLADIATORENGEVECHTEN VOOR HET PUBLIEK LEUK?

Zorg voor veel wapengekletter en actie. Probeer het gevecht goed aan de gang te houden en wat te rekken. Als de "pleasure bar" gaat zakken en een rake klap uitdelen, zodat er weer wat bloed vloeit. En dan de goede "thumbs up/down" beslissing nemen.

MIKE DE WAAL - MAASTRICHT.

MEANSTREETS

DE OPLOSSING

STORY

Het verhaal is op het eerste gezicht erg simpel. Een beroemde wetenschapper pleegt zelfmoord. Het blijkt echter, dat hij vermoord is door een organisatie die de wereld wil beheersen. Jouw taak is de moordenaar te vinden en de organisatie te ontmantelen.

WERKWIJZE

Schrijf alles op wat je tegenkomt; namen, relaties, navigatiecodes etc. Dit is ECHT belangrijk, als je het ZELF wilt oplossen. Mocht je echter niet zo goed zijn in adventures, dan volgen straks alle adressen die je nodig hebt.

De Law and Order Party is een politieke partij die is gaan samenwerken met het computerbedrijf MTC. Zij hebben een project opgestart, OVERLORD, dat de partij in staat stelt de wereld te beheersen. Dit gebeurt via satellieten die microchips besturen, welke ingeplant zijn bij de wereldleiders. Op deze manier kan de partij de wereldleiders besturen en dus ook de wereld.

Aan de ontwikkeling van het computersysteem hebben 8 geleerden meegewerkt. Deze geleerden zijn in het bezit van een passcard en een password.

Om de Law and Order Party te stoppen, heb je al deze 8 passcards en passwords nodig. Als je deze in de hoofdcomputer stopt op de geheime MTC lokatie, dan vernietigt je de satellieten en het adventure is klaar.

GEGEVENS

Hier volgen alle adressen, die nodig zijn voor het oplossen van het adventure.

Sylvia Linsky: NC 4421
Carl Linsky: NC 4660
USF: NC 4663
Steve Clements: NC 4680
Bash Dagot: NC 4657
Delores Lightbody: NC 4920
Peter Dull: NC 4674
Bridgeview Warehouse: NC 4675
Sonny Fletcher: NC 5170
John Klaus: NC 7012
Gideon Enterprises: NC 4650
Frank Schimming: NC 4650
J. Saint Gideon: NC 3891
Wanda Peck: NC 4621
Larry Hammond: NC 4935
Ron Meat: NC 4525
Tom Griffith: NC 4590
Jerome Milbourne: NC 4623
Ed Bradley: NC 7312
Arnold Dweeb: NC 4610
Smiley Monroe: NC 3614
Aaron Sternwood: NC 0439
Big Surf Hotel: NC 5162
Lola Lovetoy: NC 4603
Lola Lovetoy hotelkamer: NC 4605
Robert Knott: NC 0132
Harry Rice: NC 1231
Law and Order Office: NC 5037
Bazil Mallory: NC 2713
Melba Wiedbush: NC 4133
Stanford Demille: NC 3199

Hier volgen bij elkaar de mensen die ge-

werkt hebben aan OVERLORD.

Carl Linsky: NC 4660
Ron Morgan: NC 1998 6470 1710
Jorge Valdez: NC 4931
Brenda Perry: NC 4577
Greg Call: NC 4753
Cal Davis: NC 3720
Big Jim Slade: NC 4921
Tom Griffith: NC 4590
John Klaus: NC 7012
Bosworth Clark: NC 9932
Sandra Larsen: NC 4599
Della Lang: NC 2111
Sam Jones: NC 0021
Larry Hammond: NC 4935

Zo. Het was een hele lijst. Om je toch nog iets zelf te laten doen: probeer de kaarten zelf maar te vinden. Aanwijzing: Neem alles mee wat los en vast zit. Je hebt het nodig om de kaarten te pakken te krijgen.

Hints en Tips

Van 2 lezers ontvingen we dezelfde noodkreet: wie weet hoe ik "The Sentry" op de 2e verdieping van de Blauwe Toren bij EYE OF THE BEHOLDER 2 voorbijkom?

De aankondiging van "The Sentry" bevindt zich op punt 27 van de kaart in Software Gids nr.14 op pagina 45. Daarna moet je langs een bewaker ("Bulette"), die alleen reageert als hij aangevallen wordt. Als je deze verslagen hebt, krijg je een "Crystal Key".

Vervolgens kom je bij een zestal drukplaten. De party moet gaan staan op de plaat linksboven en 2 items werpen op de plaat rechtsboven (of omgekeerd). De andere platen hebben geen functie. Hierdoor gaat er een muurstuk open en kun je verder gaan. Veel succes!

Jocelyn.

XENON 2:

Zoek met een hex-editor in de file "XENON2.EXE" naar de volgende codes: F4 01 F4 01 F4 01 58 02 E8 03. Overschrijf deze codes met nullen totdat je bij het einde van de volgende tekst komt: "THERE ISN'T ENOUGH ROOM FOR THAT ON YOUR SHIP!". Nu is alles gratis in de "shops".

F19 STEALTH FIGHTER:

Nog een tip voor onze hex-editors: ga in de file "START.EXE" naar sector 162, offset 423 en schrijf: F9 00 F9 00. Herhaal dit met offset 432. Je hebt nu 253 missies en brandstoftanks.

Nightshift:

C = cherry, B = banana, L = lemon, P = prune, A = pineapple
level 2 C B B L level 3 B C A P
level 4 A L A P level 5 A A L C
level 6 C P P A level 7 C A L B
level 8 A B A C level 9 A L L C
level 10 L B P P level 11 B A C P
level 12 C P B P level 13 P C B A
level 14 A C P B level 15 P P A A

NOVA 9:

Start Nova 9 op met:
nova SANDMAN (LET OP DE HOOFDLETTERS!) Geef nu in het spel de toetskombinatie ALT + 2. Je vliegt nu naar het

Hier volgen de namen van de geleerden + de kleur van de passcard + het password

Cal Davis: orange: checkmate
Carl Linsky: blue: bishop
John Klaus: green: pawn
Larry Hammond: grey: king
Ron Morgan: red: stalemate
Sam Jones: yellow: queen
Greg Call: purple: knight
Bosworth Clark: black: rook

Dan volgt hier nog de lokatie van het geheime kantoor van MTC: NC 4550.

Dit was alles, wat ik nodig had voor het oplossen van het adventure. Heb je de satelliet vernietigd, geniet dan nog van de show.

O.N.Bekend.

volgende level en je shields zijn weer vol.

ROGER RABBIT HARE RAISING HAVOC:

Geef in het spel de toetskombinatie

ALTHIFT in en je springt naar het volgende level zonder tijdverlies.

ULTIMA 6:

Praat met lolo. Zeg het volgende: "SPAM", "SPAM", "SPAM", "HUMBUG". Nu ben je in de "cheat-mode"; je kan je ervaring, level en karma veranderen. Ook kan je alle "objecten" krijgen door simpelweg het nummer van het gewenste object in te geven.

Wouter Hupkes.

MANIAC MANSION:

Remco Klein kan de codes niet vinden om de kluis tussen de twee schilderijen te openen. Deze codes kun je zien met de telescoop in de telescoopkamer (kwartje ingooien). De volledige oplossing van dit spel staat in Gids nr. 14!

Wolfenstein 3D:

Cheat voor Wolfenstein.

Tik als je het spel opstart: WOLF3D - NEXT. Als je begint met spelen krijg je de beschikking over 'debugging keys' door de toetsen TAB, ENTER en CONTROL tegelijkertijd in te drukken. Met de volgende toetsen plus de TAB-toets krijg je:

I - free items.

W - 'warp' naar ieder level, ook de geheime.

S - slow motion.

G - onkwetsbaar.

B - verandert kleur van het beeld.

F - coördinaten.

N - door muren lopen.

E - level 'uitgespeeld'.

Underworld:

Mantra's: IMU - MANA, SOL - CASTING, INSAHN - Cup of Wonder, FANLO - Key of Truth.

Spells: AS - curse. Je spreekt nu een vloek uit. UP - Jump. IS - Je hebt een schild om je heen. VOG - je schiet een paar vuurbollen af.

Floris van Onna.

QUEST FOR HINTS

Onze 'vaste' inzender Remco Klein heeft een vraag over The Bard's Tale I. Remco kan door de PORTALS, maar kan de zilveren items niet vinden. Er zijn 3 zilveren items, een vierkant, een cirkel en een driehoek. Deze items liggen bij de verschillende 'towers'. Het silver square ligt in Harkyn's Castle op level 1; ON 0E. De silver triangle in Kylearan's tower in een enorm stuk darkness links in het level; 20N 2E. (Je hebt daar wel een Crystal Sword nodig om de Crystal Golem te verslaan. Dat sword vind je in Harkyn's Castle; ON 19E). Tenslotte de silver circle die te vinden is in Mangar's Tower bij de Magic Mouth; 15N 4E. Los het volgende raadsel op: "Two shapes yours one's around; speak the shape and final found". De oplossing is "circle".

Casper Papendorp gaat steeds dood door vermoedheid in "Het Geheim van Delft" en vraagt zich af waar hij een slaapplek kan vinden. Een kleine tip: Ga eens richting Centraal Station.

Een probleem met Spellcasting 101, Sorcerers get all the girls stuurde Alphons van Broekhoven naar ons toe. Alphons weet niet wat hij moet doen in de MAIZE ROOM (op elke lokatie is een letter te vinden) en wat er met de Sorcerers Appliance gedaan moet worden. Om met het laatste te beginnen: Je kunt niks doen met de Sorcerers Appliance, want die wordt na ca. een uur spelen gestolen. De te volgen letters in de MAIZE ROOM moeten zo zijn dat er de zin THIS WAY OUT tevoorschijn komt.

Tycho Schmidt.

SPELLCASTING 201 OPLOSSING

In sorcerers lab: take all. Als de sorcerer weg is: cast prent on banana, wait, take box. Als de banaan bij de badkuip is: slice banana. Daarna wachten tot de badkuip bijna vol is. Dan: cast foy on banana.

Uit sorcerers lab: envelop ophalen in je kamer. Beneden uit trophy box spell + sextant pakken. Uit de klok (lukt alleen als de klok slaat) de spellbox pakken. Beneden in sorcerers stadium 'bag' pakken. Iets voor negen uur naar Prof. Tickingclock. Naar boven: open dresser, take frog. Naar beneden en luisteren naar Tickingclock. Sleutel + box pakken en dan naar het ancient lab. Alle spullen op Appliance zetten, beide knoppen indrukken en 'enter'. In Appliance dial op 1 zetten. 'Turn colored dial to white', dan 'pull lever'. Uit Appliance: wachten, dan weer naar binnen om de diamant te pakken. Slapen.

DAG 2: Naar toilet om 'how-to book' te pakken, openen voor coupon, beiden meenemen. Met diamant glazen box openen en spellbox eruit halen. Naar statue: cast spell on statue, climb statue, put moustache on statue. Tussendoor lessen volgen. Naar simulation lab en in stoel gaan zitten. In the forest: W-N-N, open lid then take box, N. Shrine: down, take gold, take box, take gold, kwelp fresco, cast

yuhpee on bark, give gold to bark, up. Naar Appliance en bender erop zetten. Power dial op 2. Zet de volgende combinaties: shrub, flow, evergreen, most moist evergreen. Je hebt dan zowel simpleberry bush als spatula moss.

DAG 3: Naar Muldybreadcrust office om spellbox te halen (in la). Lessen volgen. Blue bottle + mixing bowl + copper meenemen. In cafetaria casserole pakken en een hap van nemen. Pak larva. Voor je de rioolgangen ingaat 'piseks larva'. De larva verandert in een vuurvlieg (altijd handig in donkere gangen). Voor de ontgroeningsopdracht ga je als volgt te werk: Naar TKB, simpleberry bush schudden (je bent nu onzichtbaar), down, shrink elephant 3x, open blue bottle, frimp manhole, down. Als je in het riool de goggles opzet en de juiste code instelt zie je aan de coördinaten waar je bent. Olifant naar Hillary brengen en blue bottle aan Hillary geven. Naar beneden en donkey harness meenemen. Naar Appliance en harness een Appliance bevestigen. Power dial op 3. Vervolgens no, no, yes en je hebt een squirrel. Casserole aan squirrel geven, vomit oppakken, spatula moss en vomit in mixing bowl en je hebt een speeding potion.

DAG 4: Naar Hiddenmolar's office en briefje uit de la pakken. Als je de tweede dag geen tijd hebt gehad voor het simulation lab kun je dit nu nog doen. 16.00 uur in pub gesprek afluisteren. Om 19.30 uur is het champagnefeest, dus iets voor die tijd naar het sorcerers stadium en je onzichtbaar maken. Precies om 19.30 uur 'Summer Heat' spelen. Denk om speed potion en vomp plunger! Daarna cookie cutter pakken en op Appliance zetten. Power dial op 4 en dan je 'Eve' maken. Aan Eve vragen of ze je volgt.

DAG 5: Coupon, how-to book, copper, pellet, spellbook en Eve meenemen en naar barmaid. Coupon inleveren, cloth en floss pakken. Daarvan gaat Eve een nieuwe cloak maken. Intussen naar buiten: piseks zapling, climb tree, listen, fogwacka shower, read how-to book, repair plumbing, take key. In de kamer van het meisje invitation pakken en sink repareren. Wachten tot 15.00 uur en met Eve naar party. Aan Eve invitation + pellet geven en vragen of Eve pellet in bowl wil doen. Buiten belt pakken, terug naar SU. Belt op Appliance, power op 5 en de coördinaten op L9 zetten.

DAG 6: In Appliance identiteit veranderen door L9 pull lever. Spellbook, wrench en how-to book meenemen. Naar Balmoral. In de shrine: deplumit me, take gold, take box, take gold, up. In de taverne: give gold to Lola, take ticket. Bij het paleis: ticket afgeven en wachten tot Queen komt. Dan moon queen. In jail: water uit wasbak laten lopen, fix plumbing, warmwaterkraan aanzetten en coin schoonmaken, kwelp coin. Bij de Queen bubblewand meenemen. Terug naar SU. Bubblewand erop zetten en Hiddenmolar komt binnenstormen. Bedsheet + simpleberry bush + firefly + spellbook pakken. In Appliance pull lever, dan deplumit me. Vervolgens in ri-

ool: S, NW, triangle, SE, SE, NE. Zo snel mogelijk naar trustee anteroom (cart meenemen). vervolgens weer noord en slide body on cart. Body bedekken met bedsheet, terug naar anteroom en wachten op Hiddenmolar, snake simpleberry, take bubblewand. Daarna zo snel mogelijk met cart naar Ivery Auditorium, deplumit me + cart. In lab: power dial op 6 zetten en cart en Appliance pull lever.
THE END.

Janny v/d Velde en Pascale den Baas.

HINTS en TIPS

WING COMMANDER:

In nr. 15 stond een foutje bij de cheat voor deze simulator. Je kunt WING COMMANDER(2) opstarten met de volgende regels:

WC Origin -k

WC2 Origin -k

De optie -k zorgt ervoor dat je maximale shields hebt (en houdt). Om vijanden op te blazen moet je deze eerst 'locken' en dan de toetscombinatie ATL+DEL gebruiken.

Codes OUT OF THIS WORLD:

1: LDKD 2: HTDC 3: CLLD 4: LBKG

5: XDDJ 6: FXLC 7: KRFK 8: KLFB

9: BFLX 10: BRTD 11: TFBB 12: TXHF

13: CKJL 14: LFCK

N. & M. Sluis.

COUNTDOWN:

Ik heb iets gevonden dat niet in de oplossing stond: een horloge! Dit vond ik in de 'empty cell' waar je door het raam naar binnen gaat. Het ligt achter de steen aan de linkerkant van het raam. Waar het voor dient weet ik niet.

De sleutel in McBains apartment is het zwarte stipje onder de stoel.

SPACE QUEST 1:

Als je op het bruggetje staat kun je ook - als de spin op de goede plaats staat - de steen een duw geven (PUSH ROCK). SAVE wel eerst, want je moet de plaats weten waar de steen neerkomt. In de grot bij Orat moet je dan de fles in het water gooien.

Arjen Koekoek.

HELLUP!

Wie kan mij vertellen hoe ik het BLADE van het zwaard in level 3 van Ultima Underworld kan bemachtigen?

D.J. v.d. Vaart. Tel. 010-4713029.

Ik zit vast bij Bard's tale 2. Ik kan de DESTINY STONE niet binnenkomen. Wie helpt?

Merlijn Scholing. Tel. 020-6981537.

UPDATE

MILLENNIUM 2200 (zie Software Gids nr. 11) wordt nu als MILLENNIUM RETURN TO EARTH door het softwarehuis Empire uitgebracht. De prijs is FL. 129,- voor de PC-versie, maar het spel is onveranderd.

Alternatieve besturing voor flightsimulators

FLIGHTCONTROL AND WEAPONCONTROL

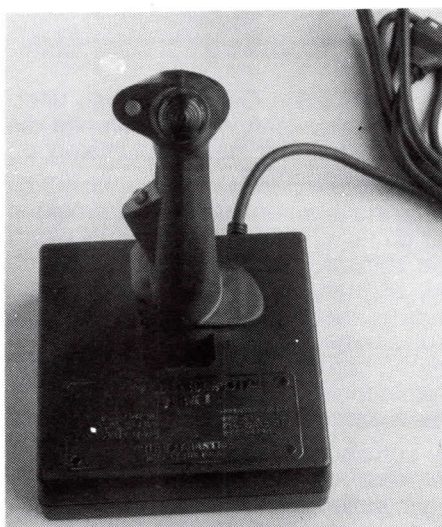
Twee artikelen van Thrustmaster met een pittig prijskaartje, want elk van deze besturingsapparaten kost FL. 279,-. Thrustmaster noemt deze combinatie HOTAS (Hands On Stick And Throttle). De Flightcontrol vervangt de joystick en de Weaponcontrol wordt tussen de computer en het toetsenbord geschakeld. De Weaponcontrol maakt gebruik van dipswitches, waarmee het apparaat in te stellen is voor de volgende (flight)simulators:

A-10 TANK KILLER, ACES OF THE PACIFIC, AIR TRANSPORT PILOT, CHUCK YEAGERS AIR COMBAT, F-14 TOMCAT, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, FALCON AT, FALCON 3.0, FLIGHT OF THE INTRUDER, GUNSHIP 2000, JET FIGHTER 1 en 2, LHX CHOPPER ATTACK, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 4.0, RED BARON, SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE, STRIKE EAGLE 2, THEIR FINEST HOUR, WING COMMANDER.

De Flightcontrol kan verder gewoon dienstdoen als joystick bij andere simulators, maar de Weaponcontrol kan meer. Dit apparaat bedient tevens de radar, gear, breaks, flare, chaff etc. etc. maar welk onderdeel bedienbaar is hangt af van de simulator waarmee wordt gevlogen. De apparaten kunnen zowel afzonderlijk als in combinatie gebruikt worden.

FLIGHTSTICK

Ten aanzien van de flightstick valt meteen zijn vormgeving op. Het is een mooie joystick die bijzonder prettig in de rechterhand ligt. Het gehele systeem is overigens afgestemd op rechtshandigen, of er een linkshandige versie wordt uitgebracht is nog niet bekend. De vormgeving is zo compleet dat er zelfs een klein rustvlakje is waar de zijkant van de hand op kan rusten. Verder zijn er vier knoppen en een mini-joystick op de flightstick aanwezig. 1 knop dient als afvuurknop, doch de andere drie kunnen voor verschillende functies worden gebruikt zoals, IFF controle, airbrakes, arm bombs etc. Hier schuilt echter wel een addertje onder het gras aangezien de meeste simulaties hooguit twee knoppen aansturen; althans herkennen. Voor de aansturing van de overige knoppen en de mini-joystick is een TRS-programma nodig dat apart dient te worden aangeschaft. Vreemd genoeg wordt dit TRS programma niet gemaakt door Thrustmaster Inc. doch door een zekere Dwight Ennis, onder de naam The Pilot's



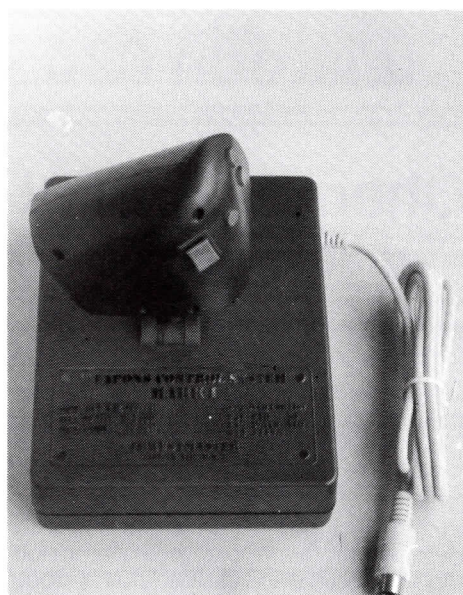
Edge. Er zijn thans twee versies van de Pilot's Edge verschenen één voor Falcon 3.0 versie C&D en een versie voor Lucasfilm Games (Their Finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe, Battlehawks 1942). De mini-joystick is het essentiële waarin deze flightstick zich onderscheidt van andere joysticks die nu op de markt zijn. De mini-joystick is gesitueerd bovenop de flightstick en is zeer makkelijk te bedienen met de duim en regelt de verschillende views. Een beweging met de rechterduim naar rechts en je kijkt uit het rechterraampje van de cockpit. Een bijzonder handige feature die in moeilijke dogfights de simulatiepilot de mogelijkheid geeft om zeer snel en heel gemakkelijk van gezichtspunt te verwisselen, teneinde de vijandelijk jager in het zicht te houden. De besturing met deze stick is zeer precies, mits de joystick softwarematig goed gecalibreerd is. Er zijn geen calibratiewieltjes aanwezig op de stick zelf.

KONKLUSIE

Dit is **DE** joystick voor vliegsimulaties. Echter het prijskaartje en het feit dat er nog extra software moet worden aangeschaft (Pilot's Edge FL. 50,-) maakt het een duur stuk speelgoed, niettemin blijft dit voortaan mijn favoriete Joystick.

WEAPON CONTROL

Weapon Control System is een bijzonder mooie versie van een gashandle zoals die gevonden kan worden in elk gevechtsvliegtuig. Beweeg je de Weapon Control naar voren dan geef je meer gas tot het punt van Full Throttle. Indien je nog verder duwt schakel je de (indien aanwezig) nabrander in, waarbij je een klik voelt. De drempel tussen nabrander en full-throttle is door deze klik goed merkbaar. De Weapon Control is bedoeld om samen te wer-



ken met de Flightstick zodat de vormgeving van de Weapon control slechts linkshandig gebruik toe laat. Naast het gasgeven kunnen ook 6 knoppen worden gebruikt voor diverse functies zoals Flares, chaff, waypoints etc. en een tuimelschakelaar. De knoppen zijn goed geplaatst en makkelijk te bedienen. De Weapon Control wordt ingepluggd in de keyboard uitgang en het keyboard kan op zijn beurt weer ingepluggd worden in de Weapon Control. De Weapon Control simuleert een aantal toetsaanslagen. Bij ieder spel zijn die toetsaanslagen voor gasgeven of bijv. flares anders. Om toch de juiste toetsen te definiëren dient men de dipswitches op de weaponcontrol in te stellen.

Iedere tot nu toe bekende flightsimulatie is opgenomen in de dipswitch setting en is snel te vinden in de meegeleverde handleiding. Het vliegen met de Weapon Control is een kwestie van wennen, maar als je eenmaal de slag te pakken hebt gaat het fantastisch. Met name die simulaties waarin constant met het de snelheid rekening dient te worden gehouden of de hoogte (bijv. Gunship 2000) worden veel makkelijker en leuker om te spelen.

Er kleeft echter ook nog een kleine nadeel aan de Weapon Control. Op een 286 of 33 Mhz 386 werkt het heel mooi, echter op een 50 Mhz 80486 kreeg ik het apparaat niet aan de praat. Ook na diverse faxen gezonden te hebben aan de firma Thrustmaster kreeg ik geen oplossing noch antwoord voor dit probleem. 486 gebruikers raad ik dus dit mooie apparaat helaas af. De Weapon Control kan ook zeer goed gebruikt worden met andere joysticks en zal voor de vliegfanaten onder u een zeer nuttige en handige aanvulling zijn. Een nadeel is de naar mijn mening hoge prijs.

Frans.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

COMPUTER THUIS

Postbus 1376 - 1300 BJ Almere

telefoon 036 - 533 8765 - fax: 036 - 534 2948

Champ Gemini digital joystick

Het model en de kleurstelling verraden al dat het gaat om een bijzondere joystick voor Personal Computers.

Kenmerkend zijn het afgeronde voetstuk, de zes vuurknoppen en de zeer fors uitgevoerde knoppen voor de horizontale en vertikale afstelling.

De Gemini joystick werd anders geconstrueerd dan de meeste andere PC joysticks en heeft o.a. ook daardoor een vrij korte slag. De bediening doet dan ook sterk denken aan een joystick zoals we die kennen voor home- en spelcomputers.

De vuurknoppen werden zowel op de eigenlijke stick, als links en rechts op het voetstuk geplaatst, zodat niet alleen rechts-handigen, maar ook de vele links-handigen de Gemini goed kunnen gebruiken.

De joystick is niet alleen geschikt voor standaard of tragere PC's, maar ook voor snellere systemen zoals 386 en 486.

Aangezien joysticks in de meeste gevallen gebruikt worden voor arcade games, werd de Gemini ook voorzien van een schakelbare autofire die naar keuze op de linker of rechter vuurknoppen geschakeld kan worden. Dit biedt het voordeel dat er ook altijd vuurknoppen beschikbaar zijn die 'normaal' reageren.

Door de fors en contrasterend uitgevoerde regelaars gaat de horizontale en vertikale afstelling aanzienlijk prettiger en gemakkelijker dan bij de meeste andere joysticks. Bovendien hebben de regelaars een ruim bereik, waardoor de afstelling doorgaans exacter kan plaatsvinden.

Die grote knoppen kunnen echter nog een voordeel bieden. In de praktijk hebben veel gebruikers van een flight-simulator er een hekel aan om met een joystick te besturen. Vaak wordt de voorkeur gegeven aan een besturing door het veranderen van de hoog-laag en links-rechts afstelling. Aangezien de regelaars daarvoor bij de Gemini joystick zo groot zijn uitgevoerd, soepel werken en bovendien een handige plaats bovenop het voetstuk kregen, is deze wijze van besturing aanzienlijk eenvoudiger en voor 'computer-piloten' nog aantrekkelijker geworden.

Overigens is de Gemini joystick uiteraard ook voorzien van zuignappen die zorgen voor een stevige plaatsing op een glad oppervlak.

Tenslotte kunnen we nog vermelden dat de Gemini joystick geleverd wordt met software voor het testen en afstellen, alsmede joystick utilities. Daarmee is het o.a. mogelijk om vele programma's die eigenlijk te snel werken op een bepaald systeem, door het verminderen van de snelheid beter speelbaar te maken.

De software wordt eigenlijk uitsluitend geleverd op 5.25" diskette formaat, maar indien de Gemini besteld wordt bij onze afdeling lezersservice, wordt ook een 3.5" conversie meegeleverd.

Al met al kan de Gemini beschouwd worden als een nieuwe generatie joysticks voor Personal Computers die met zijn exclusieve uiterlijk een opvallende verschijning vormt.

Prijs: f 75,00

Monitor filter

Je kunt nog zo'n goede plaats bedenken voor je computer en de monitor, maar vaak zal toch niet te voorkomen zijn dat het beeldscherm refelcties en schittering gaat vertonen.

Dat zal de ene keer wat irriterender zijn dan een andere keer, maar altijd zorgt het ervoor dat het werken veel inspannender wordt en vaker tot klachten zoals hoofdpijn aanleiding zal geven.

Toch kan dit op eenvoudige wijze verminderd of zelfs voorkomen worden door het plaatsen van een monitor filter voor het beeldscherm.

Zo'n monitor filter bestaat uit een frame met daarin een speciaal soort micro-fijn donker gaas. Dat frame wordt voor het beeldscherm bevestigd en is trouwens ook weer eenvoudig te verwijderen.

Schuin invallend licht, zoals lampens, vensters, zonnestrallen, enz. kunnen dan niet meer gereflecteerd worden. Bovendien wordt door het meegeleverde kabeltje de statische elektriciteit voor een groot deel afgevoerd, waardoor de vervuiling van het beeldscherm en het filter aanzienlijk vermindert.

Het Monitor filter is leverbaar voor 14" monochrome en 14" kleurenmonitors voor resp. f 45,00 en f 49.95.

Handy Cleaner

Een miniatuur stofzuigertje dat werkt op 4 penlight batterijen.

De mini vacuum cleaner kan voorzien worden van een flexibele zuigstang waarop een spleet-mondstuk of een borstel-mondstuk geplaatst kan worden. Hierdoor wordt het eenvoudiger om verontreinigingen zoals stof en as van het toetsenbord of uit de muis te verwijderen. Maar ook papierstof in de printer kan natuurlijk snel worden weggehaald. Het apparaatje kan natuurlijk ook gebruikt worden voor het schoonzuigen van een fotoestel of videocamera. En zo zullen er ongetwijfeld nog veel meer toepassingen zijn.

Behalve zuigen, kan het apparaat ook blazen. En dat is natuurlijk veel voordeliger dan het gebruik van de bekende spuitbussen met lucht.

Deze handy cleaner werkt beter dan meeste apparaten die in het verleden leverbaar waren. De grotere kracht van deze mini Handy Cleaner komt o.a. door het sterkere motortje dat gevoerd moet worden met 4 batterijen. De 'oude' stofzuigertjes werkten meestal met slechts 1 of 2 exemplaren.

Prijs: f 24,95

**Wilt u gratis op de hoogte
blijven van nieuwe en
voordelige artikelen?**

**Vraag dan een
proef-abonnement op
onze informatiekraant.**

**Stuur een kaartje of briefje
met vermelding van het
computersysteem
naar:**

**Computer Thuis
Postbus 1376
1300 BJ Almere**

Bij bestellingen beneden f 100,00 worden de portokosten ad. f 6,00 in rekening gebracht.
Bij remboersementen (betalen aan de postbode) wordt altijd f 12,00 berekend.

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 NMS8250, datarec., 2 arcade joysticks, muis, modem, meer dan 50 disks, ca. 40 MSX magazines, ca. 15 cass. (o.a. Oilswell en Boulevarddash). Nieuwsprijs FL. 1750,=, vraagprijs FL. 800,=. Tel. 03420-13126 na 18.00 uur, vraag naar Marco.

NMS 8220 MSX-2, datarecorder, bladen en joy-pad (voor verschillende computers) te koop met vele spellen zoals Zanac, Spy vs Spy, Ninja 2, Starbuster, Nightmare (rompack) e.a. Ook apart te koop. P.n.o.t.k. Bellen na 18.00 uur: 02152-50898, vragen naar George.

Sony MSX-2 HB-F700D 256Kb, Philips CM8833 kleurenmonitor, Philips datarec., 3.5" 720Kb. diskdrive, aansluiting 2e drive, software, printerkabel, SCARTkabel, handleiding, tijdschriften, boeken, Tornado muis, Suzo joystick. Nieuw in doos! Prijs in overleg. Tel. 08334-75368. Bel snel, op=op.

MSX-2 Philips NMS8245 in doos + boeken en tijdschriften, zeer veel software, SCC, Arcade joystick, VS0080 kl. mon. Alles voor FL. 850,=. Ook los te koop. Tel. 02159-11157

MSX-2 NMS8245, monitor groen, printer NMS1431, datarec., modem, joystick en software FL. 1450,=. Tel. 04789-1737

Te koop: MSX Gids nr. 14, 16-18, 19-27 voor FL. 4,= p.st. Alle 13 voor FL. 45,=. Tevens vele MSX Club Magazines voor FL. 4,= p.st.

Peeks Pokes en Truiks boeken deel 1, 3, 5 voor FL. 7,50 p.st. Tel. 05980-23335

Originele MSX-1 en MSX-2 spellen op rom cartridge. Tel. 05980-23335.

MSX-2 computer NMS-8280 compleet met muis, keyboard, boeken en originele software (Ease en Videographics). Evt. extra software los te krijgen. P.n.o.t.k. Tel. 04163-73328 (Cor).

PC AANGEBODEN

Van de Software Gids redactie: MVGA videokaart (Trident 8800CS) 16-bits, 9-polige en 15-polige monitor aansluiting, 512Kb., max. 1024x768 16 kleuren. Inkl. software en documentatie. T.e.a.b. Overkompleet: CD-ROM Windows with Multimedia Version 1.0 (Windows versie 3.0), Microsoft Bookshelf for Windows op CD-ROM en Creative Sounds op CD-ROM voor Soundblaster-PRO. T.e.a.b. Tel. 03200-47218 tussen 10.00 en 17.00 uur.

Te koop: 3.5"HD disks (nieuw, tegen lage prijs). Tevens een Soundblaster met CM/S en handleidingen voor FL. 340,=. Tel. 08850-14877 (Koen).

Police Quest 3, origineel met handleiding. Zo goed als nieuw voor FL. 80,=. Bel voor info: 02263-52512 (Erik Bakker, na 18.00 uur).

Origineel met handleiding: PC: Secret of the Silver Blades, Ultima 6.

Amiga: Might & Magic 2, Sorcerer Lord, Fire Zone, Star Trek, Golden Path. Te koop tegen

redelijke prijs of te ruil. Ik zoek voor Amiga Death Knights of Krynn en voor de PC Gateway to the Savage Frontier en Civilization. Tel. 070-3201452

Diverse computer magazines: PC-Active nr. 32, 34 en 40. PC-Format 3-'92 en 5-'92. Midisk 8-'92. PC-Plus 3-'92. PC-Review 2-'92. PC-Disk nr. 3. Windows Disk nr. 3. Top Disc nr. 2 (Hugo's House of Horror). P.n.o.t.k. Ruilen tegen spellen is mogelijk. Bel 040-856309 tussen 15.00 en 20.00 uur. Niet in de weekends. Vraag naar Maarten.

Origineel met handleiding: SimCity Terrain Editor FL. 50,=. Klaas Jan Winkel, Dorpstraat 70A, 7958RR Koekange. Tel. 05223-1663

Originele software met handleiding: Gunship 2000 VGA 3.5"DD FL. 80,=. Heart of China VGA 3.5"HD FL. 75,=. Test Drive 3, Elvira 1, Centurion, Jones ijt Fast Lane, Bad Blood, KQ5, Star Control EGA/VGA 3.5"DD FL. 50,= p.st., Codename Iceman, Wonderland EGA/VGA 3.5"DD FL. 25,= p.st., Zak McKracken EGA/VGA 3.5"DD FL. 15,=, Strippoker, Heavy Metal, Hostage, Mpo soccer, Airborne Ranger, World games EGA 3.5"DD FL. 10,= p.st. Excl. verzendkosten. Of ruilen tegen andere originele software. R. Smeekes, Leopoldhof 61, 1382 TH Weesp. Tel. 02940-12224.

Te koop of te ruil mijn originele: Monkey Island 2, Eye o't Beholder 2, Space Quest 4, Castle of Dr. Brain, Eco Quest, Larry 1 VGA versie, Legend of Djel, Knight Force, Titus the Fox, Spelcasting 101, Chuck Yeagers Air Combat, Mixed Up Fairy Tales, Police Quest 3 en Stellar 7 tegen jouw Eye o't Beholder 1, Populous 2, Power Monger, Dune of andere leuke spellen of programma's. Alles origineel. Tel. 03200-34142 (vraag naar David Douwstra).

Originele software met handleiding: Larry 5 (5.25") FL. 75,=. Castle of Dr. Brain (3.5") FL. 70,=. Evt. ruilen voor KQ4 en 5. Tel. 01720-42251

2-ports Winner AT gamecard 4.77-33Mhz. (een maand gebruikt). Te koop of te ruil tegen b.v. Obitus, Hook, Powermonger, Heimdall. Bel 03455-76139.

Origineel met handleiding: Eye o't Beholder 3.5"DD + cluebook FL. 40,=, Viking Child FL. 25,=, Larry 5 5.25"HD VGA FL. 80,=. Stijn v.d. Akker, Randwijksingel 32, 6581 CE Malden. Tel. 080-583289.

Originele software: Castle of Dr. Brain met handleiding. Tevens gezocht: Sea Rogue en tips voor Laura Bow 2. Tel. 01620-35828 (Barend).

Te koop: Software Gidsen nr. 1, 2, 4-6, 8-10 en 12 voor FL. 4,= p.st. Alle 9 voor FL. 30,=. Tel. 05980-23335.

Originele Indy Jones Fate of Atlantis adventure met handleiding FL. 95,=. AdLib kaart z.g.a.n. met originele boeken en software voor FL. 90,=. Tel. 05914-1411.

Originele software met handleidingen: Larry 3, Rise o't Dragon VGA, FL. 50,= p.st. Elvira 1 en

2, Simpsons, Push Over, Gateway, Martian Memorandum, Quest or Glory (4 spellen), Quest for Adventure (3 spellen), Sim Earth FL. 40,= p.st. Castle of Dr. Brain FL. 30,=. PGA Tour Golf, Midwinter 1 en 2, Zak McKracken, Treasure Trap, Monkey Island 1, Future Wars, Floor 13, Magic Pockets FL. 25,= p.st. Fountain of Dreams, Budokan, WC Spec. Operations FL. 10,= p.st. Ruilen is niet mogelijk! Bel. 071-619089 en vraag naar Mike.

Originele software met handleidingen: Test Drive 3, Super tetris, Mavis Beacon Teaches Typing 2, Chessmaster 3000 for Windows. Tevens 2 Quickshot joysticks. Alles in één koop voor slechts FL. 150,=. Tel. 020-6632044.

AMIGA AANGEBODEN

Amiga software origineel met handleidingen: Secret of Monkey Island 2 FL. 75,=. Loom FL. 45,=. Willy Beamish FL. 75,=. Turtles FL. 35,=. Meanstreets FL. 29,=. Robocop 2 FL. 35,=. F-29 Retaliator FL. 55,=. APB FL. 15,=. Tel. 03480-20198 na 15.45 uur, vraag naar Lucas.

Amiga 500 + 512Kb. ram + modulator + boeken en tijdschriften + 260 disks met software + Arcade joystick. Alles in originele dozen voor FL. 850,=. Ook los te koop. Tel. 02159-11157.

Originele Amiga software incl. handleidingen: Amos + Amos 3D FL. 75,=. Flightsim. 2 FL. 60,=. PQ2, SQ3, Midwinter 2, Covert Action FL. 45,= p.st., Epic, Shadow Sorcerer, Heimdall, Midwinter, Realms FL. 40,= p.st., Supremacy, KQ1, KQ2, Megatraveller, Corporation, Kick Off 2 FL. 35,= p.st., Battle Command, Elite, Damoscles, Obitus, Bss Jane Seymour, F-29 Retaliator FL. 30,= p.st., Team Suzuki FL. 25,=. Kampfgruppe, Last Ninja 2 FL. 20,= p.st. Alles incl. porto. P. de Bie, Molenpad 15, 1381 EC Weesp. Tel. 02940-18059.

SEGA AANGEBODEN

Megadrive: te koop Spiderman/Fantasia (Japanse 2 in 1 cart.) FL. 129,=. Verder wil ik Altere Beast ruilen tegen elk spel van enige kwaliteit. Ook Star Control (IBM) te koop voor FL. 35,=. Bel na 18.00 uur: 02152-52019, vraag naar Evert.

Megadrive inkl. 12 spellen en 2 joy-pads. Nieuwsprijs FL. 2300,=, vraagprijs FL. 900,=. Spellens: Phantasy Star 2+3, Shining in the Darkness, Tournament Golf, Space Warrior, Robo Kid, Douglas Boxing, Chuckrock, Kid Cameleon, Italia '90, Sword of Vermillion, Sonic. Evt. los te koop: Megadrive FL. 175,=, spellen halve prijs. Geamgear + 3 spellen FL. 320,= (nieuwsprijs FL. 680,=). J. van den Akker. Tel. 080-583289 (Nijmegen).

COMMODORE 64/128 AANGEBODEN

Commodore 64 met Orion kleurenmonitor, 1541 diskdrive (5.25"), MPS 801 matrix printer, 2 power cartridges, 15 diskettes met originele software, 11 boeken, Quickshot joystick, 10 lege disks. Alles met handleidingen, kabels etc. Te koop (p.n.o.t.k.) of ruilen tegen MSX-2 met kleurenmonitor en FM-Pac. Tel. 05241-2167 (Bas).

NINTENDO AANGEBODEN

GAMEBOY: het spel Super Kick-Off in originele doos + handleiding. Drie maanden oud, ziet er perfect uit. Nieuw FL. 80,= nu voor FL. 65,=. Tel. 02518-56476 David Beentjes, Castricum.

ATARI LYNX AANGEBODEN

Atari Lynx inclusief adaptor, Comlynx kabel, 4 spellen (Klax, California Games, Ninja Gai-Den en Slime World). Alles in originele verpakking met handleidingen. Slechts 8 maanden oud en in uitstekende staat. Nieuwsprijs FL. 520,=, vraagprijs FL. 375,=. Ivo de Waal, Lallemanstraat 9, 2841 CA Moordrecht. Tel. 01827-4842.

Atari Lynx, nog geen jaar oud en weinig gebruikt. Incl. 4 spellen (California Games, Rygar, Gates of Zendocon en Viking Child), opbergtas, oplaadbatterij en adaptor. Alles compleet in originele verpakking. Nieuwsprijs FL. 525,=. Vraag-

prijs FL. 225,-. Tel. 01880-36760 (na 18.00 uur).

MSX GEVRAAGD

Gezocht: MSX Engine magazines 1, 2 en 3. Tel. 05980-23335. Tevens kontakt gezocht met MSX-2 gebruikers.

PC GEVRAAGD

Gezocht: een Roland LAPC-1 of MT-32 voor een redelijke prijs. Tel. 08850-14877 (Koen).

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 disksysteem retour. M. Driessen, De Heest 1, 7241 PN Lochem (Viruscan: Norton, McAfee, Solomon).

Mijn Might & Magic 3 tegen jouw Elvira 2. Origineel met handleiding. Tel. 02502-45133 (Wijnand).

Te ruil op 5.25": Marble Madness, Populous, Baal en een aantal Shareware spellen (o.a. Commander Keen 1+4 en Cosmo's Cosmic Adv.). Ik zoek (evt. op 3.5"): Logical, Chips Challenge, Kroz, Gods, Eye o/t Beholder of andere spellen. Liefst VGA en alles origineel. Pieter Simoons. Tel. 01803-14577.

Originele software te ruil of te koop (p.n.o.t.k.): KQ 1 t/m 5, Colonels Bequest, Wonderland, Monkey Island 1 en 2, Space Rogue, Carrier Command, Blue Max, Knights o/t Sky, Mid Winter. Their Finest Hour. Gevraagd te ruil of te koop (ook alleen origineel): Lord o/t Rings 1 en 2, Darklands, M1 Tank Platoon, Fighter Command, Stacker 2.0, DOS 5.0 incl. handboek, 3-D Construction Kit. Tel. 036-5328813.

Mijn Might & Magic 3 tegen jouw Planets Edge, mijn Wing Commander 2 tegen jouw Ultima 7, mijn Wing Commander Speech Pack tegen jouw Windows Entertainment Pack. Alles origineel met handl. en doos, ook evt. ruilen tegen andere spellen. Bel: 040-856309 tussen 15.00 en 20.00 uur. Niet in de weekends. Vraag naar Maarten.

Ik heb Supremacy, Star Control, Realms, Epic, Robin Hood, Populous. Alles origineel. Heb jij leuke originele spellen te ruil? Schrijf dan naar Patrick Starremans, Merkelbeeksestraat 80, 6441 KM Brunssum.

Mijn Wing Commander 2 + Special Operations 1 en 2, Falcon 3.0, Gateway, Indy 4, Countdown, Monkey Island 2, Startrek 25th Ann., Conquest o/t Longbow, F-117A, Willy Beamish, Gunship 2000, Martian Memorandum, Rise o/t Dragon, SQ4, Quest for Glory 2, Cruise for a Corpse, PQ3, Stellar 7, A-10 Tankkiller, SWOTL en Gods.

tegen jouw Eternam, Dune, Epic, Laura Bow 2, SQ5, SWOTL datadisks, Darkseed, Quest for Glory 3, Megafortress + datadisk, Lure o/t Temptress, B-17, Wing Commander 1 datadisks en WC2 Speech Pack.

Alles origineel met handleiding en 256 kl. VGA uitvoering! Tel. 010-4218240 (Patrick).

Wij hebben origineel: The Crescent Hawk's Revenge, Castles, Civilization, Steel Empire, Falcon 3.0, Jetfighter 2, UMS 2, Star Trek 25th Ann., Ancient Art of War at Sea, Desert Rats, Vulcan the Tunesian Campaign, etc. Kopen of ruilen tegen b.v. Warlords, The Lost Admiral, Wild West World e.d. Ook alleen origineel. Schrijf naar Koen Dijkster, Hoge Bothofstraat 64, 7511 ZC Enschede of bel Erik van Buren, 033-758976.

Mijn Winterchallenge 3.5"HD (zie Gids nr. 11) origineel met handleiding in doos, gewonnen met prijsvraag ruilen voor één van de volgende spellen, liefst 5.25": Monkey Island 1/2, Indy 4, P.Q.3, Eco Quest, K.Q.4, Cruise for a Corpse, Laura Bow 1/2. Ook alleen origineel met handleiding. Alleen in Rotterdam. R. Wolters, tel. 010-4255873.

Mijn originele Wing Commander 2, Supremacy, Willy Beamish, Jones, Civilization, Monkey Island 2 en KQ5 tegen jouw Battle Isle, Wing

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, KEEF THE THIEF, KING OF THE BEACH, KING'S QUEST 4, LEISURE SUIT LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST), RICK DANGEROUS 2, SHADOW OF THE BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, THE LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, XENON 2, ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS.

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

Commander 1, SimAnt, Storm Across Europe, Star Control, Realms. Ook alleen origineel en compleet. Geerten Degenhart. Tel. 01829-5820.

Ik heb de volgende spellen: Patton Strikes Back, Sherman M4, Budokan, Advanced Destroyer Simulation, Licence to Kill, Nightbreed, Colorado, Waterloo, Ancient Art of War At Sea e.a., alles origineel met handleiding. Ik zoek: Defender of Rome, Special Forces, The Final Fight, Epic, Planet's Edge, Ultima 7. Alles origineel, ruilen tegen mijn spellen. Tel. 023-253847 (Iwan).

Mijn originele Hyperspeed, Midwinter 1 en 2, Star Control en David Wolf tegen jouw originele Special Forces, WC 2, Elite Plus, Hardball 3, Harpoon 1.2.1 (5.25"), Martian Memorandum, Planet's Edge of Rise o/t Dragon. Tel. 02240-13845 na 18.00 uur, vraag naar Olger.

Origineel en compleet met handleiding. Mijn Overlord, Gateway, PQ3, SimEarth, Conquest of Camelot, Silent Service 2, Dragon's Breath, Populous 2, Star Control, Warlords, Red Baron EGA/VGA, Centurion, Battle of Britain, Bard's Tale 2, Aces o/t Pacific, Lemmings te ruil tegen alles wat me leuk lijkt. Merlijn Scholting, tel. 020-6981537

Mijn King Arthur, Heroes o/t Lance, Bard's Tale 1, Klaverjassen, The Enforcer, The Conquerer, Fun Pac, Bard's Tale hintboek 1 en 2 en het Grote King's Quest boek tegen jouw Bard's Tale 3, Castles, Mad-TV, Operation Stealth, Mega-Lo-Mania, Hardball 3, Rise o/t Dragon, Muds of andere spellen. Alles alleen origineel. Mijn spellen zijn ook te koop en evt. ook 2 spel-

len/boeken van mij tegen 1 van jou. Tel. 02503-11560.

Mijn originelen, compleet met handleiding: Lure o/t Temptress, Das Schwarze Auge, Elvira, Darkseed, Laura Bow 2, Cruise for a Corpse, Epic, Gateway, Another World, Fascination tegen jouw Hook, Legends of Kyrandia, Private Files of Sherlock Holmes, Enchantia of Eternam. Ook alleen origineel. Bel na 20.00 uur en vraag naar Henk: 033-805185.

Te ruil (5.25", origineel met doos en handleiding): Populous, Baal, Marble Madness. Ik zoek (evt. op 3.5") Logical, Might & Magic 2, Gods, Goblins, Black Crypt. Ook een aantal PD/Shareware spellen te ruil zoals Keen 1 + 4, Cosmo, Duke Nukem, Wolfenstein 3D. Ik zoek o.a. Kroz, en utilities om harddisk als expanded memory te gebruiken. Tel. 01803-14577 (Pieter).

DIVERSEN

Kontakt gezocht met MS-DOS gebruikers (VGA, min. 80286) voor het uitwisselen van software, hints, oplossingen etc. Tel. 03405-67129 (vragen naar Rudi) of schrijven naar Rudi Beijnen, Prof. de Vrijerlaan 26, 3984 JL Odijk.

Gezocht: Stereo MOD afspeeler voor de SoundBlaster Pro (286, 12 Mhz.), MOD-files, MOD sample sequencer. Ik heb zelf veel MOD-files (ca. 5Mb.). Verder kontakt gezocht met andere SoundBlaster Pro gebruikers.

Joost Nuyten, tel. 05902-2120. De hele week behalve op woensdag van 17.00 t/m 21.00 uur.

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

A-320 Airbus	Fl 149,-	Great Napoleonic Battles	Fl 98,-	Prophecy o/t Shadow	Fl 108,-
A-Train	Fl 139,-	Great Naval Battles	o.A.	Push Over	Fl 98,-
A.T.A.C.	Fl 139,-	Gunship 2000	Fl 139,-	Rampart	Fl 108,-
Aces of the Pacific	Fl 129,-	Gunship 2000 data-disk	Fl 79,-	Realms	Fl 108,-
AmberStar	Fl 119,-	Harpoon 1.2.1	Fl 129,-	Rex Nebular	Fl 139,-
Anc. Art of War at Sea	Fl 59,-	Harpoon Battleset 3, 4 à	Fl 49,-	Secr. Weap. o/t Luftwaffe	Fl 129,-
B-17 Flying Fortress	Fl 139,-	Harpoon Editor	Fl 69,-	P-38,P-80,He 162,DO-335 à	Fl 59,-
Bane of the Cosmic Forge	Fl 129,-	Harpoon Battleset Enhan.	Fl 69,-	Shadow Sorcerer	Fl 98,-
Bard's Tale Constr. Set	Fl 98,-	Harrier Jump Jet	o.A.	Shadowlands	Fl 98,-
Battle Chess	Fl 49,-	Heimdall	Fl 108,-	Siege	Fl 98,-
Battle Isle	Fl 108,-	Hyperspeed	Fl 139,-	Sim Ant	Fl 119,-
Buck Rogers II	Fl 98,-	Indiana Jones IV	Fl 119,-	Sorcerer's Appliance	Fl 119,-
Carriers at War	Fl 108,-	Ishar	Fl 98,-	Spellcasting 301	Fl 119,-
Carrier Strike	Fl 129,-	Larry V	Fl 129,-	Soundblaster 2.0	Fl 299,-
Centurion	Fl 49,-	Laura Bow II	Fl 129,-	Soundbooster Pro	Fl 499,-
Chessmaster 3000	Fl 119,-	Legend of Kyandia	o.A.	Special Forces	Fl 129,-
Civilization	Fl 129,-	Lemmings I	Fl 108,-	Star Trek: 25th Anniver.	Fl 119,-
Conflict: Korea	Fl 108,-	No More Lemmings	Fl 98,-	The Summoning	Fl 119,-
Conflict: Middle East	Fl 108,-	Links 386 Pro	Fl 149,-	Theatre of War	Fl 108,-
Conquest of the Long Bow	Fl 129,-	Lord o/t Rings dl.I, II à	Fl 108,-	Testdrive III ver.2.0	Fl 98,-
Crisis in the Kremlin	Fl 129,-	Lost Files of S. Holmes	Fl 129,-	Testdr.III Road & Car	Fl 49,-
Cruise for a Corpse VGA	Fl 98,-	Lure o/t Temptress UK	Fl 119,-	Their Finest Hour	Fl 98,-
Crusaders o/t Dark Savant	Fl 139,-	The Manager	Fl 98,-	Their Finest Missions	Fl 59,-
Curse of Enchantia	o.A.	Nantis	Fl 149,-	Titus the Fox	Fl 89,-
Darklands	Fl 149,-	Megafortress	Fl 119,-	Treasures o/t Sav.Front.	Fl 98,-
Dark Queen of Krynn	Fl 98,-	Megafortress: Data-disk	Fl 79,-	Twilight 2000	Fl 129,-
Dark Seed	Fl 129,-	Mig-29 Super-Fulcrum	Fl 139,-	Ultima IV,V,VI	à Fl 79,-
Discovery	Fl 119,-	Might & Magic III	Fl 139,-	Ultima IV+V+VI	Fl 129,-
Dungeon Master	Fl 108,-	Might & Magic IV	o.A.	Ultima VII	Fl 119,-
ElviraII UK-Fl 129,-	NL-Fl 139,-	Monkey Island II	Fl 108,-	Ultima 7 data-disk	Fl 69,-
Epic	Fl 108,-	MS-Flightsimulator	Fl 129,-	Underworld	Fl 129,-
Eternam	Fl 119,-	Scenerydisk NL	Fl 98,-	Utopia	Fl 98,-
Eye of the Beholder	Fl 98,-	Obitus	Fl 108,-	Vengeance of Excalibur	Fl 119,-
Eye of the Beholder II	Fl 108,-	Patton Strikes Back	Fl 129,-	Western Front	Fl 108,-
Falcon 3.0	Fl 149,-	Planet's Edge	Fl 129,-	Willy Beamish	Fl 129,-
Falcon: Fighting Tiger	Fl 89,-	The Perfect General	Fl 139,-	Wing Commander I 3½"/HD	Fl 69,-
Fighter Command	Fl 119,-	Police Quest III	Fl 129,-	Wing Commander deLuxe	Fl 149,-
F-117A Nighthawk	Fl 129,-	Populous	Fl 49,-	Wing Commander II	Fl 129,-
Flames of Freedom	Fl 139,-	Pools of Darkness	Fl 98,-	Speech Acc. Disk	Fl 59,-
Gateway	Fl 108,-	Power Hits	Fl 98,-	Spec. Operat. I, II à	Fl 69,-
Global Conquest	Fl 149,-	PowerMonger	Fl 108,-	Wizardry I,II,III,IV à	Fl 59,-
Global Effect	Fl 108,-	Quest for Adventure I	Fl 129,-	Wrath o/t Demon	Fl 108,-
Gods	Fl 108,-	Quest for Glory III	Fl 129,-		

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 niers 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