

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

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

VERSCHIJNT 6X PER JAAR

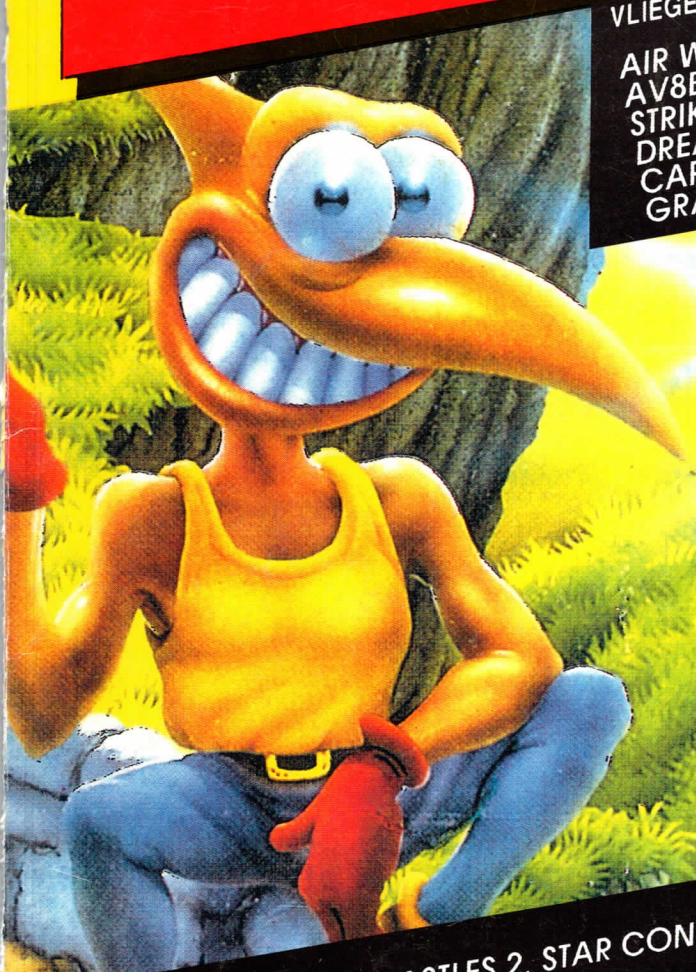
MAART/APRIL 1993

FL. 7,95 / Bfr. 155

GIDS

NR. 18

VLIEGEN, VAREN en RIJDEN op snelle MS-DOS computers:
AIR WARRIOR, ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES,
AV8B HARRIER ASSAULT, HARRIER JUMP JET, F-15
STRIKE EAGLE 3, STUNT ISLAND,
DREADNOUGHTS, TASK FORCE 1942,
CAR AND DRIVER, CRAZY CARS 3, FORMULA ONE
GRAND PRIX.



STRATEGIE:
DUNE 2, CAMPAIGN, CASTLES 2, STAR CONTROL 2.
ADVENTURES:
MAGIC CANDLE 3, ULTIMA UNDERWORLD 2: LABY-
RINTH OF WORLDS,
OF GEWOON LOL!
JOE & MAC CAVEMAN NINJA, PC-SIG GAMES CD-
ROM, UGH!, MARIO IS MISSING



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 BELGIË : COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
 M Sabbestr 39, tel:015-206645 fax:207332
 en COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
 Moerkerksesteenweg 241, fax:050-361655

COMPUTERBOEKEN Top 30 Februari 1993

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke/GWB) 69	
*King's Quest VI Hintbook 25	
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA) 29,50	
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA)29,50	
*Inside Windows NT (MIC) 69	
Werken met Windows 3.1 NL (SYB) 69	
Running Microsoft Excel 4 (MIC) 69	
Basishandleiding WordPerfect 5.1 (BIJ) 15	
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) . 19,50	
Basiscursus MS Windows 3.1 (ACA) .. 29,50	
*Dagger of Amon Ra Hintbook (SIE) 25	
Starten met DOS 5 (GWB) 35	
Werken met de Sound Blaster (SYB) ... 69	
Programmering Windows 3.1 (Petzold/MIC) 119	
Uitme Word 2.0 voor Windows Boek 59,90	
*Understanding Microsoft Access (SYB). 65	
Leren vliegen met Flightsimulator (ACA)38	
Werken met Word 2.0 voor Windows (SYB) 49	
*Het Corel Draw 3.0 Handboek (ADD) . 59,50	
Using Word for Windows 2 (QUE) 69	
*Quest for Glory III Hintbook 25	
*Alles over CorelDRAW! 3 (ADD) 99,50	
Indiana Jones Fate of Atlantis Hint Bk 35	
Using Excel 4 for Windows (QUE) 79	
Uitme Excel 4.0 voor Windows Boek 79,90	
Uitme DOS 5 Geheugenbeheer Boek 49,90	
Adobe Illustrator Ontwerpgids (ADD) . 75	
*Falcon 3: Official Combat Strategy .. 69	
*Running Microsoft Access (MIC) 79	
*SYBEX Games Boek 8: FALCON 3..... 34,50	

<u>DOS 5, OS/2, Windows 3.1</u>
Complete DOS 5.0 Boek NL ... 89
*QuickStart DESQview/QEMM 29
*PC Geheugenbeheer: DOS 5, QEMM 48
Werken met OS/2 2.0 79,50
*280 Windows Tips & Trucs (OET) 59
Windows 3.1 Tools 89,90
Undocumented Windows 3.1 (ADD) 99
Tuning Windows 3.1 (QUE)..... 45
Windows 3.1 Font Book 35
Complete Windows 3.1 Boek (SYB) 99
Windows 3.1 Memory Management 49
OLE Programmer's Reference ... 69
*Inside Windows NT (MIC)..... 69
<u>Programmeren</u>
*DOS and Windows Protected Mode 99
*QBASIC in de Praktijk (OET) .. 69
*Visual Basic Programmeergids 69,50
*PC Techniques C/C++ PowerTools 99
*Running VisualBasic 2.0 Windows 59
*Turbo Pascal 7 Complete Ref. . 79
*Borland C++ Developer's Bible 79
*Borland Pascal Developer's Gde 99
<u>Databases,Ge ntigreerd,Spreadsheets</u>
*Inside Microsoft Access 99
*Understanding Microsoft Access 65
*Running Microsoft Access 79
Using FileMaker Pro 2 Windows 69
Basiscursus MS Works Windows 29,50
WP Works in Theorie en Praktijk 55
*Basiscursus Excel 4 Windows .29,58
*Excel 4.0 Handboek 49,50

<u>WordProcessors, DTP</u>
*280 WordPerfect Tips & Trucs . 59
Word for Windows 2.0 SuperBook 99
*Word voor Windows 2.0 Handboek 69
*QuickStart Ami Pro 3.0 NL 29
*QuarkXPress Windows Guide 59
QuarkXPress Handbook Windows Ed 69
<u>CAD, Graphics, Multimedia</u>
AutoCAD Release 12 Handboek 69,50
Inside MicroStation, 2nd Ed... 79
Basiscursus CorelDRAW! 3.0 29,50
QuickStart WP Presentations NL 29
*Alles over CorelDRAW! 3 99,50
Inside CorelDRAW! 3.0 89
Using PowerPoint 3 Windows ... 79
*Publish Yourself on CD-ROM ... 119
*Complete MIDI boek 99
*Desktop Multimedia Bible 89
<u>Utilities, Netwerken</u>
Inside Windows for Workgroups 89
Using ProComm Plus for Windows 65
Windows WorkGroups Companion . 69
*First Book of PC Tools 8 49
Werken met Norton Desktop 2.0 69
<u>Thuis, Games</u>
*Falcon 3 Complete Handbook ... 79
*Falcon 3 Combat Strategy 69
*SYBEX Games Boek: TRACON II .. 29
<u>Macintosh</u>
*Using FileMaker Pro 2 Mac 65
*Werken met Cubase, deel II ... 25
*Prof. publiceren met QuarkXPress79

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

** Binnenkort verwacht: **
 X-WING PC ca.139
 van LucasFilm!

PC SOFTWARE TOP 20

Scenery Disk Nederland 99	
King's Quest VI 139	
Scenery Disk W Europe. 59	
Flightsimulator 4.0 .. 129	
Aircraft/Scenery Design 89	
Falcon Campaign Disk 1 79	
QEMM 386 6.02 179	
*PCM Scenery Benelux .. 79	
Falcon 3.0 139	
*Aces Pacific DATADISK 79	
*Ultima Underworld II 129	
*Microsoft Access 889	
*Air Traffic Controller 149	
A-Train 129	
Great Naval Battles .. 129	
*Stacker 3.0 349	
A.T.P. 129	
Dagger of Amon Ra 129	
Taal - Rekenen Lesmaker 69	
ChessMaster 3000 Wind. 119	
<u>PC Programmeren</u>	
ObjectVision 2.1 249	
ObjectVision Pro 2.1 749	
Borland Pascal 7.0 .. 749	
Turbo Pascal 7.0 229	
*LCN LOGO 2.00g 313	
*VisualBasic 2.0 Window 389	
*VisualBasic 2.0 Prof.. 979	

PC toepassingen

Inside Stocks beursanal 89
FileMaker Pro Windows 1099
*MS-Works 3.0 DOS UK . 299
WordPerfect Works NL 299
R&R Report Writer 5.0 549
CA-SuperCalc 5.5 UK . 289

PC tekstverwerking,DTP

*Lotus Ami Pro 3.0 NL .1099

PC presentatie

3D Construction Kit 2 149
Corel DRAW 3.0 NL ... 1499
Bitstream Li'l Bits
STAR TREK Font Pack 69
SoundBits for Windows
Hollywood Movie Lines 89

PC CD ROM software

*Musical Instruments .. 199
*HAM Radio 59
*Space Quest IV 139

PC utilities

*BeckerTools 4 189
*CD Speedway (cache) . 229
*Check-It PRO 249
Dashboard for Windows 219
*Origin Screen Saver FX 79
PC Tools 8.0 299
*PC-Kwik Power Pak 3.0 299
Star Trek ScreenSaver 149
Stacker 3.0 349

PC Connectivity

Windows voor Workgroups 499
WinFax Pro 3.0 299
UltraFAX for Windows .. 279

PC Thuis

Autodesk 3D PLAN 149
*EZCosmos 4.0 Windows . 169
*FlasRead 139
*Incredible Machine ... 119
*Strips 1.1 89

PC games

*Ashes of Empire 139
*Air Traffic Controller. 149
*Car and driver 119
*Curse of Enchantia 109
*F-15 Strike Eagle III . 129
*Heaven & Earth 139
*Legends of Valour 119
*Leather Goddesses 2 ... 149
*Line In The Sand 139
*Mario is Missing! 119
*Populous II 119
*SimLife 119
*Stunt Island 129
*Task Force 1942 129
*Tristan - pinball..... 149
*V for Victory II 109

PC voor Flight Simulator

Flight Adventure 586 .. 69
Flight Adventure 701 .. 69
PCM Scenery Benelux ... 79
Rescue Air 911 69

PC TOEBEHOREN

Gravis UltraSound 399
Pro Audio Spectrum 16 539
*ThrustMaster Rudder .. 449
*SoundBlaster 16 ASP .. 679
Microsoft SoundSystem 529
AdLib SoundCard 129
AdLib GOLD 1000 549
<u>Borland Training Video's</u>
VIDEO: Learn Programming
Today w. TurboPascal 119
VIDEO: World of Object
Windows for T-Pasac1. 159
VIDEO: World of Object
Windows for C++ 159

Mac

AccessPC 2.0 219
Excel 4.0 899
MacTools Deluxe 2.0 .. 219
Now Utilities 4.0 299
*Star Trek ScreenSaver. 149
*Falcon MC 159
V for Victory 149
Microsoft Works 3.0 .. 319
*SimLife 119

Amiga

*Wing Commander 99
*SimEarth 119
*SimCity Deluxe 99
*Streetfighter II 85

ST

Sensible Soccer 92/93 79
Lemmings Double Pack . 89

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 VOORJAAR/ZOMER 1993 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

SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA

Software Gids nr. 18 maart/april 1993
Nummer 19 verschijnt begin mei 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.

Hoofdredactie:

Alfred Debels

Postbus 516

8200 AM LELYSTAD

Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:

Jocelyn.

Douwe Bergsma.

Frank Buurman.

Arjan Dasselaar.

Martijn van Gessel.

Bas Janssen.

Henk Riemersma.

Frans Romkema.

Erik Sonnega.

Stijn v.d. Hoogen.

Martijn van Glabbeek.

Adriaan Sonder.

Commerciële advertenties,

incl.abonnementen e.d.:

José Herps

Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:

BETAPRESS, Gilze.

Uit deze uitgave mag alleen geheel of gedeeltelijk

worden overgenomen en/of vermenigvuldigd, dan na voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

ACES OF THE PACIFIC WW2 1946 DATADISK	37
AIR WARRIOR/SVGA AIR WARRIOR	42
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	19
AV8B HARRIER ASSAULT	26
BAT 2	24
BUG BOMBER	4
CAMPAIGN	5
CAR AND DRIVER	45
CASTLES 2	38
CONQUEST OF JAPAN	9
CONTRAPTION	18
COOL WORLD	12
CRAZY CARS 3	9
DALEK ATTACK (DR. WHO)	12
DRAGON'S LAIR 3: THE CURSE OF MORDREAD	43
DREADNOUGHTS + DATA-DISKETTES	34
DUNE 2	44
EURO SOCCER	10
F-15 STRIKE EAGLE 3	22
FORMULA ONE GRAND PRIX	9
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL	10
HARRIER JUMP JET	20
INCREDIBLE MACHINE	8
INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE GAME ..	11
JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION	9
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	36
KGB	40
LEGENDS OF VALOUR	34
LEMMINGS DOUBLE PACK	36
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	7
MAGIC CANDLE 3	28
MARIO IS MISSING	8
PC-SIG GAMES CD-ROM	49
POWERHITS SCI/FI	7
ROBOSPORT	6
ROME AD92	11
SAMPLE PACK (DYNAMIX VERZAMELPAKKET)	49
SHADOW PRESIDENT	13
SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE 2	46
SIEGE UPGRADE/DATADISK: DOGS OF WAR	9
SIMLIFE	35
SPACE QUEST 4 CD-ROM	46
SPELLJAMMER	21
STAR CONTROL 2	16
STAR LEGIONS	17
STUNT ISLAND	14
TASK FORCE 1942	32
UGH!	18
TROLLS	12
ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS ..	48
VALHALLA	49
WOLFENSTEIN 3D: SPEAR OF DESTINY	48
WORDTRIS	4
WWF EUROPEAN RAMPART	6
ZYCONIX	4

AMIGA

BILL'S TOMATO GAME	41
BUG BOMBER	4
CONTRAPTION	18
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	36
POOL	15
ROBOSPORT	6
ROME AD92	11
WWF EUROPEAN RAMPART	6
WING COMMANDER	45
ZYCONIX	4

AMIGA/ATARI-ST

BAT 2	24
CAMPAIGN	5
COOL WORLD	12
DALEK ATTACK (DR. WHO)	12
DRAGON'S LAIR 3: THE CURSE OF MORDREAD	43
EURO SOCCER	10
INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE GAME ..	11
LEMMINGS DOUBLE PACK	36
NO SECOND PRIZE	31
STREET FIGHTER 2	30
TROLLS	12
UGH!	18

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

TIPS: MIGHT & MAGIC 3, ULTIMA 7, ADDAMS FAM.	50
KING'S QUEST 6: OPLOSSING	51
LEGEND OF KYRANDIA: OPLOSSING	53
LEISURE SUIT LARRY 1 GEIN-LIJN	53

DIVERSEN

LOW BUDGET / UPDATE	47
MINI GIDS	55

AMIGA 1200

Vorig jaar zijn we toch wel enigszins teleurgesteld door Commodore. We hadden al allerlei geruchten gehoord over snellere en betere computers, maar wat we kregen viel nogal tegen. De AMIGA 4000 is een schitterende machine, maar voor een select publiek, dat persé de kwaliteiten van dit apparaat zoekt, want voor het bedrag dat hiervoor neergeteld moet worden (ca. FL. 6000,=) is legio te koop vandaag de dag.

De tweede afknapper kwam met de 500+ en de 600. Niet dat deze computers niet leuk of niet goed zijn, maar beide apparaten hebben niets opzienbarends te bieden en zijn weinig meer dan opgepepte 500-jes, zodat we nog steeds geen alternatief hadden om de 'zware' pakketten van de PC op te draaien.

Met de komst van de AMIGA 1200 - begin dit jaar - is dit nu allemaal weer goedge maakt. Deze machine is beduidend sneller dan de 500, maar toch redelijk (en concurrerend) geprijsd. De 1200 heeft een snellere processor (de Motorola 68EC020) met een klok van ruim 14Mhz. plus een nieuw en sneller

videogedeelte. 256 Kleuren bij verschillende resoluties is nu de normaalste zaak en we hopen dan ook snel PC-VGA conversies te zien met de volle grafische kwaliteiten. De behuizing is ongeveer gelijk aan die van de 500; dus ook hier een 3.5" diskdrive aan de zijkant. Standaard wordt de computer geleverd met 1Mb. geheugen en intern is er een aansluiting voor een (helaas dure) harddisk.

Al met al loopt dit machientje gemiddeld 2,5 keer zo snel als de A500 en kunnen we voorlopig op spelgebied weer even voort. Alles dat tot nu toe op de A500 te traag liep (grafische adventures, flight-simulators e.d.) zal op de 1200 probleemloos draaien; laat nu de softwarehuizen maar komen. Op geluidsgebied is niets veranderd, maar dat was voor spelsoftware op de Amiga ook niet echt nodig.

NEO GEO

Van dit front dan maar meteen het slechte nieuws: met de spelconsole van dit merk is het in Nederland alweer afgelopen. De importeur is gestopt met deze spelcomputer en de bezitters van dit apparaat zijn (voorlopig) aangewezen op verkoopadressen

in de ons omringende landen. De software voor dit apparaat is Duitsland in ieder geval volop leverbaar is. Dat was dus kort maar krachtig.

ATARI FALCON 030

Ook Atari komt met een nieuw alternatief: de Atari Falcon 30. Een snelle processor; de Motorola 68030 met een klok van 16Mhz. en geheel nieuw geluid; maar liefst 16-bits stereogeweld. Ook het grafische gedeelte is nieuw en ook bij deze machine krijgen we nu minimaal 256 kleuren bij diverse resoluties.

SOFTWARE

Wat software betreft zit het met de Amiga 1200 wel snor. Het eerste pakket is al leverbaar: WING COMMANDER (zie elders dit blad). De Atari bezitters in Nederland zullen al gemerkt hebben, dat het met de spelsoftware hier niet zo best gaat. Er zijn nog maar een paar titels leverbaar. Wie de Falcon 030 aanschaf zal op het gebied van spelsoftware voorlopig in ons land niet veel tegenkomen.

Alfred.

EEN ABONNEMENT IS VOORDELIGER EN JE MIST GEEN NUMMERS.

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

Een volledig jaarabonnement kost FL. 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. mei 1993 (Software Gids nummer 19) is verkrijgbaar door FL. 28,= over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: BFR. 560,- 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. mei 1993 (nr. 19) voor FL. 28,=.

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 10

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, RAILROAD TYCOON, THEIR FINEST HOUR, WHEELS OF FIRE, PROFLIGHT, GODS, DEMONIAK, 3-D CONSTRUCTION KIT, GOLDEN AXE, CORPORATION, WILLY BEAMISH, LARRY 5, WORLDS AT WAR, BILL & TEDS EXCELLENT ADVENTURE, TEST DRIVE 2 THE COLLECTION, BATTLE CHESS FOR WINDOWS, RULES OF ENGAGEMENT, WRATH OF THE DEMON, WIZARDRY 4 & 5, PHANTASY BONUS EDITION, KNIGHTS OF LEGEND, POOL OF RADIANCE, GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER, COMMAND H.Q., CASTLE VANIA, STORMLORD, LINKS, MIGHT & MAGIC 3, POLICE QUEST 3, F-117-A NIGHTHAWK, A-10 TANK KILLER v1.5, BATTLE MASTER, NOVA-9, POOLS OF DARKNESS, VENGEANCE OF EXCALIBUR.

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

SOFTWARE GIDS NUMMER. 11

ELF, GEM'X, FLIGHT OF THE INTRUDER, KING'S QUEST 5, LOTUS TURBO CHALLENGE 2, CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS, ULTIMA 6, THUNDERHAWK, CRUISE FOR A CORPSE, MEGA LO MANIA, MIG 29 SUPER FULCRUM, SHADOW SORCERER, THE SIMPSONS, VIRTUAL REALITY 2, SPEEDBALL 2, THE GAMES WINTER CHALLENGE, TEAM SUZUKI, MEGATRAVELLER 2: QUEST FOR THE ANCIENT, SEARCH FOR THE TITANIC, THE IMMORTAL, THE OREGON TRAIL, MILLENNIUM 2200: RETURN TO EARTH, BLUES BROTHERS, KALEIDOSKUBUS, BOSTON BOMB CLUB, ROADWAR, MIGHT & MAGIC 3, SUPER SIM PACK, SPACE 1889, WING COMMANDER 2, MEGA FORTRESS, GUNSHIP 2000, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (PREVIEW), ACTION STATIONS, WHITE DEATH, BATTLE COMMAND, SPELLCASTING 201: THE SORCERER'S APPLIANCE.

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

SOFTWARE GIDS NR. 12

SILENT SERVICE 2 update, THE FIRST SAMURAI, PEGASUS, DE TAS, FINAL FIGHT, ALIEN BREED, BARBARIAN 2, LEANDER, TERMINATOR 2, SUPER SPACE INVADERS, HEIMDALL, POPULOUS 2, SIMANT, ELVIRA 2, ELVIRA THE ARCADE GAME, MONKEY ISLAND 2, EYE OF THE BEHOLDER 2, LAFFER UTILITIES, FALCON 3.0, DUSK OF THE GODS, CIVILIZATION, CONAN THE CIMMERIAN, CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST OF THE LONGBOW, STRIKE 2, BUCK ROGERS 2, TUNNELS & TROLLS, SUPER TETRIS.

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

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

SOFTWARE GIDS NR. 13

STACKER 2.0 (HARD)DISK UTILITY, BATTLE ISLE, HARE RAISING HAVOC, SUPER SPACE INVADERS, BATTLETECH 2, THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION, FLOOR 13, 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.

SOFTWARE GIDS NUMMER 16

THE DARK HALF, GREAT NAPOLEONIC BATTLES, FALCON 3.0 FIGHTING TIGER + 3.01 UPDATE, ASHES OF EMPIRE, THE TWO TOWERS (LORD OF THE RINGS 2), GRAND PRIX UNLIMITED, TETRIS CLASSIC, DEMON BLUE, CLIK CLAK, DUNGEON MASTER, GUY SPY, SUPAPLEX, SECOND FRONT, WESTERN FRONT, THE CARL LEWIS CHALLENGE, MANTIS, B-17 FLYING FORTRESS, CARRIERS AT WAR, SIEGE, ETERNAM, LINKS 386 PRO, THEATRE OF WAR, HOOK, NICK'S PICKS, PUSH OVER, GLOBAL CONQUEST, GATEWAY, DARKLANDS, QUEST FOR GLORY 1: UPDATE VGA VERSIE, QUEST FOR GLORY 3: PREVIEW, SPACE CRUSADE, HARPOON UPDATE, DESIGN YOUR OWN RAILROAD, F-117A STEALTH FIGHTER 2.0, RED BARON MISSION BUILDER, THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, TOYOTA CELICA GT4 RALLY, NFL FOOTBALL, DAVID LEAD-BETTER'S GOLF, PREMIERE, WIZKID, ZOO.

PC CD-ROM: JUKEBOX, PC GAME ROOM, LOOM, SECRET OF MONKEY ISLAND.

OPLOSSINGEN: RISE OF THE DRAGON, INDIANA JONES 4, MEAN-STREETS, SPELLCASTING 201.

HARDWARE: PRO AUDIO SPECTRUM 16 EN AD LIB GOLD 1000 GELUIDSKAARTEN, THRUSTMASTER FLIGHTCONTROL & WEAPON-CONTROL.

SOFTWARE GIDS NUMMER 17

ATAC, SCRABBLE (DELUXE EDITION) FOR WINDOWS, SPELLCASTING 301: SPRING BREAK, UTOPIA: THE CREATION OF A NATION, CAPTIVE, TANK, AIR COMMANDER, COMBAT CLASSICS, ELF, JIMMY WHITE'S 'WHIRLWIND' SNOOKER, GREAT NAVAL BATTLES, PLAN 9 FROM OUTER SPACE, THE SUMMONING, PALADIN 2, RISKY WOODS, STRATEGY MASTERS, LASER SQUAD, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, THE LEGEND OF KYRANDIA, KING'S QUEST 6, MIGHT & MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN, AMAZON: GUARDIANS OF EDEN, COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL, ALONE IN THE DARK, CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (WIZARDRY 7), HOME ALONE 2, BUNNY BRICKS, WAX WORKS, ROBOCOP 3, MOONSTONE, CURSE OF ENCHANTIA, AN AMERICAN TAIL: FIEVEL GOES WEST, SUMMER CHALLENGE, HUMANS, INCA, GOBLIINS 2, WEEN, JOHNNY CASTAWAY: SCREENSAVER FOR WINDOWS, TAKE A BREAK: CROSSWORDS FOR WINDOWS, AIRSUPPORT, LOTUS TURBO CHALLENGE 3, AQUATIC GAMES, SHADOW OF THE BEAST 3, PINBALL FANTASIES, VIKINGS, ROAD RASH.

NEO•GEO: KENNISMAKING MET DE HARDWARE, BLUE'S JOURNEY, SOCCER BRAWL, WORLD HEROES, MAGICIAN LORD.

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN: WOLFENSTEIN 3-D: PLATTEGRONDEN, SPELTIPS VOOR GATEWAY, LAURA BOW 2: TIPS, CODES PUSHOVER.

HARDWARE: GEMINI JOYSTICK VOOR DE PC, JE MUIS IS JE WAPEN: 5 MUIZEN IN DE STRIJD.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANK-NUMMER 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.

WORDTRIS SCRABBLETRIS ?

Softwarehuis: Spectrum Holobyte.

PC & compatibles, min. 640Kb., Hercules, CGA, EGA, VGA, Tandy 1000.

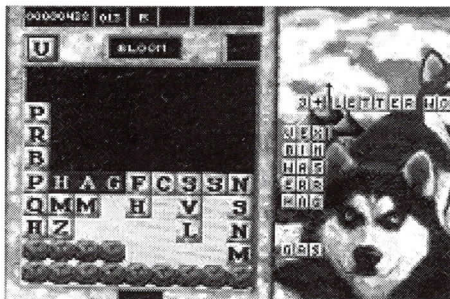
Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1 of 2.

Diskettes: 3.5DD" of 5.25"HD.

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

Richtprijs: FL. 119,=



WORDTRIS is een variant op het beroemde spel TETRIS en komt van hetzelfde softwarehuis en van dezelfde makers. Spel, uitvoering, variaties, bediening etc. etc. zijn allemaal gelijk aan het originele spel en het enige verschil zit 'm dan ook in de neerdalende blokjes. Deze zijn niet gekleurd en in verschillende vormen uitgevoerd zoals bij TETRIS, doch hebben één formaat (een vierkant) en bevatten een letter. Met deze letters moet je onderin het beeld woorden vormen en afhankelijk van de moeilijkheidsgraad moeten deze woorden uit minimaal 3, 4 of 5 letters bestaan. Het spel heeft wat dit betreft ook veel weg van SCRABBLE, want woorden mogen zowel horizontaal als verticaal worden gevormd en dezelfde letters kunnen voor meerdere woorden gebruikt worden.

Het zal duidelijk zijn dat het overzien van de beschikbare letters en het vormen van woorden hiermee -voordat de steen geheel is gedaald- een lastige klus is, die heel wat meer denkwerk kost dan het aansluiten van blokjes met slechts enkele keuzemogelijkheden zoals bij TETRIS. Daarbij komt nog dat het programma de Engelse taal gebruikt, dus de kennis van deze taal moet zeer goed zijn. Omdat het spel moeilijk is hebben de makers de 10 levels (hier de valsnelheden) aangepast en gaan we in het eerste level heel rustig van start.

Met twee spelers kan gekozen worden tussen spelen om beurten, spelen naast elkaar of tegen elkaar (head to head). Om tegen elkaar te spelen heb je twee computers met een (nul)modem nodig. Voor wandelende encyclopedieën is de mogelijkheid aanwezig om een tijdslimiet bij het spel op te geven, maar de gemiddelde speler zal het zonder extra opties al moeilijk genoeg vinden.

Beeld en geluid zijn netjes en minder opwindend dan het spel zelf. De bediening is probleemloos. Net als bij TETRIS zijn er enkele afwijkende blokjes, die enige opties geven om een eventuele sleur te voorkomen.

SCRABBLETRIS zou een uitstekende naam voor die spel zijn, maar rechten (©, ® of ™) voorkomen, dat een dergelijke naam gebruikt mag worden voor commerciële doeleinden.

Alfred.

BEELD: 7

GELUID: 7

SPELKWALITEIT: 9

DOCUMENTATIE: 7

PRIJS: 6

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

GEWOON EEN KLOON: ZYCONIX

Softwarehuis: Accolade.

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

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1 of 2.

Diskettes: 3.5".

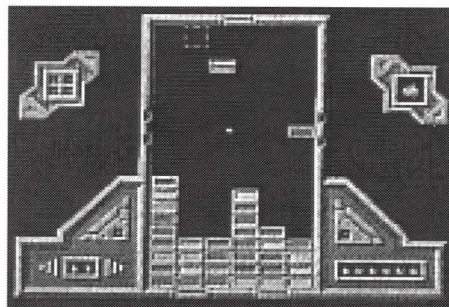
Roland, AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 89,=

Amiga: FL. 69,=



Bij dit spel is TETRIS gecombineerd met een ander speltype, n.l. 'Drie op een Rij'. Ook bij dit spel -net als bij WORDTRIS- enkelvoudige blokjes, maar nu niet met een letter doch gekleurd. Het gekleurde blokje moet (horizontaal of diagonaal) aansluiten op blokjes met dezelfde kleur om te zorgen dat ze verdwijnen, want als de kolommen vol zijn, dan is dit spel (net als andere TETRIS-varianten) afgelopen. Ondanks de diverse opties (die het spel soms wat doen lijken op SUPER TETRIS), de 4 spelvarianten en de 9 snelheden haalt deze kloon het niet bij het origineel of bij andere klonen en varianten. Het spel is veel té eenvoudig en té doorzichtig. Omdat het spel slechts werkt met kleuren en niet met vormen, die gekanteld moeten worden voor ze beneden aankomen, wordt het spel al na enkele minuten saai. Daarbij komt nog dat de handleiding slecht en onvolledig is, zodat er teksten in staan die geen betrekking hebben op het spel en omgekeerd kom je in het spel dingen tegen die je in de handleiding niet te-



rugvindt. Ondanks de zeer redelijke prijs blijft dit spel ver achter bij de concurrenten, want in het Public Domain en ShareWare circuit kun je dergelijke spellen -met vergelijkbare kwaliteiten- voor ca. FL. 10,= op de kop tikken.

Alfred.

BEELD: 6

GELUID: 7

SPELKWALITEIT: 4

DOCUMENTATIE: 2

PRIJS: 4

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

BUG BOMBER

Softwarehuis: Kingsoft.

PC & compatibles, EGA, VGA.

Keyboard/joystick.

Aantal spelers: 1-4.

Diskettes: 3.5".

AdLib.

Richtprijs: FL. 69,=

Ook uitgebracht voor Amiga.



Dit is weer zo'n ouderwets gezellige puzzel met maar liefst 1600 velden. Bij deze puzzel bestuur je een poppetje in een speelveld van 11x15 vakjes. Door het plaatsen van mijnen, bommen, hindernissen en bliksemschichten moet je de vijand blokkeren of vernietigen en door het leggen van eieren kun je proberen 'hulptroepen' aan te maken. Wanneer alle vijanden verdwenen zijn ga je naar een volgend level.

Leuk, lastig, aardige muziek en dito plaatjes. Een blijvertje dat altijd weer gespeeld kan worden.

Alfred.

BEELD: 7

GELUID: 6

SPELKWALITEIT: 8

DOCUMENTATIE: 3

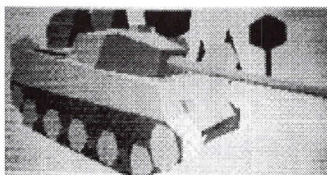
PRIJS: 7

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

Campaign

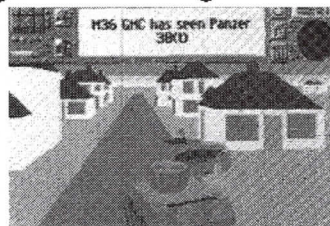
Softwarehuis: Empire.
PC & compatibles, min.
640Kb., DOS 2.0 of hoger,
EGA, VGA, MCGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=
Amiga/Atari-ST: FL. 119,=

Het programma wordt voorafgegaan door een introductieverhaal. Hiervoor heb je extra geheugen nodig. Op de Amiga min. 1Mb. en op een PC min. 1Mb. EMS geheugen. Op een PC zonder EMS-geheugen vervalt bij het spel ook nog een deel van de animaties en het geluid.



Het onderwerp van het spel is de oorlogvoering in de Tweede Wereldoorlog, waarbij de Russische steppe, de woestijn en D-Day stranden als voorbeeldscenario's al zijn voorgeprogrammeerd. In principe is met het spel de gehele 2e Wereldoorlog na te spelen, zij het dat het bouwen van de scenario's geruime tijd in beslag zal nemen. Het spel wordt geleverd in een bijzonder klassiek en duur aandoende doos. In deze doos vinden we een nette handleiding, een bijzonder uitgebreid boekje waarin alle voertuigen, die in de 2e Wereldoorlog hebben rondgreden staan beschreven, replica's van een aantal posters uit die tijd en een landkaart van het D-Day gebied in Normandië. De handleiding is duidelijk en maakt een onderscheid tussen snelstarten (Quick guide to campaign) en een zeer gedetailleerde uitleg van spelmogelijkheden en speltechnieken. Tijdens het lezen van het boekje voor de eerste keer viel mij al op, dat veel spelelementen in het handboek nogal eens herhaald worden. Normaliter is dat een goede didactische methodiek, maar in dit geval lijkt het erop dat het spel niet zoveel te bieden heeft. Hetgeen ook bleek bij een eerste kennismaking met het programma.

De speler opent -na het spel opgestart te hebben- een campaignmap die bestaat uit een aantal wegen, steden, rivieren



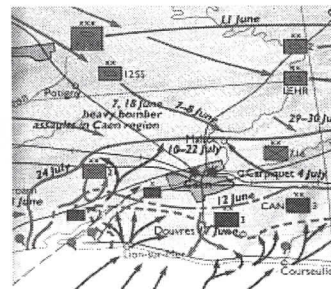
en productiecentra. In het geval van een voorgeprogrammeerd scenario staan de eenheden, welke de speler ter beschikking heeft, al op het veld vermeld. Weergave van het veld en de details is voor Empire blijkbaar een probleem geweest, want eenheden worden aangegeven als een gele, blauwe of grijze stip, waar een eenheidsnaam bij staat vermeld. Alles is low-res weergegeven in slechts enkele kleuren (16 of minder) en detaillering wordt er ook met de "zoom" optie niet beter op. Dit is bijzonder vervelend, omdat eenheden verplaatst moeten worden door de eenheid aan te klikken, waarna een lijn getrokken moet worden naar de bestemming. Bij slechts drie eenheden op het veld is het mij al meermalen gebeurd, dat ik bij het zoeken van een eenheid de routelijnen van de andere eenheden aanklikte en daarmee foutieve routes weggaf aan de verkeerde eenheden. Het in- en uitzoomen is een onwerkbaar crime en wordt vergezeld door een primitief geluid van brekende glazen en omvallende vuilnisbakken. Naast het eigenlijke slagveld vindt de speler de bedieningsruimte, waarop een groot aantal iconen is geplaatst voor de besturing op het slagveldniveau (eenheden als divisies, luchtmachtquadrons, beheersing van productiecentra). Een groot probleem heb ik gevonden in het feit dat het gebruikersinterface zo slecht werkte (ook op een andere PC met andere muis geprobeerd) en de functionaliteit van de commandostructuur (ikonenmenu's) zo slecht in elkaar steekt, dat ik bijna mijn muis aan gort heb gedrukt.

Het grote bezwaar van de schermweergave is, dat deze niet met muis scrollt (tegenwoordig toch niet meer zo'n sinecure), dat de eenheden te moeilijk te "taggen" zijn en dat de detaillering van het veld en de legeronderdelen minimaal is.

Na een vermoeiende exercitie had ik nog maar één hoop: tactisch, dus tankpeloton tegen tankpeloton, vliegtuigen boven het hoofd, vuursteun

bulderend, mijnevelden leggend; knokken!...

Ik zoek dus naar de mogelijkheid om naar een lager niveau te gaan en mijn eenheden te gaan indelen in verkenninggroepen, speerpuntformaties en flankformaties. Dit blijkt niet mogelijk te zijn. Bij het naslaan in de handleiding kom ik erachter, dat ik me pas met de eenheden mag bemoeien zodra deze op vijandelijkheden zijn gestuit. Dat dit nergens op slaat en dus naar mijn gevoel de term "Simulatie" falsifieert, mag blijken uit het feit dat geen enkele divisiecommandant een divisie in marsverband door het landschap laat rollen zonder enige vorm van een verkenningsscherm of voorhoede-eenheden, min of meer ingedeeld naar type voertuig (snelheid, wendbaarheid etc.). Ten einde raad laat ik een divisie in volle vaart op een woonoord (grijze vlek) inlopen om vijandelijkheden te ontlokken. En ja hoor. Het programma meldt mij "10 division about to go into combat". Een scherm opent zich analoog aan het "strategische" scherm (links 2/3 veld, rechts 1/3 iconen), waarop onderaan mijn divisie (alle 30 voertuigen) keurig staat opgesteld als een rij gele kikkervisjes. Zodra de pauze (ZZZZ) ikoon wordt bevoerd, gaan de kikkervisjes alle kanten op en worden ze één voor één door rode kikkervisjes afgeknald. Met veel moeite kom ik erachter, dat een ikoon met een boompje erop betekent dat ik het commando mag overnemen over een tank. Leuk, maar welke toetsen ik ook indruk (3x handleiding nagelezen) zie ik alles rijden, behalve mijn tank. Blijkt later dat ik uit dit menu moet naar een instelmenu om de automatische piloot uit te zetten. Dat had ik ook beter kunnen laten, want nu ontstaat er een soort botsautootjespel tussen Panzerjaeger, Tigers, Shermans en vele andere tanks, die op zich best goed zijn afgebeeld, maar elkaar slechts kunnen raken als ze een stijve twintig meter van elkaar af staan. Geen vizier, geen richtapparaat, geen munitiekeuze. Van achteren op de tank kijkend kunnen we de tank draaien, de koepel draaien en de loop op en neer laten gaan. En dat met een onwerkbaar accuratesse. Tot overmaat van ramp wordt iedere explosie vergezeld van een luidende bel of een "dong", die de aanschaf van mijn Soundblaster totaal overbodig of zelfs onwenselijk maakt. Een aardig onzindetail is dat de lichtst bewappende



tank in het spel (Stewart 37mm kanon) de zwaarste tank van het spel (Koenigstiger) met één schot buiten gevecht stelt. Larie.

Uit de tank gestapt probeer ik nog de kikkervisjes in groepen in te delen, routes of targets aan te geven. Maar hier geldt hetzelfde als in het andere scherm. Voor een nieuwe bestemming van een tank of een groep tanks moet ik drie of vier keer op de muis slaan voordat er iets gebeurt en als het zover is, is de vijand alweer vertrokken. Ten einde raad geef ik het bevel om terug te trekken, waarop de computer het overneemt en real-time alle voertuigen naar de onderste rand van het gebied laat rijden. Dit zonder dat er nog een voertuig verloren gaat of er verder iets gebeurt, dus waarom het spel niet meteen wordt afgebroken en de speler vijf minuten naar beneden druipende kikkervisjes moet aanzien, weet ik niet. Niet veel zaaks in ieder geval.

De makers hadden een goed concept in handen. Samen spel tussen artillerie, luchtsteun, mobiele eenheden, productiecentra, aanvoerconvooien etc. Een indeling van het spel naar macro- en micro-oorlogvoering, zodat de speler zelf kan kiezen hoe het spel aangepakt moet worden. Een bijzonder uitgebreid bestand aan afbeeldingen van en gegevens over de verschillende voertuigen. De mogelijkheid om zelf terreinen en scenario's te maken in de scenario editor. En zo zijn er wel meer dingen. Het uitwerken van het concept om er een speelbaar geheel van te maken, een goede interface en een aardige afwerking van grafische mogelijkheden, geluidswaergave en realiteitszin, bleek niet meer mogelijk te zijn. Vergeleken met TEAM YANKEE (1/2) regelrecht een prul. Als simulatie is zelfs "Sands of fire" nog beter, al is deze een respectabel aantal jaartjes ouder. Team Janken 3?

Douwe.

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

Multi-Computer, Multi-Player: real Multimedia !

ROBOSPORT

NIET ALLEEN WINDOWS

De kreet Multimedia houdt niet veel in, maar het softwarehuis Maxis heeft met dit spel een produkt gemaakt dat veel meer bij deze naam aansluit. ROBOSPORT wordt ook uitgebracht voor Amiga en Macintosh computers. Via een modem kunnen deze computers en de MS-DOS machines (onder Windows) dit spel besturen. Uiteraard moet op de Amiga wel de Amiga-versie draaien en op de Macintosh de versie voor deze machine. Verder kan het spel ook gebruikt worden op een netwerk mits dit systeem NetBIOS gebruikt; 4 machines kunnen dan gekoppeld worden.

De versies voor Amiga en Macintosh kosten eveneens FL. 99,=

ROBOSPORT

Softwarehuis: Maxis.

PC & compatibles, min. 80286/12Mhz., min. 2Mb. RAM, Hercules, EGA, VGA, MCGA, Super-VGA, harddisk, DOS 3.1 of hoger, Windows 3.0 of hoger in Standard of Enhanced mode.

Keyboard/muis.

Aantal spelers: 1-4.

Diskettes: 3.5" + 5.25"HD.

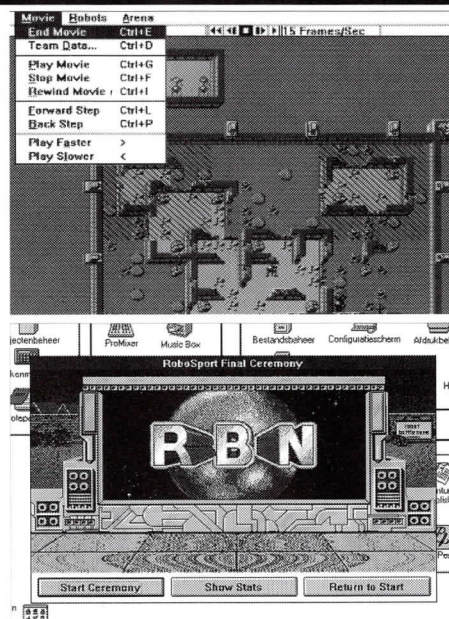
Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 99,=

ROBOSPORT is een strategiespel met zeer veel spelelementen en spelkwaliteiten, maar grafisch is het wat simpel ondanks het gebruik van hoge resolutie VGA. De bediening is eenvoudig, de installatie een fluitje van een cent, maar het spel zelf is lastig en minder geschikt als snel tussendoortje zolang je niet enige ervaring hebt opgebouwd.

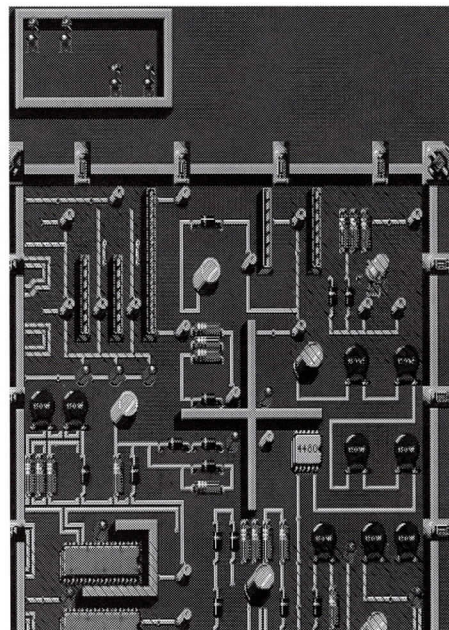
Er zijn 5 speltypes, 5 moeilijkheidsgraden, 4 spellengtes, en arena's (achtergronden). Er kan met 4 spelers gespeeld worden of met één of meerdere computerpartijen. Het is bij dit spel mogelijk om in teamverband op te treden, dus 2 tegen 2 spelers is mogelijk. Het spel heeft standaard 24 'slagvelden' maar wie hieraan niet genoeg heeft kan zelf manipuleren met deze velden, zodat alles bij elkaar ruim 2000 mogelijkheden ontstaan om een spel op te zetten. Omdat onder Windows wordt gedraaid kunnen de speelvelden afgedrukt worden op de reeds geïnstalleerde printer, mits deze grafische afdruckmogelijkheden heeft.

Elke partij heeft een thuisbasis met 4 tot 8 robots. Deze robots moeten geprogrammeerd en bewapend worden, waarna ze op pad gestuurd kunnen worden om te vechten en terrein te veroveren. Dit ge-



beurt in beurten zodat iedere speler evenveel kans heeft. Het spel heeft iets weg van een schaakspel waar het gaat om het op de juiste manier manipuleren met de robots. Elke zet kan op de achtergrond verwerkt worden of getoond worden met een 'movie' (animaties) en veel fraaie geluidseffecten. Alle zetten kunnen bewaard worden en als geheel afgedraaid worden met ROBOPAYER, een tweede programma dat samen met ROBOSPORT onder Windows wordt geïnstalleerd.

Voor dit spel moet je absoluut een liefhebber zijn van strategiespellen. Een echte fanaat hoeft je echter niet te zijn, want



daarvoor is het spel te speels opgezet. De beelden zijn aardig, maar de geluiden en spelmogelijkheden zijn zeer goed. Door de vele keuzemogelijkheden is ieder spel weer net ietsje anders te maken, zodat ROBOSPORT niet gauw zal vervelen. Ben je enigszins ingespeeld, dan kan het spel ook uitstekend gebruikt worden om een eenvoudig spelletje als tussendoortje te spelen. Bij het spel zit een uitstekende handleiding en de prijs is zeer redelijk voor wat je -zowel op het scherm als in de doos- geboden krijgt.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



WWF EUROPEAN RAMPAGE

Softwarehuis: Ocean.

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

Keyboard/joystick.

Aantal spelers: 1 of 2.

Diskettes: 3.5".

AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 99,= Amiga/Atari-ST min.

1Mb. geheugen. Richtprijs: FL. 79,=

Het spel is zowel in en op de doos alsmede op het beeldscherm opgesierd met (gedigitaliseerde) foto's van bekende 'worstelaars' van de WWF (World Wrestling Fe-

deration). Wie deze shows van de TV kent zal waarschijnlijk -net als ik- enthousiast op dit pakket reageren, maar als we na al het moois aan de buitenkant eindelijk aan het spel zelf beginnen, dan stort het hele WWF-wereldje in elkaar. Wat een knoeiwerk! Vechtspellen op een 8-bits spelcomputer zijn vele malen beter dan wat hier wordt afgeprutst. Een ramp!

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



Verzamel de teksten of spaar de plaatjes....

POWERHITS SCI-FI

Softwarehuis: Activision.
PC & compatibles, min.
10Mhz. AT, min. 640Kb., hard-
disk.
CGA/EGA/VGA/MCGA.
Diskettes: 3.5"HD + 5.25"HD.
AdLib.
Richtprijs: FL. 98,=

POWERHITS SCI-FI is een verzamelpakket met 5 titels, waarvan er drie afkomstig zijn van Activision en 2 van Infocom. Het zijn allemaal oude spellen uit 1989 en voornamelijk in EGA (16 kleuren). De 10Mhz. AT is noodzakelijk voor de traagste spellen uit het pakket, de rest draait ook op een 8 of 10 Mhz. XT. Op een XT zullen enkele spellen dus wat schokkerig lopen, op een 386 of nog snellere machine zullen enkele spellen gewoon veel te snel draaien en daarvoor vrijwel onspeelbaar zijn.

PROPHECY

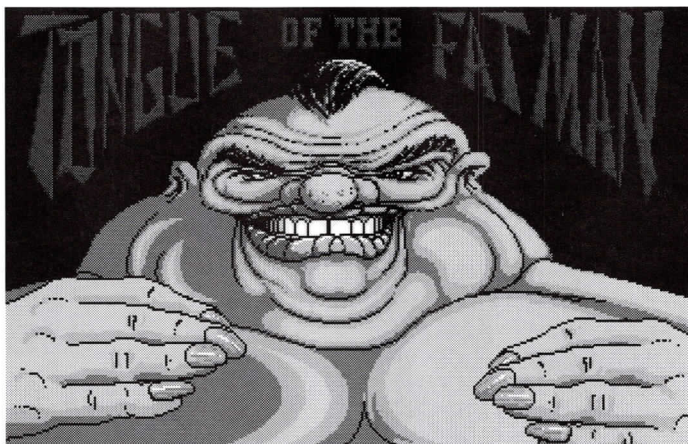
Dit is een arcade adventure



waarbij het speelveld van bovenaf wordt bekeken. Er zijn 28 figuren, 60 wapens, 7 dungeons en er wordt veel magic gebruikt. Het spel is gebaseerd op de oude Ultima's met soortgelijke velden en spelelementen. De snelheid is via menu en toetsenbord regelbaar, zodat het programma op een 25Mhz. AT nog prima loopt. Geluid is alleen hoorbaar via de interne speaker; beeld en spelkwaliteit zijn goed.

TONGUE OF THE FATMAN

Dit is een arcadespel rond gevechten in een arena, waarbij ook weddenschappen op de vechters afgesloten kunnen worden. In de ring kom je allerlei vechtsporten tegen,

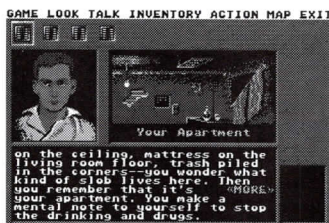


waarbij enkele ook gebruik maken van wapens. De beelden zijn in VGA, de achtergronden zijn zeer fraai, muziek hoor je via Adlib en gedigitaliseerde spraak via Soundblaster. Het spel is aardig, maar duidelijk achterhaald. Dit programma is minder geschikt voor XT's.

DEATHTRACK

Ook hier weddenschappen afsluiten, maar dan nu op autoraces waarbij alles geoorloofd is om de tegenstanders van de weg af te krijgen. Met het verdiende geld kun je in winkels je auto verbeteren of wapens kopen (mijnen, handgranaten of munitie voor boordwapens). De beelden zijn EGA, muziek en geluidseffecten hoor je via een geluidskaart (mits deze aanwezig is) en de snelheid is aan te passen aan de computer. Het spel is speelbaar vanaf 10 Mhz XT's t/m 25Mhz. AT's. Niet geschikt voor 386DX/486 processors.

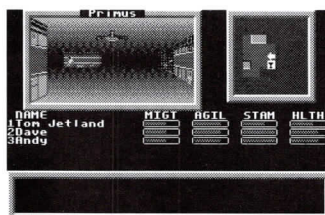
CIRCUIT EDGE



Dit programma hebben we reeds beschreven in Software Gids nr. 3. Het is een klassiek adventure dat zich afspeelt in de straten, bars, winkels en andere gebouwen in de stad Algiers. De beelden zijn EGA, muziek kan via een AdLib kaart en de processorsnelheid is voor dit soort spellen nauwelijks belangrijk. Toen (sept. 1990) kreeg het spel een prima beoordeling. Nu is het allemaal wat gedateerd, maar de

spelkwaliteit blijft natuurlijk goed en het spel heeft auto-mapping.

MINES OF TITAN



Nog een adventure. Nu een science-fiction verhaal, dat zich afspeelt op een maan van Saturnus. Je beweegt je over het oppervlak, door de steden, onder de grond in kelders en

tunnels. Overal vind je gebouwen, winkels, bars etc. Het spel is in EGA zonder muziek, maar wel met auto-mapping (de kaart vind je rechtsboven in het scherm. De beelden zijn eenvoudig en er is veel tekst. Het adventure is echter nog steeds aardig.

KONKLUSIE

Vijf spellen voor deze prijs is een leuke aanbieding, mits de spelkwaliteit goed is en dat is bij dit pakket zeker het geval. Daarbij komt nog dat de originele handleidingen gebundeld zijn in een nieuw boek van 160 pagina's, waarin ook tips, kaarten en andere afbeeldingen zijn overgenomen. De liefhebber die geen grafische hoogstandjes verlangt heeft met dit pakket een leuke verzameling die goed is voor vele maanden speelplezier.

Alfred.

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

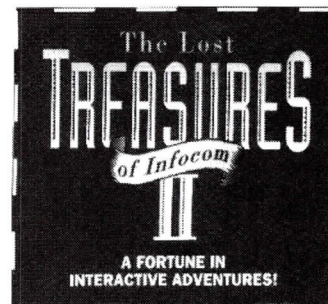
Beschikbaar gesteld door D+S Software.

11 TEKSTADVENTURES

Softwarehuis: Infocom.
PC & compatibles, min. 512Kb.
Keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" + 5.25".
Richtprijs: FL. 208,=

Dit is alweer het tweede deel in de serie "The Lost Treasures Of Infocom". De recensie van het eerste deel (zie Software Gids nr. 15) was zeer lovend en ook dit deel komt er weer goed vanaf. Het pakket bevat 11 titels:

BORDER ZONE, A MIND FOREVER VOYAGING, PLUNDERED HEARTS, BUREAUCRACY, CUTTHROATS, HOLLYWOOD HIJINX, SEASTALKER, SHERLOCK, WISHBRINGER, TRINITY, NORD AND BERT
Allemaal weer tekstadventures in een volle en mooie doos (maat XL) met de verzamelde handleidingen in een boek van ruim 120 pagina's plus apart nog wat kaarten, plattegronden, tips etc.
Systeemeisen worden nauwe-



lijks gesteld (grafische kaart is ook niet nodig) maar het oude 'ANSI.SYS' wordt gebruikt, dus zal door sommigen weer in de CONFIG.SYS moeten worden opgenomen.

Uiteraard moet je liefhebber zijn van tekstadventures, maar de fanaat zal alweer in z'n nopjes zijn met dit zeer fraai uitgevoerde pakket van Infocom. Het enige nadeel is de prijs. Het eerste deel kost FL. 149,= wat nog best acceptabel is, maar ruim FL. 200,= voor tekstadventures is toch wel erg veel geld; al zijn het er 11.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

THE INCREDIBLE MACHINE

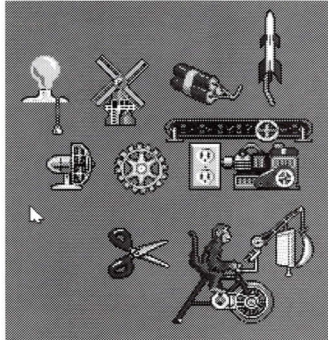
THE INCREDIBLE MACHINE

Softwarehuis: Sierra.
PC & compatibles. Min. 386SX,
min. 640Kb., VGA, harddisk,
muis.

Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.

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

Richtprijs: FL. 139,=-

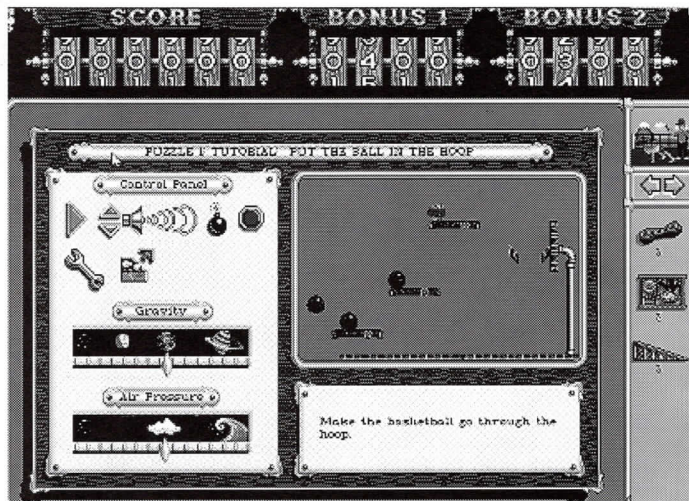


THE INCREDIBLE MACHINE is een zeer origineel puzzel-programma van Sierra. Nu eens niet schuiven met letters, kleurtjes, blokjes of wat er verder allemaal al verzonnen is voor puzzelspellen. Bij dit spel moet een machine samengesteld worden uit verschillende onderdelen. Hierbij moet je niet denken aan motoren, tandwielen en kettingen, maar aan allerlei vreemde en minder vreemde onderdelen, waarmee tot nu toe nog nooit een machine is gebouwd. Het lijkt me het beste om een voorbeeld van zo'n machine toe te lichten i.p.v. een ellenlange verhandeling over alle onderdelen en hun mogelijkheden.

Opricht: ballonnen laten knappen.

Laat een blaasbalg tegen een ballon blazen, plaats een schaar dusdanig dat de weggeblazen ballon tegen de punten van de schaar kapotknapt. Met een machientje, aangedreven door een muis in een tredmolen, wordt een tennisbal op het handvat van een andere blaasbalg gemikt. Deze blaasbalg blaast de ballon in het tandwiel van de 'muizenmotor' waarna ook deze ballon knapt.

Zo moeten 75 puzzels met behulp van kanonnen, lampen, fietsjes, dieren, etc. etc. opgelost worden, waarbij je de beschikking hebt over 45 ver-



schillende onderdelen. Heb je aan 75 puzzels niet voldoende, dan kun je met een editor zelf machinepuzzels bijmaken. Je bent daarbij wel gebonden aan de 45 onderdelen.

De beelden zijn allemaal in VGA 16-kleuren hi-res (640x480), dus zeer scherp met veel details en ruimte voor vele machine-onderdelen. Langs de rand van het speelveld lopen nog wat tellers waarop o.a. de score is af te lezen. Bij het spel overall muziek en leuke geluidseffekten bij de diverse machine-onderdelen. De besturing geschiedt geheel met de muis en is uiterst eenvoudig. Het programma houdt automatisch je prestaties bij in een tabel en geeft ook nog passwords zodat je niet opnieuw hoeft te beginnen als je al enkele puzzels hebt opgelost.

Er is een off-disk beveiliging

met enkele 'foutjes'. Zo heeft het doosje op het scherm een clowntje, terwijl dit doosje in de beveiliging dicht is en heeft een lamp een trekkoordje dat in de beveiliging ontbreekt. Niet te lang zoeken maar gewoon het meest voor de hand liggende plaatje gebruiken. De handleiding is leuk, erg speels, maar daardoor wat onoverzichtelijk. De puzzels lijken in het begin moeilijk omdat het allemaal nogal ongewoon is. Na enige oefeningen gaat het aanmerkelijk beter, al zul je geen echt eenvoudige opdrachten tegenkomen.

Alfred.

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

MARIO IS MISSING!

MARIO IS MISSING

Softwarehuis: Mindscape.
PC & compatibles. Min.
12Mhz. AT, min. 640Kb.,
VGA, harddisk.

Keyboard/muis.

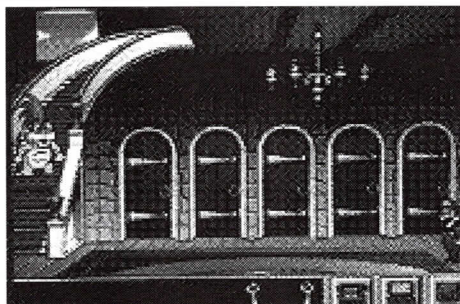
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.

AdLib.

Richtprijs: FL. 139,=-

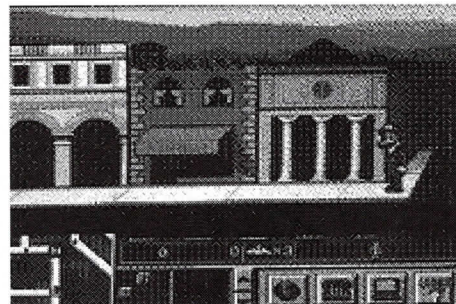


Op de doos zien we Luigi van de Mario Brothers en de kreet "International Nintendo Licensed Product" zodat we in eerste instantie de indruk kregen dat we "The Mario Bros." nu eindelijk ook eens op de PC zouden kunnen bewonderen. Als we de doos omdraaien blijkt dat het niet om het bekende platformspel gaat, maar ook hier krijgen we nog geen goede indruk



van wat we op het scherm kunnen verwachten. Pas in de handleiding lezen we de introductie, gericht aan de ouders van de kinderen die dit spel gaan spelen. MARIO IS MISSING is een educatief spel voor de kleintjes om hiermee spelenderwijs geografische en culturele kennis op te doen over diverse landen verspreid over de gehele wereld.

Zijn we de teleurstelling te boven, dan zitten we hier uiteindelijk met een leuk en mooi spel voor een heel beperkt publiek (althans in ons land): kleine kinderen met goede kennis van de Engelse taal. Het spel is goed, erg eenvoudig en het scherm heeft veel teksten en multiple-



choice vraagstukken.

Een echte 'instinker' als je alleen op de doos afgaat, want met de bekende spellen van de Nintendo-consoles heeft dit spel -op enkele namen na- weinig te maken! Het educatieve deel is goed, de rest van het spel is aardig. Het pakket is te duur.

Alfred.

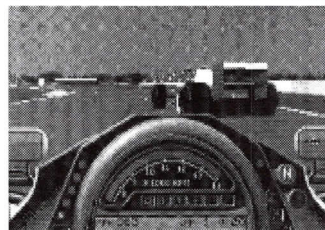
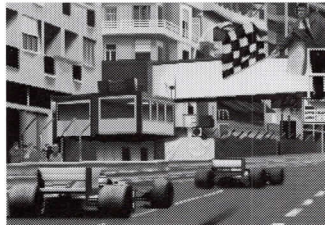
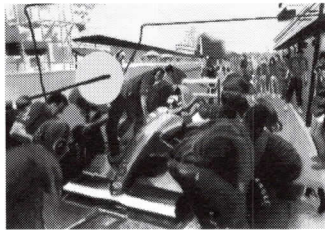
BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Even bijpraten...



FORMULA ONE GRAND PRIX
Softwarehuis: Microprose.
PC & compatibles, min. 80286
 16 Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0 of
 hoger, VGA, MCGA, harddisk.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=



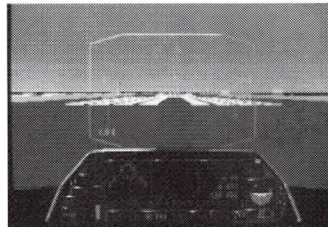
In Software Gids nr. 13 kun je de recensie lezen van deze racesimulator, die toen (mei 1992) voor de Amiga werd uitgebracht. De PC versie is zondermeer goed waar het gaat om beelden, mogelijkheden, besturing etc. etc. Vergeleken met de Amiga-versie blijft de scrolling iets achter en uiteraard is het geluid minder, al is dit via een Soundblaster geluidskaart zeer redelijk. De simulator is verder prima en met een 80386-33Mhz. processor kun je alle details inschakelen en goed rijden. Pas op een 486 processor kun je de werkelijkheid enigszins benaderen waar het de snelheden aangaat. De scrolling blijft net iets beneden peil en verbetert niet met een snellere processor.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION

Softwarehuis: Velocity.
PC & compatibles, min.
 12Mhz.80286, min. 640Kb.,
 DOS 2.1 of hoger, CGA, EGA,
 VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5DD" + 5.25"HD.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 159,=



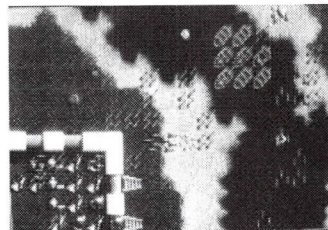
JET FIGHTER 2 is alweer een wat oudere flight simulator waarvan je de recensie kunt vinden in Software Gids nr. 8 (juli 1991). Toen werd het programma zeer goed beoordeeld en het kan nu ook nog best meekomen. Uiteraard is dit programma nog niet gemaakt voor de huidige 'high-end' machines, zodat ook de bezitters van een AT hiermee nog prima kunnen vliegen en wie een 386 machine onder deze simulator zet kan z'n hart ophalen.

I.p.v. het apart uitbrengen van een datadisk en een hintboek heeft dit softwarehuis een geheel nieuw pakket op de markt gebracht. Het programma is iets bijgeschaafd, maar niet wezenlijk veranderd. Verder krijg je nu een datadisk met de bijbehorende handleiding en het boekje 'A Guide For Advanced Users'. Buiten nieuwe missies bevat de disk ook nog een nieuw vliegtuig; de F-22 Lightning 2 ATF. De simulator is eenvoudig in gebruik, dus het hintboek heeft niet echt veel toe te voegen aan de originele handleiding. Al met al een heel aardig pakket.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SIEGE UITBREIDING: DOGS OF WAR

Softwarehuis: Mindcraft.
PC & compatibles, min. 80286-
 12Mhz., min. 640Kb., VGA,
 harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5DD"+5.25"HD.
**Roland MT-32/LAPC-1, AdLib,
 Sound Blaster.**
Richtprijs: FL. 59,=



DOGS OF WAR is een uitbreiding voor SIEGE en werkt niet zonder dit programma. Bij gebruik van een Soundblaster kaart en geluidseffekten is minimaal 1Mb. geheugen nodig. Met deze disk wordt het hoofdprogramma tevens geschikt voor het gebruik via een (nul)modem. Bij modemgebruik heb je minimaal een 386 machine nodig met minimaal 2Mb. geheugen!

Verder brengt deze disk nog enkele kleine wijzigingen aan in het hoofdprogramma en bevat de software enkele aanvullingen. Zo heb je 16 nieuwe types troepen tot je beschikking en zijn er 6 nieuwe kastelen. Met de 24 nieuwe scenario's is dit een uitstekende uitbreiding en verbetering van het originele spel.

De recensie van het spel staat in Software Gids nr. 16 en vanwege de extra mogelijkheden via een modem geef ik de spelkwaliteit een puntje meer.

Aanrader!

Beschikbaar gesteld door D+S Software

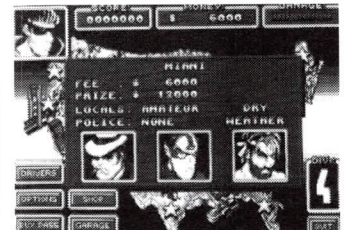
CRAZY CARS 3

Softwarehuis: Titus Software.
PC & compatibles, min.
 512Kb., joystick, EGA, VGA.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=

CRAZY CARS 3 is -net als SIEGE- nog niet zo oud en staat eveneens beschreven in Software Gids nr.16. Deze PC versie is vrijwel geheel gelijk aan de Amiga versie en in de doos is alleen een velletje papier bijgevoegd met wat aanvullende informatie voor de MS-DOS versie.

Het programma loopt redelijk op een 10 Mhz. AT, al moet je dan wel de 16-kleuren versie van VGA of EGA activeren. Voor 256 kleuren VGA heb je 16Mhz. of meer nodig. Het spel kan vastlopen bij gebruik van memory-managers zoals QEMM386, dus als dit gebeurt de computer opstarten zonder geheugenbeheerder.

CRAZY CARS 3 is uitstekend aangepast aan de PC en de scrolling is dan ook prima; net zo goed als op de Amiga en dat zien we niet vaak. De besturing en de rest van het grafische deel zijn goed en gelijk aan



de Amiga versie. Het is dan ook extra jammer dat het geluid aanmerkelijk minder is omdat alleen de AdLib synthesizer wordt ondersteund en wie een beetje op de hoogte is met spelsoftware weet dat het geluid van een motor via de trompet van een synthesizer afschuwelijk klinkt. Buiten de geluidseffekten is het gehele verhaal uit nr. 16 ook op deze versie van toepassing.

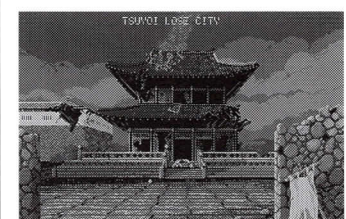
BEELD: 8
GELUID: 5
SPELKWALITEIT: 7
DOCUMENTATIE: 9
PRIJS: 7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

CONQUEST OF JAPAN



Softwarehuis: Impressions.
PC & compatibles, min.
 16Mhz., min. 640Kb., DOS 3.0
 of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"+5.25".
AdLib.
Richtprijs: FL. 108,=



PAS OP! Dit is weer een instinker, want het is niets anders dan het spel SAMURAI, THE WAY OF THE WARRIOR in een nieuw jasje met een nieuwe naam. De recensie van dit spel kun je lezen in Software Gids nr.14. Het nieuwe jasje heeft het spel niet beter gemaakt, maar wel een pluspunt is de nieuwe documentatie. I.p.v. één slechte handleiding zit de doos nu vol met overzichtelijk en begrijpelijk leesvoer. Wij waren duidelijk niet de enigen met kritiek op dit punt.

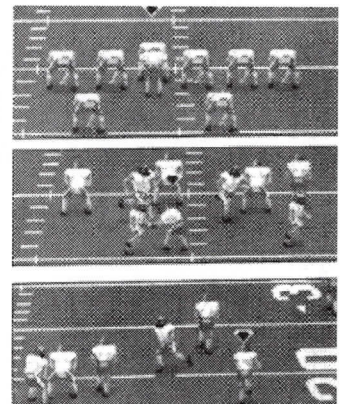
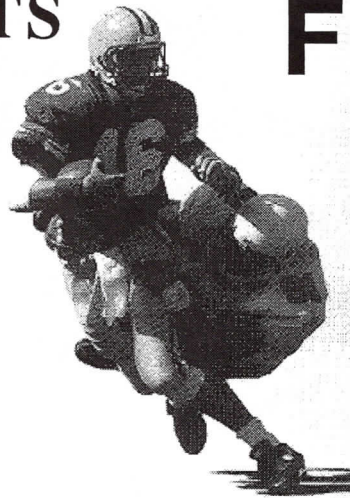
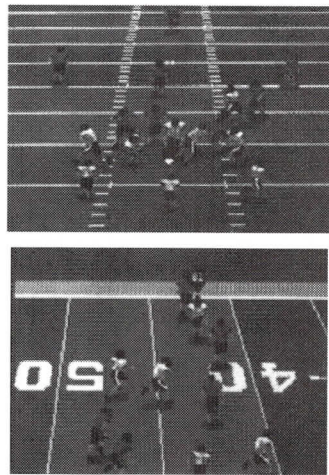
Verbeteringen zijn altijd welkom, maar het wordt vervelend als deze gekoppeld worden aan een andere naam.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

FRONT PAGE SPORTS

Football

Softwarehuis: Sierra/Dynamix.
PC & compatibles, min.
80386SX, min. 640Kb., DOS 5.0
of hoger, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of 2 spelers.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib,
Sound Blaster, Sound Blaster
PRO, Pro Audio Spectrum,
Thunderboard.
Richtprijs: FL. 139,=

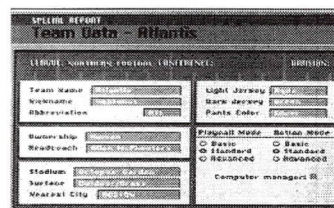
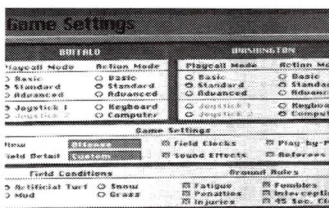


Bovenstaande configuratie is een absoluut minimum. Aanbevolen is 2Mb. RAM, HIMEM.SYS en een memory manager zoals EMM386 of QEMM386. Bij gebruik van een Soundblaster of compatible geluidskaart krijg je gedigitaliseerde geluidseffekten en spraak. Het arcadegedeelte van het spel is in VGA (320x200) met 256 kleuren en het statistische deel in 16 kleuren hi-res VGA (640x350).

Dit spel is zeer uitgebreid en wordt vergezeld van een ruim 100 pagina dikke handleiding, die je absoluut nodig hebt om met alle menu's om te kunnen gaan. Het spel is zo lastig omdat het op verschillende manieren gespeeld kan worden. De menu's bevatten om te beginnen al 9 velden, 45 spelers die tegelijkertijd actief kunnen zijn, 200 'reserve' spelers en ruim 300 groepen met statistieken. Zelf kun je ze tijdens het spelen aanvullen tot 28 teams met max. 1400 spelers, waarbij je bij al deze spelers de eigenschappen kunt instellen.

Beeld en geluid zijn schitterend (8000 'frames' met animaties!) maar zonder Soundblaster (of compatible) kaart mis je een heleboel van de sfeer van het spel. De besturing van de menu's is goed, maar het arcadegedeelte is zeer lastig te spelen; ook als je langer bezig bent. Gelukkig kun je hier keuzes maken en je eigen aandeel in het veld beperken of uitbreiden. De liefhebbers van deze sport zullen waarschijnlijk al een soortgelijk spel in hun bezit hebben, zodat ik enkele punten op een rijtje zal zetten om deze groep in staat te stellen te beoordelen of de aanschaf van dit nieuwe spel de moeite waard is. Heb

guurtje door jou kan worden bediend; zoals dit gebruikelijk is bij andere sportspellen waarbij met teams wordt gespeeld. Het zal duidelijk zijn dat de leek hiermee moeite zal hebben en met deze groep wordt ook geen rekening gehouden. De handleiding bevat geen spelregels of uitleg over het rugbyspel zelf. Er wordt vanuit gegaan dat je het spel -en de regels- goed kent!



je nog geen footballspel in huis, maar ben je liefhebber en op de hoogte van de regels, dan is dit een uitstekend

guurtje door jou kan worden bediend; zoals dit gebruikelijk is bij andere sportspellen waarbij met teams wordt gespeeld. Het zal duidelijk zijn dat de leek hiermee moeite zal hebben en met deze groep wordt ook geen rekening gehouden. De handleiding bevat geen spelregels of uitleg over het rugbyspel zelf. Er wordt vanuit gegaan dat je het spel -en de regels- goed kent!

Beeld en geluid zijn schitterend (8000 'frames' met animaties!) maar zonder Soundblaster (of compatible) kaart mis je een heleboel van de sfeer van het spel. De besturing van de menu's is goed, maar het arcadegedeelte is zeer lastig te spelen; ook als je langer bezig bent. Gelukkig kun je hier keuzes maken en je eigen aandeel in het veld beperken of uitbreiden. De liefhebbers van deze sport zullen waarschijnlijk al een soortgelijk spel in hun bezit hebben, zodat ik enkele punten op een rijtje zal zetten om deze groep in staat te stellen te beoordelen of de aanschaf van dit nieuwe spel de moeite waard is. Heb

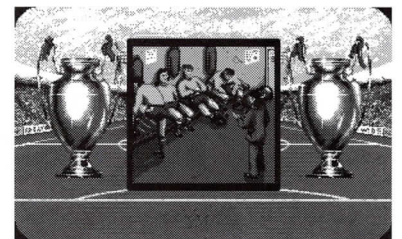
	FRONT PAGE SPORTS	JOHN MADDEN 2	MIKE DITKA	NFL PRO LEAGUE
SPELTYP:	AKTIE+STATISTIEK	AKTIE+STATISTIEK	AKTIE	STATISTIEK
COMPETITIE TEAMS:	8,10,12,18,28	GEEN	28	28
SEIZOENEN:	DOORLOPEN D	1	1	1
SPELERS AKTIEF:	45+2	>50	32	45
SPEL EDITOR:	200 spellen	180 spellen	132 spellen	GEEN
WEERSINVLOEDEN:	UITGEBREID	BEPERKT	GEEN	UITGEBREID
STATISTIEKEN:	350 GROEPEN	1 GROEP	GEEN	200 GROEPEN
INSTANT REPLAY:	9 HOEKEN	VARIABEL	4 HOEKEN	GEEN

pakket voor je. Je zult echter de Engelse taal daarbij ook nog goed moeten beheersen, want scherm en handleiding staan vol vakjargon.

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

EURO SOCCER

Softwarehuis: Flair Software.
PC & compatibles, min.
16Mhz.AT, min. 640Kb.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 69,50
Ook uitgebracht voor Atari-ST/Amiga met min. 1Mb. en joystick.



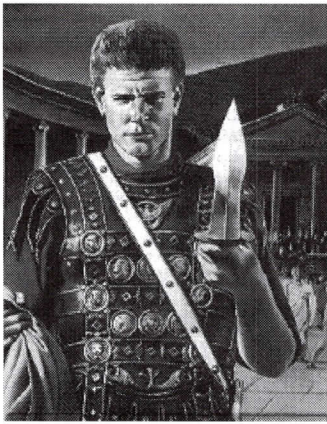
Bij dit voetbalspel gaat het alleen om de actie. Management en statistieken ontbreken geheel. Net als bij vergelijkbare spellen geeft een pijl het figuurtje aan dat je kunt bedienen om de bal te spelen. Jammer genoeg heeft dit spel op alle onderdelen weinig te bieden. Het programma maakt alleen gebruik van 16 kleuren (ook in VGA), de animaties zijn zwak en het geluid is een-

voudig; vooral op de PC. Het spel zelf is eveneens eenvoudig, want er zijn weinig spel-mogelijkheden: je kunt alleen

de bal spelen in de met de cursors of joystick aangegeven richting. Geen slidings, tacksels, kopballen o.i.d. Ondanks de lage prijs heeft dit spel te weinig kwaliteiten om tegenwoordig mee te komen met de concurrenten.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



**ROME AD92
THE PATHWAY TO POWER**

Softwarehuis: Millennium.
PC & compatibles, min. 80286AT, min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, VGA, MCGA.
Keyboard, muis.
Diskettes: 3.5".
Aantal spelers: 1.
Soundblaster, Adlib, Roland.
Richtprijs: FL 129,50.

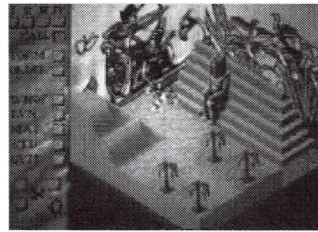
We hebben hier te maken met een Role Playing Game in de stijl van Populous en Powermonger. Rome AD92 is een variant met een glimlach en een knipoog.

Het verhaal van het spel is dat jij de rol van de slaaf Hector overneemt. Je ziet dus dat we wel erg onderaan de ladder moeten beginnen. Van de huisbaas krijgt Hector de opdracht om een rolschrift bij Seganus de Consul af te geven. Dit is dan eigenlijk het begin van het avontuur voor Hector, op zoek naar meer aanzien in de maatschappij van toen.

De besturing van het spel is geheel met de muis te doen, waarbij tevens op het linkerdeel van het scherm een paar uitvoeringen staan zoals: begroeten, vechten, stelen etc. De items die we onderweg tegenkomen en oppikken worden weer zichtbaar gemaakt als je denkt deze te kunnen gebruiken. Het aanwijzen en het gebruiken van zaken gaat uitstekend. Tijdens je zoektocht kom je erg veel figuren tegen. Velen daarvan zijn collega slaven, die eigenlijk allemaal te herkennen zijn aan hun kleding. Als je een gesprek aangaat met personen, wordt dit leuk weergegeven d.m.v. het soort tekstballoonnetje. De teksten in deze ballonnen zijn bijzonder leuk, wat menig gebruiker met een glimlach zal waarderen. Het ondervragen van de goed gedetailleerde figuren in het landschap of in het dorpje, is voor jou als slaaf van groot belang.

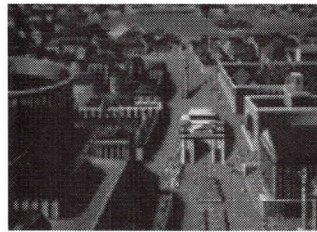
Ik kwam er dan ook al snel achter waar de Consul woonde. Duurt de zaak met Hector een beetje te lang, dan zul je via de geluidskaart horen dat er slecht weer op komst is, wat samen gaat met lichtflitsen en donderslagen. Gelijk daarop vindt er

ROME^{AD}92



een vulkaanuitbarsting plaats, wat het einde van het dorpje en van Hector betekent....

Wat het landschap aangaat kunnen we genieten van zeer fijne details. Alles wat er ook maar in voorkomt, zoals gebouwen, hekken, bomen, soldaten, plantsoenen, dieren etc. is een lust voor het oog. Kom je in een omgeving waar fonteinen stromen, dan kun je dit beluisteren via de luidsprekers. Ook het duiken in een zwembad is duidelijk te horen. Deze kleine details maken het spelen van dit spel tot een plezierig geheel. De personen die we tegenkomen, kunnen we bekijken met een optie uit het linkergedeelte van ons menu. We krijgen nu een foto van de persoon te zien, met daarbij wat deze is en wat zijn of haar eventuele rang kan zijn.



Het spel is niet echt moeilijk in het begin, wat voor ons eigenlijk een aanmoediging is om het verder te proberen. Via de Map optie, die bijzonder goed weergeeft waar en wat elk gebouw is, kunnen we ons optimaal oriënteren. Het mooie van deze kaart is, dat ook de mensen hierop zijn weergegeven, zodat je kunt zien waar ze naartoe gaan. Ook is het mogelijk een plaats aan te wijzen op de kaart, waarna Hector in één keer naar de aangewezen plek loopt of rent.

Het doel van het spel is dus het beklimmen van de positieladder. Als slaaf moet je er voor zorgen in die kringen te komen, die opzien baren in het Romeinse wereldje. Door veel te luisteren, te volgen en te vragen, kom je steeds verder in het spel. Het verrijdelen van gemene streken

zou misschien de eerste goede opzet zijn om een stap hogerop te komen.

KONKLUSIE

Voor de liefhebbers zeker de moeite waard. De graphics zijn prima en met een geluidskaart erbij zit je helemaal goed. De animaties tijdens het spel zijn leuk om te zien. Deze korte stukjes worden op groot formaat weergegeven; daarna zie je alles weer van bovenaf. Volgens de doos kunnen we dit spel met 1 speler spelen, maar na het opstarten werd er gevraagd of er meerdere spelers mee wilden doen. Men kan dit spel via een setup in 4 talen spelen.

De bewegingen van de figuren zijn lekker vlot, misschien een beetje houterig in het wandelen, maar al met al toch goed te noemen. Ik kan je dit RPG, annex strategiespel van harte aanbevelen en ik weet zeker dat je het niet in 1 week uit zult spelen.

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

INDY 4, THE ACTION GAME.

Softwarehuis: US GOLD.
PC & compatibles, min. 512Kb., VGA en EGA.
Keyboard, muis, joystick.
Diskettes: 3.5" DD.
Aantal spelers: 1.
Adlib, Soundblaster.
Prijs: FL 99,-

AMIGA: A500, A1000, A3000 min. 1Mb., joystick.
Richtprijs: FL. 79,-

Een paar duizend jaar geleden verzong Atlantis naar de zeebodem. Met het verdwijnen van Atlantis verdween ook de grootste kracht op aarde. Helaas hebben de Nazi's het verloren rijk weer ontdekt en zullen zij zeer binnenkort een bom in hun bezit hebben, die de 2e Wereldoorlog in een kwartier beëindigt, totdat onze welbekende Indiana Jones weer eens op komt draven in dit action game.

Let op! We hebben hier NIET te maken met het ADVENTURE, maar met het aktiespelletje en dit is een verschil van dag en nacht! Kon je bij het Adventure genieten van fraaie grafische plaatjes, dan kun je dat bij dit pakketje wel vergeten. De resultaten zijn niet om van de daken te schreeuwen en zijn zelfs in VGA ver onder de maat. Bezoeken we als eerste level van de 6 het Casino,



dan kun je hier meteen beleven dat de achtergrond er maar matig uitziet. Op een andere lokatie is de achtergrond bruin en heeft Indy dezelfde kleur. Het besturen van Indy of z'n vrouwelijke collega is ook niet een van de simpelste zaken. Het minst slecht ging het nog via het keyboard en met de muis was het helemaal niet te doen, maar misschien is dat wel een kwestie van wennen.

Het spel heeft diverse levels, doch alvorens je een volgend level bereikt hebt moet je links en rechts klappen uitdelen en gebruik maken van je zweep of de rondslingerende items. De twee hoofdfiguren, Indy en Sophia, zijn beiden apart te activeren.

De graphics konden stukken beter en vooral de achtergrond t.o.v. de kleur van Indy is slecht uitgekozen. Sophia is goed waar te nemen. De akties in het spel bestaan uit schoppen, schieten en slaan. Het gebruiken van items zoals bij het "overzeilen" via een katrol met kabel naar de andere zijde, is een onderdeelje

dat nog wel aardig is. Al met al zijn we van USGOLD beter gewend.

VERSCHIL AMIGA/PC

Helaas voor mij -en vele andere Amiga gebruikers- heeft dit spel ook op deze computer weinig kleurrijks te bieden. De kleuren op de PC (VGA 16 color) zijn beter dan op de Amiga. Wat het geluid aangaat, zitten we met de Amiga iets beter. Met de PC versie in het Casino hoor ik alleen het geratel van de roulettetafel. Bij de Amiga hoor je geen tafel, maar wel stemmen van het publiek, dat echter niet zichtbaar aanwezig is.

Net als (arcade)deel 3 is dit weer Flutje Jones.

Henk Riemersma.

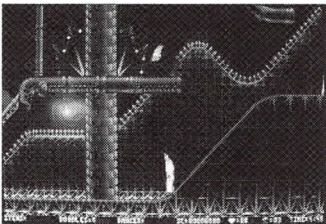
	AMIGA	PC
BEELD:	5	5
GELUID:	7	6
SPELKWALITEIT:	5	5
DOCUMENTATIE:	7	7
PRIJS:	5	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



COOL WORLD

Softwarehuis: Ocean.
PC & compatibles, min.
80286AT, min. 640Kb., VGA,
harddisk.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=
Ook uitgebracht voor Amiga
en Atari-ST.



Dit spel is gebaseerd op de gelijknamige film van Paramount Pictures over een cartoonist die verantwoordelijk is voor deze 'Cool World' in één van z'n strips. Het programma begint dan ook met aardige plaatjes, maar eenmaal aangeland bij het spel zelf knappen we weer af, zoals dat regelmatig gebeurt bij spellen die het moeten hebben van een filmtitel.

COOL WORLD is niet meer dan een aardig platformspelletje met als grootste nadeel het gebrek aan variatie. 16 rondes lang moet je vrijwel hetzelfde doen om het spel uit te krijgen: geld verzamelen, met genoeg geld deurtje door, spulletjes

verzamelen in de ene 'wereld' en monsters opzuigen met een vulpen in een ander veld, deurtje weer terug door en hetzelfde in level 2,3,4 etc. De achtergronden, monsters, items en teksten verschillen nauwelijks in de diverse levels. Het spel is wel lastig, want je moet snel handelen, maar verder zeer saai. Op de Amiga en de ST zijn er volop spellen in dit genre die leuker, beter en mooier zijn, dus de bezitters van deze machines hoeven echt niet wakker te liggen van het feit dat deze titel nog aan de verzameling ontbreekt.

Voor de PC zijn er nog niet al teveel arcade- en platformspellen en onder deze gebruikers zullen er vast wel een paar rondlopen, die bij het woord platform meteen naar de winkel vliegen om weer een nieuwe titel aan te schaffen. Pas dus op... heel aardig in het begin, maar zeer weinig variatie, dus de verveling kan al snel toeslaan. De prijs is erg hoog voor zo'n eenvoudig spelletje.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

TROLLS

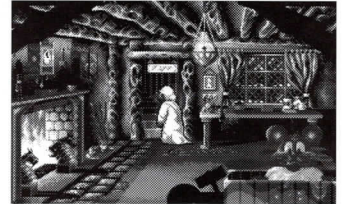
TROLLS

Softwarehuis: Flair Software.
PC & compatibles, min.
640Kb., min. 8Mhz.AT, EGA,
VGA.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1???
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 69,=
Ook uitgebracht voor Amiga
500(+), 600 en 1200 met min.
1Mb. geheugen en Atari-ST
520/1040.



De fabrikant die een 8 Mhz.AT als minimum configuratie opgeeft is zeer optimistisch, want met uitgeschakelde achtergrondkleuren loopt het spel op zo'n AT echt veel te traag. Met 16 Mhz. gaat het aanmerkelijk beter. Wil je de achtergrondkleuren erbij hebben, dan zul je een snellere machine moeten hebben of een Amiga, c.q. Atari-ST.

Trolls is een zalig platformspel met veel kleur, leuke figuren, prettige geluidjes en veel items, bonussen en special powers. Om het spel extra lastig te maken is bij de besturing



van het hoofdfiguurtje gekozen voor een glijbaan effect: overal waar je terechtkomt moet je rekening houden met het door-glijden van het poppetje, zodat het uitkienen van een sprong erg lastig wordt. Uiteraard went dit snel als je geen andere spellen ter afwisseling speelt, maar dan ben je toch al een tijdje bezig. Wanneer je een ronde uitgespeeld hebt, moet je zelf op zoek naar de uitgang om in een volgend level te komen. Zoals gebruikelijk bij dit soort spellen extra levens, verborgen doorgangen en bonusvelden.

Lekker ongecompliceerd, vriendelijk geprijsd maar toch een nadeeltje: de beveiliging is slecht, want er wordt regelmatig naar een woord in de handleiding gevraagd dat gewoon niet bestaat.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

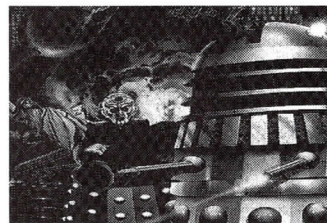
DALEK ATTACK

Softwarehuis: Admiral.
PC & compatibles, min. 80286
16Mhz., EGA, VGA.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 59,50
Ook uitgebracht voor Amiga
en Atari-ST.

Op de doos en in de handleiding van dit spel komen we ook de naam DOCTOR WHO van de inmiddels zeer belegen televisieserie tegen en als we het spel eenmaal opgestart

hebben blijkt dit ongeveer even bejaard te zijn. De speelvelden hebben 16 kleuren maar alles er omheen is nog in 4 kleuren CGA op de PC. Wanneer op de PC een joystick is aangesloten vervalt de keuzemogelijkheid om met 1 speler te spelen en moet je altijd 2 spelers activeren. Wil je alleen spelen dan zul je 1 speler gewoon dood moeten laten gaan of omschakelen naar het toetsenbord, waarbij de joystick dan losgekoppeld moet worden.

Eenmaal op weg blijkt het een heel eenvoudig schietspel te



zijn dat zeer slecht is geconverteerd naar de PC (afkomstig van de C64?). De besturing is hopeloos, het scrollen wordt sterk beïnvloed door de hoeveelheid 'sprites' op het scherm en het schieten gaat streepje voor streepje alsof je met een blaaspijpje bezig bent. En dat anno 2254, het jaar waarin het verhaal zich afspeelt. De achtergronden zijn daarentegen best aardig en het geluid is goed. Op de Amiga gaat het alle-

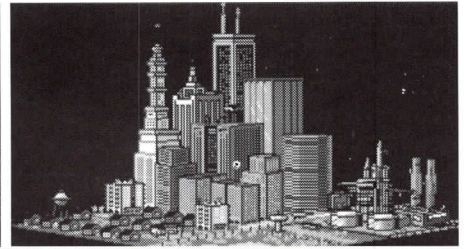
maal aanmerkelijk beter en is het spel zelfs speelbaar door de betere besturing, maar ook hier blijkt duidelijk dat we een sterk achterhaald programma in handen hebben.

Het spel is al met al best lastig en boeiend, maar sterk verouderd, grafisch te eenvoudig en duur en dan heb ik het over de Amiga en Atari-ST versies. Op de PC is het vrijwel onspeelbaar en voor deze machine geef ik dan ook geen oordeel in cijfers.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

Shadow President



SHADOW PRESIDENT

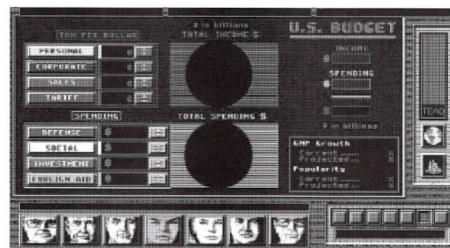
Softwarehuis: D.C. True.
AT & compatibles, min. 286/12Mhz., min.
640Kb., VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster PRO,
Pro Audio Spectrum, Sound Source, Voice
Master, Speech Thing.
Richtprijs: FL. 149,-

Aanbevolen configuratie: 80386 processor en muis. Het programma ondersteunt EMS en XMS geheugen en een co-processor. Wie met een minimale configuratie werkt zal bij dit programma rekening moeten houden met fikse wachttijden bij het berekenen van de diverse programma-onderdelen. Buiten deze langere wachttijden heeft een langzamere computer geen invloed op het spelverloop of op andere onderdelen. Je mist dus niets maar je zult gewoon wat geduld moeten hebben. Op een 486DX computer (dan heb je automatisch een co-processor) loopt het programma als een trein!

You are the President of the United States.
It is June 1, 1990.
The Berlin Wall is falling.
The Middle East is about to explode.
No one has heard of 'Desert Storm'.
And no one would believe a Soviet coup.
Welcome to your first day on the job.

Tot zover de intro bij deze software die ik niet heb vertaald, want het gehele spel staat bol van de Engelse teksten, dus je moet deze taal goed beheersen. Wie een beetje op de hoogte is met dit genre software zal onmiddellijk in de gaten hebben dat we hier te maken hebben met een tegenhanger van het programma "CRISIS IN THE KREMLIN" dat we beschreven in Software Gids nr. 15. Net als dit programma van Spectrum Holobyte, dat gaat over de machthebbers in de voormalige Sovjet Unie, hebben we ook hier te maken met een leuk, maar moeilijk computerspel waarin strategie en simulatie verweven zijn en waar je langere tijd voor moet uittrekken.

Het spel is o.a. gebaseerd op gegevens uit het "CIA WORLD FACTBOOK" en verder wordt gebruik gemaakt van 7 jaren onderzoek, verricht door de "TUFTS UNIVERSITY". Je hebt in het spel dezelfde machtspositie als de Amerikaanse president en beschikt over dezelfde informatiebronnen. Als je met deze informatie gelijk omspringt als de toenmalige president dat heeft gedaan, dan zou je op de datum van vandaag met eenzelfde wereldsituatie op je beeldscherm moeten zitten als de we-



reld nu in werkelijkheid is. Het valt zwaar tegen om dit te realiseren, want buiten de belangrijkste informatie die ons via de media heeft bereikt weten we niet hoe de president is omgesprongen met de stukken van de CIA, de diverse gespreksresultaten, vergaderingen, telefoongesprekken met andere leiders etc. etc. Je zult al deze informatie wel op je scherm krijgen en aan de hand hiervan beslissingen moeten nemen.

In het spel heb je 7 adviseurs, het CIA World Factbook met 600 pagina's informatie over meer dan 150 landen en het wereldnieuws waarin je alle belangrijke gebeurtenissen uit alle landen van de wereld voorgeschoteld krijgt. En nu maar eens zien of jij met het beschikbare geld en je beslissingen op militair, politiek en economisch vlak de vrede in de wereld een beetje kunt handhaven. Wil je dit niet dan kun je ook proberen oorlogen te voeren of op een andere manier een geheel alternatieve richting in te slaan. Je zit dan wel niet in de Sovjet Unie, maar je hebt toch heel wat mogelijkheden om veranderingen door te voeren.

BEELD EN GELUID

Het beeldscherm is overladen met informatie, ikonen, menu's e.d. zodat de hoogste resolutie in VGA (640x480) is gebruikt. Hierdoor heb je slechts 16 kleuren, maar dat is voor dit soort spellen meer dan voldoende. De besturing is geheel met muis en op het scherm zijn tientallen knoppen en symbolen die aangeklikt kunnen worden. De handleiding is niet al te omvang-

rijk omdat een lesprogramma (tutorial) in het spel is opgenomen waarmee je alle menu's, ikonen, adviseurs e.d. kunt bekijken en daarbij alle informatie op het scherm krijgt. De gedrukte handleiding heb je dus niet overal en altijd nodig en dat is een belangrijk pluspunt.

Er zijn enkele animaties bij belangrijke gebeurtenissen, maar het grootste deel van de tijd zit je tegen landkaarten, tabellen en statistieken aan te kijken.

Het programma maakt gebruik van gedigitaliseerde muziek en dito geluidseffecten, welke echter van ondergeschikt belang zijn. Een regelbare timer maakt het mogelijk de spelsnelheid te regelen of te stoppen om na te denken over de vraagstukken. Op de hoogste snelheid verloopt één dag in 1 seconde, dus pas hiermee op. Bij belangrijke gebeurtenissen kun je van de wereldkaart helemaal inzoomen op elk land in de wereld en aldaar alle zaken van dat land vergelijken met de gegevens uit de buurlanden, wat zeer belangrijk is bij b.v. de dreiging van gewapende conflicten. Bij grootschalige problemen kun je een werelddeel of een gedeelte hiervan in beeld brengen.

KONKLUSIE

Met m'n konklusie ben ik snel klaar: schitterend, mits je van zulke pittige kost houdt! Het zal duidelijk zijn dat er weinig voor nodig is om dit spel op meerdere manieren met steeds andere uitkomsten te spelen. Erg belangrijk is geduld, want beslissingen zoals in dit spel genomen worden hebben (net als in werkelijkheid) vaak op zeer lange termijn pas effect.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

STUNT ISLAND

Softwarehuis: Assembly Line
(published by Walt Disney
CSI).

PC & compatibles, min. 16
Mhz. 386SX (386DX 33Mhz of
sneller aanbevolen), min.
570Kb, Dos 3.3 of hoger, VGA
en min. 2Mb RAM (Ext. of Exp.).
Joystick, keyboard, muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5" HD.

Roland MT32/LAPC-1, Tandy
(DAC), PS/1 Audio Card, Thun-
der Board, Sound Blaster, The
Sound Source.

Richtprijs: FL. 129,-

Het eerste dat ik altijd even bekijk bij het softwarepakket is de minimale hardware configuratie die we nodig hebben bij het spel. Je kunt je voorstellen, dat ik behoorlijk van de Rooth ging toen ik las dat we minimaal met een 386SX te werk konden gaan. Het liefst moeten we in het bezit zijn van een 386/33 of nog sneller. Ik vraag me af (zielig kijkend naar mijn bakkie), wat vandaag de dag de standaard moet zijn. Als ik dit alles verwerkt heb, neem ik als tweede optie de handleiding (ruim 1 pond gewicht) uit de doos en dan vallen bijna de eerste tranen op mijn desk. Ruim 180 bladzijden leesplezier waarvan er hoogstwaarschijnlijk ruim 160 doorgeworsteld moeten worden. De 1e HD van de 6 aanwezige, plaatste ik met een diepe zucht in de altijd happige A-drive en tikte de eerste instructies in. Na het installeren van dit pakket ben ik 3 dagen niet meer aanspreekbaar geweest....

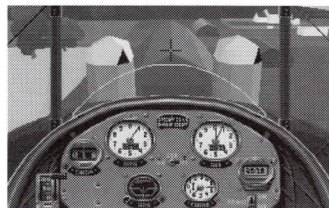
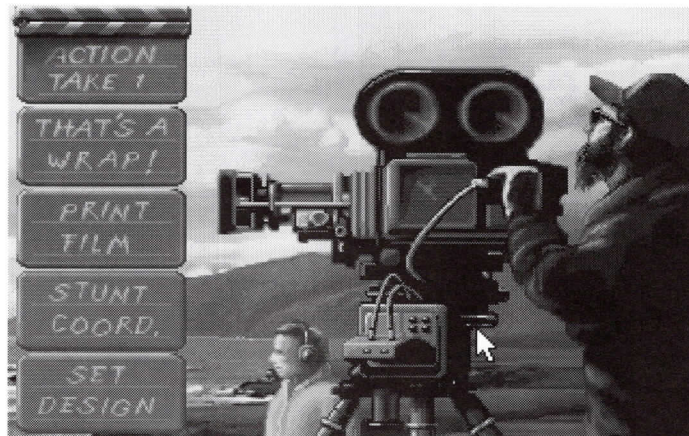
Waarom niet?

Eindelijk kon ik eens echt uit m'n bol gaan met prachtig vliegwerk. Eindelijk mocht ik eens een kist neerzetten op lokaties, die je nooit en te nimmer bedenken kon of je moet bij de makers van dit geweldig spektakel aanwezig zijn geweest. Vliegen in vliegtuigen en het zweven met de Draken of het uitvoeren van een stunt met een Chute deed me verbazen en af en toe prikkelen omdat het gewoonweg niet lukte in het begin.

Hier zijn we dus nu aangekomen bij de doelstelling van het spel, dat ruim 13 Meg van je supergrote harddisk in beslag neemt. Zoals de titel het al voorspelde hebben we dus te maken met "LEVENSGEVAARLIJK" stuntwerk. Nou ja...zul je zeggen, levensge-



Fly it!
Film it!
Edit it!



vaarlijk ???

Oké, een paar voorbeeldjes dan maar van de in totaal 32 verschillende scènes.

De opdracht: vlieg met je Fokker door een openstaande hooischuur, waarbij op het moment dat jij de deuren bijna bereikt hebt, er drie Combijns aan komen rijden die je behoorlijk in de weg staan. Je mag NIET de grond raken tijdens de vlucht.

Ook een mooie: land op de Golden Gate Bridge met je Cessna 172 zonder het aankomende verkeer te raken (lijkt me tot nu toe onmogelijk.)

Wat dacht je hiervan. Bij deze opdracht zou je wensen dat je een heli mocht besturen, maar het filmteam vindt dat je het met een Pitt Special (oldtimer) moet kunnen doen. De bedoeling is dat je met je vliegtuig gaat landen op het dak van een huis. Je mag na de crash op het dak NIET doorglijden naar beneden.

Ik wens je er in ieder geval veel succes mee. Ik kan hier niet alle opdrachten behande-

len, maar vind wel dat je moet weten dat er ook behoorlijk wat knalwerk geleverd moet worden tijdens diverse stunts. Je vliegt met toestellen die al erg oud zijn en met toestellen die net op de markt gekomen zijn. Mocht je een "klein" ongelukje bouwen, dan beland je in het ziekenhuis, waar een vriendelijke arts je vertelt dat je 6 gebroken ribben hebt en een sleutelbeenbreuk en dat je linkerbeen verbrijzeld is. Maar, zegt hij, morgen ben je weer fit voor een Stunt. Deze mededelingen zijn allemaal via de speakers van je geluidskaart te horen.

SIMULATIE EN STUNTS

Het vliegen in de kisten moet je zien als bij de "echte" flightsims. Het instrumentenbord is prima bestukt en de aanwezige meters zoals de hoogtemeter, de snelheidsmeter, de flaps en het landingsgestel incl. het kompas worden zeer nauwkeurig en goed gedetailleerd weergegeven. Dit is ook wel een must in de

simulatie, want je moet soms precies 50 ft hoog vliegen om in je stunt te kunnen slagen. Ook de snelheid is natuurlijk ontzettend belangrijk. Wat bij elke simulatie van belang is, is de snelheid van de beeldscrolling. Bij mijn 386/25 heb ik er weinig moeite mee. Maar het is wel zo, dat hoe meer graphics erbij komen, hoe schokkeriger het vliegen wordt. Dus met een 386/33 of een 486/xx ben je zeker van vloeiende bewegingen. Wat betreft de hardware hebben de makers van deze simulator gelijk. Met betrekking tot de aanvullende graphics tijdens het vliegen kan ik je met een gerust hart vertellen, dat je hier te maken krijgt met veel -zeg maar gerust- ERG veel animatie. Ook de details onder ons, tijdens het vliegen, zijn absoluut niet mis. Vliegtuigen, jeeps, mensen, auto's etc, glijden onder je voorbij tijdens je stunt. Let op, deze graphics zijn geheel afhankelijk van je uit te voeren stunt. Als ik een ontsnapte gevangene met een vliegtuig van Alcatraz moet halen, dan zie je ook dit figuur staan zwaaien met een stuk touw en een ijzeren haak om die om de wielen van het toestel te slingeren. Je hebt er verder niemand bij staan, daar het filmteam natuurlijk geen publiek aanwezig wil hebben. Trouwens, deze opdracht is me nog steeds niet gelukt.

VOICE

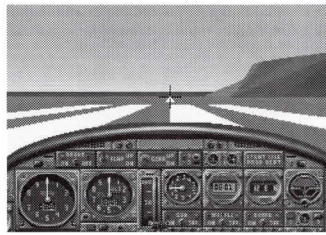
Ervan uitgaande dat we vandaag de dag allemaal voorzien zijn van geluidskaarten kunnen we hiermee genieten van muziek, effecten en volop gesproken teksten van de regisseur himself. Ik moet eerlijk toegeven dat ik in een deuk lag bij het horen van de stem van de regie toen deze heel droog na een stuntcrash zei: "Cuuut". Je kon echt horen, dat hij het er totaal niet mee eens was. Ook een bezoek bij de Stunt Coördinator geeft je volop sound plezier, waarbij je tevens een keuze kunt maken uit het stunts assortiment. Mocht een stunt niet echt lukken (net als bij mij), dan kun je af en toe nog even nagenieten van een stukje animatie met voice. Dit komt niet altijd voor, maar is ook geen must als je al voor de zoveelste keer de grond, boerderij, gebouw, tunnel, formatie, jeep etc. mist en crasht. Het is gewoonweg weer een uitdaging om het te proberen.



EDIT en FILMEN

Tja, dat is nu het deel van dit programma, waaraan ook het overgrote deel van de handleiding is gewijd. Een pittig maar wel realistisch stukje werk wordt hier geleverd. Je krijgt te maken met:

set creëren, hoe kies je je stuntvliegtuig, hoe plaats je de camera's, hoe film je een stunt en hoe bewerk je de hele zaak? Daarbij komen nog even de Setting Up Specials, waarbij we te maken krijgen met het aanmaken van Flags en de "Then" option, waarbij we ook nog te maken krijgen met Collision Windows, Recording Features en tevens het animeren van diverse voertuigen. Zijn we nog iets vergeten? Jawel! Er moeten Special Effects gemaakt worden, die hier bestaan uit het aanmaken van geluidseffecten en het toevoegen van muziek. Wanneer dit alles gelukt is, gaan we de hele film monteren. Dit gebeurt allemaal in diverse ruimtes met mooie grafische beelden.



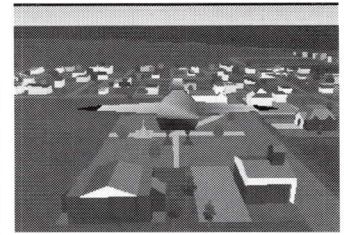
Het editen en het filmen is een prachtige hobby waarbij je heel wat uurtjes ongestoord bezig wilt zijn. Je zult echter wel eerst gretig moeten duiken in je handboek, want anders kun je het echt vergeten. Maar ja, waar hebben we anders zo'n perfect boekwerk voor nodig?

STUNT ISLAND is anders dan anders. Het vliegwerk is bijzonder realistisch en de opdrachten zijn niet simpel te noemen. De geluiden bij de stunts zijn prima om aan te horen (mits soundcard) en de graphics zijn behoorlijk goed. De gronddetails worden steeds beter bij het naderen van het object of de objecten. Het vliegen op zich gebeurt niet steeds in één en dezelfde cockpit, wat ik goed kan waarderen in deze simulatie. Snelheid is alles en dit bemerk je goed bij een volop geanimeerd beeldscherm. Mijn aanbeveling voor dit programma is dan ook een 386/33Mhz. met



tenminste 4Mb. Extended of Expanded geheugen. Met minder kun je het wel doen, maar dan mis je het echte Flight Realisme. De bevraging naar de beveiliging gebeurde slechts twee keer, waarna het spel zonder beveiliging opgestart kon worden.

Het editen en filmen is een behoorlijke klus, maar geeft wel heel bijzondere resultaten, die je weer kunt bekijken in de bioscoop. Het lukken van een stunt wordt zeer gewaardeerd door collega's, want ze juichen, brullen en klappen voor je na de uitvoering. Wat betreft de stunts kan ik kort zijn. Probeer ze maar eens. De ene keer is het precies landen of oppikken, de andere keer is het puur mitrailleurwerk om de zaak voor de filmende partij te volbrengen. Wat het handboek betreft kan ik alleen maar zeggen: Uitstekend. Elk detail wordt in het boek besproken. Ook informatie over het slagen van een stunt kun je vinden. Het film/edit gedeelte is bijzon-



der goed verzorgd en ik weet zeker dat iedereen hier uit kan komen. Foto's als voorbeelden vind je er rijkelijk in. Eventuele zaken die niet naar behoren functioneren worden aan de hand van een vraag- en antwoordprocedure aan je uitgelegd.

Voor mij is het weer tijd om de stunt met de trein en de tunnel nog eens te proberen. Erg simpel hoor. Je vliegt een tunnel binnen en ondertussen komt een trein je tegemoet. Och... ruimte zat, fluitje van een cent (slik).

Ik weet zeker dat ik hier nog behoorlijk van zal genieten. Dit stuk werk is een aanbeveling waard.

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

POOL

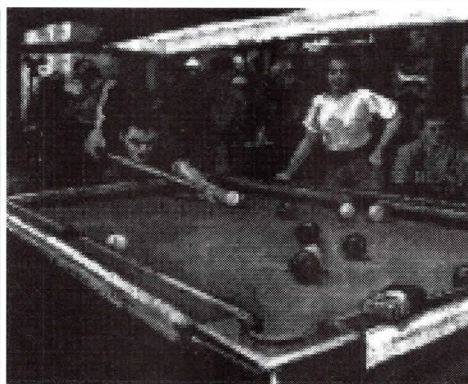
Softwarehuis: Virgin Games.
Amiga: A500 t/m A4000, min. 512Kb.
Aantal spelers: 1-8.
Besturing: Muis.
Richtprijs: FL. 89,50

"This one's for all the players of this world who thought Jimmy White's Whirlwind Snooker was great but wished it was pool. I want you to enjoy Pool as much as the Snooker players enjoyed Jimmy White's Snooker".

Dit was het "welkomstwoord" uit de 45 blz. tellende handleiding. Je ziet wel dat dus ook met het 'poolen' er toch nog wel het één en ander te vertellen valt. Ben je reeds in het bezit van het Snooker programma, dan kun je op een paar zaken na gelijk van start gaan zonder het bestuderen van de handleiding. Alles zit net zo in elkaar als met het snookeren. De menu's en het hanteren van de keu zijn precies hetzelfde gebleven.

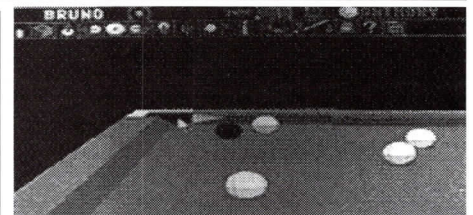
De intro van de enige disk die we gebruiken is natuurlijk altijd de moeite van het bekijken waard. Natuurlijk is het allemaal net even anders dan bij het Snooker gebeuren, anders was een vermelding niet noemenswaardig geweest.

Dezelfde grappige effecten als bij Snooker kun je ook bij het Pool spel beleven, al zijn deze dan nu misschien een beetje uit-



gebreider geworden. De vliegen zijn er weer en het uitsteken van tongen was ons ook al bekend. De ogen naast het biljart waren voor mij nieuw, maar misschien is me dat bij Snooker niet echt opgevallen. Natuurlijk hebben we ook hier het applaus en het fluiten en joelen van de aanwezige gasten in de overvolle zaal.

Omdat de meeste biljartliefhebbers onder ons Snooker al kennen van de Amiga en de PC (zie Software Gids nr. 17) is het moeilijk om voor het programma Pool nog enkele zaken toe te voegen. Je hebt met alle aspecten te maken die bij Snooker ook voorkomen. Maar we moeten niet vergeten dat er natuurlijk spelers onder ons zijn die gewoonweg NIET van Snooker houden en het liefst staan te POOLEN. Nu dan... voor de poolgebruikers kan ik alleen maar zeggen dat je hier de beste poolsimulator in handen kunt krijgen, die



je maar bedenken kunt. Lukt een top spin of een back spin niet zonder het beschadigen van het dure groene laken, dan kun je het hier oefenen zonder iets te beschadigen. Het "trekken" van een bal wordt zeer natuurgetrouw weergegeven en een slide is een genot om te mogen uitvoeren. In het Tournament kun je zelfs met 8 maten het spel spelen, wat dus diverse rege-nachtige avonden mag vullen.

Ik geloof niet dat er een betere versie van dit Pool biljarten op de markt is. Ik weet zeker, dat je met deze simulator een leuk avondje kan vullen. Verbeteringen t.o.v Snooker heb ik niet kunnen vinden, wat betekent dat ik ook geen minpunten kan toevoegen gelukkig. Het pakket bestaat uit 1 disk met een tweetalige handleiding, die wel enige studie vereist.

Henk Riemersma

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

STAR CONTROL 2
 Softwarehuis: Accolade.
 PC & compatibles, min.
 16Mhz.AT, min. 640Kb., VGA,
 MCGA, harddisk.
 Keyboard/Joystick.
 Aantal spelers: zie tekst.
 Diskettes: 3.5"HD.
 Sound Blaster, Pro Audio
 Spectrum, Covox, Disney
 Sound, Sound Master 2, ASC
 Soundmaster.
 Richtprijs: FL. 139,-

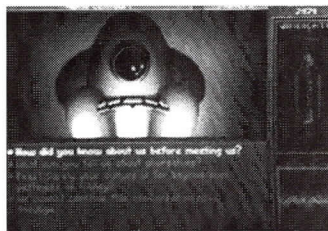
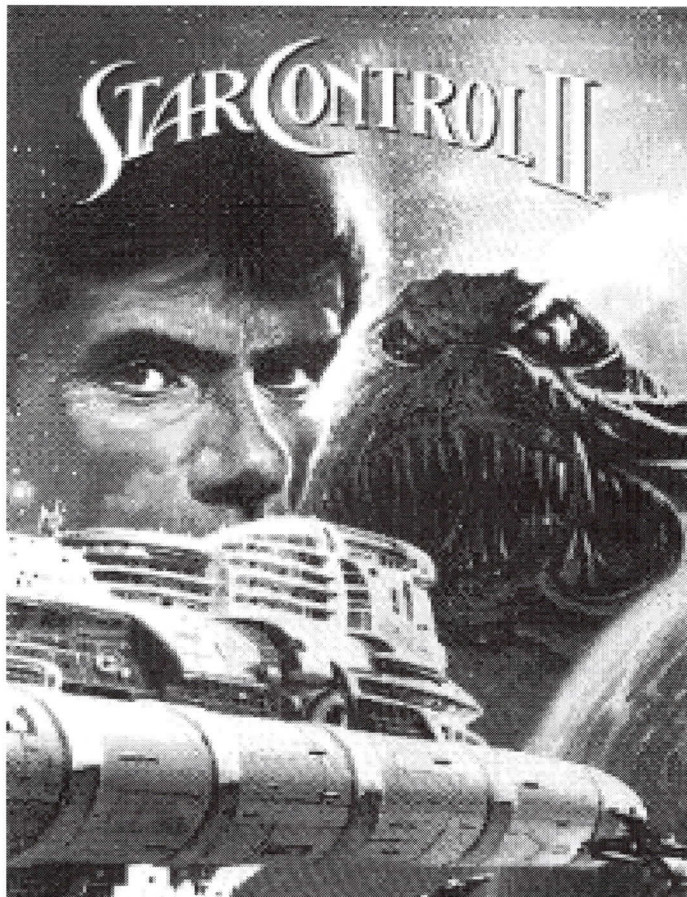
Het eerste deel van dit spel stamt uit begin 1991 (zie Software Gids nr.6) en sindsdien is er heel wat gesleuteld aan het scenario. Inmiddels heeft dit spel ook heel wat concurrenten gekregen zoals Planet's Edge, Millennium 2200, Supremacy e.d. en net als bij deel 1 en bij de concurrenten gaat het weer om het heroveren van de aarde, het vinden van grondstoffen, het vernietigen van vijandelijke vloten en het sluiten van verdragen met andere rassen.

MELEE

MELEE is het arcadespel dat geschikt is voor één of twee personen. Puur schieten, met 14 verschillende ruimteschepen, tegen elkaar of tegen de computer. Dit spel is niet langer een onderdeel van het hoofdprogramma en moet nu apart opgestart worden in de directory. Hetzelfde geldt ook voor het programma, waarmee het toetsenbord aangepast kan worden. Wel kan MELEE uitstekend dienst doen als oefening voor de gevechten in het hoofdprogramma; alleen maar een "bonus programma"-zoals op de doos staat- is het dus niet. Net als bij deel 1 is MELEE nog steeds gebaseerd op het aloude ASTEROIDS.

STARCONTROL RPG

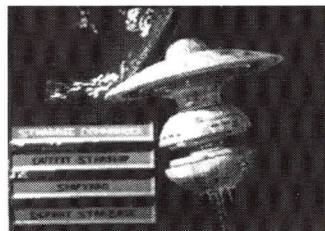
Dit is het hoofdspel waarbij het vechten, vergeleken bij het vorige deel, op de achtergrond is geraakt en de echte RPG liefhebbers het knal- en schietwerk zelfs helemaal aan de computer kunnen overlaten. Met ons ruimteschip moeten we onze basis voorzien van de nodige grondstoffen, zodat aldaar onderdelen ontwikkeld kunnen worden om ons schip te verbeteren en later uit te breiden tot een heus slag-schip. In het begin gaat dit allemaal wat moeizaam en twee à drie keer opnieuw beginnen is nodig om beginners miskleunen ongedaan te maken. Daarna gaat het beter, al blijft veel SA-



VEN noodzakelijk, daar het spel vele angels en voetklemmen kent.

Al snel blijkt een belangrijk verschil met soortgelijke spellen: bij STAR CONTROL kunnen grondstoffen weggehaald worden bij planeten, maar mijnbouw o.i.d. is niet mogelijk, zodat je steeds verder moet reizen om een planeet te vinden die nog iets te bieden heeft. Op=op!

Hoe verder je van de thuisbasis komt, hoe groter de kans wordt op contacten met andere volkeren. Zodoende wordt verveling voorkomen want op het moment dat je het afsnuffelen van planeten naar grondstoffen een beetje zat wordt, duikt een vreemdeling op die het spel een nieuwe wending geeft. Wat verder van de thuishaven kom je handelaren tegen, die materialen verkopen of ruilen en bij deze handelaren is ook kennis te koop. Met deze kennis kan de thuisbasis nieuwe apparaten ontwikkelen voor het moederschip.



DOCUMENTATIE

Het spel is verdeeld over 500 zonnestelsels met ruim 3000 planeten, die op het beeldscherm allemaal goed te vinden zijn maar in de documentatie ontbreken de namen. Het programma heeft geen logboek of ander hulpmiddel, zodat pen en papier noodzakelijk zijn om bij te houden waar je geweest bent en welke tips en belangrijke lokaties je opkrijgt. Op dit punt is het programma zwak, want als je even niet oplet zijn teksten met belangrijke coördinaten voorbij en mis je een belangrijk stuk in het verhaal. De teksten lopen door; of je ze gelezen hebt of niet en je kunt alleen het laatste stukje tekst teruglezen! De snelheid waarmee dit gebeurt is wel regelbaar. De handleiding is matig, daar enkele overzichten niet compleet zijn. Zo heb ik avonden naar het overzichtsscherm (500 stippen!) zitten omdat ik bij het toetsenoverzicht in de handleiding geen zoom-optie kon vinden. Je moet de gehele handleiding eerst doorlezen en zelf wat aantekeningen maken. De be-

veiliging bevat ook enkele fouten, zodat we over het gedrukte deel van het pakket veel minder tevreden zijn dan over de software op de diskettes.

SPELKWALITEIT

De spelkwaliteit staat op een hoog peil, daar STAR CONTROL 2 ontzettend veel te bieden heeft. Buiten de genoemde planeten zijn er nog 15 verschillende ruimteschepen (waarvan je er 14 kunt gebruiken in het MELEE-programma) en 18 buitenaardse rassen. Zoals het hoort bij een RPG kun je het spel op verschillende manieren spelen, al is onze ervaring dat alleen vechten en geen verbonden sluiten de lastigste weg is. Verder zit het spel vol puzzels, raadsels en moet je gebruik maken van keuzevragen en -antwoorden. Leuk zijn de communicatieproblemen met sommige volken.

Het spel is lastig en minder geschikt voor beginners. Je bent een flinke tijd zoet, want op één avond bezoek je toch niet meer dan ca. 80 planeten, dus alleen al aan dit onderdeel ben je al minstens een maandje kwijt. Neem daarbij nog de conversaties, de puzzels, de gevechten en enkele verbouwingen aan je schip en je begrijpt dat je voorlopig echt wel bezig bent.

KONKLUSIE

Beeld (2-D en 3-D) en geluid zijn goed, al komen de spraak en de effecten het best tot hun recht via één der bovengenoemde geluidskaarten. Tussen de beelden van het spel zitten fraaie 'stills' die het geheel verlevendigen. De bediening is redelijk, maar het besturen van het ruimteschip is zeer lastig, want je hebt geen remmen en aantrekkingskracht van planeten en zonnen hebben hun invloed op de bewegingen van het schip. Een pluspunt is het automatisch laten verlopen van de gevechten, want met deze lastige besturing vond ik dit bijna ondoenlijk. Dit arcade-onderdeel is voor de echte fanaten! Jammer dat de documentatie niet helemaal in orde is. Op de minimum-configuratie (16Mhz. AT) loopt het spel ERG traag.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

STAR LEGIONS

Softwarehuis: Mindcraft.
AT & compatibles, min.
80286/12Mhz., min. 640Kb.,
VGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,-

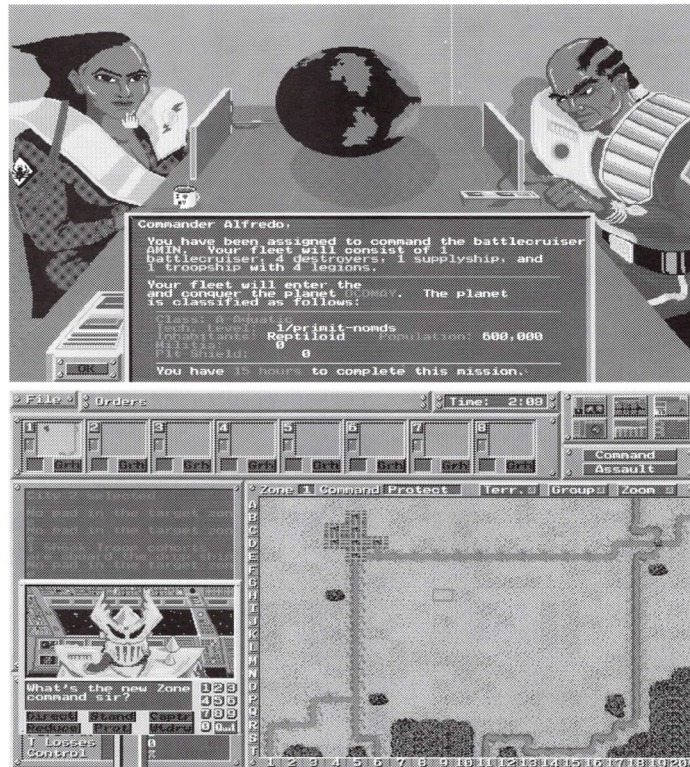
Bij aanwezigheid van een Soundblaster geluidkaart kan gedigitaliseerde spraak weergegeven worden. Hiervoor is echter minimaal 582Kb. vrij standaardgeheugen noodzakelijk plus min. 705Kb. vrij extended geheugen. Zonder spraak is dit respectievelijk 570Kb. en 0Kb.

STAR LEGIONS is een vervolg op STAR FLEET 1 ("The War Begins") en STAR FLEET 2 ("Krellan Commander"). Het programma schenkt slechts aandacht aan de invasie van planeten en laat andere ruimteveroveringen of spelelementen zoals de ontginning van planeten of handel drijven met de bewoners van planeten geheel links liggen. Puur oorlog en strategie dus en niet te vergelijken met SUPREMACY, MILLENNIUM 2200 en soortgelijke spellen. Wie dit zoekt kan beter pag. 16 met de recensie van STAR CONTROL 2 opslaan.

Je begint met een paar ruimteschepen die reeds in een baan zijn geparkeerd rond een planeet. De opdracht is erg simpel. Stuur troepen naar de steden op deze planeet en verover alle steden binnen de gegeven tijd. Slaag je daarin, dan krijg je steeds een moeilijker planeet te veroveren. Uiteraard bieden planeten met een hoger intelligentiepeil een betere uitdaging dan planeten, waar het wiel nog moet worden uitgevonden. Na een succesvolle verovering krijg je een geldsom en slaven toebedeeld en uiteraard de benodigde onderscheidingen. Na een aantal



STAR LEGIONS



behaalde veroveringen stijgt je in rang, waarbij het uiteindelijke doel de rang van Imperial Tribune zal zijn.

De veroveringen gaan globaal als volgt te werk: je stuurt zogenaamde Shocktroops naar beneden via teleportatie. Die troepen beginnen met de aanleg van een landingsbaan waar de ruimteveroveringen kunnen landen. Vervolgens stuur je Warriortroops naar beneden via een ruimteveer, die het zware werk moeten opknappen door de steden te veroveren. Een veroverde stad kan nauwelijks worden heroverd door de tegenstander (of je moet je -zwakke- bezettingsmacht geheel verwijderen). Als je alle steden -of althans een groot gedeelte van die steden- hebt veroverd zal de planeet zich gewonnen geven. Vernietiging van steden door middel van bombardementen is ook mogelijk, doch dit levert aanzienlijk minder punten op.

Het spel verloopt in 'real-time' (1 seconde op het scherm = 1 minuut in het 'echte' spel), dus snel beslissingen nemen is soms noodzakelijk, al is er een mogelijkheid aanwezig om het spel te bevriezen. Een bevroren spel manipuleren is

slechts beperkt mogelijk en deze mogelijkheid is dan ook vrijwel alleen te gebruiken als extra bedenktijd.

Vrijwel het gehele spel maakt gebruik van hi-res schermen (640x350) in 16 kleuren. Het programma wordt voorzichtig opgebouwd, dus de eerste planeet is een fluitje van een cent. Daarbij komt nog dat een tutorial (lesprogramma) aanwezig is, zodat je je eerste (demo)missie makkelijk aankunt.

De gehele besturing gaat met de muis door het aanklikken van iconen. Grafisch draait alles om landkaarten, tabellen en overzichten, maar in enkele submenu's kom je wel wat animaties tegen. Ondanks de eenvoudige bediening is enige kennis van de Engelse taal noodzakelijk, want er zijn heel wat schermteksten te lezen. Verder zul je flink in de handleiding moeten spitten om alles onder de knie te krijgen.

Het spel is niet echt moeilijk, maar het struikelblok bij de eerste kennismaking is de enorme hoeveelheid opdrachten die gegeven moet worden: eerst naar de gehele vloot, dan naar een onderdeel van de vloot, dan naar een enkel

schip en vervolgens nog eens naar de troepen of de landingstoestellen op zo'n schip. Vanwege deze vele opdrachten wordt op het scherm vaak van afkortingen gebruik gemaakt. Lees ook de aanvulling op de handleiding, die op de diskette is toegevoegd, want wie met de Tutorial van start gaat zal deze extra informatie nodig hebben.

Eenmaal vertrouwd met de toch wel pittige materie en reeds een weekje op weg wordt het spel steeds complexer. Wie echter meteen in het begin een lastiger opgave wil kan een andere keuze maken (zie handleiding) waarna vrij geselecteerd kan worden tussen 7 levels, 6 typen planeten en 2 opties. Zo kun je dan b.v. meteen met een twintigtal schepen een zwaar verdedigde planeet proberen te veroveren. Daarentegen kan via deze optie ook een eenvoudig spel worden gekozen om nog wat ervaring op te doen of om een ontspannend 'potje tussendoor' te spelen.

KONKLUSIE

Het spel is snel te leren en werkt verslavend. Qua spelplezier is het een goed spel, de grafische kant is niet overweldigend, komt wat zakelijk over en lijkt soms op de presentaties zoals ze bij wargames worden gebruikt. Het geluid is goed, waarbij de eigenaren van een Soundblasterkaart ook stemmen zullen horen, mits er voldoende geheugen aanwezig is. Deze spraak maakt het spel heel wat aantrekkelijker. De documentatie is netjes, beknopt, doch voldoende en wordt aangevuld met informatie op het scherm. Al met al heel aardig maar niet wereldschokkend, waarbij de prijs ietwat tegenvalt. Voor de echte strategen onder ons geen al te grote uitdaging, maar voor beginners en gevorderden een zeer leuk en verslavend spelletje. Alle partijen zullen echter wel de vele iconen, teksten en menu's moeten leren kennen voor ze echt goed aan de slag kunnen.

Frans & Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

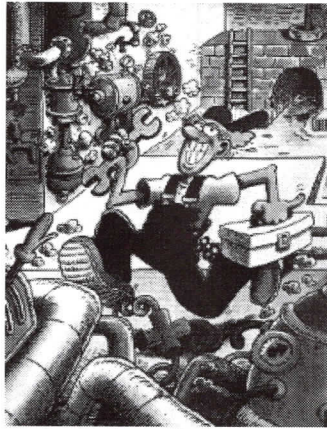
CONTRAPTIONS

CONTRAPTIONS

Softwarehuis: Mindscape.
PC/AT & compatibles, min.
16Mhz., VGA/MCGA, min.
640Kb, DOS 3.3 of hoger, hard-
disk.
Keyboard/joystick.
Diskettes: 3.5".
Adlib, Sound Blaster, Roland.
Richtprijs: FL. 69,50

HET VERHAAL(TJE)

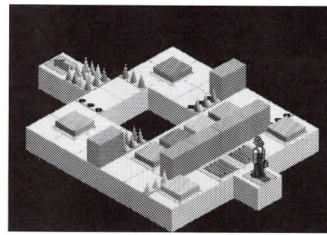
CONTRAPTIONS is een puzzelspel. Je speelt Zack, een pas aangenomen technicus, die in zijn eentje zo ongeveer de hele fabriek "Gadgetco. Inc." moet verbouwen. Het verhaal begint met een korte intro, waarin je baas vertelt dat er een machine kapot is en dat jij die moet maken. Je hebt daarvoor een gereedschapskist met de benodigde spullen. Er is maar één probleem: je hebt al je gereedschap uitgeleend aan je kersverse collega's op wie je "altijd kunt reke-



nen". Helaas hebben deze "collega's" al je gereedschap kwijt gemaakt of weer uitgeleend, zodat je met niets moet beginnen.

HET SPEL

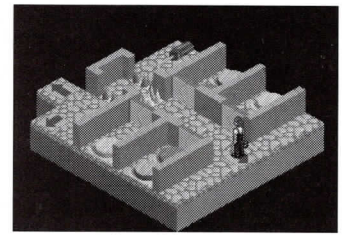
Je vertrekt dus zonder gereedschap om een machine te repareren. In totaal zijn er 6 van die machines. Om bij die machines te komen moet je eerst heel wat velden doorlopen. Deze velden zijn echter op allerlei manieren beveiligd of de beveiliging is juist stuk. In het begin ziet het er heel indruk-



wekkend uit, maar de hindernissen blijken al snel zeer simpel. Je loopt rustig van veld naar veld, komt af en toe een stuk van je eigen gereedschap tegen, zodat je sommige dingen weer kunt repareren en na wat geloop kom je bij de bewuste machine. Helaas is dit geen moeilijke eindpuzzel geworden. Je hoeft meestal maar 1 knopje in te drukken en de machine werkt al. In het volgende level kun je SAVEn voordat je verder gaat. Na de zes levels is er een geinige afsluiting.

KONKLUSIE

CONTRAPTIONS is een aardig puzzelspel, anders dan anders, maar veel te makkelijk. De bediening is heel eenvoudig, maar na een dag spelen ben je er wel doorheen en aangezien er geen moeilijkheidsgraden zijn, zul je het daarna waarschijnlijk nooit



meer spelen. Het beeld is aardig, het geluid wordt snel vervelend, maar is op de Soundblaster wel grappig, de handleiding doet zeer technisch aan, maar dient in feite alleen maar ter herkenning van de machines. Goed voor beginners!

Een nadeel: je kunt in een level wel meerdere keren SAVEn, maar dit haalt niets uit, want bij het LOADen begin je steeds aan het begin van het level, een enkele uitzondering daargelaten.

16Mhz. of meer is aanbevolen, maar met 12 Mhz. werkt het spel ook nog redelijk.

Stijn en Martijn.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



UGH!

Softwarehuis: Global Software.
PC en compatibles met VGA
kaart.
Aantal spelers: 1 of 2.
Adlib/Soundblaster.
Diskettes: 3.5".
Richtprijs: FL. 69,50

We bevinden ons met dit spel in de wereld van het Stenen Tijdperk. Onze held vliegt in een zelfgebouwde Panta GTI oftewel een Trapper-Taxi rond om UGHjes te vervoeren. Hij moet veel vluchten maken om zijn droomvrouw te kunnen voorzien van een wasmachine, een zonnebank en juwelen. De enige manier om aan deze zaken te komen is trappen, vliegen en holbewoners transporteren.

Met een vliegende-trap-taxi moeten we onze held van lokatie naar lokatie sturen. Het

besturen van deze moderne wentelwiek uit die tijd is in het begin echt geen makkie. Let wel, ik zeg in het begin, want toen ik het na een uurtje doorhad, raasde ik zo verder naar het twaalfde level. Het enige waar je echt aan moet wennen is de besturing. Je stick schijnt behoorlijk te reageren op de Panta GTI en je kunt hem maar niet even zo stopzetten. Hij glijdt af en toe zo lekker door, dat je regelmatig tegen de rotsen slaat. In het eerste level mogen we rustig even wennen aan het spel. We beginnen hier een prachtige jongedame op te pikken van lokatie 1. Ze geeft aan, nadat jij voorzichtig naast haar bent geland, dat ze naar afdeling 3 wil. Als ze daarna is ingestapt, bewegen we de stick voorwaarts en zien onze held stevig in de pedalen treden. Waarachtig, de kist gaat omhoog. Nadat we dan met een soepele beweging diverse obstakels (zoals rotsen) omzeild hebben, landen we op lokatie 3. Inmiddels is op lokatie 2 een Opa-Ugh aangekomen en deze staat al te zwaaien voor een overtocht. Hij wil naar lokatie 1. Is je dit gelukt, dan mag je weer een Ugh-holenvrouwje verplaatsen van 3

naar 2. Geslaagd? Einde level 1.

Ik kan me voorstellen dat je gaat denken: "Da's te simpel". Inderdaad, dat vonden de makers van dit spel ook en daarom krijgen we in de volgende levels met andere obstakels te maken. Om er even enkele te noemen: vliegende prehistorische grote vogels, een briezende huppelepup saurus en nog meer van deze wilde beesten. Maar: er zijn ook nog andere leuke puntjes die het werk verzwaren. Wat dacht je van het langzaam stijgen van het waterniveau. In de handleiding staat al een tip, dat opa's die in het water vallen binnen 3 seconden verdronken zijn. De wat beter gespierde holbewoners houden het wat langer vol en deze kun je nog redden met je GTI-taxi. Een paar levels verder moet je zelfs vanuit de lucht een duik maken in het water en dan onder water een rotsformatie omzeilen om bij je passagiers terecht te komen. Al met al best wel pittige hindernissen. Door al deze obstakels krijgen we te maken met power verlies. Dit kan aangevuld worden d.m.v een steen, die je ophaalt met de wentelwiek en deze dan laat stuiteren op de enige boom in

beeld. Als dat gelukt is dan komt na de klap met de steen op de boom een vrucht tevoorschijn. Deze vrucht pik je op en je hebt iets meer reserve power.

KONKLUSIE.

Een aardig spel met heel wat levels. Wel wordt het vanaf het twaalfde level behoorlijk pittig. De beelden in VGA zijn bijzonder goed en het geluid via de Soundblaster is lekker soft. De bewegingen op een 386/25 zijn uitermate soepel. Helaas heb ik het niet op een andere PC kunnen testen.

Wat betreft de handleiding en de verpakking, kan ik alleen maar zeggen: je krijgt wat je hebben moet en meer is er niet. De handleiding geeft alle instructies voor zowel de Amiga, Atari, C64 en de PC. Dit is misschien ook een spel om eens als cadeautje weg te geven. In ieder geval Ugh... kun je er een paar avondjes plezier mee vullen.

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

The Ancient Art of War in the Skies

The Ultimate World War I Strategy & Action Game
Fun

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Softwarehuis: Microprose.
PC/AT & compatibles, min.
80286, min. 640Kb.,
VGA/MCGA, harddisk, DOS 3.0
of hoger.

Keyboard/muis/joystick.

Diskettes 3.5"HD.

Aantal spelers: 1.

Soundblaster, Roland, Sound-
master2, Adlib, Pro Audio
Spectrum.

Richtprijs: FL. 139,-

The Ancient Art Of War In The Skies (AAWS) is een strategisch aktiespel, dat zich afspeelt tijdens Wereldoorlog 1 en waarbij de nadruk ligt op SPEL. Strategie is natuurlijk wel nodig, doch het spel bevat geen hersenkrakende beleidsproblemen waar de computermaarschalk vaak verlangend naar uitkijkt. Het programma bestaat uit drie grote onderdelen: training, "echt" oorlog voeren en zelf een oorlogsscenario in elkaar zetten.

TRAINING

Voor je met het echte oorlogswerk begint, zul je eerst moeten oefenen. In de trainingsmode kun je oefenen in DOGFIGHTING en BOMBING, de twee belangrijkste vaardigheden van het spel. Dogfighting is een gevecht van vliegtuig tot vliegtuig. Dit loopt uiteen van fighter tegen fighter(s) tot fighter(s) tegen bommenwerper. Tijdens het trainen kun je jezelf bekwaamen in een gevecht van fighter tegen fighter, fighter tegen 3 fighters en fighter tegen bomber. Ook kun je in je eentje de vliegtechnieken leren, zonder tegenstanders dus. De gevechten vinden in 'zij-aanzicht' plaats. Je kijkt dus tegen de toestellen aan en vecht niet vanuit de cockpit.

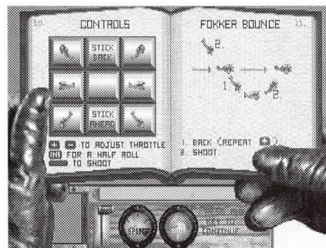
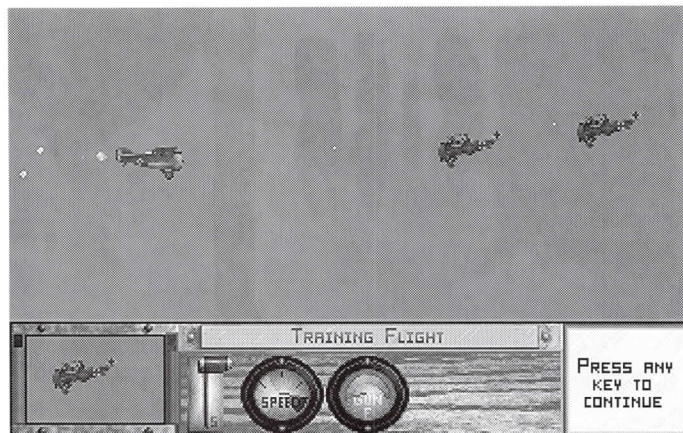
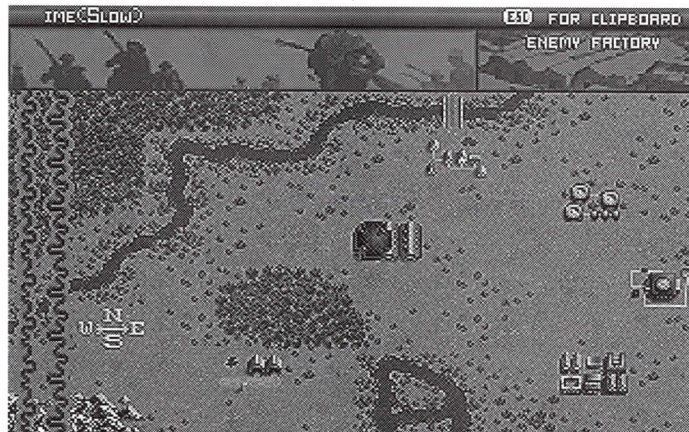
Bij bombarderen is het de bedoeling om bepaalde, op de grond aangegeven doelen, te vernietigen. Dit is vooral in het



begin wennen, omdat het vliegtuig erg traag stuurt en het exacte moment van "bommen los" gevonden moet worden. Het bombarderen kun je met en zonder luchtafweergeschut oefenen en met of zonder speciaal aangegeven doelen. Het bombarderen gebeurt in 'birds-eye-view'. Je kijkt a.h.w. door het bommenluik neer op de ondergrond.

GO TO WAR

Als je (denkt dat je) genoeg getraind hebt kun je in één van de vele scenario's beginnen. Je kiest twee tegenstanders (één van de landmacht en één van de luchtmacht) en neemt de "spelregels" door of verandert deze eventueel. Daarna krijg je een landkaartje te zien met het oorlogsgebied, verdeeld in twee stukken, het vijandelijk stuk en jouw stuk, waar alle gebouwen, vliegvelden, vliegtuigen enz. aangegeven zijn. Het doel is de vijandelijke hoofdstad te vernietigen of alle vijandelijke vliegtuigen te elimineren of alle vijandelijke vliegvelden met de grond gelijk te maken. Als dit



KONKLUSIE

AAWS is een zeer uitgebreid spel, waar je heel lang plezier aan zult beleven; mede door de editor. Het beeld is heel goed en de documentatie is uitstekend verzorgd, met o.a. veel achtergrondinformatie over de Eerste Wereldoorlog. Door de vele verschillende beroemde en beruchte tegenstanders uit die periode zullen de luchtgevechten steeds iets anders zijn en zullen ook de gronddoelen steeds met verschillende sterktes verdedigd worden, al naar gelang de strategie die je tegenstander toepast. De één zal meer belang stellen in het behoud van zijn fabrieken, de ander in het behoud van zijn vliegvelden en deze zullen dan ook naar verhouding worden verdedigd.

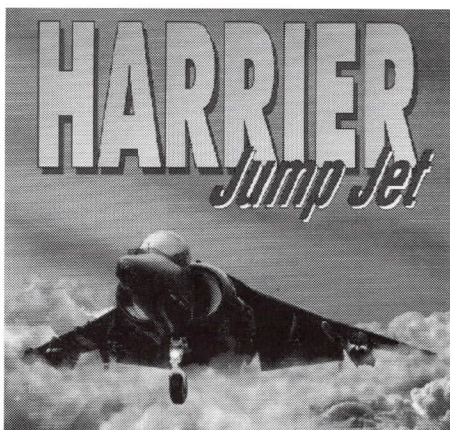
De besturing gaat met muis of met keyboard en is zeer eenvoudig, terwijl je toch makkelijk ingewikkelde manoeuvres kunt maken. Al met al een spel dat lang leuk blijft, een goede opbouw heeft qua moeilijkheid en steeds uitdagend is. Aanrader!

N.B. Wij zijn een klein foutje tegengekomen: bij het scrollen over de landkaart weigert het spel soms een bepaalde kant op te gaan of gaat de cursor automatisch links in het veld staan, zodat je, als je rechts iets wilt aanklikken hiervoor veel moeite moet doen, omdat de cursor telkens terugschiet naar links. Deze kleine weigering duurt overigens meestal maar kort (na dogfighting, bombing of opvraag van informatie is de scrolling meestal alweer normaal).

Stijn & Martijn.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



HARRIER JUMP JET

Softwarehuis: MicroProse.

AT & compatibles, min. 80286, min.

640Kb., VGA, harddisk, DOS 5.0.

Aanbevolen: 80386 processor en 1Mb. geheugen.

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD.

Roland, AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 149,=

De Harrier mag rustig een uniek vliegtuig genoemd worden in de wereld van de luchtvaart. Naast de Russische Yak-Forger en de pas ontwikkelde Yak-Freestyle is geen enkel vliegtuig in staat de eigenschappen van de Harrier te evenaren. Verticaal stijgen en landen, stilhangen (hoveren) en zelfs achteruit vliegen zijn de bijzondere mogelijkheden van dit -van origine Engelse- toestel. Een helikopter is een goed en vooral goedkoper alternatief voor deze bezigheden, maar deze mist de snelheid en de mogelijkheid om een forse wapenlast mee te voeren. Microprose ziet, geïnspireerd door de prestaties van de Harrier wederom kans een simulatie met allure beschikbaar te stellen voor publiek gebruik. Langzaam maar zeker ga je je afvragen of dergelijke gecompliceerde simulators niet beter in een echte vluchtautootser thuis horen.

Vroeger voldeed het selecteren van de automatische piloot om de tijd op weg naar het doel te vullen met het roken van een sigaretje of voor het nuttigen van een tussendoortje. De grond onder het vliegtuig was zo plat als een landkaart en meestal, als je geluk had, zag die er dan ook zo uit. Met Harrier Jump Jet kan de blik geen seconde worden afgewend van het beeldscherm: heuvels, ravijnen en bergkammen maken het noodzakelijk om regelmatig de stick een forse ruk naar achteren te geven. Ogen op steeltjes zijn dus noodzakelijk om niet in aanraking te komen met moeder aarde.

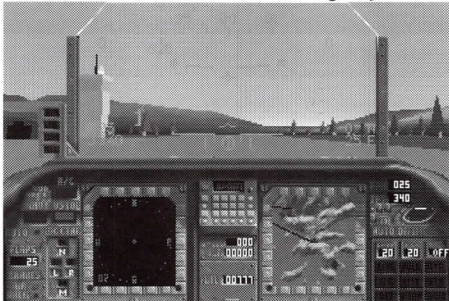
In het begin van het spel is een keuze mogelijk tussen de Harrier, in dienst bij de Engelse luchtmacht of de Amerikaanse kopie hiervan, de AV8B.

Buiten structurele verschillen aan de romp verschillen het wapenpakket en de elektronica in de cockpit. Prachtige menu-schermen sturen u als aankomend vlieger naar een scenario naar keuze. Gerela-



teerd aan een moeilijkheidsgraad kunnen de Falklands, De NoordKaap en Korea als speelplaatsen worden geselecteerd.

Voordat het oorlogsgeweld bedwongen kan worden is het zeker bij dit programma raadzaam voorlopig maar even de trainingsmode te selecteren. Er zijn namelijk een paar eigenschappen die niet helemaal tot het standaardgebruik van een vliegtuig behoren. De perfectie waarin Microprose z'n toestellen tracht neer te zetten dwingt oefening af, zo moge blijken tijdens de eerste vluchten. Het horizontaal landen en opstijgen hoort hier dus ook bij. Vreselijk moeilijk, vooral in het begin. Het roteren van de luchtuitlaten bij de conversie van horizontale vlucht naar stilhangen is aan te leren, maar het aantal crashes hierbij is maximaal. De Harrier lijkt iets weg te hebben van een lelijke eend die bestuurd wordt door een dronkaard. Wag-gelend lukt het na lang oefenen eindelijk om de kist aan de grond te krijgen. Vooral de landingen op het vliegdekschip laten weinig tolerantie toe. Het draaien van de uitlaten kan van levensbelang zijn. Een



Harrier is een Mudmover en moet het onderspit delven in een luchtgevecht. Echter, het roteren van de uitlaten naar voren laat het toestel zeer abrupt afremmen. De tegenstander schiet, verrast door deze actie, over de Harrier heen met als resultaat vaak het snerpande geluid van een missile-warning. Deze VIFF-maneuvers (Vectoring in Forward Flight) laten ook zeer scherpe bochten toe. Met een beetje oefening zijn ook in deze simulatie dergelijke manoeuvres goed na te bootsen. Vaak zijn zij de enige uitweg wanneer een vijandelijke jager u als doelwit heeft uitgekozen.

De zeer fraaie cockpit-weergave en de te kiezen radarschermen tezamen met de doelacquisitie-mogelijkheden om wapens op het doel te krijgen geven blijk van een hoogstaande simulator. Tel daarbij op het krachtige wapenarsenaal, dan krijgt men een idee over het vliegenot van Harrier Jump Jet. Het bestoken van gronddoelen wordt bemoeilijkt door het bergachtige terrein. De vijand begeeft zich in ravijnen of op een glooiing van een heuvel en is vaak



moeilijk te vinden. Door de voorgeprogrammeerde route af te vliegen bereikmen weliswaar het target, maar vaak belet een heuvel dan weer de richting om de aanval in te zetten. Er zit in zo'n geval niets anders op dan snel te oriënteren en via een andere richting in te komen. Zelfs bij nacht is de bemanning van de prachtig weergegeven voertuigen het leven niet zeker. De FLIR-apparatuur, i.s.m. de Night Vision Goggles op de helm van de vlieger zien moeiteloos in het duister als ware het overdag. Als het überhaupt nog mogelijk is zal de opgeschrikte bemanning alles in het werk stellen om terug te vuren en ook in de buurt liggende luchtafweer opent (gealarmeerd door het motorlawaai en de bulderende inslag van de wapens) de ogen om vuur en verwoesting op de Harrier af te sturen. De Self-Defense knop wordt geselecteerd en wanneer mogelijk kunnen chaff en flare als tegenmaatregel worden uitgestrooid. Ook de stoorapparatuur kan het radarscherm dichtgooien als dit niet voldoende blijkt te zijn. Al die tijd is het wel noodzakelijk een vluchtplan in gedachte te hebben om het gebied zo snel mogelijk te verlaten. Noodgedwongen uitstappen met de schietstoel resulteert in een gevangenschap die niet in het salaris is ingecalculereerd.

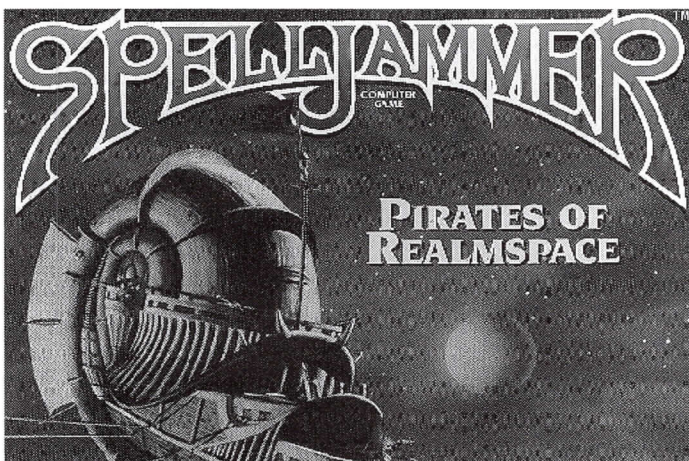
Uit bovenstaande beschrijving blijkt al dat het vliegen centraal staat bij deze Microprose-simulatie. Dat de overige afwerking van het programma daaronder te leiden zou kunnen hebben is niet te zien, doch wel te horen. Nog steeds alleen AdLib geluid, dus magere geluidseffekten. Vanaf verschillende zijden kan het eigen vliegtuig, een vijand of een doel op de grond bekeken worden. Niet zomaar een vluchtig plaatje, nee, men gaat zo ver dat van dichtbij goed te zien is hoe de straaluitlaten gedraaid worden. Ook aan het landschap is de nodige aandacht besteed. De handleiding is weer van de bekende Microprose kwaliteit: uitstekend!

Kortom, er is voorlopig weer voldoende voorhanden op de harde schijf om de verveling te laten verdwijnen. En bij Harrier Jump Jet zou dit best wel eens langer kunnen duren dan normaal.

**Adriaan Sonder,
Loos Aviation Software.**

BEELD: 8
GELUID: 6
SPELKWALITEIT: 8
DOCUMENTATIE: 10
PRIJS: 8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



SPELLJAMMER

Softwarehuis: S.S.I.

PC & compatibles, min. 80386, min. 640 Kb., VGA, DOS 5.0 of hoger.

Keyboard/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.

Roland, SoundBlaster(Pro),

Adlib, Thunderboard.

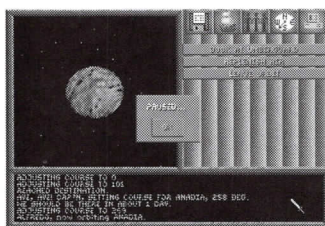
Richtprijs: FL. 129,-



Na Dragonstrike (Software Gids 4) is dit de tweede vliegsimulator van S.S.I.. En net als in Dragonstrike zijn er ook in dit spel allerlei elementen terug te vinden die je normaal ook in RPG-games tegenkomt. Eigenlijk is Spelljammer een ultieme combinatie tussen simulator en adventure.

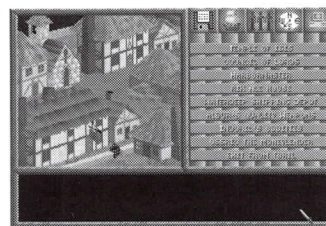
Ook de spellen van S.S.I. zijn niet meer voor alle computertypes geschikt. Vroeger kon je al hun spellen spelen op bijna alle configuraties, maar voor dit spel heb je eigenlijk een AT-386 nodig met een kloksnelheid van 33 mhz.. Op mijn toch redelijk snelle AT-286 (25 mhz.) liep dit spel wat snelheid betreft dan ook compleet de mist in. Wachttijden van vijf minuten waren geen uitzondering! Maar voor een vindingrijk iemand als ik was het niet moeilijk om hier een oplossing voor te vinden en in de tussentijd heb ik daarom al vijf boeken uitgelezen, drie keer het hele huis gestoft en al twee keer de hele tuin gekortwiek. Op een snellere computer zal daarom dit spel nog hoger gewaardeerd worden.

Zoals ik al zei is Spelljammer een vliegsimulator en adventure in een. Meestal is dit soort combinatiespellen nogal slecht in elkaar gezet, maar dankzij jarenlange ervaring heeft S.S.I. het er met dit produkt wel goed afgebracht. Het simulatorgedeelte in dit spel bestaat uit het besturen van een fantasieruimteschip. Je opdracht is om beroemd en/of berucht te worden in het grote heelal. Daar kun je op meerdere manieren voor zorgen. Zo kun je koopman worden en overall vrachtes kopen die je elders weer doorverkoop. Je kunt ook piraat worden en andere schepen van hun lading en geld beroven. Dit is vooral in het begin een zeer rendabele oplossing. De beste oplossing is echter om een vliegende padvinder te worden en allerlei opdrachtes te volbrengen. Dit doe je natuurlijk niet voor niets! Zo heb je na enige tijd een leuk zakcentje verdiend en kun je eraan gaan denken om je schip aan te passen of gewoon een nieuw te kopen. Mijn favoriete manier is om een soort dubbel leven te voeren: overdag een lief padvindertje en 's avonds een helse piraat. Op deze manier kreeg ik al vroeg in het spel de beschikking over het beste schip dat er volgens het handboek bestaat en was ineens elke kapitein bang voor mij. Maar voordat je op rooftocht kunt moet je eerst een kapitein aanstellen om het schip te besturen. Aan te raden is het om hem als beroep magiër te geven. Hierna kun je eindelijk de wijde leegte tegemoet gaan. Om te begrijpen hoe het reizen in zijn werk gaat moet je eerst weten dat er nogal wat natuurverschijnselen worden genegeerd of verdraaid. Zo bestaat er geen gewichtloosheid in de ruimte en wordt er tijdens ruimtevluchten gebruik



gemaakt van een grote luchtbel om te kunnen ademen. Deze luchtbel zit om het schip heen. Het reizen op zich gaat door middel van magie. Een magiër of priester doet een helm op en deze helm zet vervolgens de magische energie van deze persoon om in bewegingsenergie voor het schip. Op deze manier "vaart" een boot als het ware door de ruimte. Hierdoor kunnen de mensen die op de fantasiewereld Toril leven hun territorium uitbreiden. (Toril is de wereld, waar ook vele andere S.S.I.-verhalen zich afspeelden. Waterdeep bijvoorbeeld is de hoofdstad van Toril.) De schepen waarmee ze dat doen zijn eenvoudige driemasters en geen getechnologiseerde raketten of zo, omdat ze op Toril nog in de middeleeuwen leven. Gedurende het spel krijg je steeds andere schepen tot je beschikking. Zo heb je ook schepen die een beetje op spinnen lijken en heel toepasselijk "Deathspiders" heten. Het leukste van het spel vind ik dat je je schip zelf op allerlei manieren kunt veranderen. Je kunt bijvoorbeeld extra wapens aanbrengen of de romp van je schip verstevigen. Dit idee lijkt een beetje op het aloude "je racewagen alsmaar verbeteren"-idee dat je bij vele racespellen vindt (Crazy Cars 3 bijvoorbeeld). Dat dit erg verslavend werkt is waarschijnlijk ook bekend. Bij mij zorgde het er in ieder geval voor dat ik de lange laadtijd vergat en steeds weer doorspeelde totdat ik mijn schip weer kon verbouwen. Voor dit verbouwen heb je namelijk veel, heel veel geld nodig. En voordat je dit bij elkaar hebt gespaard ben je al gauw enkele uurtjes verder. Voor dit gedeelte van het spel krijgt Spelljammer een dikke tien.

Minder inspirerend is het adventuregedeelte. Daarmee bedoel ik niet het volbrengen van allerlei moeilijke opdrachten, maar het man-tot-man vechten, dat ontstaat wanneer je een schip entert (of je geënterd wordt). In tegenstelling tot het vechtsysteem in het simu-



latorgedeelte waarbij je er lekker op los vuurt met katapulten en speren en met allerlei zware voorwerpen zoals kisten gooit, is het vechtsysteem in het adventuregedeelte een slechte variant op het systeem dat we kennen uit titels als Dark Queen of Krynn en Pools of Darkness. Sommige gevechten zijn gewoon niet te winnen en andere zijn veel te makkelijk. Alleen als het de opdracht is een schip te enteren is het gevecht interessant en spannend. Verder is volgens mij alleen de magiër geschikt om te vechten. Op de een of andere manier laten op het beslissende moment al mijn vechters het afweten, is mijn dief nog moe van de nachtdienst en zijn de goden van mijn priesters even niet thuis. Alleen door toedoen van mijn tovenaars (stinking cloud, lightning bolt etc.) kon ik sommige gevechten toch nog in mijn voordeel beslechten.

De grafische kwaliteit van Spelljammer maakte gelukkig alweer wat goed. Niet dat deze nu zo bijzonder is, maar de variatie is wel leuk. Op elke planeet, bij elke winkel, bar en tempel krijg je een ander plaatje te zien. Wat me wel tevens is dat deze plaatjes er een beetje "onnieuw" en snel afgewerkt uitzagen. Volgens mij is er in verhouding teveel tijd aan het simulatorgedeelte besteedt en veel te weinig aan de rest. De muziek die je tijdens het spel hoort wordt ook snel vervelend, alhoewel ik het deuntje dat je tijdens een ruimtegevecht hoort wel leuk vind.

Al met al is Spelljammer een geslaagd experiment, maar er zou nog heel wat verbeterd kunnen worden aan het beeld, geluid en het man-tot-man vechten. Misschien in deel 2?

Bas Janssen.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



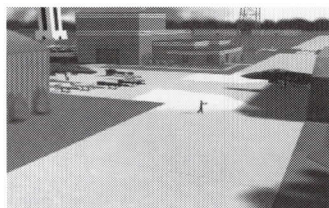
F15 STRIKE EAGLE 3

Softwarehuis: MicroProse.
PC & compatibles, min. 80386
 16Mhz., min. 2Mb., harddisk,
 VGA, DOS 5.0 of hoger.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster,
Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 149,=

Aanbevolen configuratie:
 80386 33Mhz. of sneller. Van
 het standaardgeheugen moet
 minstens 602Kb. vrij zijn en mi-
 nimaal 752Kb. EMS-geheugen
 is noodzakelijk. 2 Spelers kun-
 nen via een (nul)modem spe-
 len. Spraak is niet mogelijk via
 AdLib of Roland geluids-
 kaarten. In het installatiemenu
 vinden we ook nog de Covox
 geluidskaart. Thrustmaster
 Flight en Weapon Control wor-
 den ondersteund, evenals de
 Virtual Pilot/Flightstick Pro. Be-
 sturing met 2 normale joy-
 sticks is ook mogelijk.

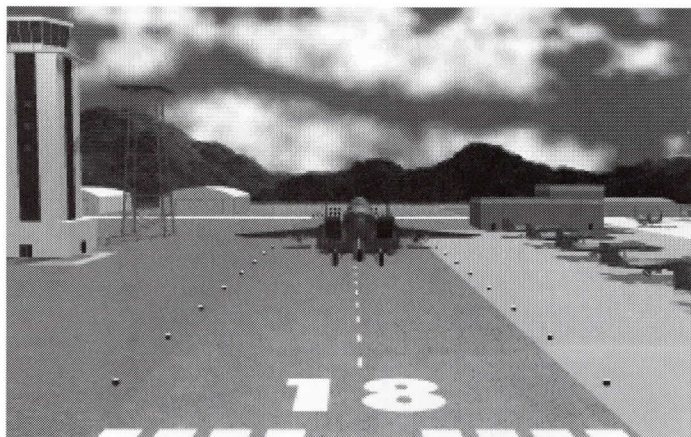
De kenners hebben er lang op gewacht. Het succes van Strike Eagle 2 verzekerde een opvolger. Gebombardeerd tot vlaggeschip van Microprose slaat Strike Eagle 3 in als een bom. Een dergelijk technisch hoogstandje waarbij de elektronika het wint van de basisprincipes van een vliegsimulatie, het vliegen, laat zich bijna niet beschrijven in een vluchtig geschreven artikel. Om u toch in de stemming te brengen volgt hieronder het relaas van weken lang testen, lezen, studeren en zweten.

De Golfoorlog staat bij ons al-
 len nog diep in het geheugen
 gegrift. Wie raakte er niet on-
 der de indruk van de precisie-
 bombardementen en massa-
 vernietigingen? Vrijwel dage-
 lijks toonde het Journaal beel-
 den van uit elkaar spattende
 bunkers en ontploffende tanks.
 Dit keer echter was het niet de
 cameraman die de beelden
 verzorgde. De ingebouwde ca-
 merasystemen in de raketten
 en het vliegtuig getuigden van
 dichtbij van de vernietigende
 uitwerking van het High-Tech
 wapentuig. Geïnspireerd door
 deze beelden zijn de bouwers
 van Strike Eagle 3 aan het
 werk geslagen. Het resultaat is
 een simulatie waar het beheer
 en gebruik van de elektronika
 gecombineerd wordt met het
 vliegen van de F-15. De me-
 thoden van misleiden van de
 vijand, het aanstralen van een

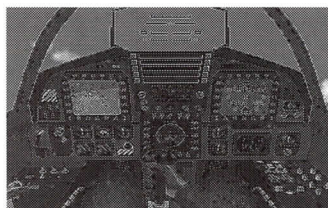


grond- of luchtdeel en het
 overleven van een missie
 staan op de eerste plaats.

De kopieerbeveiliging, waarbij
 de handleiding dient om toe-
 gangscodes in op te zoeken is
 een bekend gegeven. Het ver-
 spreiden van deze codes over
 slechts enkele pagina's geeft
 al aan dat hier minder aan-
 dacht aan besteed is dan we
 normaal gewend zijn van Mi-
 croprose. Het illegaal kopiëren
 van dit pakket heeft toch geen
 enkel nut. De handleiding, die
 z'n geld meer dan waard is, is
 van essentieel belang om uit-



leg te kunnen verschaffen over
 de complexe structuur van de
 functies in de simulatie. Twee
 dikke hoofdstukken, die het
 grootste gedeelte van het
 boek beslaan, zijn nodig voor
 uitleg over het gebruik van de
 krachtige AN/APG-70 radar,
 de High Resolution, Multifunc-
 tionele displays en het Tactical
 Electronic Warfare System
 (TEWS) in de cockpit. De ge-
 dachte met een schietspel te
 doen te hebben verdwijnt bij
 de eerste aanschouwing van
 het instrumentarium. Hoe dit



complexe programma z'n ei-
 genschappen tentoon spreidt
 laat zich het beste beschrijven
 in de beschrijving van een
 missie.

De scenario's Panama en Ko-
 rea spreken slechts voor wei-
 nigen tot de verbeelding. Ope-
 ratie Desert Storm echter des
 te meer. Dit is ook de plaats
 waar de Strike Eagle z'n spo-
 ren heeft verdient. De meeste
 televisiebeelden waren afkom-
 stig van de camera's van de
 tot Ground-Attack omgedoopte
 F-15E. Na het brieven van de
 missie op een witbord showt

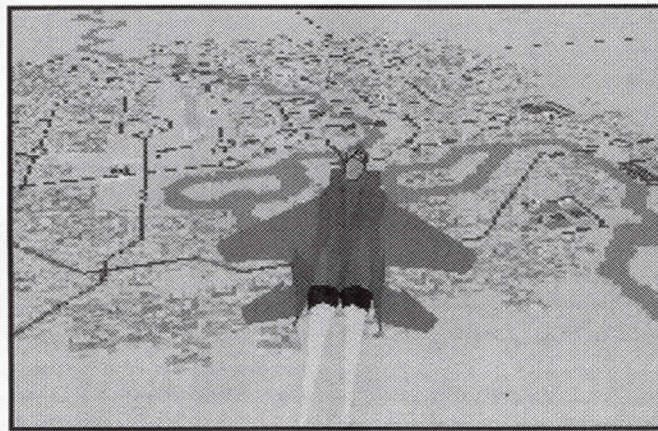
een televisietoestel een weer-
 gave van het Primary en Se-
 condary target. Automatisch
 ingevoerd in de Nav-computer
 van de Eagle zijn ze betrekke-
 lijk eenvoudig te vinden, mits
 de elektronika het niet begeeft.
 Een met J-STARS- (Joint Sur-
 veillance And Target Attack)
 uitgeruste Boeing kan onder-
 weg alsnog opdracht geven
 om andere doelen te kiezen.
 Na de selectie van de juiste
 bewapening worden de syste-
 men aan een laatste controle
 onderworpen.

Meestal begint de vlucht in de
 lucht, achter een KC-10 tanker
 die zojuist een portie brandstof
 heeft afgeleverd. Starten vanaf
 startbanen behoort eveneens
 tot de mogelijkheden. In stan-
 daard mode is opstijgen zeer
 eenvoudig. Kiest men ervoor
 de echte F-15 zo dicht moge-
 lijk te benaderen, dan moet re-
 kening gehouden worden met
 de bewapening en de extra
 brandstoftanks die de aerody-
 namica van het toestel beïn-
 vlooden. Fouten bij de start
 moeten zoveel mogelijk ver-
 meden worden. Eenmaal in de
 cockpit kan er voortdurend van
 plaats gewisseld worden. De
 ene keer vliegt u de Eagle ei-
 genhandig, terwijl u op een an-
 der moment achterin plaats
 neemt, op de stoel van de
 Wizzo, de Weapons System
 Officer. Hij regelt de vier
 beeldschermen, beheert de

stoorsystemen, selecteert en controleert de wapens en straalt de doelen aan. Daarnaast houdt hij ook nog even het luchtruim in de gaten, visueel of met behulp van de (in gebruik zeer ingewikkelde) Air-to-Air en Air-to-Ground radar. Vijandelijke dreigingen hebben z'n eerste prioriteit. Ondertussen is de vlieger (in dit geval de automatische piloot) bezig het toestel naar het doel toe te brengen. Vliegend op krap 50 meter hoogte worden obstakels automatisch vermeden. Doelstelling is zo laag mogelijk bij de grond te blijven. Als het eventjes kan moeten dan ook alle systemen die radarpulsen uitstralen of blij kunnen geven van aanwezigheid op "uit" staan. Onder het regelmatig checken met een Awacs-radarvliegtuig dat vijandelijke vliegtuigen doorgeeft is inmiddels het doelgebied bereikt. Het gevaarlijkste deel van de tocht kan beginnen. Extreem laag vliegend en met alle systemen in snuffel-mode is de Eagle redelijk onkwetsbaar. Om de wapenlast op het doel te krijgen, met name freefall bommen, moet toch worden uitgeklimmen naar een hoogte van enkele duizenden voeten. De vijand ziet in één keer een blik op het radarscherm en laat de cockpit-indicators oplichten als een kerstboom. Juist nu moet de Wizzo, al druk met zoeken en aanstralen van het doel op z'n hoede zijn. De stoorapparatuur wordt aangezet en verbergt de F-15 in een wolk van sneeuw op het radarscherm. Juist in deze fase van de strijd wordt blij gegeven van de hoogstaande technologische mogelijkheden van de software.

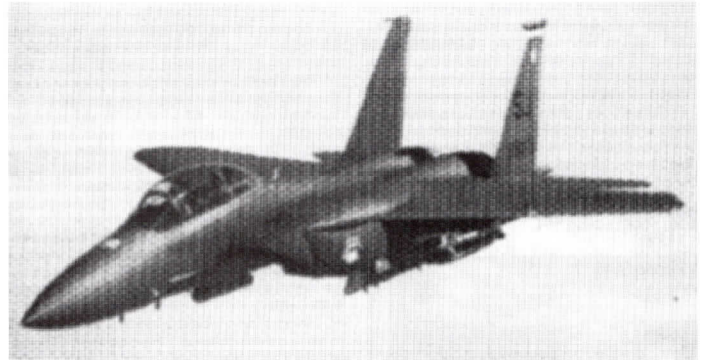
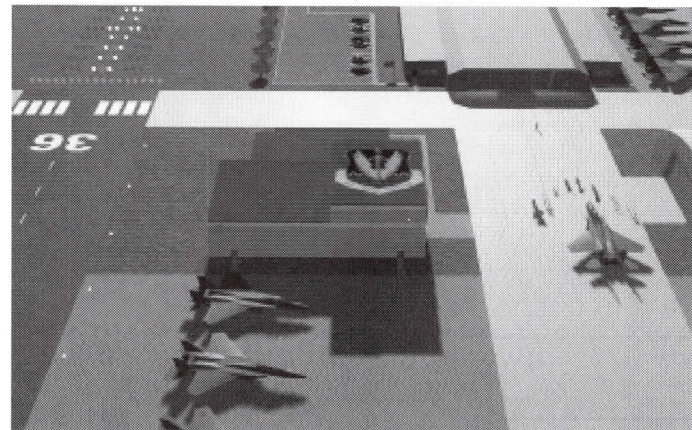
De Radar wordt in Air-to-Ground mode geplaatst. Eén van de zeven beschikbare beeldschermen laat vervolgens een radarweergave zien van de omgeving. Op het radarscherm wordt een aantal witte puntjes zichtbaar. Het primary en secondary target vallen extra op doordat hier een driehoekje op geplaatst is. Met de muis kan nu een stipje worden aangetikt, zodat het vuurleidingsstelsel het doel "lockt". Voorwaarde hierbij zijn de vlieghoogte, de te vliegen hoek t.o.v. het doel en de richting waarin de radarantenne voor in de neus naar het doel wijst. Is aan deze criteria voldaan, dan ontstaat er een defi-

nitieve lock. In het hart van het infrarode doelaanwijssysteem berekent de computer een visueel plaatje dat in een tweede scherm, naast de digitale kaartweergave te zien is. Hierin is, afhankelijk van de afstand, het doel goed zichtbaar. Op het juiste moment drukt de Wizzo op de afvuurknop en het wapen gaat op weg naar z'n bestemming. Een auto-selectie laat de computer het ideale tijdstip van afvuren berekenen, gerelateerd aan de vliegsnelheid en hoogte. Het ingedrukt houden van de spatiebalk (de vuurknop) is voldoende. Na enkele vluchten blijkt al snel dat, afhankelijk van het geselecteerde wapen, het essentieel is om zover mo-



gelijk van het doel vandaan te blijven. De doelposities zijn praktisch altijd omgeven door afweergeschut, dat maar beter vermeden kan worden. Een kruisraket of een Maverick zijn daarom ideaal vanwege het grote bereik en de mogelijkheid om op eigen kracht het doel te raken.

Ondertussen is het zeer waarschijnlijk dat een in de buurt vliegende jager een signaal ontvangt op z'n radarscherm en de aanval inzet. Indien de Eagle-bemanning dit snel opmerkt is er niets aan de hand. Immers, de F-15 is ontworpen als onderscheppingsjager en



is daarom een geducht tegenstander. Eenmaal ontdaan van de bommenlast, door met de muis op de eject-knop in de cockpit te drukken, staan wendbaarheid, een formidabel vermogen en krachtige missi-

dan is te zien hoe fijn gedetailleerd het landschap is. Boven een stad is het net of je echt vliegt. Gebouwen, bunkers en radars zien er mooi uit. Ook de verschillende hoeken van waaruit het doel of het eigen vliegtuig bekeken kunnen worden zijn extra verzorgd. Het wolkendek draagt eveneens bij aan dat vreemde gevoel, dat de exclusieve weergave teweeg brengt.

Strike Eagle III is duur, maar in dit geval is dit geen obstakel. Ondersteuning door joystick en muis tegelijkertijd werkt feilloos. Op sporadische haperingen van de menu's en een enkele vastloper na is er eigenlijk weinig aan te merken op deze topper, al zullen deze 'bugs' vele gebruikers weer grijze haren bezorgen.

Microprose levert weer uitstekende documentatie bij dit pakket en gelukkig is de geluidstechnicus ook wat aktiever geweest. Niet alleen muziek via AdLib, maar ook geluidseffecten en spraak zijn te horen als een Soundblaster, Covox of Pro Audio kaart in de computer is geïnstalleerd. Wie een Soundblaster PRO heeft zal de muziek bij de introbeelden in stereo horen.

De simulator is niet eenvoudig maar door vele instelmogelijkheden hoeft je geen profi te zijn om met het toestel te vliegen. Een optie om automatisch te landen zal voor velen een verademing zijn.

Waarschijnlijk zal deze software nog lang bovenaan de lijst staan.

**Adriaan Sonder,
Loos Aviation Software.**

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



BAT 2: A Thrilling Role Playing Adventure.

Softwarehuis: UBI SOFT.
PC & compatibles, min.
80286/12Mhz., min. 1Mb., VGA,
MCGA, SVGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
MV16, AdLib, Sound Blaster,
Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 129,=

AANBEVOLEN: 80386 proces-
sor en SVGA videokaart. Het
programma werkt niet met alle
SVGA-kaarten.

*DEEL 2 VAN DE BAT SAGA
VINDT PLAATS IN ROMA2,
DE STAD VAN SHEDISHAN,
EEN PLANEET IN HET B8
SYSTEEM. DE FEDERATIE
VAN DE GALAXIS HEEFT
CONTACT OPGENOMEN
MET HET "BUREAU of
ASTRAL TROUBLESHOOT-
ERS" (afk: BAT). DE KOSHAN
HEEFT HET COMPLETE MO-
NOPOLIE VAN ECHIATONE
21, EEN ZEER BEPERKT
STUK MATERIAAL, IN HAN-
DEN.*

Sylvia Hadford is één van de
BAT agenten, die het slachtoffer
werd van een poging tot
moord. Er wordt een nieuwe
agent gestuurd met de naam:
Jehan Menasis...in dit geval
JIJ dus.

Je krijgt in dit spel te maken
met meer dan 200 verschillende
beeldschermen en een
nieuw sound systeem. Tevens
krijg je te maken met 4 soorten
van flight simulators, snelle
wagens en de confrontatie met
straatgevechten die je kunt in-
stellen op strategie of arcade.
Ook word je betrokken bij het
gevecht met gladiatoren en
natuurlijk mag je gebruik ma-
ken van je BOB-computer ge-
stuurde linkerarm.

Dit stukje tekst vind je op de
achterzijde van een stevige
doos, waarin zich nog 7 disks
bevinden, een technische
handleiding, een lay-out voor
diverse toetsen en een boekje
met het scenario. De installatie
vergt ca. 25 minuten en eet
wel even 14 Mb. van je hard-
disk als je alles wilt installeren
zoals ik het gedaan heb. Met
alles bedoel ik dan SVGA en
volop sound plezier.

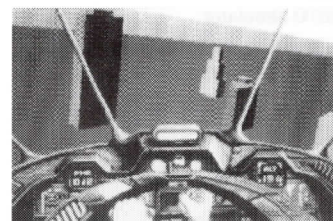
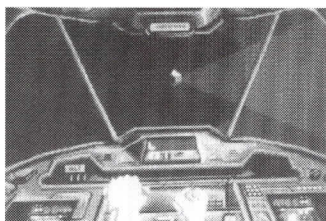
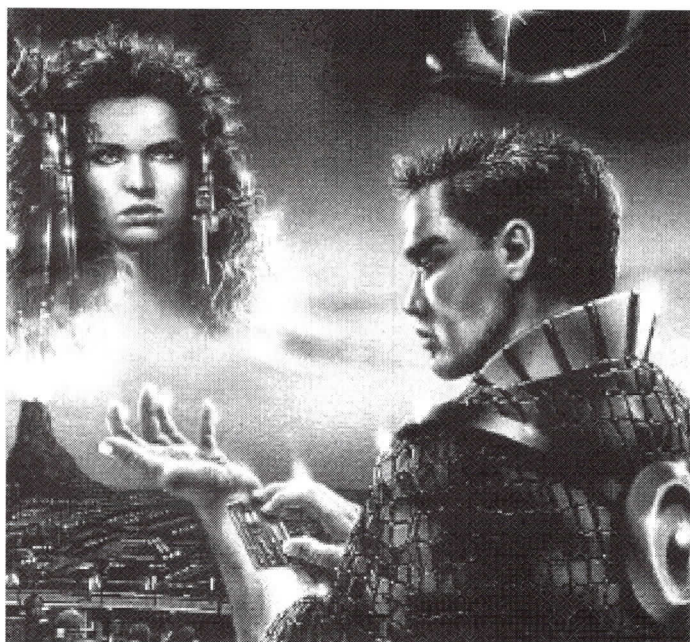
Het moeilijke met dit soort gi-
ganten is eigenlijk de indeling
van de recensie. Daarom stel
ik voor, om een goed overzicht
te creëren van het spel, dit in
te delen in diverse verschillen-
de onderdelen, die we dan
verderop weer samenvoegen.

ADVENTURE.

Hierbij speelt de Mousepointer
wel de allerbelangrijkste rol
om ergens te komen. De ma-
kers van BAT 2 vinden dat we
in het begin van het avontuur
even op weg geholpen moeten
worden om in ieder geval een
doel te vinden in dit spektakel.
Het gaat hierbij om een ge-
sprek met Sylvia, die in haar
badmantel zit te wachten, ter-
wijl de douche nog loopt. De
close up van Sylvia is best wel
de moeite waard en het ge-
sprek met haar leidt me in de
richting van mijn eerste onder-
zoek. Dat dit niet zo gemakke-
lijk was had ik wel verwacht,
maar dat het bijna 1 uur zou
duren alvorens ik bij het juiste
adres aanwezig was, dat baar-
de me nogal wat zorgen. Als
alles zo ging dan kon dit wel
even een jaartje duren. Het
leuke (of misschien niet) is het
bezoek aan Sylvia, want dit
kun je een beetje vergelijken
met een soort 2e beveiliging.
Als je haar niet kunt vinden,
dan kun je het wat betreft het
vervolg van het spel wel ver-
geten.

ACTION

Als we dan weer op straat
staan lopen er minstens 10 fi-
guren door het scherm, die
eventueel aanspreekbaar zijn
door dit item te activeren.
Mocht je 10 personen te veel
vinden, dan kun je dit via een
setup tijdens het spel reduce-
ren naar b.v. 8, 6 of -zoals ik
het instelde- naar twee perso-
nen. Met elke persoon kunnen
we in gesprek gaan en dan
maar hopen op een zinnig ant-
woord. Bij diverse personen
krijg je een tekst te zien die
waarschijnlijk in het Chinees of
in ieder geval in een Buiten-
aardse taal is geschreven.
Daar hebben we dus niets
aan. Of missen we iets aan
Hardware? Je kunt met elke
persoon een gesprek voeren,



maar er bestaat ook de moge-
lijkheid eventuele zaken van
hen te kopen. Tevens kun je
geven, stelen, recruteren en/of
vechten met deze persoon. Bij
het laatste kom je dus al
enigszins in een actieprocedu-
re. Inmiddels ben ik erachter
gekomen, dat alvorens jij een
gevecht wilt gaan beginnen, je
via je BOB hand veel te weten
kan komen over de gesteld-
heid van de desbetreffende
persoon.

Bidirectional Organic Bioputer

Bij het activeren van dit onder-
deel zul je verstedd staan over
het grafische aspect SVGA.
Een prachtig beeld met een
volle close-up van je hand en
pols. Een vinger als pointer
kun je bewegen over deze in-
gebouwde computer. Dit stuk-
je techniek laat zich volledig
door jezelf programmeren met
de "IF" en "DO" instructies. De
handleiding geeft hier rijkelijk
informatie met voorbeelden.
Het grote voordeel van dit
stukje werk is, dat je BOB in
kunt stellen naar eigen wens-
sen. Tevens beschikt je BOB
over een "Implants" functie,
die wel zeer bijzondere eigen-
schappen in zich heeft. We
kunnen b.v. een anti-slaap
aangepassen. Met Fibrine helen
we sneller kleine opgelopen
verwondingen en met de Hy-
percep hebben we de moge-
lijkheid om in het donker te

kunnen kijken. Hierbij komt
dan ook nog dat we gevoeliger
zijn voor geluiden. De Psy in je
BOB geeft een rode knippen-
ring aan als aankomend ge-
vaar. Via de "Do" instructies
kunnen we onze BOB instellen
met extra beepjes om je voor
iets te waarschuwen of de
Translate Functie activeren
voor het vertalen van teksten
van buitenaardse wezens. Te-
vens kun je de gehele licha-
melijke structuur beschermen
met allerlei parameters om b.v.
aan te geven dat je honger
hebt. Als je een individu ont-
moet kun je onderzoeken of dit
menselijk, vrouwelijk of man-
nelijk is en of het misschien
agressief is. Zoals je ziet kun
je heel wat met je BOB begin-
nen en zul je om dit alles te
kunnen verwezenlijken, event-
jes stevig in de handleiding
moeten neuzen. Dit is zeker
de moeite waard, want er zijn
teveel mooie opties om zo-
maar weg te laten.

SIMULATIE (Transport)

Een leuk en ook realistisch ge-
beuren is het verplaatsen van
onze vriend in diverse voer-
en/of vliegtuigen. Het eerste
wat ik tegenkwam was de
"Via-Express". Dit is een ra-
zendsnelle taxi, die je naar de
plaatsen van je eventuele be-
stemming brengt. Dit voertuig
zweeft net boven de grond en
is zowel automatisch als man-
ueel te besturen. Bij de keuze
van manuele besturing kun je
bemerken dat dit ding behoor-

lijk de baan opschiet. Je geeft zelf gas en bestuurt het geval met de muis. Een cockpit intern vertelt je precies wat er allemaal gebeurt. Ik weet zeker dat je diverse malen met je taxi de beschermende wanden naast de weg zult raken en dat een voorligger soms niet te ontwijken is. Reken daarom maar op een vette prent van de lokale politie. De besturing van deze taxi is een juweeltje. Je ziet duidelijk je beide handen in beeld, waarvan de linker het gas regelt en de rechter de stuurknuppel. De snelheid is verbluffend en de detaillering staat op erg hoog niveau.

Een ander voorbeeld van verplaatsen is de Mosquito. Dit is een Skyscraper waarmee we vliegend onze bestemming kunnen vinden. Ook in deze prachtige cockpit zien we weer onze handen aan de Throttle en aan de Pilot-Stick. Tevens hebben we hier de Speedmeter en de Altimeter op het dashboard. Ook hier zijn de bewegingen weer lekker soepel. Het voordeel van deze machine is dat, bij het langzaam binnenvliegen van je bestemming, het grondpersoneel je vliegunit opvangt en verder begeleidt voor de eindlanding. Er staan ons nog 3 simulatoren te wachten, waarvan er één speciaal voor de ruimte geschikt is en met een andere moeten we in een gigantisch tunnelnetwerk onze weg vinden.

VIDEO GAMES

Tijdens het bezoeken van diverse gebouwen hebben we de kans om een speelhal te bezoeken. In deze hal kun je kiezen uit 3 soorten spellen om eventueel wat geld bij te verdienen of (zoals het meestal gaat) een berg geld te verliezen.

Het spel Quattro is een bekend spel, maar in een andere variant gemaakt. Het valt onder het soort "Breakout" games. Nu zul je zeggen: "Da's simpel", maar bij deze variant is het net even anders. Je hebt hier de beschikking over paddles (4st) zowel boven als onder, links en rechts.

Ook een bekend spel is "Chidam". Het is hetzelfde als het verplaatsen van pionnen op je stuk karton, maar in BAT 2 ziet het er gewoonweg allemaal stukken beter uit. Ook hier speel je om geld. Het spel Tubular was voor mij een vreemde, want hier moet je met water en kranen de juiste verhoudingen zien te vinden.



SPEL, GELUID en GRAPHICS

Nu we dus bovenstaande zo'n beetje in ons achterhoofd hebben, kunnen we -dacht ik- een beter overzicht geven van het totale spel.

BAT 2 bestaat uit 3 spellen in 1. In het begin van het spel hebben we dus het genoegen Sylvia te ontmoeten, die ons de eerste opdracht geeft. Als we daarin geslaagd zijn kunnen we ons voorbereiden op echt adventurewerk. Maar voordat het zover is, stel ik voor dat we even wat zaken in BAT 2 gaan bekijken. Als we aangekomen zijn op onze planeet kunnen we genieten van prachtige beelden met af en toe enige animatie. Per beeld heb je een eigen geluidseffekt. Je ziet en hoort zwevende objecten over je heen komen. Je hoort de geluiden van een drukbezochte stad. Het eerste beeld hebben we op monitorformaat, wat inhoudt dat we dus een geheel gevuld scherm hebben. Gaan we nu via onze muispointer naar een andere ingang, dan verandert het scherm en deelt het zich in tweeën. De geluiden bij de volgende picture zijn nu ook anders geworden. Ga je in dit tweede beeld b.v. een bar binnen, dan krijgen we de derde splitsing of een tweedelig scherm met onderaan het voorlaatste beeld. In de bar kun je genieten van echte bargeluiden. Het lachen en het kletsen door elkaar zal je verbazen. In een disco hoor je niet alleen de muziek, maar je ziet ook dat het gehele publiek aan het dansen is.

De speelhal is ook iets apart. Natuurlijk hoor je hier het geratel van machines en gesprekken van veel mensen. Ga je nu een spel spelen en je doet -net als ik- een stomme zet, dan kun je rekenen op ge-

grinnik van de aanwezigen. Verknaal je het hele spel, dan wordt je finaal door de hele club uitgelachen. Hebben we dit alles met rode wangen doorstaan en bewandelen we een groot complex, dan geeft elk bewegend deel een perfect stuk geluid van zich. De lift, de telefoon, de aanwezige mensen etc. De grafische beelden zijn werkelijk een groot genoeg om te aanschouwen. De animaties zijn bijzonder goed en lopen erg soepel. Ook het simulatiegebruik geeft zowel in beeld als in geluid het echte realisme weer. Bijzonder goed geslaagd dit alles.

SVGA

Helaas is er toch een kleine tegenvaller. Het programma geeft zijn weergave in SVGA niet bij alle kleurenkaarten. Met Trident en Tseng hadden we geen problemen, maar met Paradise liep BAT 2 alleen in de VGA resolutie. Dit betekent dus dat het programma niet helemaal 100 % compatible is met diverse of misschien deze enkele kleurenkaart(en). Tevens moet ik vermelden dat het spel bij de introtekst een kleine fout heeft, die zich uit in een gestippelde lijn over het scherm en die een flits geeft bij het aankomen in de boven-

ste beeldregel. Dit gebeurde tijdens de scrolling drie keer. Niet dat het erg storend is, maar het mag gewoonweg niet voorkomen.

KONKLUSIE

BAT 2 is een topper van de bovenste plank in zijn genre. De vele beelden en lokaties met optimaal geluid geven dit spel een zeer aangename dimensie. De simulators in het spel zijn bijzonder goed en de scrollingen zijn lekker soepel. Het spel is niet eenvoudig, maar dat mag ook best wel, als je weet dat de makers hier ruim 2 jaar mee bezig zijn geweest om jou 3 soorten combats te leveren, vier flightsims, meer dan duizend objecten, ruim 200 geluidseffekten, meer dan 400 animaties, 3 videogames, 300000 assembler regels etc etc.

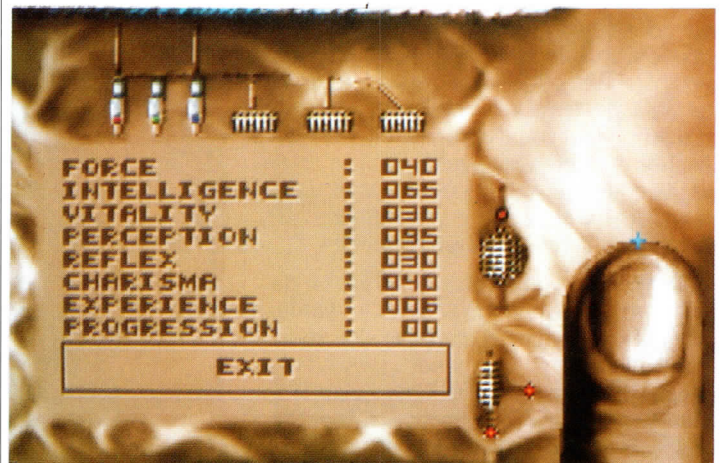
BAT 2 verschijnt voor: PC, Amiga, Atari ST.

Ik vind dat BAT 2 een vette PLUIM verdient.

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





AV8B HARRIER ASSAULT

Softwarehuis: Domark.

PC & compatibles, min. 80386, min. 2Mb.

RAM, harddisk, VGA.

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5".

AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 129,=-

We kennen DOMARK nog van MIG-29 FULCRUM, de eerste en naast AV8B de enige flight simulator die DOMARK heeft uitgebracht. Dat AV8B van hetzelfde softwarehuis stamt, is goed te merken. Veel polygoon technieken en data uit FULCRUM zijn verbeterd in deze simulatie opgenomen. Uitzonderlijk is de keuze van DOMARK voor het Harrier toestel als onderwerp van de simulator. De Hawker-Siddeley Harrier is van origine een Engels toestel, dat door zijn ongewone bouw en eigenschappen door meerdere landen wordt gebruikt en zelfs door de U.S. en de (voormalige) USSR (z)onder licentie nagebouwd is. In deze simulatie spreken we eigenlijk van een afgeleid type; de Sea-Harrier.

De Harrier kan vanwege de plaatsing van de draaibare luchtuitlaten op 4 punten aan de zijkanten van de romp, verticaal stijgen en landen, stilhangen in de lucht en verticale en horizontale snelheid combineren zonder de lengte-as van het vliegtuig te veranderen. Niet een snel, maar een verschrikkelijk wendbaar toestel. En wat belangrijker is: de voor de Harrier benodigde landingsbanen zijn ongeveer 4x zo kort als voor gewone toestellen bij horizontale take-off en bedragen slechts 40 m2 voor verticale take-off. Hiermee is de Harrier uitermate geschikt voor ondersteuning van grondtroepen vanaf een kortbij gelegen, snel in te richten vliegveld, mobiele basis of vliegdekschip. Het scenario waarin Domark de Harrier heeft geplaatst, klopt prima met de kenmerken van dit toestel.

Vanaf een voor amfibische operaties ingericht moederschip (TARAWA) worden aanvallen gelanceerd door een UNexpeditionary-force op het door een gewelddadig regime beheerste eiland Timor. Een U.S. vlooteenheid onder restrictie van een VN resolutie moet met amfibische landings-

eenheden, helikopters en Harriers het eiland zuiveren van de militaire Junta. En dit gegeven leidt meteen het spel in. U kunt als speler het bevel voeren over de gecombineerde strijdkrachten vanaf het moment dat de vloot Timor bereikt, waarbij u gebruik moet maken van een intelligent kaart/menu/controlpanel, de TAWADS (Tactical Amphibious Warfare Data System) en u kunt de computer tijdelijk als C.O. (commanding officer) inschakelen en zelf strikes, verkenningen en patrouilles vliegen. Natuurlijk bestaat er de mogelijkheid in het pakket om eerst het vliegen en het schieten te oefenen, maar dit is erg saai opgezet en wie wil er nu niet meteen het diepe in om de onderdrukker in Timor te straffen?

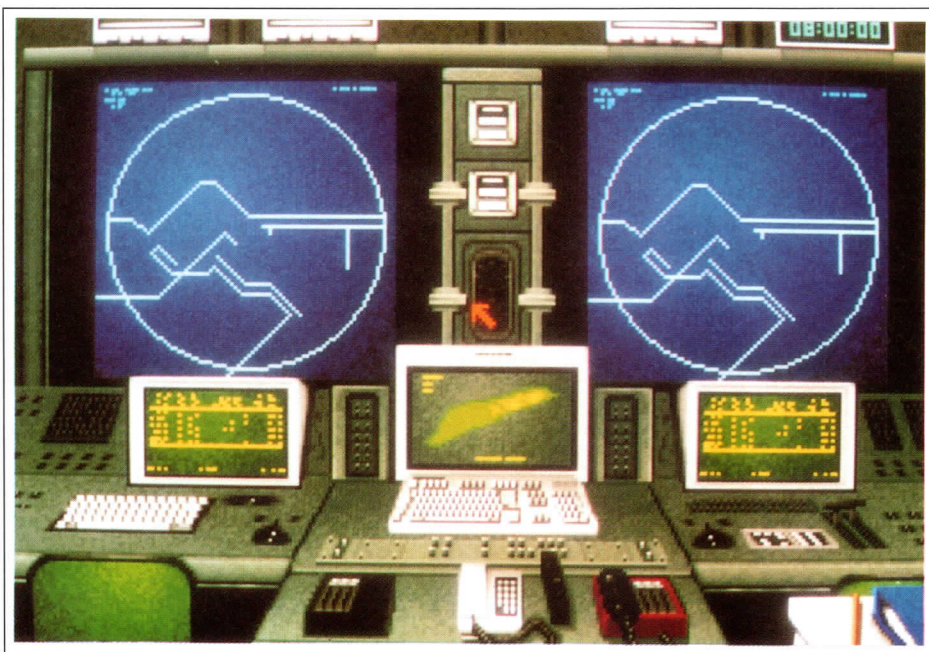
Allereerst de TAWADS. In hi-res weergegeven (met naar mijn smaak te kleine menu's en een slechte zoomfunctie) overziet u de kaart van Timor. Omdat de aanval op Timor niet lang is voorbereid, heeft u weinig info over de militaire structuur van het eiland en zult u verkenningsvluchten moeten uitvoeren. Zodra een toestel een eenheid of een stationair doel heeft waargenomen, wordt dit op de kaart bijgewerkt. Dan zult u landingsplaatsen en doelen moeten aangeven voor de amphi-

sche eenheden en doelen en een waypoint voor uw heli's en Harriers. De eerste keren kunt u gebruikmaken van een in TAWADS voorgeprogrammeerd strijdplan, waarbij u als piloot om het kwartier een nieuwe strike missie krijgt. Missies kunnen op elk gewenst tijdstip zelf gemaakt worden en in het voorgeprogrammeerde strijdplan ingevoerd worden. Als er een missie voor een Harrier wordt vrijgegeven, moet u zo snel mogelijk het commandoscherm verlaten en naar de briefing room gaan om de missie te claimen.

Hierbij vallen twee dingen op: vaak is de speler te laat omdat allerhande schermen gesloten moeten worden en is de missie aan een andere (computer) piloot vergeven. En in deze spoed rest niet de tijd om de TAWADS nog een keer open te slaan en de missiedoelen te bekijken. Er is geen kaart beschikbaar vanuit de flight-sim. Alleen de waypoints zijn dan bekend en de piloot moet daarop maar uitzoeken hoe het doel eruit ziet, hetgeen leidt tot meerdere passovers. Jammer, maar de combinatie tussen C.O. en piloot spelen is toch verkeerd geregeld in AV8B. Eenmaal in de cockpit bekruipt je meteen het "Fulcrum" gevoel: kleuren, detaillering, scrolling, dashboard lay-out, het doet allemaal déjà-vu aan.

Weliswaar veel meer objecten, meer detail en betere horizonmapping, maar dat mag ook wel voor een "386 only" spel. Een ander verschil is het vliegen. Met de kantelbare exhausts (uitlaten) is het mogelijk om naast recht vooruit te vliegen, vanuit de as van het vliegtuig schuin omhoog te vliegen of recht omhoog. Met de juiste motorpower is het mogelijk om geheel stil te hangen en met het richtingsroer en zijwaartse stuwing een volledige cirkel te maken op de plaats. Met deze vliegtechniek moet echter wel een tijdje ge oefend worden, omdat door de korte wingspan van het toestel en de verticale vectoring (stuwrichting) het toestel nogal rolt. De door DOMARK vastgelegde besturing helpt bij deze problemen niet erg. Mijn joysticks werkten op 2 machines geen van beiden. Het toetsenbord werkt wel, maar





de besturing slaat of over (continu corrigeren) of centreert zichzelf constant, zodat het toestel op zijn kant leggen geen bocht geeft, maar slechts een korte slinger, omdat het toestel door de besturing weer wordt rechtgetrokken (op beide machines).

Iets in de besturing klopt niet en hierover staat in de handleiding of readme-files niets of nauwelijks iets. Noch helpt de mogelijkheid om een simple en een complex flight model te kiezen. De wapensystemen zijn relatief primitief en robuust geprogrammeerd, maar zijn wel effectief. Richtmiddelen zijn gezien de zenuwachtige besturing slecht te gebruiken, zeker als het gaat om vrije val projectielen (bommen), die met een vallijn en een dradenkruis gericht moeten worden. Leuker en beter is het om met ongeleide rocket-pods en het boordkanon de tegenstander te "straffen". Voorzover zich deze laat beschieten, want de effectiviteit van de Indonesische SAM's en ZSU's (luchtafweer) is bijzonder hoog. Zo hoog zelfs dat de beginnende piloot die boven de 3000 voet vliegt om voor het eerst de details van het eiland in zich op te nemen, niet langer dan twee minuten boven is.

Ik mis hier een instelbare moeilijkheidsgraad. Misschien vinden de jongens van DOMARK dat niet sportief, maar omwille van het leer-effect zou ik graag iets meer tijd in het luchtruim zitten. Als we al neergehaald worden is er in de debriefing (zo die al plaatsvindt) geen aanwijzing te vinden, waardoor we nu zijn neergehaald en waarom. Er is in de cockpit geen verschil tussen het alarmsignaal voor warmte- of radargeleide projectielen. Geluid is sowieso en zwak punt. Een paar samples zijn aardig, maar de Soundblaster verdient hier zijn geld niet mee terug (klik, klak, donk, poef etc.). Weergave van gronddoelen, terrein (heuvels, wegen, boompjes, kampongs), lucht, explosies, rook en projectielbanen is ronduit goed. Misschien niet de meest geavanceerde vuurbollen, maar bijzonder effectief en het vreet relatief weinig processortijd. Na een aanval een 2e keer over het eiland vliegend zien we rookpluimen, branden en natuurlijk de

lichtspoorbanen van diegenen die ons niet aardig vinden. Met al die gesimuleerde objecten nog niets te merken van een vertraging van het spel. Een prima balans tussen de effectiviteit van de weergave en de benodigde processortijd. Landingsvoertuigen, rijdende pantsers, rook, vuur, al met al een goed spektakel, dat ons echt het gevoel geeft boven een "battle-zone" te vliegen met alle risico's van dien.

Toch komt AV8B Harrier Assault niet helemaal uit de verf. Het concept is goed, maar de controls en het gebruikersinterface laten het afweten. Mijn vermoeden is dat DOMARK de flightsim. van de Harrier niet als sec flightsim op de markt wilde brengen en KREMLIN opdracht heeft gegeven de tactische dimensie (TAWADS) toe te voegen. Vandaar de klungelige interactie tussen "in het vliegtuig" en "boven de kaart". Het is meerdere malen voorgekomen dat de keuze keyboardbesturing vanzelf op joystick sprong, zodat ik niets vermoedend op het vliegdekschip af donderde. De keuzes van het geluid springen ook steeds over. Na beëindiging van het spel en de terugkeer in DOS, hamert het boordkanon vanuit het intern geheugen

weer lustig van de Soundblaster door en krijg ik bij het opstarten van andere programma's (Windows weigert zelfs) rare effecten. Dit heeft iets te maken met de manier waarop AV8B zich bezighoudt met de 2 MB RAM, die het programma claimt. Een bug waar ze wel iets aan moeten doen. In de handleiding is wel gezegd dat DOMARK het opnieuw opstarten van de PC aanraadt, maar dan wil ik wel graag weten waarom. Daarbij komt het feit dat het scenario zich misschien leent voor een 20 sorties (vluchten) per aanvalplan, maar dat ook met een nieuw aanvalplan het scenario in wezen hetzelfde blijft. Dezelfde doelen, dezelfde missies.

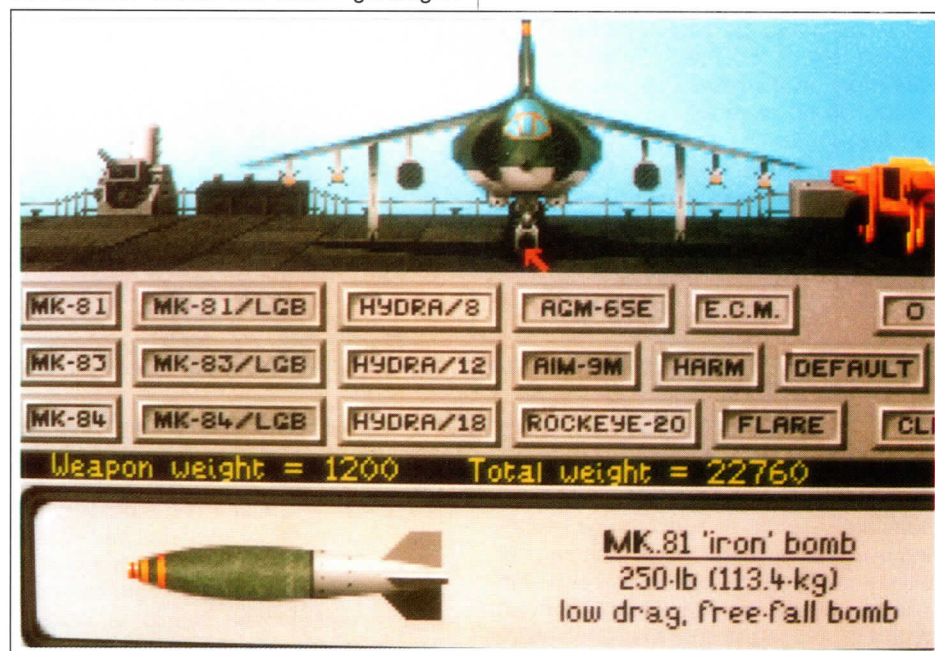
Erg lang zal de verwerde flight-simmer, die al in de woestijn, in Europa, op de Noordpool, in Zuid-Oost Azië en in Rusland heeft gevlogen zich hier niet mee bezighouden. Daarom verwacht ik dat DOMARK deze keer (bij FULCRUM nagelaten) wel data-disks moet uitbrengen! En laat ze dan volgende keer een aantal illustraties in de handleiding opnemen. Niet dat het er niet allemaal verzorgd uitziet, maar aan de handleiding ontbreekt een echt didactische opzet.

Stel. We koppelen de scrolling en vectorgraphics technieken van deze simulatie met een goede besturing en een goed gebruikersinterface van bijvoorbeeld Dynamix of Microprose en een goed doordacht integraal spelontwerp, dan hebben we een winner. Toch wil ik nog een lans breken voor deze jongens. Een innovatieve benadering van de simulatie door de keuze Harrier plus het feit dat dit pas de 2e flight-simulator is die zij publiceren, geeft bijzonder goede hoop voor de toekomst. Let's wait and see!

Douwe.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





THE MAGIC CANDLE 3

Mindcraft.

AT 80286 min.12 MHz. 640k., 1Mb. extended memory (met HIMEM.SYS), VGA, hard-disk.

Muis/keyboard.

Aantal spelers: 1.

AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 108,-

PLAGIAAT MET EXTRA'S

De verwachtingen waren niet al te hoog gespannen, toen we dit derde deel van de Magic Candle serie binnenkregen. De twee eerste afleveringen hebben we in respectievelijk Software Gidsen 9 en 13 de grond in geboord vanwege de slechte graphics en de gejatte spelelementen van soortgelijke adventures. Mindcraft gaat echter onverdroten voort met deze serie (in de bijgeleverde catalogus is deel 4 ook al aangekondigd) en zoveel volharding verdient het aan dit produkt wat meer aandacht te besteden. De programmeurs hebben dit keer zelfs wat eigen fantasie toegevoegd en dat is net genoeg om er een leuk, niet al te moeilijk zoekspel van te maken.

Net als de vorige delen begint dit avontuur op het eiland Oshcrun, waar de stad Telermain en het kasteel van Koning Rebnard gelegen zijn. De held(in) van het verhaal is Luka(s), die je kunt overnemen uit het vorige deel of na het installeren zelf kunt kiezen. Er staan 3 mannelijke en 2 vrouwelijke helden tot je beschikking, waaraan je zelf niets kunt toevoegen wat vaardigheden betreft. Dit is wel mogelijk met de rest van je groep: 8 vrijwilligers staan te trappelen van ongeduld om met je mee te mogen, maar er is slechts plaats voor 3 van hen. Blijven er nog twee lege plaatsen over voor figuren, die onderweg opgepikt kunnen worden.

De koning bevindt zich elders om iets heldhaftigs te doen en Luka(s) hangt een beetje in de kroeg van Telermain rond, want het bewaken van Koningin Alishia en haar zoon Prins Jemil is niet bepaald het spannendste, dat je je kunt voorstellen. Totdat er berichten binnenkomen over een milieuramp, die zich aan het voltrekken is op de eilandenwereld van Solia (zie bijgeleverde landkaart): flora en fauna zijn aangetast door een geheimzin-



nige ziekte. In het introotje krijg je van de queen opdracht deze "Blight" te onderzoeken en er een eind aan te maken.

Het spel start op in een klein stuk bos op Oshcrun, waar de Blight huisgehouden heeft en je je groepje ziet staan in een Hemagroen decor. Vergeleken bij MC2 is er aan de graphics behoorlijk wat verbeterd en zien de figuurtjes er best acceptabel uit. Even verderop is het meteen al raak en moet er gevochten worden tegen "blightmonsters": onschuldige bosdieren, die door de ziekte zijn aangetast. Ongevraagd wordt de groep versterkt door de Orc prins Garz, die een belangrijke rol in dit adventure speelt, dus je kunt hem het beste van meet af aan in de groep houden. Jammer genoeg is hij een huurling, wat inhoudt dat hij alleen geïnteresseerd is in een deel van de buit en weigert voorwerpen, geld of voedsel te delen met de andere groepsleden. Dit in tegenstelling tot de z.g. "companions", die alles voor de leider overhebben en bij voldoende "loyalty" punten ook bereid zijn voor je te gaan werken en studies te volgen om zich te

over, dus een baantje is makkelijk te vinden. De leider kan dan met "assign" het groepslied, dat gaat werken of studeren, opdracht geven in het betreffende pand te blijven en eventueel afspreken elkaar weer te treffen in een "stronghold". Deze "strongholds" zijn riant ingerichte bunkers, die je tegen kunt komen als je te voet over de eilanden zwerft en waar je rustig kunt slapen, spreuken kunt leren en je uitrusting kunt repareren zonder door monsters aangevallen te worden. Elke keer als je een nieuwe bunker hebt ontdekt, wordt dit door het programma onthouden en toegevoegd aan een lijstje, dat bij de "assign" opdracht tevoorschijn komt.

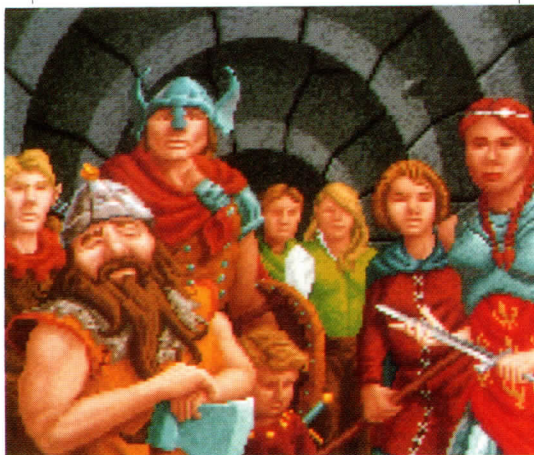
AUTONOTE en MAPPING

Magic Candle 3 is tevens uitgerust met een automatisch notitieboek, waarin alle informatie opgeslagen wordt in een soort tekstverwerker. Je kunt hierin bladeren, gegevens verwijderen en zelf teksten toevoegen. De printoptie welke in de handleiding vermeld wordt, is volgens de readme file achterwege gelaten. In de hoofddirectory wordt echter een "notes" file aangemaakt, dus als je de boel op papier wilt, kun je dat met het "type" commando doen.

Op bekende lokaties kun je een kaart gebruiken om te zien wat je huidige positie is, maar een "automapping" functie kent dit programma niet. In minder bekende gebieden kun je een kaart oproepen door middel van een "Map Flask" in combinatie met een bepaald soort parels.

MAGIE

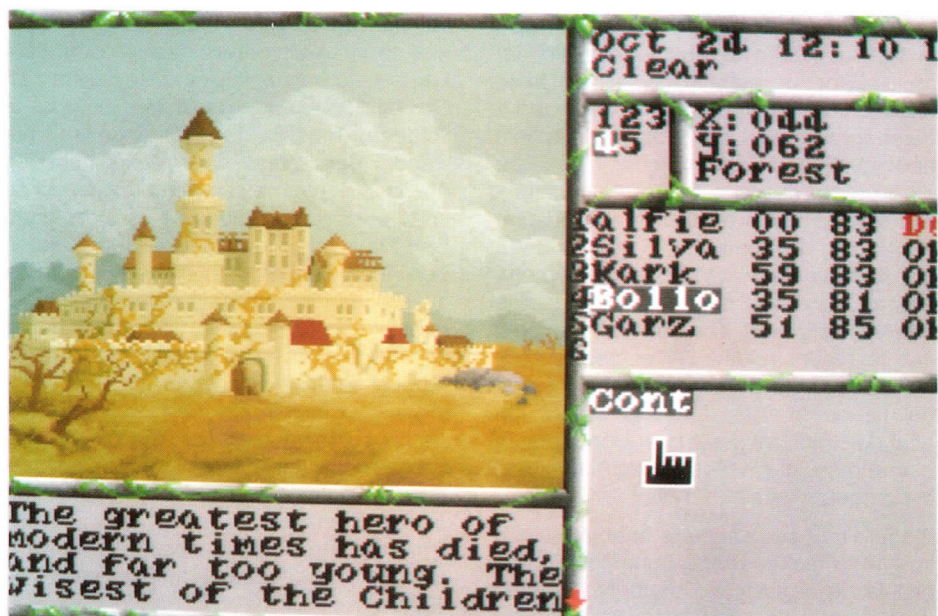
De magiërs in MC3 hebben aanvankelijk een beperkt aantal spreuken tot hun beschikking. Voor het leren van spreuken zijn er in totaal 7 boeken met elk 6 spells. Deze boeken kunnen gekocht worden bij plaatselijke tovenaars en als je een "wizard" in je groep hebt, kan die hier en daar een weekje doorbrengen in de "Wizard's Lodge", waar tegen betaling uit de beschikbare bibliotheek geput kan worden. Heb je zelf boeken, dan kunnen tijdens de "Camp" optie zoveel spreuken als je wilt geleerd worden.



bekwamen in vaardigheden, die de groep ten goede komen. Zo zijn er bijvoorbeeld scholen in diverse steden, waar je hout- of metaalbewerker, kleermaker of diamantslijper kunt worden. Het aantal punten, dat je krijgt vertegenwoordigt het aantal geldstukken, dat je per dag kunt verdienen. De werkgelegenheid laat weinig te wensen



alfie and his companions venture into the thorny forest.



The greatest hero of modern times has died, and far too young. The wisest of the Children

VECHTEN

Tijdens de gevechten doet MC3 nog steeds sterk denken aan spellen als Ultima V, maar ook zit er iets in van de AD&D series van SSI. In bossen, torens en mijnen vindt het gevecht plaats zonder dat de graphics veranderen. Als je op de kaart rondloopt en vijanden tegenkomt, worden de graphics aangepast aan het landschap: bos, woestijn, een brug etc. Je kijkt van bovenaf op de figuurtjes, die behoorlijk gedetailleerd zijn weergegeven met duidelijk herkenbare minizwaardjes of -bijltjes. Ook de monsters zijn redelijk tot goed getekend, alleen is soms het landschap zo uitbundig (struiken, bomen enz.) dat de tegenstanders moeilijk te onderscheiden zijn. Er is veel beweging zoals het ontwijken van pijlen of andere wapens en er wordt -in tegenstelling tot de rest van het spel- veel gebruik gemaakt van geluidseffekten. Magische spreuken zijn natuurlijk erg belangrijk en de leukste vind ik zelf "restsoul": als een ondode vijand verslagen is, staat hij binnen de kortste keren weer op, omdat zo'n figuur pas echt dood is, als zijn geest rust gevonden heeft. Je ziet dan een paar kreueltjes op de grond liggen en na het "restsoul" commando

vliegt er een wit geestje uit, waarna de vijand compleet verdwenen is.

REIZEN EN INFORMEREN

Om het "Blight" probleem uit de Soliaanse wereld te helpen, moet je heen en weer reizen tussen de verschillende eilanden. Dat kan per boot of via teleports met combinaties van beenderen, die je moet verzamelen. In de steden kun je informatie inwinnen door personen aan te spreken, die al dan niet tegen betaling het nodige tegen je vertellen. Het is aan te raden als je verder in het spel bent om figuren, die je al gesproken hebt nogmaals te bezoeken, want dan is de kans groot dat ze meer loslaten dan voorheen.

RAMMELDERAMMEL

Twee weken lang heb ik met veel plezier zitten spelen en alle in MC3 aanwezige mogelijkheden benut, zodat ik in het spel jaren onderweg ben geweest om bijna bij het einddoel te komen. Met 4 vertegenwoordigers van de Soliaanse rassen moet een Magische Kaars samengesteld worden uit 4 onderdelen, die her en der te vinden moeten zijn. Eén van die componenten is een lont, de "Magic Wick". Via tips

wist ik precies waar het ding zich moest bevinden, maar eenmaal op de aangegeven plaats kon ik met mijn schopje tekeer gaan tot ik een ons woog: geen "Wick" te vinden.

Fax gestuurd naar Mindcraft in Amerika, waar toe nu toe niet op gereageerd is, dus iets anders geprobeerd:

Alles gewist, spel opnieuw geïnstalleerd en met de inmiddels opgebouwde voorkennis meteen naar de plaats van de "Wick" gerend, die er dit keer wel lag. Jammer genoeg gold dit niet meer voor de Spiegel in de Dwergenmijn, die ik de eerste keer wel had, waarna mijn geduld op was en ik de Magic Candle definitief uitblies.

Misschien is het een exemplarische fout van de versie 1.10, die ik voor de recensie ter beschikking had en anders is dit een spel, waar je heel lang mee bezig kunt zijn: blijven installeren totdat alle voorwerpen op hun plaats liggen.

Buiten deze "bug" komen er meer fouten in het spel voor: tijdens gevechten verschijnen er soms vreemde strepen op het scherm, die echter verder geen aantoonbare invloed hebben. Als de held(in) dood is en niet tot leven gewekt kan worden, wordt dit medegegeeld via een tekst met een plaatje erbij, waarna je rigoureuus uit het programma gekwakt wordt en het spel opnieuw moet opstarten. In dat eindplaatje zie je de resten van je tegenstanders nog zitten, dus dat is ook nogal een slordig gezicht. Ook moet je niet teveel in het notitieblok zitten knoeien, want dan loopt de boel vast.

KONKLUSIE

Als je de fouten op de koop toeneemt en bereid bent het risico te lopen, dat je dit spel meer dan eens moet spelen, is MAGIC CANDLE 3 ondanks alles geen echte miskoop. Het is een welkome afwisseling na hersenkrakers als Crusaders of the Dark Savant en kan ook door mensen gespeeld worden, die niet zo bedreven zijn in Role Playing Adventures.

Grafisch is het redelijk tot goed verzorgd. Muziek komt nauwelijks voor, behalve als je een magisch instrument gebruikt en dan zijn de klanken te zacht in vergelijking tot de geluidseffekten.

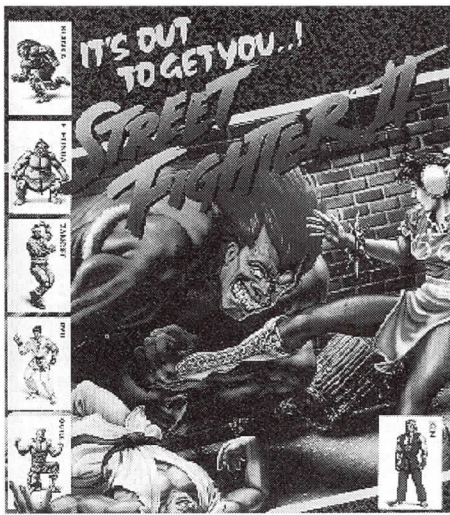
De bediening tenslotte laat niets te wensen over: de muiscursor glijdt zeer soepel over het scherm en de scrolling loopt uitstekend.

Mindcraft heeft met dit produkt laten zien, dat men best wat kan presteren daar in Californië. Als men deel 4 nu eens wat minder snel op de markt gooit en wat meer aandacht besteedt aan het testen.....

Jocelyn

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
AFWERKING:	3
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



STREETFIGHTER 2

Softwarehuis: US Gold.

Commodore 64/128; Spectrum;

Amstrad; Atari; Amiga 500(+), 600, 1000, 2000, 3000; MS-DOS.

Joystick/keyboard/keypad.

Aantal spelers: 1 of 2.

Diskettes Amiga: 4.

Richtprijs: FL. 89,50

Streetfighter 2 wordt geleverd in een fraaie doos, met daarin 4 diskettes en een catalogus van US Gold. Het moet mij direct van het hart, dat dit één van de fraaiste en beste vecht- c.q. karatespellen is, dat ik tot nu toe gezien heb.

Uiteraard draait het in Streetfighter 2 maar om één ding en dat is vechten en overleven. Het verhaal achter dit spel is -zoals in de meeste vechtspele- magertjes en eenvoudig, maar de actie daarentegen is enorm.

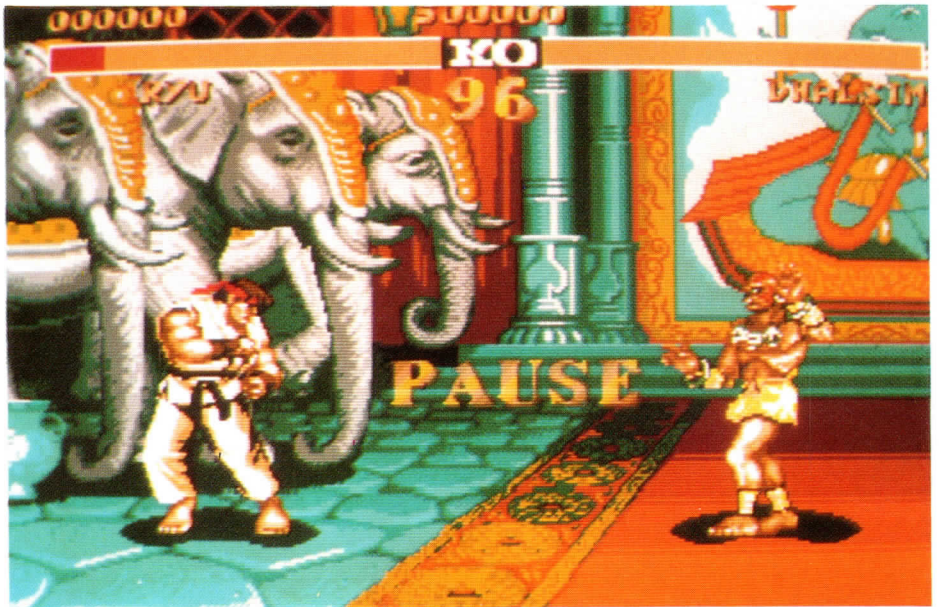
Je kunt dit spel alleen of met z'n tweeën spelen.

De bedoeling in de "1 speler optie" is om 7 gevechten te leveren tegen de beste streetfighters ter wereld om zodoende door te dringen tot de 3 superfighters die (nadat je deze ook verslagen hebt) toegang verschaffen tot het gevecht aller tijden. Je komt dan in aanraking met M. BISON, de gevaarlijkste fighter die er op aarde rondloopt.

De "2 speler optie" biedt je de mogelijkheid om in een toernooi tegen de andere 7 streetfighters te vechten en zo alle sla- en traptechnieken te oefenen. De computer houdt automatisch de stand bij, op een manier die lijkt op die bij de voetbalcompetitie.

1 SPELER OPTIE:

Indien je de 1 speler optie gekozen hebt, vraagt de computer welk besturingssysteem je kiest. Je hebt de keuze uit: joystick met 2 vuurknoppen (bij mij werkte de 2e vuurknop niet), keyboard, keypad of een combinatie van joystick en keyboard. Nadat je je keuze gemaakt hebt kom je in de "select options" screen. Hier heb je de mogelijkheid om de timer aan of uit te zetten (hier kom ik later nog op terug) en de moeilijkheidsgraad in te stellen. Deze loopt van 0 tot 7, waarbij 0 staat voor eenvoudig en 7 voor zeer moeilijk. Als je het



spel voor de eerste keer speelt is het raadzaam om de moeilijkheidsgraad op 0 in te stellen. De tegenstanders zijn dan makkelijker te verslaan en je hebt af en toe even de tijd om enkele bewegingen te oefenen, alhoewel je dit beter kunt doen in de 2 speler optie. Hierna moet je een keuze maken, welke van de 8 streetfighters je wilt besturen. Als je dit allemaal gedaan hebt kiest de computer je tegenstander uit. Deze variëren van een worstelkampioen tot een yoga-expert. Nu reis je met een vliegtuig naar het land van herkomst van je tegenstander. De achtergrond en de toeschouwers zijn geheel in stijl van het desbetreffende land. Nu begint dan echt de strijd. Wil je als overwinnaar uit de bus komen, dan zul je je tegenstander 2 keer moeten verslaan.

Als je alle 7 streetfighters hebt verslagen, krijg je te maken met 3 superfighters, die niet in de handleiding genoemd worden. Je zult dan ook zelf moeten uitzoeken wat hun sterke en zwakke punten zijn en wat hun speciale bewegingen inhouden. Na het verslaan van deze 3 fighters reis je door naar het land waar je eindtegenstander zich bevindt. Deze fighter -M. Bison- is echt levensgevaarlijk. Hij heeft een paar zeer gemene en dodelijke trucjes in petto. Je moet echt van goede huize komen en je vechtechnieken en speciale bewegingen onder de knie hebben, anders leg je zeker het loodje.

2 SPELER OPTIE:

Indien je dit spel met z'n tweeën wil spelen, kies je voor deze optie. Hierna moeten de spelers om de beurt kiezen welk besturingssysteem ze willen en of de timer aan of uit moet. Als dit gebeurd is, kun je de moeilijkheidsgraad instellen. Speler 1 mag nu als eerste een fighter uitkiezen, waarna speler 2 aan de beurt is. Daarna moet een keuze gemaakt worden in welk land je het gevecht wilt laten afspelen. Deze optie is ideaal om alle bewegingen onder de knie te krijgen. Ik kan je verzekeren dat dat er heel wat zijn en je er zeker een paar dagen voor nodig hebt eer je ze beheerst. Naast de "gewone" sla- en traptechnieken beheersen alle fighters speciale technieken. Deze variëren van

een superklap (Dragon Punch) tot vuurballen. Om je fighter zo'n speciale techniek te laten uitvoeren, moet je een ware kunstenaar van joystick c.q. keyboard zijn. Om bij RYU bijvoorbeeld een vuurbal te lanceren, moet je de joystick omlaag bewegen, dan schuin naar rechts beneden en daarna naar rechts, waarna je op de knop voor slaan (vuurknop 1) moet drukken. Dit alles in een bepaald tempo en in een vloeiende beweging. Zoals ik al zei, is deze optie ideaal om de technieken te leren. Het is daarbij wel verstandig dat je vantevoren de timer op "off" hebt gezet. Met de timer op "on" moet je namelijk je tegenstander binnen een tijdlimiet verslaan. Lukt dat niet, dan eindigt het gevecht in een gelijk spel. De handleiding is geschreven in 4 talen, waaronder Engels en geeft voldoende informatie. Tevens staat bij iedere fighter beschreven hoe je zijn of haar speciale technieken moet uitvoeren.

KONKLUSIE

Grafisch ziet Streetfighter 2 er prima uit. Details van de fighters zijn goed weergegeven en de trappen en stoten gaan in een vloeiende beweging. Er is duidelijk onderscheid gemaakt tussen de diverse vechtsstijlen die de fighters beheersen. Dit zorgt er mede voor dat je dit spel niet snel uitspeelt en dat het niet gauw verveelt. Je kunt het immers uitspelen met 8 verschillende fighters. De muziek ligt prettig in het oor. Elk land heeft zijn eigen melodie. Verder lijkt het spel inhoudelijk erg veel op World Heroes, uitgebracht voor de Neo Geo en gerecenseerd in Software Gids nr 17.

Indien je vecht- c.q. karatespellen leuk vindt, mag Streetfighter 2 niet in je collectie ontbreken.

Erik Sonnega.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



NO SECOND PRIZE

Softwarehuis: Thalion.

Amiga 500(+), 1200, 2000, min. 1Mb..

Atari-ST, min. 1Mb.

Muis/keyboard.

Aantal spelers: 1.

Aantal diskettes: 1.

Richtprijs: FL. 79,50

Een goed racespel moet naar mijn mening aan enkele voorwaarden voldoen. Het moet snel zijn (de scrolling), het geluid moet realistisch zijn, er moet voldoende keuze zijn uit verschillende racecircuits (het mooiste is natuurlijk wanneer de circuits overeenkomen met bestaande tracks). Voorts moeten er diverse instelmogelijkheden zijn en niet te vergeten, grafisch moet het er aantrekkelijk uitzien. Met andere woorden: hoe realistischer, hoe beter. Aan al deze voorwaarden voldoet No Second Prize. Ik kan dan ook met een gerust hart stellen dat dit één van de beste (motor)race spellen is, dat ik tot nu toe gezien heb. Een spel als Team Suzuki kan niet tegen dit geweld op.

Het spel wordt geleverd in een doos met normale afmetingen. Geen onmogelijk grote doos, waar een kleine handleiding en één disk in zit en die voor het merendeel uit lucht bestaat. Een normale doos dus, waarin een speelschijf en een keurige (in het Engels geschreven) handleiding. Deze handleiding bevat alle informatie die je nodig hebt.

Bij dit spel is concentratie een eerste vereiste. Tijdens de race word je dan ook niet afgeleid door één of ander muzikje. De enige muziek die ik tot nu toe gehoord heb, werd tijdens de intro en tijdens de keuzemenu's gespeeld.

Als je het spel opstart kun je de fraaie intro bekijken. Deze kun je voortijdig afbreken door de spacebar of de linker muis-knop in te drukken. Het hele spel is overigens muisgestuurd inclusief het racen, met uitzondering van enkele keyboardfuncties.

Na de intro verschijnt het startmenu. Hier heb je keuze uit diverse opties o.a. start van het seizoen, trainen, informatie over racecircuits, enz. Kies je voor start van het seizoen, dan kom je in het hoofdmenu



waar je weer diverse keuzes hebt (in totaal 7) waaronder load en save optie, stoppen, circuit informatie, enz. Indien je voor de eerste keer een seizoen start of je wilt eerst wat trainen, moet je eerst een bestuurder kiezen. Ditmaal heb je de keuze uit 6 deelnemers (waaronder twee vrouwen). Ieder van deze berijders hebben hun specifieke eigenschappen. Dit geldt ook voor de motor die ze besturen. Deze eigenschappen kun je opvragen, waarna je een keuze moet maken. Heb je dit alles gedaan, dan kom je in het "select track" menu. In dit menu kun je kiezen uit 20 verschillende (bestaande) circuits. Het kiezen van een circuit kan overigens alleen in de trainingsoptie. Wanneer je echt gaat racen begin je automatisch op "Paul Ricard", een snel circuit in Frankrijk.

Als je een circuit gekozen hebt kom je in het laatste menu. Hier heb je de mogelijkheid de gevoeligheid van je muis in te stellen. De gevoeligheid loopt op van 1 tot en met 5, waarbij 5 staat voor zeer gevoelig. De standaardinstelling is 3. Verder kun je kiezen uit een automatische of handgeschakelde versnellingsbak.

Tijdens de race kijk je door de ogen van de bestuurder. Onderin het beeld zie je het dashboard van je motor, waar de benodigde informatie op af te lezen is. Je ziet o.a. in welke versnelling je rijdt, hoeveel toeren je machine maakt en er is een digitale snelheidsmeter aanwezig. Aan de rechterkant van het dashboard kun je aflezen, hoeveel schade je motor en de berijder hebben opgelopen bij een eventuele valpartij. Te veel schade en de race is voor jou afgelopen. Rechtsboven in beeld wordt je positie weergegeven en linksboven is het circuit zichtbaar. De posities van de 6 deelnemers (degenen uit wie je een keuze moest maken), inclusief jezelf, worden door middel van een gekleurde stip hierop aangegeven. Helemaal bovenin wordt vermeld in welke ronde je rijdt, de totaal verstreken tijd en de rondetijd.

De motor bestuur je met de muis. Ondanks het feit dat ik de gevoeligheid op 1 had ingesteld (minst gevoelig) reageerde de motor direct op een beweging van de

muis. Het is daarom noodzakelijk eerst op je gemak een paar trainingsrondjes zonder deelnemers te rijden, anders lig je na enkele meters al in de berm. Maar ja, oefening baart kunst. Het is mij uiteindelijk ook gelukt en ik kon dan ook enkele races uitrijden. Helaas viel ik nog niet in de prijzen.

Heel erg leuk is, dat er boven de leider een helikopter meevliegt met een camera aan boord. Indien je in de buurt van de leider komt zie je deze wentelwiek ook daadwerkelijk vliegen. Verder zijn er nog 3 andere camera's die de race volgen. Deze camera's nemen de race op vanuit verschillende posities. Wil je fragmenten van de race terugzien, dan kun je dit doen door middel van de cijfers 1 t/m 4 van je keyboard. Je kunt de videocamera's ook versneld terugspoelen en vooruitspoelen. Stilstaand beeld behoort ook tot de mogelijkheden. Hoe je dit moet doen vertel ik niet. In de handleiding wordt dit duidelijk uitgelegd. Verder is het spel te pauzeren en kun je midden in een race deze weer verlaten.

KONKLUSIE

De makers hebben gebruik gemaakt van z.g. polygon graphics en dat ziet er werkelijk schitterend uit.

Het geluid is zeer realistisch. Wanneer je een voorganger nadert, hoor je het hoge motorgejank en als je hem passeert hoor je het geluid aanzwellen om daarna weer langzaam af te sterven. Net echt dus. De besturing is zeer nauwkeurig en zoals ik al schreef in te stellen van minder gevoelig naar zeer gevoelig.

Het enige wat ik nog te zeggen heb is, dat wanneer je van (motor)race spellen houdt dit een verplichte aanschaf is.

Erik Sonnega.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

TASK FORCE 1942

Softwarehuis: MicroProse.

AT & compatibles, min. 80386, min. 2Mb.
ram, DOS 5.0 of hoger, harddisk,
VGA/MCGA.

Keyboard/Joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD.

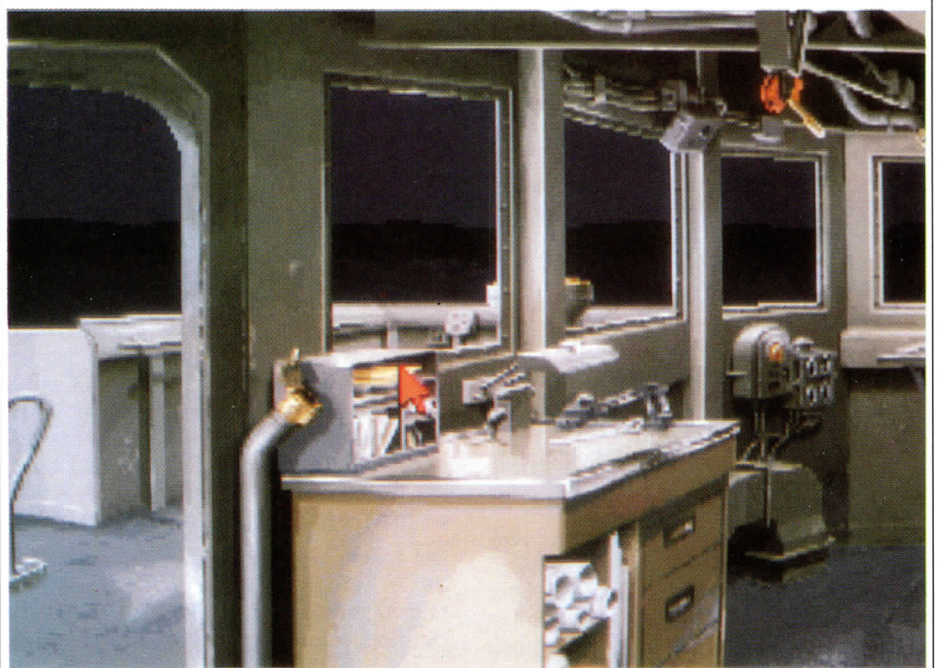
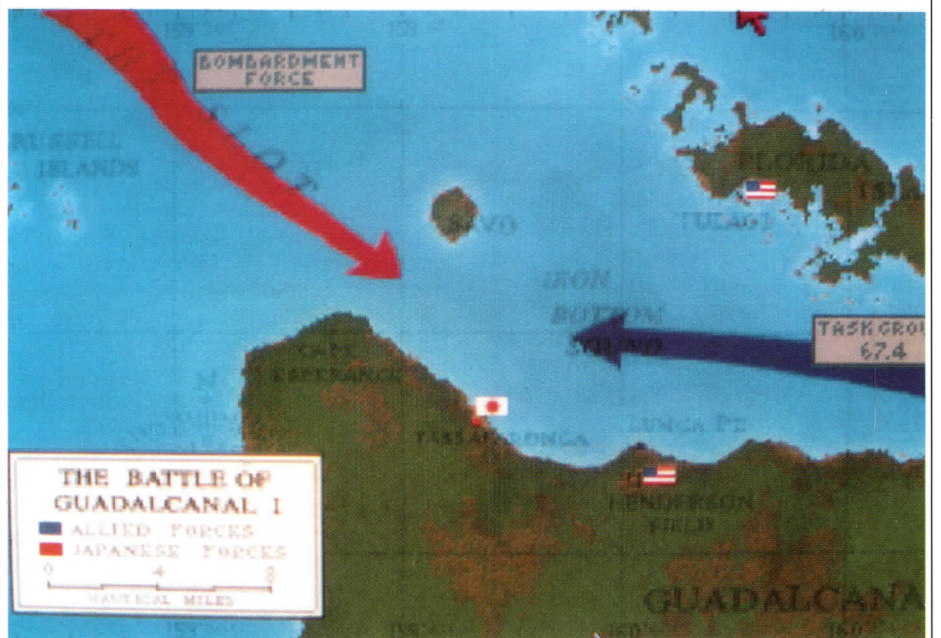
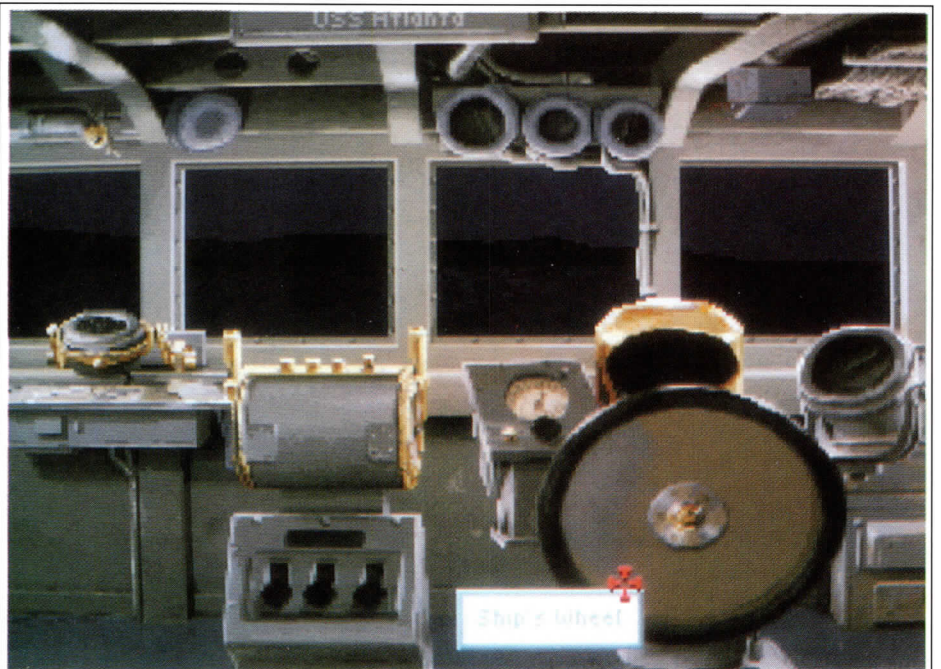
Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 149,=

Vanaf de brug van een Atlanta kruiser lijkt de naderbij komende eilandengroep rustig. De waarnemers zoeken in warme life-jackets door de avondschemering heen naar het vermeende doel: een Japans gevechtsskader. Tegen de duisternis van de opdoemende Solomon Eilanden is het moeilijk om iets te zien. Plots worden aan bakboord op vijftien mijlen flitsen waargenomen en na twintig seconden is de Atlanta verlicht door uiteenspattende "starshells", afgevuurd door een Japanse oorlogsbodem. Een twintigtal vuurmonden flitst vanuit de duisternis. Het bevel wordt gegeven om de koers van de groep simultaan met 60° te wijzigen naar bakboord. Snelheid wordt opgevoerd en doelen worden aangewezen aan de verschillende vuurleidingscentra. De eerste torpedo's zijn al onderweg voor de fontein van de Japanse granaten aan boeg stuurboordzijde opspuiten. Het gevecht is begonnen nog voor goed en wel is geïdentificeerd wie de tegenstander is. Nu is het afhankelijk van de vaardigheden van de groepsleider en de scheepscommandanten om te bepalen wie deze episode wint in het voortgaande kat en muis spel tussen de Japanse en Amerikaanse marine rond de Solomon Eilanden.

Task Force 1942 borduurt voort op de traditie van Microprose's onvolprezen Silent Service II en brengt het Atlantische conflict tussen het land van de onbegrensde mogelijkheden en het land van de rijzende zon op een grafisch voortreffelijke wijze boven water. Het spel biedt meerdere interessante spelopties, is voorzien van bijzonder goede vectorgraphics en wordt geleverd -zoals we van Microprose kennen- met een goede handleiding en meerdere toebehoren. In en om de Solomon Eilanden, in de buurt van het beruchte Guadalcanal, kunt u als speler het bevel voeren over zowel Japanse als Amerikaanse marine-eenheden in een periode van de 2e Wereldoorlog (1942-1943) waarin de machtsbalans in de Atlantische Oceaan een doorslaggevende factor was voor het verloop van de oorlog.

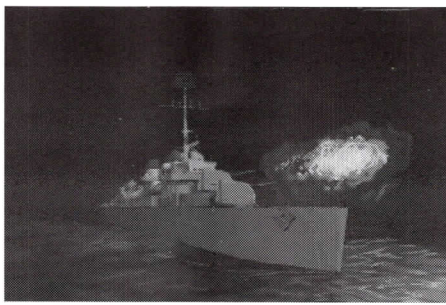
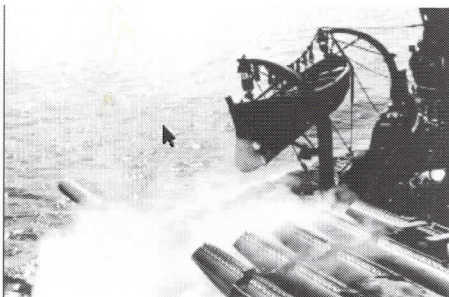
Het spel begint wanneer de Japanse hegemonie in de "Atlantic" serieus bedreigd wordt door de omvang van de nieuwgebouwde V.S. vloot. Het staat de speler vrij om een zijde te kiezen, vloot-eenheden samen te stellen, te leiden of het be-





vel over te nemen van een enkele destroyer, kruiser of slagschip en de daarop aanwezige gevechtsstations (brug, vuurleiding, torpedoleiding, schadecontrole en waarnemingspost). In TF1942 spelen duikboten slechts een passieve rol in tegenstelling tot SS II. De gevechten worden gevoerd door oppervlakteschepen met boordkanonnen en torpedo's. Daarnaast kunnen rookschermen, lichtkogels en schijnwerpers ingezet worden. De meeste schepen in de scenario's zijn nog niet voorzien van (doelmatige) radar, laat staan van radargekoppelde vuurleiding. De meeste tijd van het spel zult u waarschijnlijk (net als ik) willen doorbrengen in de "Gun control room" of de "Torpedo control room", waar u zult ontdekken dat het tijdperk van elektronische vuurleiding nog niet ingezet is. Uw 18 inch kanonnen worden mechanisch en met een optische afstandsmeter bestuurd met veel gezoem en gepiep. Microprose heeft van deze gevechtsstations en de functies een bijzonder waarheidsgetrouw beeld geschetst, dat bijzonder boeiend is. Blijft het feit dat de gevechten tussen de verschillende schepen alleen met zware artillerie op grotere afstand uitgevochten worden en er in dit spelconcept geen sprake is van "close combat".

Het kan zijn dat de speler hier op termijn op uitgekeken raakt. Dan is er altijd nog de mogelijkheid om het spel 100% vanaf de kaart te spelen, door vlooteenheden als geheel of enkele schepen aan de hand van pull-open menu's te besturen, waarbij u zo nu en dan een uitstap maakt naar een 3D view van de battle-area. Het spel houdt dan in dat taskforces gegroepeerd moeten worden, sub-eenheden in formatie gebracht moeten worden, taken en plaats per schip toebedeeld moeten worden, afhankelijk van bewapening, bepantsering en snelheid en verkenning- of waarnemingssectoren ingedeeld moeten worden. Alhoewel in TF1942 het zwaartepunt duidelijk op de simulatie ligt en niet op wargaming, is het spel vanaf de kaart bijzonder interessant en biedt voldoende opties om een uitdaging te zijn. Het is niet voor niets, dat admirals zo goed betaald worden. Alhoewel er op de kaart (2D) tot een bijzonder gedetail-

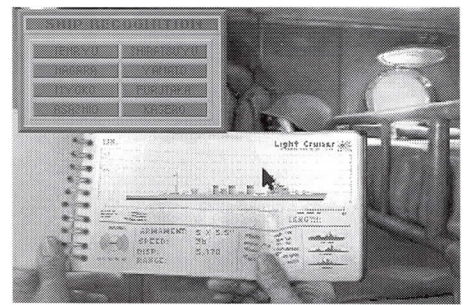
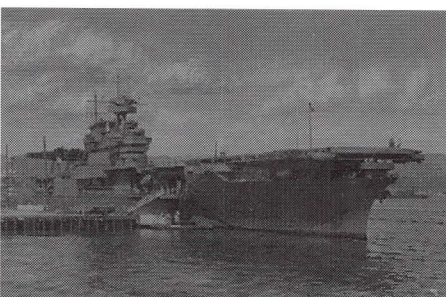


leerd niveau ingezoomd kan worden en we de plonzende projectielen ook zien, haalt dit het niet bij de spanning van de 3D view, waarbij we het idee krijgen achterop één der schepen mee te varen en te moeten duiken als we de plonzende projectielen om het schip heen in het water zien slaan.

De 3D view wordt gegenereerd in subliem lopende polygonen, waarbij het detail een beetje achterblijft. De vormgeving van de 3d programmering van de schepen lijkt vanuit bepaalde invalshoeken iets te breed, zodat de schepen hier en daar op drijvende braadpannen lijken. Maar dat is dan ook het enige, dat als kritiek op de weergave geuit kan worden. Het programma biedt een prachtig schouwspel bij een nachtelijk gevecht tussen 2 eskaders, als ze elkaar in het licht proberen te vangen met lichtkogels en schijnwerpers of een ontmoeting bij dag als beide partijen met rookgordijnen werken (wie is wie??). Bijzonder indrukwekkend.

Het wisselen tussen kaart, schip en 3D view kan via menu's, funktietoetsen en zgn. "hot-spots" die met de muis goed bereikbaar zijn. Dit wisselen tussen kaart en bijvoorbeeld 3D view of de brug van het schip neemt 1,5 seconde (op een 386 25 Mhz) in beslag, waarbij binnen deze tijd het geopende scherm ook volledig operationeel is, (d.w.z. de besturingsoverlay voor dit scherm wordt simultaan geladen). Een prima spelinterface, dat snel is, logisch is en de speler snel thuis maakt in het spelidee.

Al met al is TF1942 een beauty van een spel, voor een zekere doelgroep. Zoals reeds gezegd, het manoeuvreren met eenheden en schepen moet iemand bijzonder interesseren, om deze simulatie voor langere tijd interessant te houden. Het artillerie steekspel als simulatie is mooi, maar het ontbreekt aan de hoeveelheid aan opties en verschillende wapeningen, die we in de gemiddelde vliegsimulatie wel tegenkomen. Anderzijds is het spel uitmuntend als we het waarderen als tussenvorm tussen simulatie en wargame. Aan de sfeerstelling van het spel heeft Microprose veel aan-



dacht besteed. Zo worden de verschillende missies of campagnes aan elkaar verbonden door gedigitaliseerde foto's van schepen en bemanningen en wordt tussentijds steeds gebruik gemaakt van een soort Movietone (Microtone) journaalbulletin (à la Polygoonjournaal) in de stijl van de jaren 40.

Muziek en begeleidend geluid gedurende het gehele spel zijn prima en de samples van de verschillende gevechtshandelingen zijn voortreffelijk. Helaas valt dit geheel in het niet als het geluid over de PC-speaker moet komen. Jammer genoeg heeft MPS niet de moeite genomen om de diverse vaartuigen te voorzien van verschillende bruggen. Het interieur van de brug van een kruiser en van een destroyer is steeds gelijk. Er is slechts een onderscheid gemaakt tussen Japanse en Amerikaanse schepen.

Ik heb er ten volle begrip voor dat deze Microprose Simulatie is beveiligd. Via een heel geinig uitgevoerd herkenningboekje, dat aan de ene zijde Japans is en aan de andere zijde Amerikaans, moet -voordat een spel begonnen wordt- een getoond schip geïdentificeerd worden. De installatie van het pakket verliep bij mij niet geheel vlekkeloos. Vanaf het moment dat op de harde schijf de databestanden uitgepakt moeten worden en moeten worden omgezet naar terrein-databestanden, bleef de installatie een paar maal hangen. Totdat ook bij de installatie de vereiste hoeveelheid EMS geheugen werd aangemaakt, waarna het probleem verholpen was (toeval?). Het functioneren van muis, joystick en toetsenbord is in alle gevallen prima, alhoewel het gebruik van de joystick voor dit spel niet aan te raden is. Dat is gewoon niet handig.

Microprose heeft met deze simulatie weer iets moois op de markt gezet. Jammer genoeg is dit spel niet via modem tegen een life-tegenstander te spelen. Ten opzichte van bijvoorbeeld Spectrum Hobbyte blijft Microprose hier al langer in achter. En wat dacht u van een combinatie van Task Force 1942 en Silent Service II met meerdere spelers?? Biedt toch leuke mogelijkheden. Maar ook zonder deze extra's houd ik dit spel op de harde schijf.

Douwe.

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

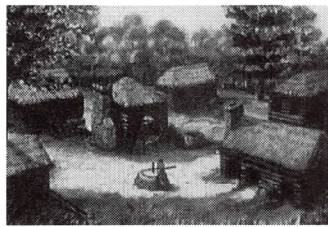
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



LEGENDS OF VALOUR
AT & compatibles, min. 80286
16Mhz., min. 640 Kb.,
VGA/MCGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes 3.5"HD.
Roland, SoundBlaster, Adlib.
Richtprijs: FL. 129,=

Het spel wordt in een mooie doos, in de vorm van een Middeleeuws boek, geleverd. De inhoud is niet te versmaden: een handboek, een soort krantje dat het nieuwsblad uit het spel voorstelt, een uitgebreide plattegrond van de stad waarin het verhaal zich afspeelt en een mooie poster.

Ik ben niet eerst al deze papieren

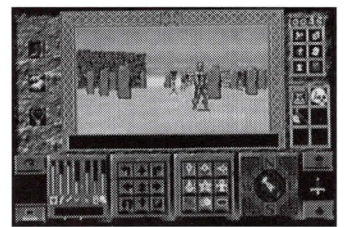


door gaan snuffelen, maar heb meteen het spel geïnstalleerd en ben begonnen. Maar na een uur was ik nog niet veel opgeschoten, dus besloot ik om mijn beste maatje even een paar uurtjes rust te geven en eerst het handboek eens te bestuderen. Eigenlijk wilde ik alleen de belangrijkste functies opzoeken, maar US Gold weet hoe je een lezer moet boeien: het handboek staat vol met leuke geintjes en onzinnige burenpaart. Dit is volgens mij de eerste keer dat ik een handboek met plezier las. Meestal doe ik dat alleen omdat het noodzaak is. Het krantje was in dezelfde stijl geschreven en daarom werd ook dit snel even verorberd.

Na het creëren van mijn personage belandde ik in het stadje Mitteldorf. Hier moet ik mijn neef Sven zoeken. Naast deze opdracht krijg je gedurende het spel nog vele taken toegewezen. Je moet van hot naar her hollen en allerlei mensen zoeken, achtervolgen en doden. Of je moet een of voorwerp zoeken en het naar de rechtmatige eigenaar brengen.

Nadat je je eerste opdracht hebt aangenomen en bijna een dag kwijt bent om alleen al de plek te vinden waar je moet zijn is het aan te raden om eerst heel de plattegrond in te vullen. Hier ben je dan wel een dag mee bezig, maar daarna zijn de opdrachten (in het begin) sneller tot een goed einde te brengen. Maar toen ik eenmaal wat opdrachten had vervuld werd het spel alsmaar saaier,.. saaier,... en saaier. Op een gegeven moment had ik er genoeg van en liet ik de opdrachten voor wat ze waren en begon ik lekker met mijn zwaard in het rond te zwaaien. Na enkele uren kreeg ik echter medelijden met de onschuldige inwoners van Mitteldorf die stuk voor stuk sneuvelde en hervatte ik mijn eerdere levenswijze. Vijf minuten later gaf ik er echter de brui aan. Nog iets langer en ik zou in slaap zijn gevallen met mijn neus op de spatiebalk. Ik nam me voor om een weekje of twee geen Legends meer te spelen.....

Maar twee dagen later zat ik weer hoopvol te spelen. Waarom? Ik zou het niet weten. Het spel zal wel een zekere sfeer in zich hebben, want ondanks de eeuwige eentonigheid bleef het spel me wel boeien. Ik denk dat als US Gold voor iets meer afwisseling zou hebben gezorgd de spelkwaliteit twee, drie keer zo goed zou zijn. Aangezien er op de doos staat dat dit Legends of Valour deel



1 is en er dus nog wel een opvolger zal komen heeft US Gold nog kans genoeg om er een topspel van te maken.

Grafisch is Legends bijna gelijk aan Ultima Underworld qua omgeving en blikveld, maar er is veel minder afwisseling en de spelkwaliteit vind ik minder goed. Het geluid is ronduit vervelend, omdat er tijdens mijn zoektochten, dag en nacht een soort kraaiende haan probeert om mijn beeldscherm te doen scheuren. De muzikjes mogen me ook gestolen worden.

Samengevat was dit een slechte na-maakversie van Ultima Underworld. Eentonig, saai en afgezaagd. Het enige lichtpuntje is dat er in deel twee extra veel te verbeteren valt.

Bas Janssen.

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

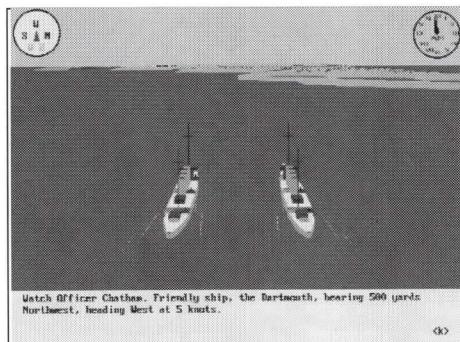
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Dreadnoughts

Softwarehuis: Turcan Research Systems.
PC & compatibles, min. 640Kb., DOS 3.1
of hoger, EGA, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
Sound Blaster, Soundblaster PRO.
Richtprijs: FL. 119,=
Scenario disks: FL. 49,50 p.st.

Dreadnoughts is een scheepsklasse ontwikkeld door Groot-Brittannië tegen het begin van de Eerste Wereldoorlog. Deze grote slagschepen veranderden drastisch de manier van oorlogsvoering ter zee. Het spel Dreadnoughts geeft dat ook weer in de bijgeleverde documentatie. Het is een strategisch spel waarbij je een admiraal bent die de zaken waarneemt vanaf zijn vlaggeschip. Het basispakket levert enkele grote zeeslagen van de Eerste Wereldoorlog. Eén scenariodisk levert zeeslagen van de Russisch-Japanse oorlog (1904-1905) en de andere disk slagen uit de Tweede Wereldoorlog, waaronder de slag tegen de Bismarck. Grote zeekaarten (zeer fraaie en geplastificeerd) met de positie van de schepen worden met alle pakketten meegeleverd.

De opdrachten dienen te worden overgeseind van jouw vlaggeschip naar andere schepen. Dit is een lastig en vermoeiende bezigheid, zeker omdat de handleiding daar niet echt duidelijk over is. Men neemt enigszins aan dat de aspirant-speler het spel al kent, wat op zich natuurlijk belachelijk is. Een goed overzicht van de te gebruiken opdrach-



ten ontbreekt en men moet maar door ervaring wijzer worden. Grafisch gezien is het een mager spel. Geen mooie plaatjes, maar simpele EGA beelden zonder vloeiende bewegingen. Schieten met grote kanonnen wordt weergegeven door een spiraalvormpje vanaf het kanon. Wel aardig is het geluid via de Soundblaster-PRO: prachtig stereo, maar helaas heeft het programma slechts 4 geluidseffekten (schiet, fluit, plons of plof) zodat je daar snel op uitgeluisterd bent.

Alle scenario's beginnen vlak voor de zeeslag -de vloten liggen meestal al in elkaars zicht- dus aan voorbereidingen valt weinig te doen. Je moet meteen beginnen met het geven van commando's die direkt betrekking hebben op de confrontatie en hier ontdek je al snel dat deze reeds zijn voorgeprogrammeerd. Doe je NIETS, dan zal de zeeslag toch plaatsvinden en gewonnen worden door de partij die deze slag in werkelijkheid ook won. Tijdens een slag is weinig ruimte om orders te geven en meestal ben je niet meer dan een werkloze toeschouwer.

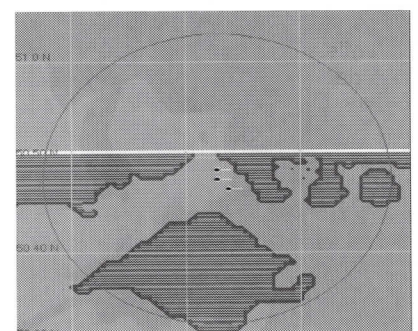
KONKLUSIE

Een slechte handleiding, maar zeer fraaie zee-kaarten en veel historische feiten. Zwakke grafische weergave, doch mooi kanongebulder (zeker via de SB-PRO), veel opdrachten vóór de zeeslag, doch nauwelijks invloed tijdens de zeeslag. Dit alles maakt het programma zeer tegenstrijdig en lastig. Gezien de grafische kwaliteiten en de eenvoud van de scenario's (geen voorbereiding, briefings o.i.d.) is dit pakket belachelijk duur. De software is alleen interessant als aanvulling op oorlogsdocumentatie; als spel of simulator heeft dit pakket nauwelijks iets te bieden.

Frans & Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



SIM LIFE

SIMLIFE, The Genetic Playground.

Softwarehuis: Maxis.

PC & Compatibles, min. 80386

16Mhz., min. 2Mb., harddisk, VGA.

Keyboard/muis.

Aantal spelers: 1.

Soundblaster, Adlib, Soundmaster,

Roland MT-32.

Diskettes: 3,5".

Richtprijs: FL. 129,=

Dit is weer zo'n programma, waar je een behoorlijke configuratie voor nodig hebt.

Een 80386 machine, 2 Mb. RAM (4Mb. aanbevolen) en VGA (16 kleuren) met tenminste een resolutie van 640 x 480.

De installatie gaat zonder problemen en vlot. Je bent dus zo aan de gang. Maar als je dan denkt, dat je van een leuk spelletje kunt genieten heb je het mis....

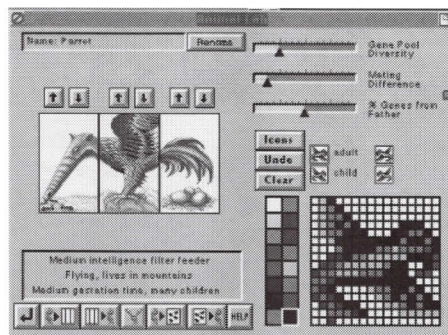
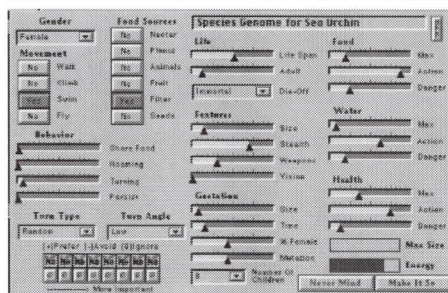
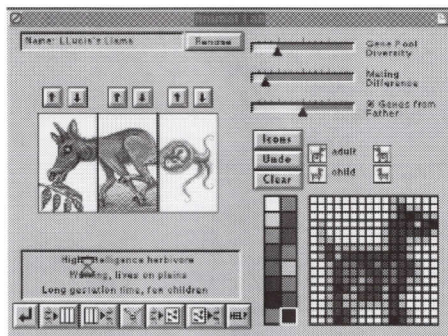
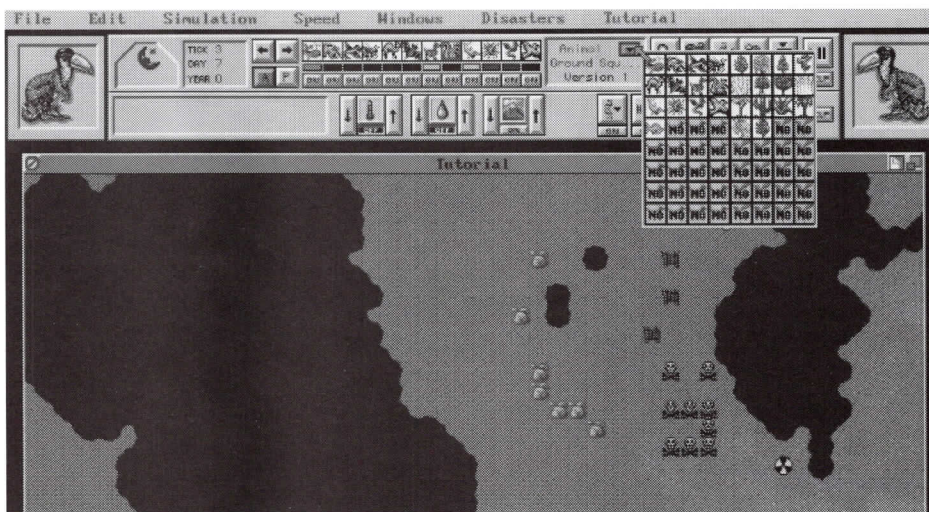
Dit is de zoveelste in de Sim reeks van Maxis. SimCity was nog echt als spel te spelen, maar dat was SimEarth eigenlijk niet meer. SimLife moet alleen aangeschaft worden als je echt avonden met zweet op je voorhoofd en pijn van het denken achter het scherm wil zitten. Dit is echt serieus, misschien wel iets te serieus....

HET SPEL

Het is de bedoeling de evolutie na te bootsen en als het even kan alles nog een beetje beter te doen. Je moet een voedselkringloop opzetten, dieren en planten maken en hun eigenschappen veranderen om zo een goed werkend ecosysteem op te bouwen. Het klinkt al moeilijk, maar het is in de praktijk nog heel wat lastiger.

Je kunt het spel met verschillende scenario's spelen. Zo heb je onder andere het echte SimLife spel, een variant hierop met alleen dinosaurussen en een experimenteer-versie.

Om te beginnen kun je het beste eerst de experimenteer-versie gebruiken en daarna, als de moed je niet in de schoenen is gezakt, met het echte werk beginnen. Zoals je waarschijnlijk al verwachtte is het de bedoeling om in de experimenteer-variant zelf allerlei zaken uit te proberen. Dit is een heel leuk werkje. Je kunt zelf planten en dieren maken, door drie delen te selecteren; hoofd, lichaam, staart. Hiermee leg je ook in beperkte mate eigenschappen vast. Geef het dier of plantje een naam, plaats het ergens op de kaart en kijk wat er gebeurt. Vervolgens kun je de genen gaan veranderen. Hierin zijn de dier- of planteigenschappen vastgelegd. Je kunt bijvoorbeeld beslissen of een dier eten deelt met soortgenoten of alles voor zichzelf houdt en of het dier vliegt, loopt, kruipt of zwemt. Voor planten kun je o.a. vaststellen hoe groot die worden. Dit instellen gaat heel makkelijk d.m.v. schuifjes zo-



als Sierra die gebruikt voor de snelheid en het detail. Door in een landschap dieren en planten te plaatsen moet je dus proberen een voedselketen te organiseren. Wel moet je regelmatig de eigenschappen bijstellen tot het allemaal klopt. Als dit het geval is kun je de standen van de schuifjes opschrijven in een bijgeleverd boekje, zodat je ze later kunt gebruiken als je echt gaat spelen.

BEELD EN GELUID

Het beeld is gedeeltelijk een landkaart waarop je de dieren en planten kunt plaatsen. Verder kun je er bergen plaatsen of juist weghalen, de temperatuur en regenval per plaats bepalen en van land water maken. Dit werkt met de iconen die zich bovenaan het scherm bevinden. Naast deze iconen zijn er ook nog pull-

down menu's. In dit spel zijn echt heel veel functies te vinden, je bent dus al een behoorlijke tijd zoet met het in de muis krijgen van deze mogelijkheden.

Het beeld is haarfijn door het gebruik van de hoge resolutie (640x480) en zelfs nog fraaier als je een videokaart hebt waarmee het programma een resolutie van 800x600 kan weergeven (Red. Op onze Paradise SVGA-kaart was dit niet mogelijk). De menu's zijn mooi en makkelijk te bedienen. Het instellen van de genen via de schuifjes gaat heel soepel. Als je zelf dieren of planten gaat maken krijg je soms grappige plaatjes met mooie kleuren. Muziek is er weinig, alleen bij het begin van het spel en als er iets bijzonders gebeurt zoals een vallende komeet of een overstroming. Geluidseffecten zijn er ook niet veel, je hoort ze bijvoorbeeld als er een komeet inslaat. Wel krijg je een raar geluid als je een dier of een plant op de landkaart plaatst: een soort blob.

DOCUMENTATIE

Bijna net zo pittig als het spel is de bijgeleverde handleiding. Ruim 200 pagina's geven alle informatie over de schermen, menu's en instelmogelijkheden. Het boek is zeer fraai geïllustreerd en ter afwisseling van de zware kost loopt door het boek een aardig stripverhaaltje. Voor de snelle beginners is er nog een 'Quick-Start-Manual', maar uiteindelijk zul je toch het grote evolutieboek moeten in-duiken.

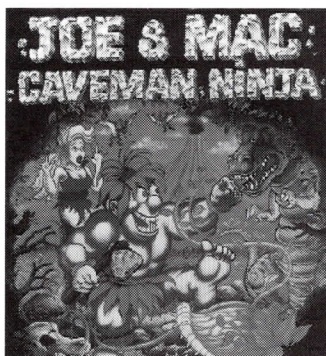
KONKLUSIE

Dit is eigenlijk geen spel, maar meer een educatief programma en dan ook nog zeer lastig. Ik raad een ieder die spelen als SimCity en Civilization al niet leuk vonden dit spel af. Mensen die van ingewikkelde en lange spellen houden hebben hier een fantastisch pakket aan. Voor mij was dit net iets teveel van het goede. Ik ga even afkoelen bij een probleemloos platformspelletje.

Martijn van Gessel.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



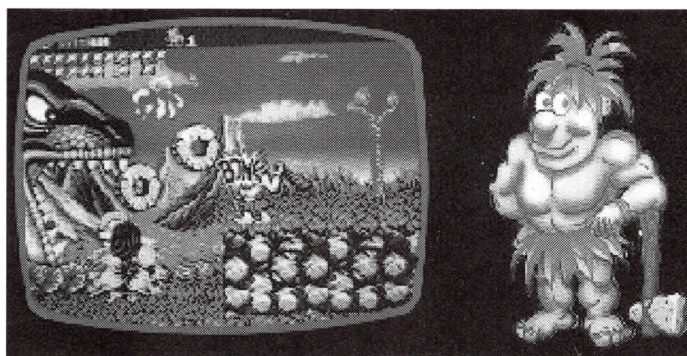
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA.

Softwarehuis: Elite.
PC & Compatibles, min. 80286, 640Kb., VGA, 348Kb. EMS geheugen, harddisk.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5" HD.
Roland, Soundblaster, Adlib.
Richtprijs: FL. 85,=

Dit is een platformspel dat zich afspeelt in het Stenen Tijdperk en draait om één of twee oer- mannen. Je moet meisjes redd- en (nee hè!) die gekidnapped zijn door andere oer- mannen. Het gaat dus hard tegen hard. Je moet je meppend en gooi- end, eerst met bijlen en later met allerlei andere wapens, een weg banen door horden tegenstanders. Als je ze in een level eindelijk allemaal te pak- ken hebt krijg je als toetje ook nog een gigantische tegen- stander. Deze tegenstanders zijn verschillend per level, je kunt onder andere verwach- ten: een supergrote dinosau- rus, een heel grote vleeseten- de plant en een groep haaien.

In het spel zijn er erg veel po- wer-ups te vinden. Elke tegen- stander, die je neermaait geeft energie in de vorm van eten. Soms vliegen er van die pre- historische vogels over die een ei bij zich hebben. Daar zit vaak een extra wapen in. Dat kan bijvoorbeeld vuur zijn, een stenen wiel of zelfs je eigen spiegelbeeld. Je kunt je wa- pens nog meer kracht geven als je de vuurknop even inge- drukt houdt tot Joe's (of Mac's) arm hard ronddraait. Als je de knop dan loslaat, gooi je bij- voorbeeld een heel grote bijl in de plaats van de standaard bijl.

Het is niet erg moeilijk om een level door te komen. Je moet echter wel even proberen waar je moet staan om de gro- te boosaard aan het eind van elk level een kopje kleiner te maken.



Beeld en geluid.

Het beeld is heel mooi. Er is soepele scrolling, maar de hor- zontale levels scrollen iets beter dan de verticale. De ani- matie is geweldig. Als je aan het eind van het level komt, schrikt Joe van het grote beest dat hem opwacht. Dat zie je doordat Joe een gat in de lucht springt en uitpuilende ogen krijgt. Andere tegenstan- ders nemen soms de benen, als je ze niet meteen te grazen neemt. Wat ook heel leuk ge- daan is dat je een chilipeper kunt eten of een flesje chili- saus kunt drinken. Hierdoor sta even in brand en kun je te- gen alle tegenstanders aanlo- pen, zodat zij ook in brand vliegen. Je ziet ze dan eerst in brand staan en vervolgens als as uit elkaar vallen. Het geluid is ook goed. Elk level heeft goede muziek en grappige ge- luidseffecten. Deze effecten zijn echter iets te zacht weer- gegeven.

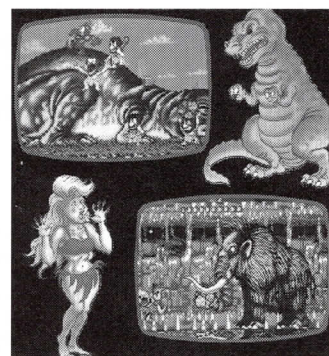
Konklusie.

Het is een ontzettend leuk spel, waar je niet snel je bijltje bij neer zult leggen. Beeld, ge- luid, besturing (liefst digitale joystick), alles is goed.

Er zijn echter twee minpunten: er is geen enkele SAVE moge- lijkheid, zelfs geen passwords, dus zul je iedere keer bij level 1 moeten beginnen. Ten twee- de is er een zeer vervelende beveiliging aanwezig. Je moet eerst een woord intikken aan het begin en daarna konstant disk 1 in de drive HOUDEN!! Ik had na de melding de disk er in gedaan en die er vervol- gens aan het begin van level 1 uit gehaald. Na level 1 uitge- speeld te hebben ging ik naar level 2, zonder disk in de drive. Hierdoor kwam ik in level 2 zonder tegenstanders, zodat ik het niet kon spelen.

Dan is er nog een heel nare fout in de handleiding. Er staat dat je disk 1 in de drive moet stoppen en dan INSTALL intik- ken gevolgd door ENTER. Nou mooi niet dus!! Na even

heen en weer gebeld te heb- ben kreeg ik te horen dat je de files van disk 1 en 2 in een subdir in de harddisk moet kopiëren en dan INSTALL intik- ken met disk 1 in de drive! Zo iets moet gewoon niet kun- nen. Heel slecht. Ondanks deze narigheden en een gejat plot toch een aanrader voor de arcadefanaat (beginner en ge- vorderde) en voor de mensen

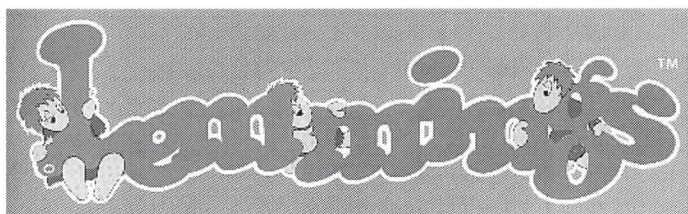


die even iets anders willen tus- sen SimLife en King's Quest 6.

Martijn 'oerman' van Gessel.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



LEMMINGS DOUBLE PACK

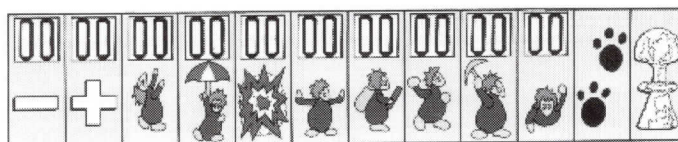
Softwarehuis: Psygnosis.
PC & compatibles, min. 512Kb., CGA, EGA, VGA, Tandy 16 color.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=
Ook uitgebracht voor Amiga en Atari-ST.

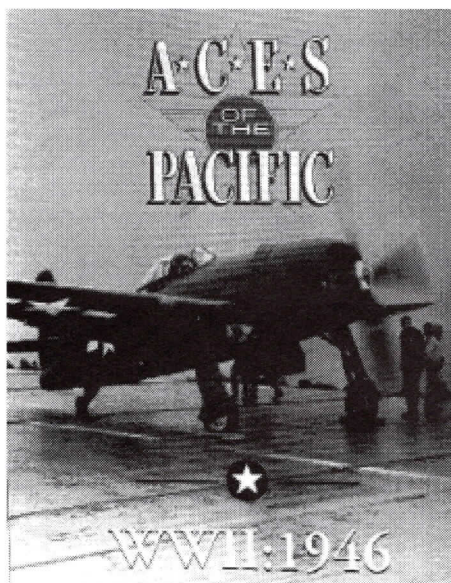
Het spel LEMMINGS is weer volop in de belangstelling, nu het ook is verschenen voor de spelconsoles. De bezitters van een Amiga, PC of Atari-ST, die alsnog dit schitterende programma willen aanschaffen zijn nu voordelig uit omdat beide delen (LEM- MINGS en OH NO! MORE LEM- MINGS) samen in één pakket zijn uitgebracht. In de doos vind je ook nog een 'Christ- mas Demo', waar- op de inmiddels beroemde figuur- tjes te zien zijn in enkele speciale velden. De kerst- tijd is dan wel voorbij, maar zo'n extra disk is toch mooi meegenomen.



LEMMINGS is een tijdloos spel dat lang populair zal blijven. Het dubbelpak zal je zeker vele maanden aan het beeldscherm gekluisterd houden en dit is één van de weinige spellen die ook nog leuk zijn als je de passwords voor de velden hebt.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

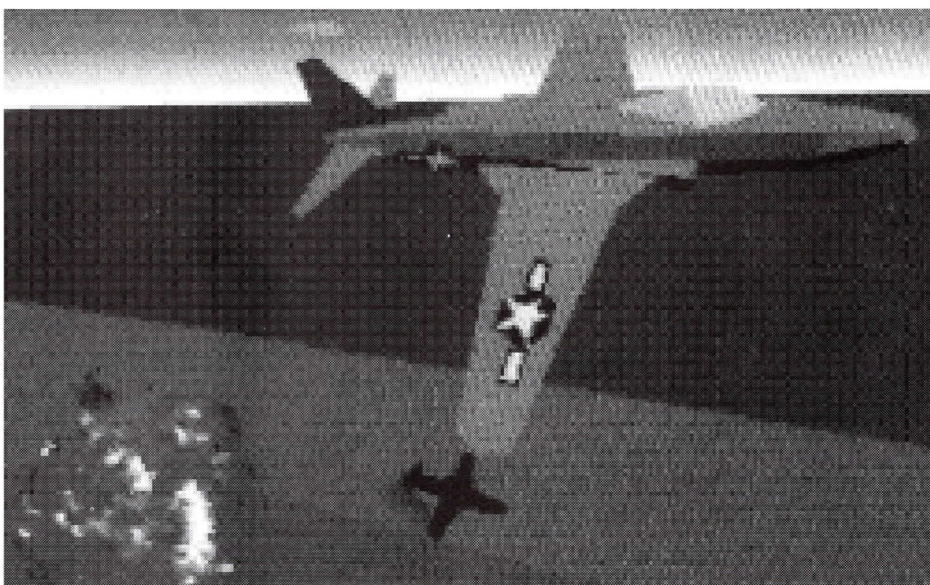




**ACES OF THE PACIFIC
WW II: 1946 DATA DISK.**
Softwarehuis: Dynamix.
PC & compatibles, min. 80386SX,
min. 2Mb., VGA, DOS 5.0, harddisk.
Programma ACES OF THE PACI-
FIC noodzakelijk.
Keyboard/joystick/muis.
Diskettes: 3.5".
Roland MT-32, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,-

Net als bij Lucasfilm (Secret Weapons of the Luftwaffe) vragen blijkbaar bij Dynamix de marketing mensen zich af wat er gebeurd zou zijn als de gevechtsvliegtuigen die aan het einde van de Tweede Wereldoorlog in ontwikkeling waren, ook daadwerkelijk nog in die oorlog dienst hadden gedaan. Om dit in een simulatieprogramma tot uitdrukking te brengen moet natuurlijk een geloofwaardig scenario bedacht worden. In Aces 1946 wordt de geschiedenis aangepast, op het moment dat de Amerikaanse regering stopt met de lopende projecten in de ontwikkeling van de atoombom, op basis van humanitaire gronden. Door het gemis aan dit wapen, zo stelt de storyline van Aces 1946, wordt Japan niet tot overgave gedwongen in 1945 door de bombardementen op Hiroshima en Nagasaki, maar duurt de oorlog voort. De tijd- en mensenlevens rovende herovering van de door Japan bezette archipels gaat voort en Amerika staat in 1946 op het punt om het Japanse vasteland binnen te vallen. Tegen deze tijd zijn firma's als Nakajima, Mitsubishi, Lockheed en Goodyear zover, dat de prototypen uit 1945 van versnelde en beter bewapende prop-jagers en de eerste straaljagers reeds het stadium hebben bereikt van massaproductie en is de lucht boven het Japanse vasteland vergeven van op Messerschmidt 262 gelijkende Japanse Kikka's.

In dit scenario verzeilt de speler na de installatie van de datadisk Aces 1946. Naast de toevoeging van dit scenario of zoals Dynamix het noemt "Campaign Ca-



reers", wordt middels de datadisk de originele "Aces of the Pacific" programmatuur opgewaardeerd tot versie 1.2, waarbij eerst het programma tot versie 1.1 gepatched moet worden. Gelukkig gaat dit in één moeite door. Dit opwaarderen duurt even en het is maar de vraag of het de moeite waard is. Om dit uit te proberen heb ik de originele "Aces" dubbel geïnstalleerd in 2 verschillende directories, waarvan ik er maar één heb ge-up-date, om het verschil snel te kunnen zien. Het belangrijkste dat ik heb opgemerkt is dat het programma iets vlotter beelden wisselt. Aangepaste details of aangepaste grafische routines heb ik niet kunnen ontdekken. Verder moet het originele programma iets aangepast worden om met de datadisks overweg te kunnen. Dynamix belooft in de handleiding van versie 1.2 dan ook niets nieuws en blijft daarmee onschuldig. Als de datadisk is geïnstalleerd, krijgt de speler meer opties in de "single-flight" mode en een extra career-pad om te kiezen. Bewaarde piloten kunnen vanaf 1946 gewoon weer doorvliegen, door ze in de tweede campaignset (WWII:1946) op te roepen. In drie verschillende fasen wordt de verovering van Japan gespeeld, waarbij we beginnen als de Amerikaanse oorlogsbodems binnen bereik liggen van het Japanse vasteland. Het merendeel van de missies, die worden gegenereerd in de Campaignset 1946, bestaat uit gevechten boven land. De Japanse vloot is blijkbaar in 1946 al zodanig gedecimeerd dat deze niet veel aandacht meer vraagt. En dit was nu juist het leuke van Aces of the Pacific, het Carrier-to-Carrier gevecht. Boven Japan komen we (in een redelijke staat van weergave) nieuwe toestellen tegen. De Lockheed P-80 'Shooting Star', de eerste VS jet, is al in andere simulaties (SWOTL datadisk) opgenomen. De zeer bijzondere Shinden toestellen, waarvan de propeller aan de achterzijde van het toestel is gemonteerd en dus een stuwende werking heeft in plaats van een trekende, zijn we nog nergens tegengekomen. Daarnaast zijn er allerhande verbeterde versies van de Corsair en de Grumman Wildcat te zien, waarvan de verbeteringen in het model vanuit de cockpit niet

opvallen. De vliegprestaties van de verschillende toestellen zijn wel aanmerkelijk verbeterd. Maar dat doet ook niets af aan het feit dat noch de simulatie, noch het feitelijke spel wezenlijk gewijzigd is. De vraag is of de andere datadisks die Dynamix uitbrengt (gaat brengen), 'RAF in the Pacific' en 'Aces over Europe' wel iets gaan toevoegen. Aces of the Pacific als origineel pakket is wegens de scenariokeuze uniek en daarom bijzonder aantrekkelijk, naast het feit dat het gewoon een goede simulatie is. Als nu ook de Aces boven Europa vliegen moeten we toch gaan vergelijken met andere pakketten. Daartegenover staat de luxe om met één (duur) basispakket en meerdere (goedkopere) datadisks met dezelfde besturing, harddiskruimte- en geldbesparing toch meerdere oorlogen kunnen vliegen. Het is net wat de koper wil.

Een paar kleine zaken vallen op bij de ingebruikname van de datadisk. 'Famous Aces' zitten er niet in, dus de rij helden waar we head-on tegen kunnen vliegen wordt niet uitgebreid. Jets konden wegens hun lange take-off run en het gebrek aan een goede catapulteer installatie lange tijd niet vanaf een vliegdekschip gelanceerd worden. In WWII:1946 zijn de nieuwe jets allemaal ingedeeld bij de Japanse Marine. Lijkt mij niet logisch. Een oud probleem van Aces, het verschijnsel dat de meldingen van de 'Flap' status niet op het scherm wordt getoond, is nog niet verholpen. Jammer. Maar deze kleine dingen mogen niet doorslaggevend zijn in het oordeel of in de beslissing of u het wel of niet wilt kopen. Met datadisks zoals deze blijft het probleem dat het feitelijke spel niet beter wordt, maar slechts de life-cycle van uw aandacht iets wordt verlengd. Bent u in principe ook tegen het gebruik van atoombommen, dan moet u deze datadisk kopen en de oorlog dan maar op uw eigen manier zien te winnen. Een bijzondere uitdaging bij een bijzonder leuk bedacht probleem.

Veel succes.

Douwe.

Castles 2 Siege and Conquest

Softwarehuis: Interplay.
PC/AT & compatibles, min.
80286 12Mhz., min. 640Kb.,
harddisk, DOS 3.1 of hoger,
EGA, VGA.

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

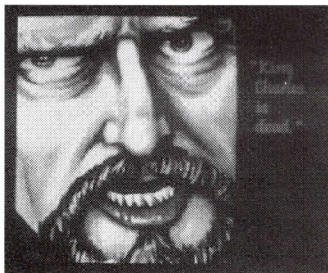
Diskettes: 3,5" HD.

Roland MT-32/LAPC-1/SCC-1,

Adlib (Gold), Soundblaster

(Pro), Pro-Audio Spectrum.

Richtprijs: FL. 129,=

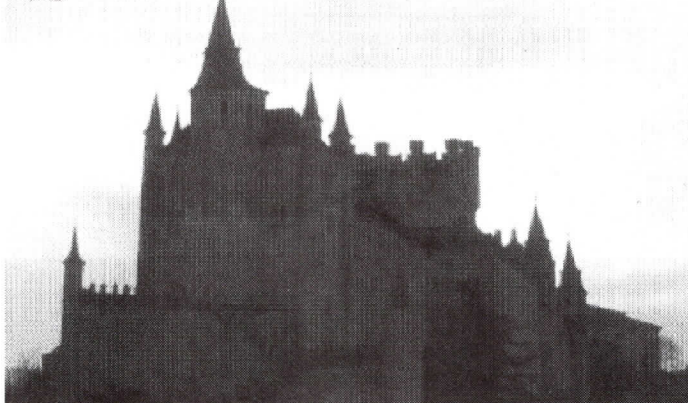


Wie al jaren droomt van een tweede huis in Florence, kan met Castles 2 alvast een mooi begin maken. Interplay's nieuwste strategiespel speelt zich namelijk af in middeleeuws Frankrijk. In die tijd had een koning nog absolute macht en toen dan ook Charles, de koning van Bretagne, overleed zonder voor een troonopvolger te hebben gezorgd, verviel het land tot anarchie. Alle keuterboeren, die in het gelukkige bezit waren van één of meerdere knuppels en diverse mislukte ridders zagen hun kans schoon om Macht te verkrijgen en aldus begon het gemep om de troon. Uiteraard zijn er slechts een paar serieuze kandidaten voor het koningschap, te weten de krijgsheren Albion, Valois, Burgundy, Aragon en Anjou. Eén van hen zal de nieuwe koning worden en drie maal raden wie daarbij mag helpen? Juist...

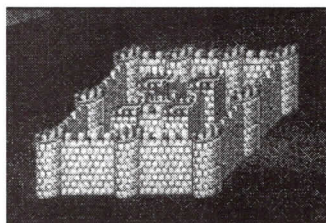
HET SPEL

In Castles 2 is het uiteindelijke doel koning te worden van Bretagne. Nog meer dan in Castles 1 dien je dan ook rekening te houden met de invloed van de kerk. De paus is de enige die je tot koning kan kronen en als je het bij hem verbruit, kun je het verder wel schudden. Hoe snel de paus kwaad op je wordt, hangt af van je handelwijze. Val je een goede vriend van de paus aan, dan geeft de paus te kennen dat hij dit niet op prijs stelt en gaat er een punt van je relatiecijfer met hem af. Relaties zijn in dit spel erg belangrijk en

CASTLES II SIEGE & CONQUEST™



worden dan ook uitgedrukt in punten; 1 punt voor een relatie betekent dat beide partijen elkaar bij voorkeur zouden afmaken, terwijl een 9 voor een relatie betekent, dat er een gezworen vriendschap tussen beiden bestaat. Val je echter iemand aan die de paus met minachting heeft behandeld, dan zul je merken dat de Heilige Vader hier tegenover volkomen onverschillig staat. De paus wordt pas echt kwaad, als je één van zijn diplomaten vermoordt of als je hem aanvalt. Hierdoor daalt je relatiecijfer met hem tot onder de 3 en dit heeft tot gevolg dat je wordt geëxcommuniceerd, oftewel uit de kerk gezet. De praktische consequenties hiervan zijn, dat geen enkele Christen meer met je wil omgaan of handeldrijven, wat dus in feite betekent dat je volledig geïsoleerd bent, omdat in die tijd iedereen nog gelovig was. Het enige dat je dan nog kunt doen, is één van je gebieden aan de paus afstaan en hopen dat hij je absolutie schenkt. Om koning te worden zijn alleen goede relaties met de paus niet voldoende. Je zult eerst moeten bewijzen dat je over voldoende leiderskwaliteiten beschikt alvorens de paus zelfs maar overweegt je tot koning te kronen. Je succes als



leider kun je aflezen aan je puntental; akties die een positief effect hebben op jouw leiderspositie leveren punten op, omgekeerd doen blunders het puntental dalen. Pas als je puntental tenminste 7000 bedraagt, kun je de paus vriendelijk vragen of hij je heel misschien tot koning zou willen kronen. Weet je dit puntental enige spelmaanden te behouden, dan word je tot koning gekroond. Het is echter niet verstandig om als je de 7000 punten hebt, meteen naar de paus te stappen. Je verzoek om de troon wordt door de overige krijgsheren uiteraard met weinig enthousiasme ontvangen, waardoor de relaties met hen verslechteren en sommigen zelfs meteen tot de aanval overgaan! Omdat de relaties met de anderen dalen, worden hiervoor punten van je score afgetrokken, waardoor je poging om koning te worden bij voorbaat tevergeefs is geweest. Beter is het om te wachten totdat je ca. 7500 punten hebt, waarna je een redelijk stabiele positie bezit. Vooralsnog begin je het spel altijd met slechts 1 gebied onder jouw heerschappij in de persoon van naar keuze Albion, Valois, Burgundy, Aragon of Anjou en om niet te worden verpletterd door je 4

concurrenten, is expansie een absolute noodzaak. Omdat leiding geven wat meer inhoudt dan alleen de militaire zaken regelen, zul je in dit spel ook de administratieve en politieke problemen van je land op je moeten nemen. De handelingen die je in Castles 2 kunt verrichten zijn dan ook ingedeeld in drie categorieën: administratieve, militaire en politieke handelingen. Voor elk van deze categorieën heb je een bepaalde capaciteit, uitgedrukt in punten. Hoe hoger de capaciteit, hoe groter de kans op succes (bij bv. een militaire operatie) of hoe hoger de produktie (bij bv. het verbouwen van graan). De capaciteit neemt toe als je volk door veel oefening bedrevener in bepaalde vaardigheden wordt en het is daarom ook raadzaam om altijd alle punten te benutten.

De administratieve handelingen die je kunt verrichten zijn alle produktiehandelingen, zoals het verbouwen van voedsel of het delven van goud en het handelen op de zwarte markt. De militaire sector behelst het saboteren en (uiteraard) het aanvallen van de vijand. Saboteurs zijn speciale huurlingen, die de tegenpartij vóór een aanval kunnen verzwakken om aldus de kansen op succes bij een militaire confrontatie te vergroten. De politieke sector tenslotte regelt de diplomatieke- en handelsbetrekkingen, de verkenning van 'vreemd terrein' en het inhuren van spionnen. Diplomaten zijn nuttig om lage relatiecijfers wat op te krikken, dit omdat een slechte verstandhouding tussen twee partijen kan leiden tot een aanval, iets wat uiteraard vermeden dient te worden als je leger op dat moment niet al te sterk is. Handlaren naar andere gebieden sturen geeft je de mogelijkheid om overtollige goederen te ruilen voor een produkt waar je op dat moment meer behoefte aan hebt. Het gebruik van verkenners is aan te raden als je een ander gebied wilt aanvallen. Middels verkenners kun je er nl. achterkomen, wie de eigenaar van het betreffende terrein is. Mocht dit bijv. de paus zijn of een bevriende krijgshere, dan is een aanval uiteraard af te raden. Maar als blijkt dat het terrein 'neutraal' is, dan betekent dat dat het terrein noch het eigendom is van één der andere krijgsheren, noch van de paus, maar geheel zelfstandig is en geleid

wordt door de reeds genoemde keuterboeren en mislukte ridders. Een aanval hierop kan eigenlijk vrijwel nooit kwaad en is derhalve aan te bevelen. Het sturen van spionnen naar andere gebieden geeft je (mits ze in hun missie slagen en dat is lang niet altijd het geval) de beschikking over gegevens als de grootte van hun rijk, de sterkte van hun leger en het moreel van hun volk. Een laag moreel verhoogt de kans op rebellie en in het uiterste geval kan dit zelfs leiden tot een revolutie. Dit laatste is erg prettig als het bij je tegenstanders gebeurt, maar uiteraard wat minder amusant als het jou overkomt. Gelukkig kan een dergelijke onheilstijding door wat geld en voedsel in je volk te investeren meestal worden afgewend. Tevens is het mogelijk (en op den duur zelfs noodzakelijk!) je aanzien te vergroten door een kasteel te bouwen. Het bouwen van een kasteel heeft een aantal nuttige voordelen: afhankelijk van de grootte vergroot het je aanzien in de aangrenzende gebieden en voorkomt aldus rebellie en vanwege je gestegen aanzien zijn de mensen bereid zich meer voor hun vorst in te spannen, hetgeen resulteert in hogere producties. In het programma zit een soort tekenpakket ingebouwd, dat het mogelijk maakt om eigen kasteelontwerpen te verzinnen en deze ontwerpen zelfs te SAVEn voor later gebruik.

TIJD

Net als in het echte leven kent ook Castles 2 het begrip 'tijd'. In dit spel speelt de tijd twee belangrijke rollen: Castles 2 kent de invloed van seizoenen. Het jaar is verdeeld in twee (?) seizoenen: de winter van 1 september tot 1 maart en de zomer van 1 maart tot 1 september. Het seizoen heeft rechtstreeks invloed op de gesteldheid van de wegen en het land en dus op de beweeglijkheid en de slagvaardigheid van je leger. Dit kan een belangrijke factor zijn bij aanvallen en het verwaarlozen van deze factor kan je letterlijk en figuurlijk de kop kosten. Als je het spel verliest maak je nl. behalve kennis met de nieuwe koning ook kennis met de nieuwe beul, die zijn nieuwe bijl even op jouw nek wil uitproberen met als gevolg een nieuw lijk...

Tijd is tevens belangrijk omdat het van levensbelang kan zijn om zo snel mogelijk vol-

doende punten te behalen en de paus om de troon te verzoeken. Ben je namelijk niet snel genoeg, dan kan een andere gegadigde je voor zijn en wacht je eveneens de beul...

Leuk is het dat Interplay een aantal adventure-elementen in dit spel heeft verwerkt. Deze 'plots', zoals Interplay ze noemt, zijn naar keuze in- of uitschakelbaar en geven de politici onder de spelers de gelegenheid om bonussen te verwerven. Wanneer de plots ingeschakeld zijn, komt er af en toe een adviseur of onderdaan langs, die je bepaalde problemen voorlegt. Handel je deze goed af, dan zul je merken dat je bezit toeneemt of je legersterkte stijgt. Omgekeerd zorgt een verkeerde afhandeling ervoor, dat je halve leger kan worden uitgemoord of je goudvoorraad fors slinkt. Ook naar keuze in- en uitschakelbaar zijn de gevechten. Ingeschakeld zul je bij een aanval (of wanneer je zelf wordt aangevallen) zelf de slagorde en de strategie moeten bepalen, uitgeschakeld regelt de computer dit voor je. Omdat bij dit spel erg veel op geluk is gebaseerd, valt het aan te raden om voor elk gevecht te SAVEn. Zeker wanneer de computer voor je vecht zijn de gevechtsresultaten zeer verschillend en kan het zelfs voorkomen, dat je met een minderheid de vijand nog verpletterend verslaat... Het programma is op dit punt dus weinig realistisch.

Eenmaal aan het spelen is zeker in het begin de handleiding noodzakelijk. Het is daarom des te vervelender, dat de handleiding een onoverzichtelijk en warrig geheel blijkt te zijn, dat bovendien ook nog diverse fouten bevat. Wordt ons in de handleiding een keuze uit vier moeilijkheidsgraden beloofd (Easy, Average, Hard en Impossible), eenmaal aan het spelen blijkt dat het pro-

gramma nog nooit van zoiets als 'Average' heeft gehoord. Echt vervelend wordt het, als blijkt dat de indeling van de handleiding niet overeenkomt met de off-disk beveiliging, zodat het regelmatig voorkomt dat het programma je een vraag stelt waarvan het antwoord op blz.27 zou moeten staan, terwijl het juiste antwoord op blz.17 te lezen valt! Wat minder vervelend, maar wel erg lastig is het dat een index of een samenvatting volledig ontbreekt. Om het spel te begrijpen, zul je dus eerst de handleiding volledig door moeten lezen, snel 'even iets opzoeken' is er niet bij.

BEELD, GELUID EN BESTURING

Hierover kan ik kort zijn: de muziek bestaat uit een aantal middeleeuwse melodieën die goed bij de sfeer van het spel passen en het beeld is uitstekend, ook al omdat je als VGA-bezitter wordt vergast op de zogenaamde 'movies'. Dit zijn kleine gedigitaliseerde zwart-wit filmpjes, die een bepaalde spelhandeling, zoals bijvoorbeeld een aanval, illustreren. Op EGA moet je dit helaas missen en mensen met deze grafische kaart kunnen dus een puntje van het beeldcijfer aftrekken. De animaties in het spel zijn ook erg leuk; een kasteel-in- aanbouw wordt geheel omgeven door steigers waarbij werklieden af en aan lopen en bij een aanval razen (of kruipen, op langzame AT's) je soldaten over het scherm om de tegenstander vervolgens met zwaard of met pijl en boog te gaan bewerken. De bediening van het spel tenslotte is geheel menugestuurd en het bezit van een muis is dan ook vrijwel noodzakelijk.

STRATEGIE

Castles 2 is strategisch niet bepaald het sterkste programma, dat ik ooit ben tegengeko-

men. Dat het op het moeilijkste niveau toch vrijwel ondoenlijk is om de computer te verslaan, komt enkel en alleen omdat je tegenstanders meer mogelijkheden krijgen. De simpelste boer heeft plotseling een leger dat net zo sterk is (of sterker) dan het jouwe, terwijl de krijgsheren ineens veel sterker blijken te zijn. Een uitermate efficiënt gebruik van de tot je beschikking staande middelen is hier derhalve onontbeerlijk. Toch zullen de doorgewinterde strategen, na enige oefening, ook in staat zijn om dit level te verslaan, daar de strategie niet echt verbetert. Voor beginners is het spel echter een absolute aanrader en prima geschikt als 'oefenspel' voordat ze zich aan een 'echt' strategiespel zoals Warlords wagen. Het spel is relatief weinig complex en hierin ligt dan ook de grote kracht van dit spel: in plaats van twee weken te hoeven besteden aan een uitgebreide studie van alle 600 commando's is de controle van dit spel in een middagje te leren. Op de hogere niveaus zullen gevorderden flink wat langer bezig zijn de computer te verslaan, maar de echte strategiepuristen kunnen beter een ander spel kopen: daarvoor bevat dit spel teveel adventure-elementen en is de strategie net iets te zwak.

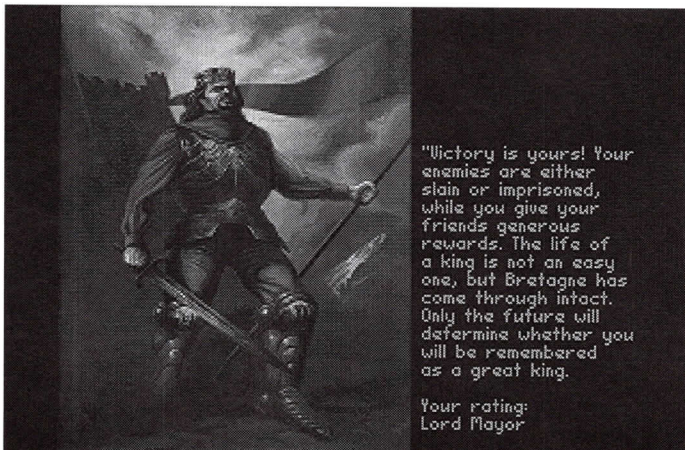
KONKLUSIE

Castles 2 is een uitermate verslavend spel, dat juist door zijn relatieve eenvoud lang zal boeien. Door de verschillende moeilijkheidsgraden is het spel voor vrijwel iedereen geschikt, alhoewel de doorgewinterde strategen beter hun heil kunnen zoeken bij het strategisch veel sterkere Warlords (gids 7) of de produkten van SSI. Het spel kent niet de complexiteit van bv. Civilization, maar is juist hierom uitermate geschikt voor een spelletje tussendoor en zal ook na langere tijd steeds weer opnieuw uit de kast worden gehaald voor een middagje kasteelheer spelen. Uitstekend!

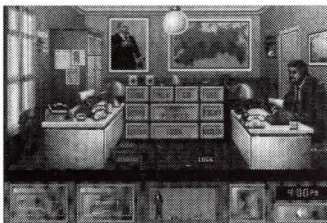
Arjan Dasselara.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



KGB, Paranoia in de USSR.
Softwarehuis: Cryo/Virgin.
IBM PC & compatibles, min.
640Kb., harddisk of HD-drive,
VGA.
Keyboard, muis.
Diskettes: 3,5"HD.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, Ad-
lib(Gold), Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,50



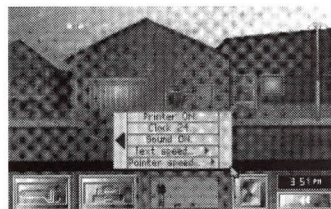
KGB speelt zich -zoals de titel al doet vermoeden- af in de duistere spionagewereld rondom de Russische Geheime Dienst, vlak tegen het einde van de Koude Oorlog en even voor de mislukte coupepoging in augustus 1991. Maar mocht je bij het lezen van het woord 'spionage' gaan denken aan een adventure met als held een Jameski Bondov, die met behulp van een uiterst geavanceerd sneeuwbalcanon in zijn speciaal uitgeruste sport-Lada de imperialistische Amerikanen naar de andere wereld helpt, dit alles terwijl hij gemasseerd wordt door enige liefvallige Kazachstaanse blondines, dan moet ik je teleurstellen. De personen in dit adventure zijn absoluut geen onrealistische superhelden en degenen, die dan ook een spionage-verhaal à la Ian Fleming verwachten, kunnen beter Operation Stealth (zie Gids 6) kopen.

De makers van dit adventure hebben zich laten inspireren door de boeken van Frederick Forsyth en John le Carré (voor de kenners) en dat zorgt ervoor, dat dit spel een behoorlijk stuk realistischer is dan de meeste adventures met dit thema.

De hoofdpersoon in dit verhaal is Maksim Mikhailovich Rukov (Max voor vrienden), een officier bij de GRU, de Russische militaire inlichtingendienst. Hij krijgt op een dag het bericht dat hij zal worden overgeplaatst naar de KGB. Rukov heeft in het geheel geen zin om zijn vaste stek, een militaire post in Indo-Siberië, te verlaten, maar zijn superieuren laten hem geen keus en daarom vertrekt Rukov naar Moskou. Zijn toekomstige werkplek



wordt de onlangs opgerichte afdeling "P", die als doel heeft interne corruptie op te sporen en uit te schakelen. Op zijn eerste werkdag krijgt Rukov een ogenschijnlijke routine-opdracht: hij moet het appartement van een privé-detective doorzoeken daar het lijk van deze man (Golitsin) door de politie uit de rivier is gevist. Omdat de detective in kwestie vroeger voor de KGB heeft gewerkt, wordt -zoals gebruikelijk is bij de KGB- een onderzoek ingesteld. Maar tijdens het

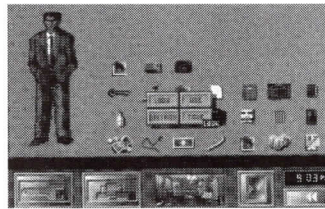


doorzoeken van Golitsin's woning stuut Rukov op een cassettebandje met daarop informatie, waaruit blijkt dat Golitsin een criminele organisatie aan het infiltreren was. Op het bandje bevindt zich tevens het adres van Golitsin's contactpersoon, met wie hij die avond afgesproken had.

Majoor Vovlov (Rukov's baas) geeft Rukov bij terugkomst opdracht om in Golitsin's plaats naar de contactpersoon te gaan. Het adres blijkt zich in een achterbuurt te bevinden. Na wat onderzoek in het aangrenzende appartementencomplex komt Rukov erachter, dat deze gangsters er een vreemde hobby op na houden: in de koelcel van de plaatselijke slager bevinden zich de verminkte lijken van een aantal mensen. De slager in kwestie blijkt te worden gechanteerd door de moordenaars. Deze zijn in het bezit van compromitterende foto's van zijn dochter en om publicatie te voorkomen, heeft de slager zijn koelcel ter beschikking gesteld. Het wordt Rukov al snel duidelijk, dat hierbij een aantal collega's is betrokken: de slager beschrijft de criminelen als mannen met KGB-uniformen aan. Rukov denkt uiteraard onmiddellijk weer terug aan

zijn opdracht: het onderzoeken van interne corruptie binnen de KGB en het begint erop te lijken dat hij op een wespennest is gestuit. Omdat deze organisatie KGB-ers in haar gelederen heeft, kan Rukov (en dus de speler) vanaf dat moment niemand meer vertrouwen en loslippigheid tegen de verkeerde persoon betekent vrijwel altijd je onmiddellijke dood...

KLEIN FORMAAT, GROTE PRESTATIES



De dames en heren bij Cryo hebben al met Dune laten zien, dat zij in staat zijn om in een paar MB een behoorlijk omvangrijk adventure te stoppen en KGB is daar andermaal een voorbeeld van. KGB wordt geleverd op 3 HD's en neemt na installatie slechts 3,5 MB schijfruimte in beslag. Jammer is het, dat de rest van de inhoud zo karig is. Buiten de 3 diskettes bevat de doos enkel de -goed verzorgde-handleiding, terwijl hier wat mij betreft best een poster of catalogus had bijgemogen. Nu we toch met de negatieve kanten van het spel bezig zijn: ook dit spel is weer op de markt gebracht voordat het helemaal af was en dat leidde er toe, dat ik kamers binnen kon gaan die -blijkbaar- ontoegankelijk hadden moeten zijn, daar het beeld bij het binnengaan blank bleef en ik geen andere keus had dan een savegame te laden. Hiermee zijn we ook aangekomen bij nog een irritant onderdeel van dit spel: het programma staat maximaal vier savegames toe en dat is -bij een complex spel als dit- veel te weinig. KGB heeft dan wel op de verpakking staan dat het verhaal 'interactief' is, maar ook dit bleek bij het spelen een loze belofte. Interactief wil zeggen, dat het verhaal

zich aanpast aan jouw beslissingen. Dit is bij KGB absoluut niet het geval: het verhaal heeft zelfs een dermate strak schema, dat je bij de minste of geringste fout kunt rekenen op overplaatsing naar Nova Zembla of erger: op een staatsbegrafenis. Vaak saven is derhalve een vereiste. Je zult vrijwel altijd de eerste keer de mist in gaan en het is dan ook zaak om je savegames telkens naar een andere directory te kopiëren, zodat je niet bij elke fout helemaal overnieuw hoeft te beginnen. Mede hierom is het spel soms behoorlijk frustrerend en derhalve niet aan te bevelen voor beginners.

Origineel is het, dat de makers er alles aan hebben gedaan om het spel op een mengeling tussen een film en een roman te laten lijken: het programma bevat een 'videorecorder', zodat je je eerdere belevissen nog een keer kunt bekijken. Voor het roman-aspect zorgt het feit dat het spel, net zoals een 'echte' spionageroman, is verdeeld in hoofdstukken. Hoofdstuk 1 speelt zich af in Moskou, terwijl je je gedurende hoofdstuk 2 & 3 in Leningrad bevindt. Het spel bevat in totaal 4 hoofdstukken, maar in het laatste hoofdstuk ben ik op het moment dat ik dit schrijf nog niet doorgedrongen, zodat ik daar niets over kan zeggen. Naarmate je vordert, wordt het verhaal steeds complexer, tot dat het moment komt dat je niet meer weet wie je wel of niet kunt vertrouwen en je zelfs je eigen oom gaat verdenken. Dan bewijst de 'videorecorder' goede diensten, omdat je het verhaal terug kunt spoelen naar scènes, die eventueel nog over het hoofd geziene aanwijzingen bevatten.

Het spel mag dan een aantal film-elementen hebben, het beeld behoort daar zeker niet toe. De graphics zijn geschilderd en een stuk minder mooi dan de graphics van Dune. Ook valt op dat het spel nauwelijks animaties bevat. Het enige dat beweegt zijn de lippen van sprekende personen en buiten enkele (kleine) gedigitaliseerde filmpjes zul je in dit spel niets zien bewegen. De muziek bestaat uit een aantal melodieën die continue worden afgespeeld en je dus na een middagje spelen dermate de keel uithangen dat je tot groot genoegen constaat

teert, dat de muziek uitschakelbaar is. Niet dat de muziek slecht is, maar wanneer dezelfde 4 deuntjes ieder kwartier worden herhaald begint dat op den duur irritatie op te wekken. Iets meer variatie zou hier dus best op zijn plaats geweest zijn.

Tenslotte de besturing. Commando's worden in dit spel voornamelijk gegeven middels de 'smart-pointer'. Dit houdt in dat de computer bij een bepaald voorwerp automatisch de meest waarschijnlijke han-

deling geeft en dit bespaart je veel geklik met iconen of menu's (zoals bij de Sierra/Lucasfilm adventures.) Alhoewel dit geen geheel nieuwe vinding is (Rex Nebular had dezelfde mogelijkheid) maakt het het spelen een stuk gemakkelijker en zorgt het ervoor dat je je aandacht bij het spel kunt houden in plaats van bij een bikkende interface. Iets dat bij dit programma geen overbodige luxe is, want het verhaal is -zoals gezegd- erg complex.

KONKLUSIE

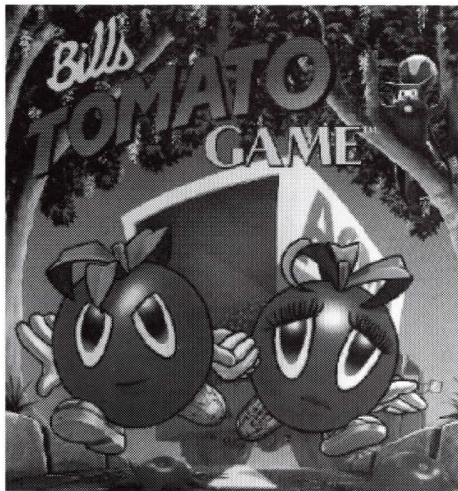
KGB is een goed verzorgd en lekker lastig adventure met een boeiend plot. Ondanks een aantal (kleine) minpuntjes is het spel uitermate spannend en het is dan ook dermate verslavend, dat spionagefreaks hun nachtrust menigmaal zullen verruilen voor een wandeltocht door nachtelijk Moskou. De absolute beginners kunnen beter beginnen met een spel als Lure of the Temptress, want voor deze categorie zal het spel net iets te moeilijk

zijn. Een ieder ander moet echter met wat doorzettingsvermogen in staat zijn om dit spel uit te spelen, want abnormaal moeilijk is KGB nu ook weer niet.

Arjan Dasselaar.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



BILL'S TOMATO GAME

Softwarehuis: **Psygnosis.**

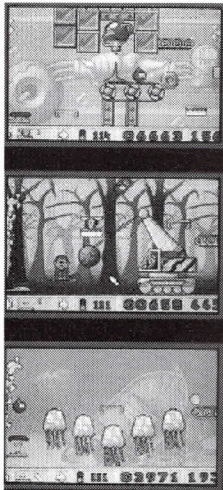
Amiga.

Joystick/keyboard.

Aantal diskettes: **1.**

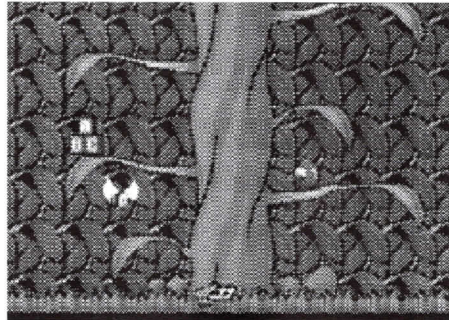
Aantal spelers: **1.**

Richtprijs: **FL. 99,-**



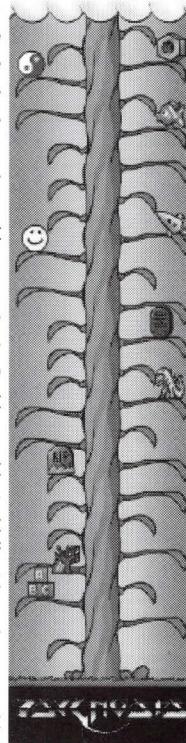
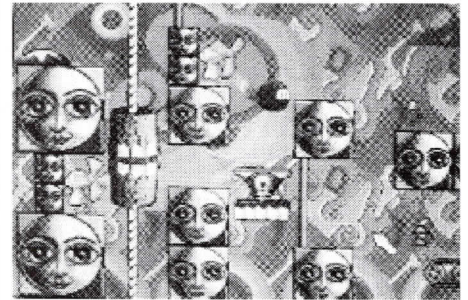
Ooit wel eens een rond rood tomaatje de hoofdrol zien spelen in een spel? Nee dus. Welnu, in Bill's Tomato Game zien we dat Terry Tomaat op zoek is naar zijn geliefde Tracy Tomaat, die ontvoerd is door de gemene eekhoorn Sammy.

Alhoewel dit spel maar op één schijf staat, wordt het geleverd in een grote doos met daarin niet alleen de schijf en de handleiding, maar ook een kartonnen strip waar een soort boom op staat met een overzicht van de levels. Dit is niet het enige dat je in de doos aantreft. Er zit namelijk nog een heuse verrassing in. Iets wat te maken heeft met tomaten en wat we allemaal wel eens gebruiken (gesponsorde software?). Daarom is de doos zo groot natuurlijk! Je vraagt je nu natuurlijk af waarom er een kartonnen strip in zit waarop een soort boom staat. Eigenlijk is dat erg eenvoudig. Sammy Eekhoorn heeft Tracy Tomaat meegenomen naar de top



van zijn boom. Om zijn vriendin Tracy te redden moet onze arme Terry proberen de top van die boom te bereiken. Dat dit niet gemakkelijk voor hem is begrijp je natuurlijk al. Om de top te bereiken moet Terry 10 obstakels overwinnen. Deze obstakels -in de vorm van levels- bestaan op hun beurt weer uit 10 verschillende screens. Om zo'n screen door te komen moet je hem eerst oplossen. De screens zijn namelijk afzonderlijke puzzels. Je moet dus zo'n 100 puzzels zien op te lossen voordat je uiteindelijk bij Tracy komt.

In level 1 zijn de puzzels nog niet zo moeilijk. Je loopt er zonder problemen door. Denk nou niet dat dit een makkelijk spel is, want vanaf level 3 begint het toch behoorlijk moeilijk te worden. Het principe van de puzzels is eenvoudig. Terry begint op een soort kussen en moet proberen op een lopende band terecht te komen. Terry heeft daarbij enkele hulpmiddelen tot zijn beschikking. Bijvoorbeeld een ventilator, die ervoor zorgt dat Terry een stukje wordt weggeblazen, een trampoline, waarmee Terry een stukje in de lucht kan springen, een Jack in de box enz. enz..... Deze hulpmiddelen zijn echter gelimiteerd en zo heeft iedere puzzel zijn eigen aantal hulpmiddelen. Je mag ze over het hele scherm plaatsen, maar je mag ze niet op of tegen een object plaatsen en wanneer je hulpmiddel een object raakt (deze dingen willen nog al eens bewegen) dan moet je het opnieuw plaatsen. De kunst is nu je hulpmiddelen dusdanig te plaatsen, dat Terry in één keer van zijn kussentje op de lopende band terecht komt. Als Ter-



ry een te hoge sprong maakt, komt hij te hard op de grond en is ons tomaatje plotseling puree geworden.

De handleiding biedt voldoende info. Misschien wel te veel achtergrondinformatie. De handleiding is in 4 talen geschreven, waaronder Engels. Helaas geen Nederlands.

KONKLUSIE

Het spel lijkt een beetje kinderachtig, zodat mijn eerste indruk was, dat het voor onze jongste computerfreaks bestemd zou zijn. Maar zoals ik al vermeldde is het, vanwege de puzzels, behoorlijk volwassen. Grafisch ziet het er prima uit en de muziek is goed verzorgd. Verder is het een leuk en origineel puzzelspel. Indien je een kreet hoort of leest dat dit spel de opvolger is van "De Lemmings", kan ik je zeggen dat dit niets met "De Lemmings" te maken heeft. Tenslotte nog dit: je vraagt je misschien af waarom dit spel Bill's Tomato Game heet en niet Terry's Tomato Game, want dat zou veel toepasselijker zijn. Welnu, de programmeur heet Bill Pullan, vandaar.

Erik Sonnega.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



BELLEN MET Z'N VIJFTIGEN TEGELIJK



AIR WARRIOR.

Voor de beschrijving van deze pakketten, is het verstandig dat wij u eerst duidelijk maken om welk soort software het hier gaat. Air Warrior is een zogenaamd front-end pakket, waarmee ingelogged kan worden in een elektronisch netwerk, waarop in één en dezelfde omgeving (room) tot vijftig spelers tegelijkertijd aanwezig kunnen zijn in één spel. We hebben meerdere malen in verschillende recensies onze wens geuit om de ontwikkeling in het zgn 'Elektronische slagveld' eens in levenden lijve te mogen ondervinden. Omdat in Europa de interesse van de consument voor deze dingen nogal achterloopt, zal het u niet verbazen wanneer blijkt dat in Amerika deze netwerken al geruime tijd bestaan (voor RPG's zowel als Sim's) en dat er zelfs clubs en verenigingen zijn, die middels modem contact met elkaar onderhouden en gegevens uitwisselen over vliegtuigen, historische en technische data, alsmede prestaties van de leden in het laatste gevecht via het netwerk. De bestaande netwerken blijken goed te draaien. Voor de lidmaatschappen van de netwerken moet namelijk wel contributie betaald worden, al doet de leverancier van de front-end software de consument liever geloven van niet. Laat staan dat we het hebben over de telefoonrekening.

In het najaar van 1992 zijn wij per toeval tegen Air Warrior aangelopen, nog niet wetend dat het hier een multi-player front-end programma betrof.

Air Warrior viel in de vitrine op door de gigantische omvang van de doos en de bijzonder mooie afbeeldingen van één der laatste Spitfire modellen van WO II. Bij het ontvangen van het spel bleek er in de doos geen handleiding of papertje te zitten met een voor de Nederlandse speler te gebruiken telefoonnummer om in een net in te loggen. We spreken hierbij over de eerste versie van Air Warrior, versie 1.4 uit 1990. Na amper overleg over de manier waarop het spel dan wel getest zou moeten worden, hebben wij van Homesoft tijd gekregen om het pakket op het 'Timenet' uit te proberen. De centrale computer van dit systeem staat niet in Nederland, maar in Engeland en de Nederlandse nummers zijn connectie nummers, waarlangs in Engeland ingelogged kan worden. Gewapend met dit nummer en met een zeker kloppen in de keel zijn wij aan de slag gegaan.

Air Warrior bleek een programma te zijn, dat zich toonde in een resolutie van ten hoogste 480x300 met maximaal 16 kleuren (EGA). Dat hoeft op zich nog niet zo'n ramp te zijn, als de kwaliteit van de simulatie en de vectorgraphics maar up-to-date zijn. Wie schetst de verbazing wanneer bij het betreden van de cockpit in de oefenmode (alleen op de PC zonder in het netwerk ingelogged te zijn) de tijd zes jaar teruggedraaid is en bijzonder primitieve CGA vector graphics en een nog mindere simulatie op het scherm wordt getoond. Bummer! Welk toestel ook voor een testvlucht werd meegenomen,

het bleef allemaal hetzelfde. Wij verlangden terug naar onze eerste CGA Falcon disk. Terwijl wij de computer hadden verteld om een aantal tegenstanders in de vijandelijke gebieden te genereren, vliegen we in ons klassieke toestel een kwartier rond zonder iemand tegen te komen. Als we dan iemand tegenkomen, blijkt de piloot zich zonder slag of stoot te laten neerhalen en is de vlucht ten einde. Tja!. Hopend dat dat veel beter zou worden als we toch het net in zouden duiken, omdat dat toch een verzamelaarsplaats zou moeten zijn van een aantal gekken gelijk wij, hebben we via modem contact gezocht met Timenet.

De inlogprocedure is niet foutloos, noch is de compatibiliteitsfactor van het netwerk voor de legio modems die er in de handel zijn foutloos. Na een aantal pogingen zijn we zover gekomen dat we in een "room", een groep spelers die met elkaar een scenario gelijktijdig ingaan, terecht kwamen. Alvorens te vliegen moet er tussen de verschillende roommates nogal wat afgestemd worden. Hierbij is het bijvoorbeeld belangrijk wat de gezamenlijke moeilijkheidsfactor wordt en wanneer een spel voor iedere speler beëindigd is. Zolang niemand het spel beëindigt, kan iedere speler eindeloos vaak opnieuw opstijgen en aan het gevecht deelnemen. Alles wordt in het Engels geregeld, waarbij het goed is om tevoren het jargon door te nemen. Neemt u van ons aan, er kwam nogal wat bij kijken voordat we goed en wel in de lucht zaten. Op de verschillende radiofrequenties konden we met vijf man met elkaar spreken, hetgeen een enorm stuk vertraging geeft in de simulatie en zoveel aandacht vraagt, dat het gevechtsvliegen zoals we dat in ons eentje tegen de computer gewend zijn in deze constructie niet van de grond komt. Boodschappen gaan heen en weer, vliegtuigen springen van de ene plaats naar de andere en meerdere malen knalt de verbinding. Als de verbinding van één der spelers verbroken wordt tijdens het spel, wordt deze niet netjes uit het spel

gehaald, maar kan het hele scenario opnieuw gespeeld worden. Alhoewel wij met zweetende handjes aan de knuppel hebben gezeten en toch met een bijzonder gevoel van opwinding hebben meegespeeld, be kroop ons het gevoel dat dit technisch nog niet af was. Aan zowel de front-end software als de lijnen-organisatie als de netwerk protocollen moest nog een boel gebeuren. We hebben het een tijd laten rusten. Tot Konami/Kesmai met een vernieuwde versie uitkwam.

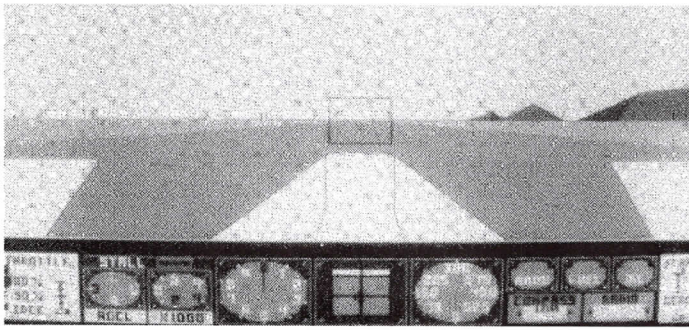
SVGA AIR WARRIOR

Softwarehuis: KONAMI/KESMAI.

AT & compatibles, min. 386/20 Mhz., min. 3 Mb RAM, harddisk (12 MB vrij) noodzakelijk, muis, joystick, Thrustmaster, SVGA (640x480x256). Soundblaster, PC speaker. Diskettes: 3,5" of 5,25". Richtprijs: FL. 129,=

SVGA AIR WARRIOR belooft hetzelfde en dan nog veel meer. SuperVGA weergave, 11 verschillende toestellen te vliegen in WO II en de Koreaanse oorlog, meerdere pantservoertuigen te besturen (tanks, luchtafweer voertuigen) en een hoop vrienden via de Real-time-multipilot-network-play optie in het "GENIE" netwerk. "GENIE" is een commercieel netwerk, waarop in de Noordelijke V.S. 's nachts honderden mensen elkaar elektronisch te lijf gaan. Naast de online netwerk modus, kan Svga AW ook via modem direct (online) met één enkele tegenstander gespeeld worden, hetgeen dan alleen telefoonkosten met zich meebrengt of tegen de computer in een offline modus, hetgeen dan alleen stroomkosten met zich meebrengt (en misschien hier en daar een echtelijke ruzie). Bij de laatste mogelijkheid vervalt dan natuurlijk de mogelijkheid om met elkaar te converseren, hetgeen vooral in de head-on modus leuk is, omdat je dan precies weet tegen wie je speelt en de berichtenstroom niet zo groot is dat je er constant door wordt afgeleid.

Eerlijkheid gebiedt ons te zeggen dat we nog niet weten of



er een netwerk in Europa is geopend voor deze Air Warrior versie en of de oude AW en de nieuwe SvgaAW naast elkaar in verschillende 'Rooms' gespeeld kunnen worden. Wel hebben we nu de opbouw van het front-end programma voor u bekeken.

Air Warrior SVGA is een simulatie die het (ondanks de SVGA resolutie) niet moet hebben van de graphics. De modellen worden in basis-vectorgraphics weergegeven, zonder kleurtekening of detailering. De cockpits zijn allemaal in SVGA opgebouwd en zien er bijzonder gedetailleerd uit, al wordt het juist door die scherpte allemaal wat pietepouterig. Instrumenten en wijzertjes zijn mooi en functioneel weergegeven, maar het dashboard is eigenlijk geen deel van de simulatie. Of we nu links kijken, recht vooruit kijken, op de kaart kijken of naar onze tenen of wenkbrauwen kijken, het dashboard en alle metertjes blijven zichtbaar. Er is iets voor deze weergave te zeggen, omdat de speler nu bijvoorbeeld de hoogtemeter in de gaten kan houden, terwijl de kaart bestudeerd wordt. Maar dan moeten we ons wel realiseren dat maar een 50% van het beeldscherm wordt gesimuleerd en de andere 50% uit een statisch beeld bestaat. Om dan te zeggen dat de simulatie SVGA is, gaat mij wat ver. Zo zijn er meer dingen, waaraan we kunnen merken dat met de waarheid in deze "simulatie" nogal wat wordt gesold. In 1943 kende men nog geen LCOS (Lead computing optical sight), een richtmiddel dat elektronisch op de HUD (Head-up-display) wordt geprojecteerd en dat de gecalculerde kogelbaan weergeeft, op basis van snelheid en draaiing van het vliegende vliegtuig. Laat staan dat er sprake was van elektronische radaraflezing, die mij kan vertellen waar von Richthofen's Fokker zich bevindt. Een korreltje zout dus.

Waarschijnlijk zijn deze opties bewaard gebleven omwille van het spelelement dat ze toch vertegenwoordigen. Maar één ding moet gezegd worden. SVGA Air Warrior vliegt gewoon lekker. Het vliegmodel van ieder toestel beantwoordt aan de verwachtingen en de bediening is gewoonweg ideaal. Joystick en toetsenbord combineren prima en de toetsenverdeling voor de verschillende functies steekt logisch in elkaar. Een aardige vondst is dat de kijkrichtingen worden gedictieerd door de pijltjestoetsen en combinaties van deze toetsen. Om alle kanten te be-

zien hebben we dus maar zes toetsen nodig.

Een ander zeer goed punt van de simulatie is het geluid. Zowel motor- als kanonvuurgeluid heb ik nog niet beter gehoord. Konami beweert de samples van de originele machines getrokken te hebben. Of dit waar is of niet, het geeft een bijzonder stuk sfeer en erbijzijn gevoel mee aan deze simulatie. Jammer van de offline computer modus is wel, dat we aan een zeer beperkte scenariogrootte gebonden zijn met maximaal vier tegenstanders in de lucht en geen activiteit op de grond. Als sec simulatie, zonder de on-line mogelijkheid, blijft dit pakket dan ook zwaar achter in spelwaarde op de concurrentie. Het spel biedt niet een uitgebreide story-line, maar legt bijzonder de nadruk op het eigenlijke gevecht tussen (het liefst) door mensen bestuurde machines.

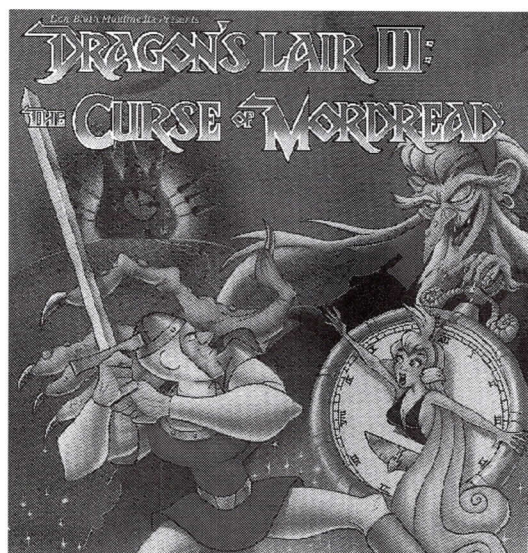
Het pakket wordt geleverd met een bijzonder goede en duidelijke handleiding, die van A tot

Z gevolgd kan worden om het pakket van alle kanten te leren kennen en voorzien is van een bijzonder groot aantal art-work afbeeldingen van toestellen en bijzonder illustratieve screendumps van het pakket. De installatie van het pakket verloopt bijzonder eenvoudig en vraagt van zowel Modem als Soundblaster alle gegevens op. Tot zover lijkt het programma een bijzonder goede gelegenheid voor een hernieuwde kennismaking met een multiplayer-netwerk. Onderstaande waardering is enkel een beoordeling op de factoren, die nu reeds redelijkerwijs beoordeeld kunnen worden.

Douwe

BEELD:	7
GELUID (SB):	9
SPELKWALITEIT:	6
SIMULATIE:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	

AIR WARRIOR is beschikbaar gesteld door Homesoft en SVGA AIR WARRIOR door D+S Software.



DRAGON'S LAIR 3: The Curse of Mordread

Softwarehuis: ReadySoft.

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

Keyboard/joystick.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD.

AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 109,-

Ook uitgebracht voor Amiga, Atari-ST, Macintosh.

Net als de eerdere deeltjes uit deze serie en andere programma's van dit softwarehuis zoals SPACE ACE, is ook dit weer een tekenfilm, die je in z'n geheel te zien kunt krijgen, mits je per scène de juiste toetsen bedient om de hoofdpersoon door een veld te loodsen. De tekenfilms zijn schitterend en zitten vol animaties, de gedigitaliseerde geluidseffekten en de muziek

zijn zeer goed, maar het is een zware dobber om overal door heen te komen. Elk veld weer net zolang zoeken tot je de juiste toetsencombinaties hebt gevonden. Voor de één een uitdaging, voor de ander pure frustratie.

Net als de andere titels uit deze serie ben je zeer lang bezig maar uit=uit. Een tweede keer zul je het spel niet gauw spelen, want als je alles hebt gezien is de lol ervan af; het blijft een tekenfilmpje. Zeer leuk is dit spel voor de toeschouwers die niet op het toetsenbord hoeven te rammelen, maar dan moet de speler wel vlot zijn, want anders duurt het ook voor hen te lang.

Voor mij is dit niets, probeer jij het maar.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



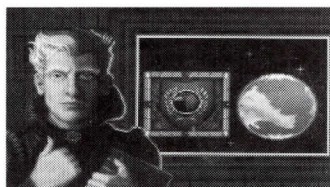
DUNE II

Softwarehuis: Westwood.
PC/AT & compatibles, min.
80286/12Mhz., min. 2Mb., DOS 3.3
of hoger, VGA/MCGA ,harddisk.
Keyboard/muis.

Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib
(GOLD), Sound Blaster (PRO).
Richtprijs: FL. 108,-

Dit programma heeft 2Mb. geheugen nodig, doch het deel buiten de 640Kb. moet EXTENDED geheugen zijn. Bij gebruik van een memory-manager zoals QEMM386 of EMM386 mag dus 1Mb. niet als EMS-geheugen aangemaakt worden. Evt. deze managers helemaal niet gebruiken en alleen HIMEM.SYS installeren.

Het programma maakt gebruik van gedigitaliseerde geluidseffecten en spraak, welke echter alleen te horen zijn via de AdLib GOLD en de Soundblaster geluidskaarten.



NIKS TWEEDE DEEL

Bij het opstarten van het programma lijkt het in eerste instantie of we een doorslag van deel 1 -het adventure- onder ogen hebben, maar als het spel eenmaal echt begint blijkt dat dit deel vrijwel niets met het vorige te maken heeft. DUNE 2 is puur strategie en er is duidelijk gekeken naar de populaire spellen in dit genre van de laatste tijd (b.v. SIEGE).

In het achtergrondverhaal komen we onmiskenbaar de ingrediënten uit het adventure tegen, maar om het spel te spelen moeten we toch echt ons militaire kloffie aan, want wie de problemen in dit spel te lijf gaat als een constructeur in SimCity (ook hier heeft het iets van weg) zal niet langer dan een uurtje in leven blijven. Met het vechtpetje op vervolgen we ons verslag voor de strategen en raden we de avontuurreliefhebbers aan op andere pagina's iets van hun gading te zoeken.

HET VERHAAL

Het verhaal is inderdaad gebaseerd op het adventure. Op de planeet Dune is de grondstof "Spice" te vinden en 3 volkeren van andere planeten hebben hier hun bases opgericht vanwaaruit deze grondstof gedolven wordt. De drie volken



hebben zo hun eigen idee over de ontginning van de planeet en hun houding tegenover de concurrenten:

ATREIDES: zij zijn in eerste instantie vredelievend. Zij komen voor de "Spice" en verdedigen alleen hun bases.

ORDOS: dit is een hebzuchtig volkje. Ze zullen een andere basis niet snel aanvallen, maar doen er alles aan om de rijke stukken grond in handen te krijgen en te houden. Op die plaatsen zijn zij nadrukkelijk aanwezig en zullen de oogstmachines van de tegenpartijen vernietigen met behulp van legers, spionnen en terroristen.

HARKONNEN: dit is een oorlogszuchtig volk. Buiten het ontginnen van de planeet willen ze ook de gehele planeet in handen krijgen. Zij vallen alles aan wat beweegt en steken veel geld in bewapening.

DE STRATEGIE

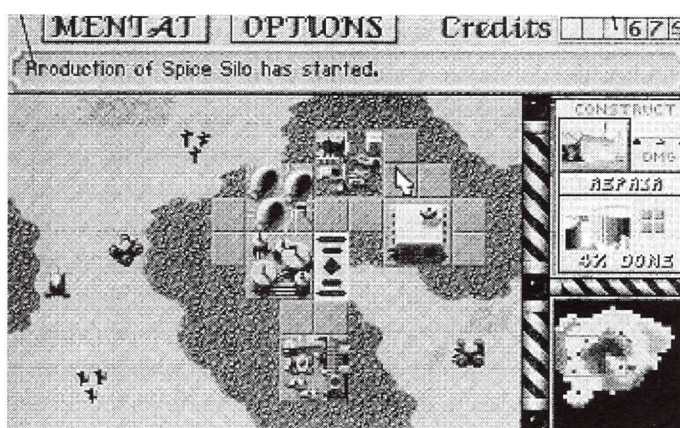
Het programma laat je niet geheel vrij in de te volgen strategie, dus je bent enigszins gebonden aan het scenario van de programmeurs. Dit wordt echter gecompenseerd door de mogelijkheid om te kiezen voor welk volk je de tactiek gaat bepalen. Zo heb je in feite 3 varianten op hetzelfde hoofdthema.

Het spel begint altijd met een eenvoudige oefenronde: bouw een basis, verdedig deze, stuur een oogstmachine op pad en verzamel 1000 eenheden "Spice".

In de tweede ronde moet je 2700 eenheden oogsten, maar krijg je wat meer met militaire activiteiten te maken.

Vanaf ronde 3 wordt het menens. Volgens het achtergrondverhaal zitten de volkeren elkaar inmiddels op de lip en zul je regelmatig militaire conflicten moeten oplossen. De opdracht behelst nu ook het vernietigen van de concurrerende basis, dus zowel ontginning als militaire uitrusting worden even belangrijk. Met dit level ben je ca. 3 uur bezig.

Met het hoger worden van de levels wordt het spel lastiger. Niet alleen vanwege de strategie, maar ook omdat het gebied groter wordt en de mogelijkheden van de bases steeds verder gaan. In het eerste spel werk je met een eenvoudig complex, dat eigenlijk niet meer kan produceren dan wat



lichte wapens en dito voertuigen, maar hoe hoger het level hoe groter het arsenaal. Geschutskoepels, fabrieken, mobiele constructieplaatsen, zware tanks, mobiele lanceerinstallaties etc. etc. In de handleiding vind ik zelfs interstellair handelsposten, dus waarschijnlijk gaat het spel erg ver door. In level 4 heb ik de eerste zware tanks op pad mogen sturen, maar heb ik nog niet de helft van het materieel uit de handleiding gezien; ook niet bij de vijand.

BEELD, GELUID EN BESTURING

Na de eerste kennismaking met dit pakket zat ik met traantjes in de ogen. Zo snel en zo makkelijk heb ik nog nooit een spel onder de muis gehad: zonder een enkele blik in de handleiding kon ik ronde 1 uitspelen.

Overzichtelijke menu's, duidelijke teksten zonder franje of overbodige informatie en zeer begrijpelijke benamingen. Kijken we dan toch in de handleiding, dan vinden we eigenlijk weinig dat we nog niet tijdens het spelen hebben ontdekt. Uitstekend!

Hetzelfde geldt ook voor het beeld. Alles is zeer duidelijk herkenbaar door een juiste keuze van kleurcombinaties en doordachte plaatsing van belangrijke details. Pas als -na een veldslag- het terrein is vergeven van kraters, wrakstukken en ruïnes willen we nog wel eens een infanterist over het hoofd zien en daardoor eenzaam achterlaten, maar dat zijn uitzonderingen. Het wordt vervelend: spraak en gedigitaliseerde geluidseffecten zijn ook perfect, mits je één van bovengenoemde geluidskaarten hebt. Prachtige ontploffingen (hoe verder verwijderd hoe zachter!), duidelijke teksten, korte commando's en fraaie kreten. Zelfs krakende botten en een smeugig papje hoor je als je met een tank over een groepje soldaten walst.

Bij het beeld en het geluid hebben de makers veel aan-

dacht besteed aan allerlei kleine details die het spel erg afwisselend houden, mits je de speelsnelheid niet te hoog zet, want dan heb je geen tijd om overal (naar) te kijken.

KONKLUSIE

Wie na bovenstaand relaas denkt dat dit spel wel allemaal tien krijgt in de beoordeling moet ik teleurstellen. Het is allemaal doordacht en mooi, maar en zijn toch wel wat twistpunten. Bij dit soort spellen wordt steeds vaker SVGA of EGA in hoge resolutie gebruikt met meer mogelijkheden om terreinen en menu's te detaillieren. Als spel geef ik wel een vette tien, maar strategisch is het allemaal toch een beetje teveel voorgekauwd, dus strategie met een knipoog naar diegenen die meer willen spelen en minder willen nadenken. Het achtergrondverhaal is voor de liefhebbers van wargames sowieso al niet aantrekkelijk. Ook zeer tevreden ben ik over het geluid en de besturing en wat mij betreft heb ik een vervanger gevonden voor SUPREMACY, MILLENNIUM, SIEGE en soortgelijke spellen. Qua strategie lijkt dit spel nog het meest op SIEGE, maar dan met kanonnen i.p.v. pijl en boog en geen gezeur met tovenaars en Trolls. Ik heb voorlopig weer iets nieuws en leuks voor langere tijd op de harddisk, want het spel is ook uitstekend geschikt als tussendoortje.

Alfred.



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

Beschikbaar gesteld door D+S SOFTWARE.

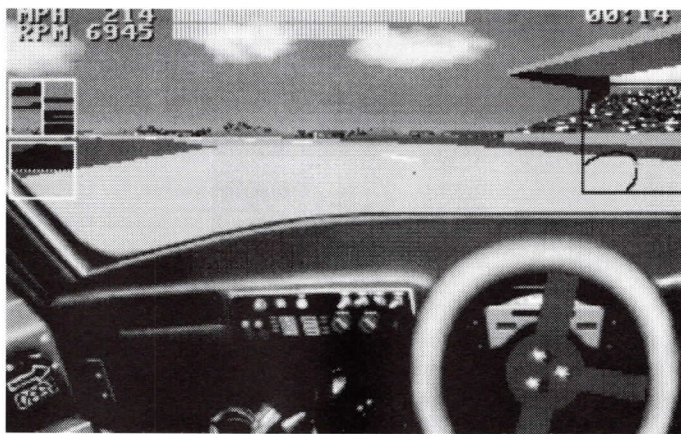
CAR AND DRIVER
 Softwarehuis: Electronic Arts.
 AT & compatibles, min. 80386
 16Mhz., min. 640Kb., harddisk,
 VGA, SVGA.
 Keyboard/joystick/muis.
 Aantal spelers: 1 of 2.
 Diskettes: 3.5"HD.
 Roland, AdLib.
 Richtprijs: FL. 119,=

Het programma ondersteunt EMS geheugen, doch werkt niet met de QEMM386 memory manager. 2 spelers kunnen samen rijden met behulp van een (nul)modem.

Zo langzamerhand ontwikkelt zich bij ons een zesde zintuig voor zwakke plekken in computerspellen. Zodra dit pakket binnenkwam besloten we om het eerst via een nul-modem te spelen en daarna pas de rest te bekijken, terwijl we normaliter het modemgebeuren als laatste er even bijpakken. En jawel, daar zit dus een bugje in dit programma. Hoe we ook ons best deden, vrijwel nergens kwamen we elkaar tegen. Als we bij elkaar in de buurt reden verdween op het overzichtsscherm de stip die de lokaties van de andere wagen aangeeft om later -enkele kilometers verderop- weer op te duiken. Zien deden we echter niets. Een enkele keer heb ik een andere auto voorbij zien flitsen, maar de tegenpartij heeft mij nooit gezien; zelfs niet als ik m'n karretje netjes langs de kant parkeerde en ook niet als ik dwars op de weg ging staan. Hier rammelt het programma dus flink en dat is jammer, want bij dit soort spellen is het (nul)modem gebeuren juist zo leuk. De computers worden wel fraai op elkaar aangepast door de software. Verder dan maar in m'n uppie...

De simulator zelf heeft weinig

THE ULTIMATE DRIVING GAME **CAR AND DRIVER**



bijzonders en is ongeveer gelijk aan TEST DRIVE 3 en MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE. Grafisch is het allemaal iets beter, maar dan heb je wel een potige computer nodig. Het programma ondersteunt SVGA en daarmee krijg je -door de hogere resolutie- wat fraaiere beelden dan met VGA. Wil je SVGA met alle details in de achtergronden dan moet je wel een 486 machine onder de motorkap hebben. Heb je die (of een 386 40Mhz. voor alle details in VGA) dan krijg je wel de mooiste achtergronden, die je tot nu toe gezien hebt bij een autoracespel.

Je kunt kiezen uit 10 verschillende wagens en daarbij krijg je een dashboard dat redelijk tot goed overeenkomt met de gekozen wagens. Helaas hebben de auto's geen zijspiegels of een achteruitkijkspiegel.

Leuk zijn de keuzemogelijkheden van de routes die je kunt rijden. Er zijn 2 race-circuits, 2 speedway banen (o.a. een 'oval'), een snelweg, een crossbaan, 2 landelijke routes en zowaar kun je op de parkeerplaats van een supermarkt je kunsten vertonen. Uiteraard zijn diverse camera's, diverse moeilijkheidsgraden en enkele andere keuzes tegenwoordig standaard bij dit soort programma's, dus deze kom je hier ook allemaal tegen.

Als simulator is dit programma geslaagd, maar verder heeft het weinig te bieden en zijn er heel wat onderdelen die voor verbetering vatbaar zijn: Tegenliggers kom je nauwelijks tegen.

Weersomstandigheden, schemering, nacht e.d. kent het programma niet; dus heb je geen koplampen en geen rui-



tewissers.

Je tegenstander kruipt over de weg, zelfs in het hoogste level is dus van racen is geen sprake is.

De achtergronden zitten slecht in elkaar. De wolken bibberen regelmatig over het scherm en soms kom je een boom midden op de weg of op een brug tegen.

Alleen synthesizergeluid, dus verre van natuurgetrouw.

KONKLUSIE

Het belangrijkste en leukste bij dit pakket is het rijden in verschillende wagens over diverse wegen en banen. Voor Amerikanen zal dit nog iets leuker zijn, want de autowegen zijn zeer natuurgetrouw weergegeven en wie op de route bekend is zal belangrijke punten en gebouwen in deze simulator dan ook tegenkomen. Verder is het allemaal wat zwak en een beetje saai. De besturing is goed en de keuzemogelijkheden van de simulator zijn voldoende. Lekker rijden, maar meer niet!

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



WING COMMANDER
 Softwarehuis: Origin.
 Amiga 500, 600, 1200, 2000,
 3000, 4000. Min. 1Mb. geheugen.
 Harddisk: ja, met min. 1.5Mb. geheugen.
 Keyboard/joystick/muis.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3 stuks.
 Richtprijs: FL. 99,=

Een half jaar geleden las ik een aankondiging van Origin voor dit pakket, waarbij werd vermeld dat WING COMMANDER voor de Amiga 1200 en snellere machines zou worden uitgebracht. Dat de 'gewone' Amiga's op de doos vermeld staan, is dan ook hoogst verwonderlijk en wanneer we het pakket opstarten blijkt deze simulator op een 68000 processor van b.v. een A500 niet vooruit te branden. Komen we bij de gevechten 3 of meer vijanden tegen, dan gaan we over in slow-motion en krijgen we de geluiden -b.v. bij een ontploffing- iets eerder dan de beelden. Dit spel is dus echt bedoeld voor snellere processoren of trage machines met een 'turbo-board'.

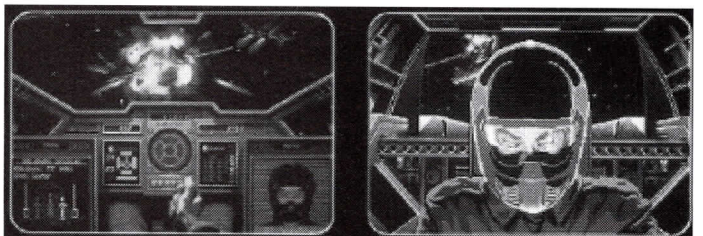
WING COMMANDER is we-

reldwijd een topper op de PC en deze uitvoering is een regelrechte conversie van het MS-DOS programma. De omzetting naar 16 kleuren is bij de beelden van het achtergrondverhaal mislukt. Alle personages hebben minstens een kwartier met hun hoofd in de magnetron gelegen. Goed, even lachen dus en snel naar de simulator. Deze conversie is gelukkig voortreffelijk. De muziek is wat zwak, maar de geluidseffecten zijn zeer goed en het is dus duidelijk dat de

programmeurs hun best hebben gedaan op de belangrijkste onderdeel van dit spel: de simulatie van ruimtegevechten. De rest hangt er maar wat slordig bij en die zullen we bij de beoordeling dan ook niet zo zwaar laten wegen.

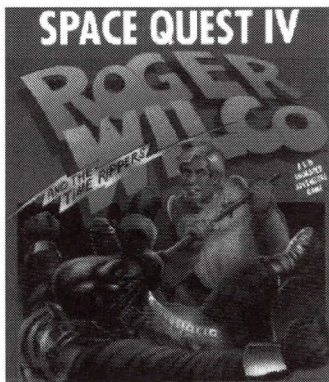
BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



NIEUW OP CD-ROM

Ook in de afgelopen twee maanden is er nog steeds niet veel verschenen voor de multimediafans. De vooruitzichten zijn echter hoopgevend. Met name het Amerikaanse softwarehuis Sierra -vooral bekend van de grafische adventures- timmert behoorlijk aan de weg en van hen zijn de komende maanden diverse titels te verwachten.



SPACE QUEST IV, dat aangekondigd was voor november vorig jaar, is inmiddels medio februari op de markt gebracht voor een prijs van FL. 139,=. Net als de CD-ROM versie van het al eerder verschenen KING'S QUEST V is het vierde avontuur van de antiheld Roger Wilco een echt multimedia spektakel. In het introfilmpje krijg je al een goede indruk van het gebruik van muziek, geluidseffekten en spraak, hetgeen tijdens het spelen doorgevoerd wordt. Omdat er geen gebruik wordt gemaakt van teksten op het beeldscherm, moet je wel een behoorlijke kennis van het Engels (Amerikaans) hebben, anders is het verhaal moeilijk te volgen. Een nadeel van dit uitbrengen van CD-ROM conversies van oudere Sierra's is natuurlijk, dat veel mensen de spellen al kennen. SPACE QUEST IV is door ons al gerecentreerd in

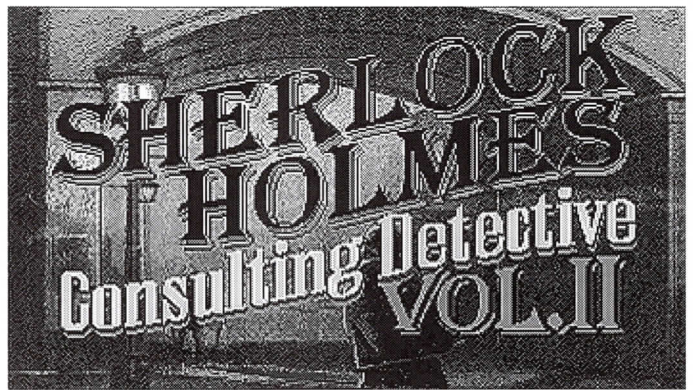
Gids nr.7 (mei/juni 1991) en was toen één van de eerste Sierra adventures, dat (nog niet zo goed) werkte met de inmiddels overbekende iconen en muisbediening.

Voor degenen die het spel niet kennen een kleine waarschuwing: de SPACE QUEST serie wijkt in zoverre af van de andere Sierra titels, dat je hier niet alleen te maken hebt met het vinden en gebruiken van voorwerpen, maar een exacte timing is tevens zeer belangrijk. Wij hebben het spel zelf nooit gespeeld en dachten het even makkelijk door te spelen met de oplossing uit Gids nr.8 erbij, maar dat viel behoorlijk tegen. "Ga tussen de rode pilaren staan en pak het konijn", staat er in het begin. Wat echter niet vermeld wordt, is dat er een robotwachter rondloopt, die de pret voortijdig beëindigt als hij je in de gaten krijgt. Dit soort situaties komt in het hele spel voor, dus als je hier geen liefhebber van bent, kun je misschien beter wachten op andere CD-ROM titels, welke door Sierra gepland zijn voor de komende maanden. Voor de Roger Wilco fans is SPACE QUEST IV een absolute aanrader!

Overigens kunnen we binnenkort het 5e deel van de SPACE QUEST serie verwachten (op diskette). De releasedatum voor de PC- en de Mac-versies is mei 1993.

Op CD-ROM komen op korte termijn de volgende Sierratitels uit: WILLY BEAMISH 1, ECO QUEST, LAURA BOW 2 (Dagger of Amon Ra) en LARRY 1.

Sierra houdt zich overigens sinds kort ook bezig met het uitbrengen van CD-ROM's voor het nieuwe SEGA CD systeem met titels als KING'S



QUEST V, SPACE QUEST IV, WILLY BEAMISH, STELLAR 7, MIXED-UP MOTHER GOOSE, POLICE QUEST 3, LARRY 1 en RISE OF THE DRAGON.

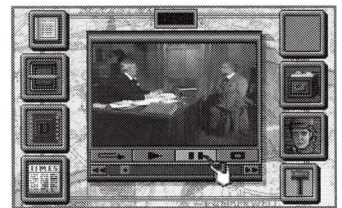
Verder zijn er van andere softwarehuizen te verwachten: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (Sir-Tech Software) en MIGHT & MAGIC 3 (New World Computing). Het is echter nog niet bekend of deze RPG's aangepast zijn voor multimediegebruik (spraak, muziek) of dat het gewoon de disketteversies op CD-ROM zijn. We houden het in de gaten!

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE deel 2.

In de serie "Interactive Video Mysteries" van Icom Simulations Inc. is het tweede deel uitgebracht van de "avonturen" van Sherlock Holmes. Voor een bedrag van FL. 189,= krijg je een doorslag van het eerste deel, dat we beschreven in Gids nr.14. Vanuit een hoofdmenu kan gekozen worden uit 3 mysteries, welke opgelost moeten worden aan de hand van krantenartikelen, interviews met betrokken personages, onderzoeken ter plekke en aantekeningen in het notitieboek van Holmes.

De programmeurs hebben hier niet veel hoofdbrekens aan gehad: de verhalen zijn uiteraard anders en er zijn wat nieuwe videofilms ingepast, maar verder zijn alle keuzemenu's overgenomen uit deel 1.

"Grab your cloak and get your cap. These full-motion color video whodunnits put you in the middle of world-famous sleuthdom", zegt de uitnodiging op de achterkant van de doos. Dus schijf in de caddy en mysterie nr.1 "The Two Lions" gekozen, waarin de moorden op twee leeuwen en een man genaamd Lyons opgelost moeten worden. Na 2



uurtjes klikken, kijken, lezen en elimineren kon ik naar het ikoon dat een hamer voorstelt en waar je voor een rechter komt te staan, die aan de hand van meerkeuzevragen je kennis van de zaak toetst. Na de mededeling van de judge, dat Sherlock Holmes bij mij vergeleken een detective van niets is, stak ik mijn pijpje nog maar eens op en lanceerde spontaan mysterie nr.4:

Waarom moet een mens FL. 189,= betalen voor een stomvervelend spel, dat binnen enkele uren uitgespeeld is?

Waar komen sinds de introductie van de CD-ROM al die obscure softwarehuizen vandaan, die voorheen nog nooit iets gedaan hebben op het gebied van spelsoftware?

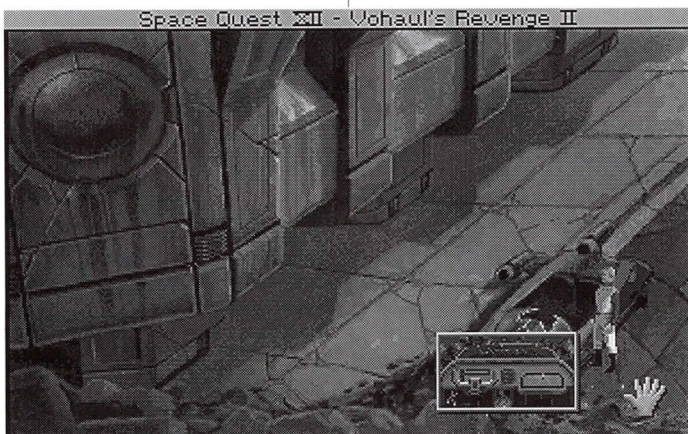
Waarom wordt een schitterende produktie als THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES (die ik in Software Gids nr.16 heb beschreven) niet op CD-ROM uitgebracht?

Time will tell, my dear Watson.....

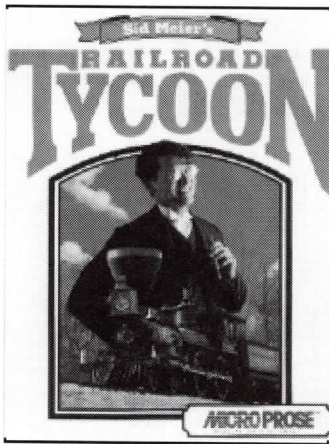
Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief



GOEDKOOP VERZAMELD



RAILROAD TYCOON

Softwarehuis: Microprose.
PC & compatibles, min.
80286, min. 512Kb. (640Kb.
met VGA), DOS 2.0 of hoger,
CGA, EGA, VGA, MCGA, Tan-
dy.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD+5.25"HD.
Roland MT-32, AdLib, Tandy
sound.
Richtprijs: FL. 69,=

RAILROAD TYCOON is nog steeds populair en kom je nog regelmatig in de TOP-20 van diverse landen tegen. Eén reden voor Microprose om dit pakket opnieuw uit te brengen. De tweede reden is het 10-jarig bestaan van het softwarehuis. De doos is nieuw en de handleiding bevat nu ook alle vroegere losse bijlagen (ook de fraaie gekleurde kaarten die echter wel makkelijk uit de

handleiding zijn te verwijderen). De software staat nu op HD diskettes van beide formaten. Gebleven is de bug met het kapitaal in het spel; helaas. Ondanks dat veel spelplezier en nu voor minder geld!

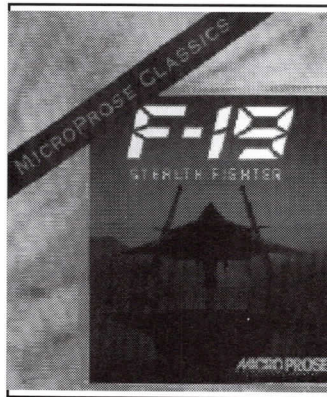
F-19 STEALTH FIGHTER

Softwarehuis: Microprose.
PC & compatibles, min.
384Kb., CGA, EGA, VGA,
MCGA, Tandy.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD+5.25"HD.
Richtprijs: FL. 69,=

Ook hier weer een oude top- per in een nieuwe doos met een goudkleurige sticker vanwege het 10-jarig bestaan van het softwarehuis. Niets veranderd aan software of documentatie, maar wel aan de prijs. In tegenstelling tot RAILROAD TYCOON is dit programma wel wat achterhaald, want er zijn inmiddels zeer vele nieuwe flightsimulators uitgekomen. Deze nieuwe programma's verlangen echter nogal wat power van de PC, dus voor de bezitters van een snelle XT of een 80286AT is dit spel uitstekend inzetbaar. Beeld en geluid zijn magertjes, maar de simulatie en de mis- sies zijn prima.

INSTALLATIE

Beide pakketten konden we niet installeren met de IN-



STALL- procedure uit de handleiding. Dit is eenvoudig te omzeilen door zelf de disks in een (sub)directory over te zetten.

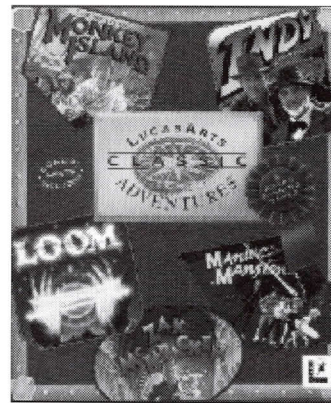
CLASSIC ADVENTURES

Softwarehuis: LucasArts.
AT & compatibles, min. 80286
10Mhz., min. 640Kb., EGA,
VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 108,=

5 toptitels voor een wel heel leuk prijsje:

MONKEY ISLAND,
INDIANA JONES AND THE
LAST CRUSADE,
LOOM,
ZAK Mc KRACKEN,
MANIAC MANSION.

Het leuke van dit verzamel- pakket is dat de titels eigenlijk nog niet echt verleden tijd zijn, want uit onze lezerspost maken we op dat deze adventu-



res nog volop gespeeld worden en dat er nog regelmatig vragen en tips over binnenkomen.

Wie nu nog aan de slag wil kan deze verzameling eigenlijk niet laten liggen voor deze prijs. De spellen zijn nog redelijk modern. De beelden zijn in EGA of VGA en teksten hoeven niet ingetikt te worden, want deze staan al op het scherm. Je hoeft ze slechts aan te klikken met de muis. Je bent een hele tijd zoet, want er zitten enkele pittige spellen tussen. Bij de software krijg je de 5 handleidingen gebundeld in één boek, waarin bij elk adventure nog enkele pagina's tips zijn opgenomen.

Deze verzamelpakketten zijn beschikbaar gesteld door D+S Software.



Screenshot: MONKEY ISLAND

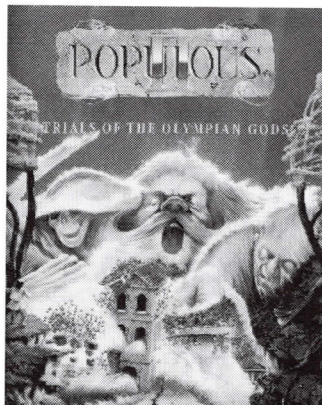
UPDATE

POPULOUS 2

Softwarehuis: Bullfrog.
AT & compatibles, min. 80286,
min. 640Kb, min. 272Kb. EMS
geheugen (zie configuratie-
tekst) MCGA, VGA, harddisk,
muis, DOS 3.3 of hoger.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=

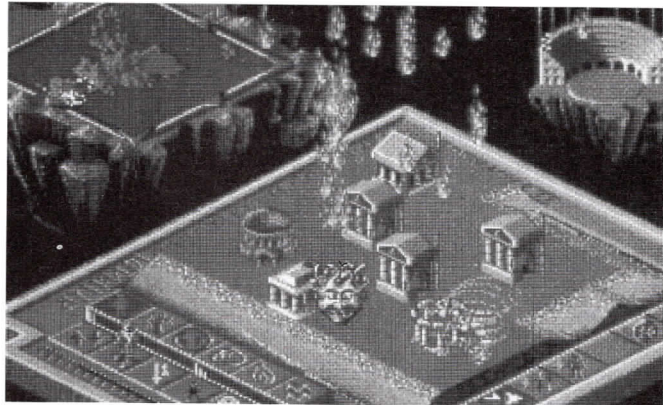
CONFIGURATIE

POPULOUS 2 kan gespeeld worden in lage resolutie met 256 kleuren of hoge resolutie met 16 kleuren. MCGA/VGA lo- res heeft 272Kb. EMS geheugen nodig en VGA hi- res 1040Kb. 2 Spelers



kunnen het spel gebruiken via een (nul)modem of via een netwerk. Het programma is getest op een 3Com en Novell netwerk.

De Amiga versie van dit spel is uitgebreid gerecenseerd in Software Gids nr. 12, zodat we



ons hier beperken tot enkele verschillen.

De geluidseffekten vallen tegen, ondanks het gebruik van de Soundblaster kaart.

De beelden zijn uitstekend. In hi-res mode heb je dan wel slechts 16 kleuren, maar het gehele plaatje komt veel beter over en de figuurtjes zijn fraaier gedetailleerd en bewegen

veel mooier. In hi-res loopt het programma wel iets langzamer dan in MCGA-mode, maar een 16Mhz. machine kan het allemaal redelijk bijbenen.

POPULOUS 2 is nog steeds een topspel. Het beetje zwakke geluid doet daar nauwelijks afbreuk aan.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



ULTIMA UNDERWORLD 2
 Softwarehuis: Origin.
 AT & compatibles, min. 386SX,
 min. 2Mb., DOS 3.3 of hoger,
 VGA, harddisk.
 Keyboard/joystick/muis.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5"HD.
 Roland MT-32/LAPC-1, AdLib,
 Sound Blaster(PRO).
 Richtprijs: FL. 129,=

Op de harddisk neemt het programma bijna 12Mb. in beslag. Minimaal is 530Kb. EMS-geheugen noodzakelijk. Bij gebruik van een Soundblaster geluidskaart kunnen gedigitaliseerde spraak en geluidseffecten weergegeven worden (kost iets meer geheugen), doch hiervan moet je je niet teveel voorstellen. Op de Soundblaster-PRO krijg je geluidseffecten in stereo: wat je naar links gooit hoor je ook links vallen. De detaillering van de beelden is in te stellen. Wil je hoogste kwaliteit met goede scrolling, dan heb je een 33Mhz. machine nodig.

Ultima Underworld Labyrinth of Worlds

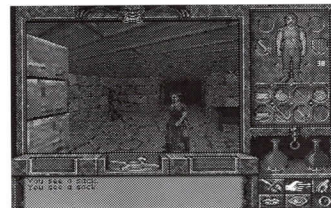
Dit is een echte opvolger van ULTIMA UNDERWORLD (zie Software Gids nr. 14). Dus een nieuw verhaal, maar vrijwel dezelfde spelelementen en graphics. Dit zijn de belangrijkste verschillen met het eerste deel:

Het blikveld is verruimd. Zowel met licht als in het donker is er meer -en verder- te zien.

De vijanden zijn beter getekend en het vechten is makkelijker.

Plaatjes (inclusief de plattgronden!) kunnen vanuit het spel worden afgevangen in .GIF bestanden.

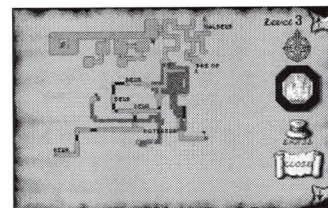
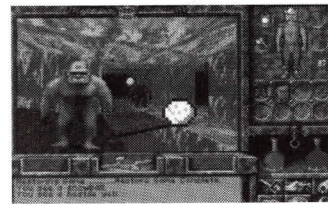
Zoals eerder al gezegd: stereo op de Soundblaster PRO.



Er is verder wat meer variatie in de achtergronden en het spel is aanmerkelijk lastiger. De velden zijn vergeven van valkuilen, bewegende vloeren en verborgen deuren. Ook is de hoeveelheid rivieren en kanalen uitgebreid, zodat er erg

veel gezwommen moet worden.

Bij dit alles krijgen helaas we ook enkele bugs. Eén bug had betrekking op de geluidskaart: geluid uit, spel weer goed. De tweede konden we niet thuisbrengen (vershoven kleuren). We zijn hierdoor niet echt in de problemen gekomen, maar regelmatig SAVEn is noodzakelijk; ook als je denkt dat het allemaal wel lekker gaat.



Met de ULTIMA UNDERWORLD serie hebben we zo'n beetje het beste in handen wat op dit moment op het gebied van 3-D (virtual reality) weergave mogelijk is. Tel daarbij het uitstekende verhaal en de uitgebreide documentatie (2

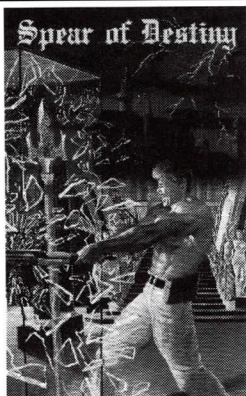


boekjes, 2 handleidingen, 1 plattgrond) en je begrijpt dat ook dit deel een topper is. De minder ervaren spelers raden we echter aan eerst met deel 1 te beginnen, want "Labyrinth of Worlds" -zoals dit tweede deel heet- is behoorlijk pittig. Wie niet bekend is met de UNDERWORLD serie moet er wel rekening houden, dat al het moois gekoppeld is aan een enigszins saaie zoektocht. Je zult zeer veel moeten rondlopen, zoeken en 'praten' om heel weinig verder te komen. Wie -zoals ik- wel van een beetje actie houdt, zal misschien na enkele dagen het bijltje erbij neergooien. Voor de doorbijters dus.

Alfred.

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

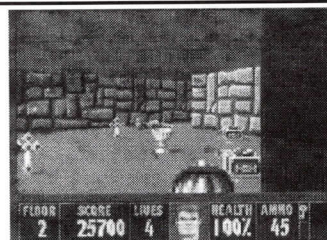
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



SPEAR OF DESTINY
 Softwarehuis: id software.
 AT & compatibles, min.
 640Kb., VGA, harddisk.
 Keyboard/joystick/muis.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5"HD.
 AdLib, Sound Blaster, Sound
 Source.
 Richtprijs: FL. 119,=

Wolfenstein 3D Spear of Destiny

Dit is een vreemd verhaal: WOLFENSTEIN 3-D van hetzelfde softwarehuis (zie Software Gids nr. 15) werd enige tijd geleden uitgegeven door Apogee als shareware, waarbij het eerste deel van een trilogie FL. 6,= kostte en de volgende delen FL. 96,= per stuk. Nu komt het softwarehuis zelf met een opvolger (1 deeltje!) waarvoor we ineens een fors bedrag moeten neertellen. Krijgen we dan ook méér voor dit geld of misschien iets nieuws?... NEE! SPEAR OF DESTINY is gewoon WOLFENSTEIN 3-D. Uiteraard een ander gangenstel-



sel, maar na 3 levels rondrennen ben ik niets nieuws tegengekomen. Dezelfde bewakers, honden, deuren, schatten, wapens etc. etc.; zelfs geen ander verhaal.

Net als het vorige deel snelle scrolling, prima geluid en nu ook een doos en een handleidingje. Maar ja, als we daar nu

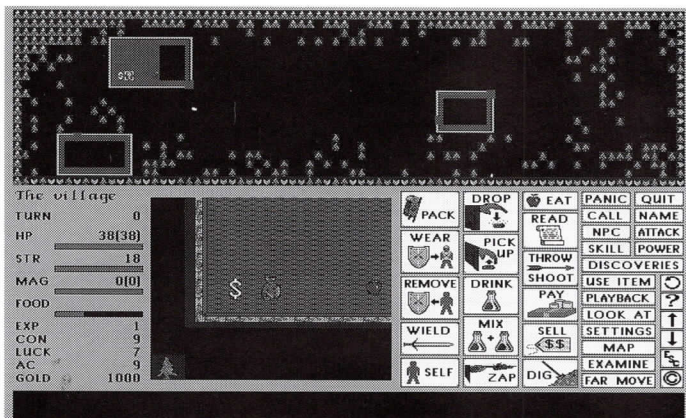


ineens een heleboel voor moeten betalen ga ik toch snel weer Ultima spelen. Mooier, lastiger; gewoon veel meer kwaliteit voor je geld. Ik vind dit geen goed id.

Alfred.

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

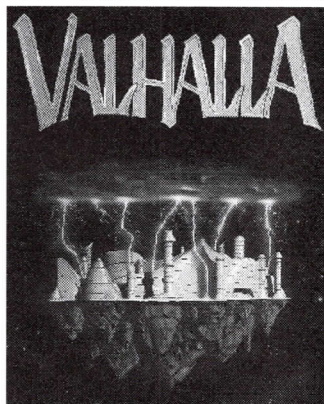
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



VALHALLA
 Softwarehuis: Optyk.
 PC & compatibles, min.
 640Kb., VGA, harddisk.
 Keyboard/muis.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5".
 AdLib, Sound Blaster(PRO),
 Sound Source.
 Richtprijs: FL. 109,=

EXTRA BELEGEN

"Traditioneel RPG" noemt de importeur dit spel en traditioneel betekent hier een verwijzing naar het grijze computerverleden, toen we Ultima 2 speelden op een Apple-II computer. De velden zijn uitgevoerd in hi-res (640x480 bij 16 kleuren) en daarop vind je piepkleine huisjes, boompjes en beestjes. Met de cursor of de muis (via een ikoon, dat wel) stuur je je poppetje over het scherm. Hierbij geen animaties o.i.d. en slechts enkele symbolen voor zeer vele



items. Dit speltype is nog steeds zeer populair, gezien de enorme hoeveelheid soortgelijke spellen die in het Shareware-circuit zijn uitgebracht. Het verschil met deze shareware spellen is echter de prijs: bij dit pakket betaal je FL. 100,= meer voor een doos en een eenvoudige handleiding.

De spelkwaliteit is matig, het geluid is goed over een Soundblaster, maar grafisch is het programma sterk verou-

derd. Veel shareware programma's, verzamel pakketten en low-budget titels hebben op het scherm en aan spelkwaliteit meer te bieden.

We hebben eventjes lol gehad, maar wij hebben daar gelukkig geen FL. 109,= voor betaald.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

PC-SIG GAMES CD



Op de valreep kregen we nog even een zeer aantrekkelijk produkt binnen voor de bezitters van een MS-DOS machine met CD-ROM drive. Voor slechts FL. 79,= biedt deze Games CD van PC-Sig bijna 400 sharewaretitels, welke verdeeld zijn in diverse categorieën.

Ondanks de lage prijs is deze CD de meest gebruiksvriendelijke, die we tot nu toe op dit gebied zijn tegengekomen: door middel van een eenmalig aan te maken directory op je harddisk kom je in een muisgestuurde lijst. Hierin vind je alle titels per categorie gesorteerd met een kleine omschrijving van het programma en de mogelijkheid om te "downloaden" naar je harddisk. Hiervoor hoeft je binnen het menu alleen maar een directory op te geven en het programma doet de rest, inclusief het "unzippen" of "unpakken", waar dat nodig is. Als er "run" of "view" bij een bepaalde titel staat, kan deze rechtstreeks vanaf de CD gedraaid worden of kun je afgevangen schermen bekijken.

Wie de CD's "Shareware Games - more than 300" en/of "PC Game Room" (verkrijgbaar o.a. bij Computercollectief) al heeft, zal op deze PC-Sig CD titels tegenkomen, die op de andere CD's ook al voorkomen. Er blijven echter nog genoeg nieuwe titels over, waarvan sommigen in hun eentje de prijs van de CD al waard zijn. Twee voorbeelden zijn de platformspellen JILL OF THE JUNGLE (VGA met geluid en muziek via geluidskaart) en COSMO'S COSMIC ADVENTURE (idem dito), die een vergelijking met het in dit nummer beschreven "Trolls" glansrijk kunnen doorstaan en nog een betere scrolling hebben ook.

GALACTIX is een variant op het aloude Space Invaders

en heeft buiten geluid en muziek nog een gesproken intro. PAGANITZU van Apogee is een leuk puzzelspel, dat zich afspeelt in een Maya pyramide en doet denken aan Eggerland.

Verder oude bekenden als COMMANDER KEEN (delen 1 + 4), HUGO (zowel House of Horrors als het tweede deel: Whodunnit) en deel 1 van WOLFENSTEIN 3-D.

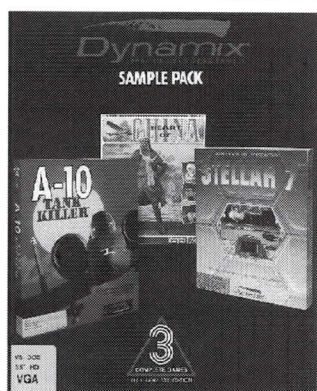
Je moet natuurlijk niet verwachten, dat je alleen maar titels van topkwaliteit krijgt, want als je in de shareware stort, kun je van alles tegenkomen. Het dieptepunt dat ik zelf tegenkwam vond ik een dungeonadventure, waarin je zelf als "x" tegen vraagtekens en dollartjes moest vechten op een zwart/wit veld. Adventures zijn overigens ruim vertegenwoordigd, zowel dungeon-, tekst- als actie-adventures, alsmede programma's om zelf (tekst)adventures te ontwerpen, hulpprogramma's om kaarten te maken etc. Voor computeraars, die met Windows (3.0) werken is er een categorie met speciale spellen en utilities.

Andere categorieën zijn nog: educatief (al dan niet voor kinderen), sport, algemene ontspanning, trivials (kwisjes), kaartspellen, denk- en bordspellen.

Zoals gewoonlijk bij dit soort verzamel CD's ben je al avonden zoet met het uitzoeken en overzetten van de honderden titels. Een absolute aanrader dus, als je de troep op de koop toe neemt.

Jocelyn

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



SAMPLE PACK

Softwarehuis: Dynamix.
 AT & compatibles, min.
 80286, min. 640Kb., VGA.
 Keyboard/joystick/muis.
 Aantal spelers: 1.
 Diskettes: 3.5"HD.
 Roland MT-32/LAPC-1/CM-32L, AdLib, Sound Blaster,
 Thunderboard.
 Richtprijs: FL. 139,=

Drie toppers in één verzamel-pakket:

A-10 TANK KILLER version 1.5, HEART OF CHINA en STELLAR 7.

De resensies van A-10 TANK KILLER vind je in Software Gids nr. 9 en 10, over HEART OF CHINA kun je alles lezen in Gids nr. 9 en het verslag van STELLAR 7 staat in Gids nr. 7. Alle 3 uitstekende programma's, maar wel diverse genres. Bij dit verzamel-pakket moet je dus zowel van adventures, flightsimulators als schietspellen houden. Beeld, geluid en spelkwaliteit doen het anno 1993 nog uitstekend, dus wat dat betreft zit je goed. In de forse doos vind je 12 diskettes en alle documentatie zoals deze ook indertijd bij de losse spellen werd geleverd; alles bij elkaar bijna een kilo.

Aanrader!!

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

TIPS EN TRUUKS

MIGHT & MAGIC 3

HET BEGIN:

Maak je een nieuwe party, dan kan het begin behoorlijk moeilijk zijn. Ik kon aanvankelijk nog geen rat de baas. Handel dan als volgt: ga eerst naar de tempel en laat iedereen offeren. Nu ben je tot de volgende ochtend beter beschermd en je kunt hardere klappen uitdelen (dit werkt overigens alleen bij je eerste tempelbezoek). Nu moet je de monsters, die ontstaan als je bij de fontein offer, makkelijk de baas kunnen en dit levert de nodige experience op om verder te komen. Bezoek zo snel mogelijk de Arena (vul bij teleport "Arena" in). Versla de oefenmonsters en incasseer de xp's! Een andere mogelijkheid: recruteer de twee huurlingen (Inn) voor een dag. Ga Fountain Head uit, meteen naar links en de zigeunerwagenten binnen. Betaal de waarzegster en je hebt de rest van de dag de spell "Wizard Eye", waarmee je de omgeving kunt zien. Ga vervolgens naar het noorden en volg de kust in westelijke richting. Versla een paar monsters. Al gauw ontdek je in een paar bosjes een put. Hier kun je voor de rest van de dag je AC verhogen. Daarmee ben je onkwetsbaar voor de monsters, die hier in de buurt rondlopen!

VERDER IN HET SPEL:

Je zult merken dat je voor sommige dungeons sleutels nodig hebt. Als je die niet kunt vinden, recruteer dan de verschillende huurlingen. Die hebben ook sleutels bij zich. Pak de sleutels af en ontsla de huurlingen.....

Alle oplossingen van de raadsels zijn te vinden in de gele pyramides (entree met de Gold Key Card, die te vinden is bovenop een berg in een glazen kist die iemand met minstens 50 Might stuk kan slaan).

Koop niet teveel spullen. Wat je echt nodig hebt, vind je tussen de schatten of krijg je na gewonnen gevechten. Zeer nuttige items vind je op het zanderige grootste Isle of Illusion ten zuiden van de Swamp Lands (o.a. items geladen met de Gods spreuk, waarmee je in één klap je hele party kunt genezen).

Tip: Als je items wilt "opladen" (recharge) met een spreuk of met een box, kun je een grote slag slaan als de items "broken" zijn: nadat je ze opgeladen hebt en ze gerepareerd



zijn, blijken ze geladen te zijn met 63 charges!

Tip: Als je veel items hebt die je niet meteen wilt verkopen of als je op een lange zoektocht gaat, recruteer dan de twee goedkope characters in Beach Head en laat ze als loopjongen meegaan. Op die manier kun je (zelfs als deze figuren het loodje leggen) veel meer meenemen! Wel het spel SAVEn voordat je de huurlingen ontslaat, anders ben je je spulletjes kwijt!

De "Enchant" spreuk schijnt niet te werken (is me bij geen enkel wapen gelukt).

Door een programmeerfout weet Brother Zeta nooit dat je gestuurd bent door Brother Delta. De informatie, die hij zou moeten geven, is dat je Rainbow Island op de 99e dag moet bezoeken (ligt ten Z.O. van de kleinste twee Isles of Illusion).

Wanneer men het verloren eiland in de Piranha Bay laat herrijzen ("Youth" in Forward Storage Sector) dan staat daar een beeld, waar je je oorspronkelijke leeftijd terugkrijgt. Handig, want je veroudert snel (ten Oosten Baywatch).

Een merkwaardige grap overkomt je wanneer je in de Swamp Dungeon "Maze from Hell" de titel Ultimate Adventurer hebt ontvangen en de beloning daarvoor wilt opeisen in de Tomb of Terror. De vier trofen geven je dan 20 extra levels, maar je raakt al je eigenschappen kwijt! Daar zit je dus met een tovenaars van bijvoorbeeld level 80, die nauwelijks genoeg spellpoints heeft voor 3 spreuken per dag! Dit heeft alleen zin als één van je characters zover achter ligt dat hij/zij op eigen kracht geen level 90 kan bereiken. Anders gewoon niet doen!

Alle monsters (ook de sterksten) hebben minstens één zwakke kant. Zo vind je bijvoorbeeld in de Central Control Sector (pyramide op vuureiland) supersterke robots, die je halve party van level 90 zo

wegvagen, maar die vaak met 1 bliksemschicht gedood kunnen worden, terwijl andere spreuken nauwelijks iets uitrichten. Veel SAVEn en uitproberen dus.

De volgorde van de hoofden in de Cathedral of Carnage lees je op een muur in de Ancient Temple of Moo. Om de orbs te krijgen zul je alle bekeraars tot op de bodem moeten leegdrinken.

Om het spel te voltooien is het volgende nodig:

- Alle partyleden moeten minstens level 90 hebben.

- Je moet één van de koningen 11 Power Orbs gegeven hebben.

- Je moet alle 6 de Hologram Cards bezitten.

Pas op als je bezig bent met de eindopdracht: SAVE het spel niet in een hopeloze situatie, want de teleporterspreuken werken niet! Als je iedereen echter van een Powershield voorziet, kan je weinig gebeuren.

Nog een laatste tip voor de "cheat"fanaten:

Je kunt items op de volgende

ULTIMA 7

Ga naar Buccaneer's Den en ga gokken in het casino met The Spinning Wheel. Doe nu als volgt:

leg geen geld neer maar laat wel het rad ronddraaien. Wanneer het wiel draait het spel SAVEn. Als de computer klaar is met SAVEn kijk je welke kleur het wordt. Laad nu het geSAVEde spel weer in. Zet het geld in op de kleur die je hebt gezien en BIBGO!!

Volgende tip: loop van Britannia naar het kasteel en jat daar een kanon plus kruit en kanonskogels. Laat een rugzak achter, zo kun je al gauw een kanon meenemen (weegt ca. 16 kilo). Ga links van Britannia op weg naar Cove (dorpje). Onderweg zie je onderin een huis dat op slot is.

manier verdubbelen: SAVE het spel voor één van de Inns. Ga vervolgens de Inn binnen en geeft het te verdubbelen item aan een ander character. Verwijder nu het character, dat oorspronkelijk het item had. Recruteer dit character opnieuw en je zult zien dat hij het item dat hij zojuist heeft weggegeven weer terug heeft!

Simon Dekker - Zaandam.

Frank Molenaar uit Almere heeft enige vragen over dit spel:

In het Fortress of Fear krijgt hij het raadsel niet opgelost: het veranderen van het "Center of the Room" na 16 hendels overgehaald te hebben. Dit is een kwestie van uitzoeken: elke keer nadat je een hendel hebt overgehaald terugrennen naar de middelste ruimte en kijken hoe de beelden staan. Als op elke hoek een beeld staat, is het raadsel opgelost.

Hoe moet je "Blackwind" redderen? Op de 60e dag kun je het kasteel in met het passwoord, dat je in één van de pyramides vindt. Je opdracht krijg je dan van de koning. Heeft hier weinig problemen opgeleverd.

Waar ongeveer de Hologram Sequences Cards liggen? Deze vraag is moeilijk te beantwoorden, want dit is juist een essentieel onderdeel van dit spel. Sommige liggen in kisten in de dungeons, maar het is ook mogelijk dat je er één krijgt na het verslaan van een monster. Als ik me goed herinner, gebeurt dat o.a. bij een reus.

Jocelyn.

Zet het kanon voor de deur met de benodigdheden, neem afstand en dubbelklik op het kanon, houd het rondje op de deur en klik nog eens. Loop nu de deur in en binnen zie je 'The Hoe Of Destruction'; zo'n beetje het krachtigste wapen van het spel.

Edwin ter Horst.

THE ADDAMS FAMILY

Bastiaan Vencken is helemaal wanhopig van het zoeken naar hartjes. Hier volgen enkele codes voor extra hartjes:

&1Y1M: vogel uit de boom verslagen.

?1J14: sneeuwmonster verslagen.

?ZR1K: dochter Woensdag bevrijd.

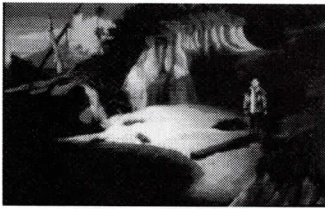
VZK: zoon Pugsley bevrijd.

VGJ1Y: oom Fester bevrijd.

VLKKV: oma bevrijd.

KING'S QUEST 6

DE OPLOSSING



Strand: Pak de ring, schuif de plank opzij en pak de munt uit het kistje. Ga naar de Pawnshop. Praat met de man. Ga nu naar de bibliotheek en praat met de man. Pak het boek dat op het tafeltje ligt. Lees de gedichtenbundel (rechts). Er valt een document uit, dat je mag houden. Ga nu naar het kasteel en laat de ring aan de wachters zien. Eenmaal weer uit het kasteel ga je naar de bibliotheek en laat je de ring aan de clown zien. Als hij weggaat: volg hem.

Nu moet je naar de boot. Praat met de vriendelijke bewoner. Binnen pak je het voorwerp van de tafel.

Pawnshop: Geef de ring. Nu krijg je een kaart waarmee je kunt reizen. Verlaat nu het dorp, maar ga gelijk weer terug. Je ziet de verkoper iets weggooien. Pak dit. Haal meteen binnen nog even een pepermuntje. Ga naar het strand en gebruik de map. Ga naar "The Sacred Mountains". Op het strandje pak je de bloem en de veer. Los het raadsel op in de muur (RISE) en klimmen maar. Gebruik de handleiding voor de codes. Hierna krijg je nog een raadsel (antw. STAIRS). Eenmaal boven geen besjes eten, maar gewoon doorlopen. Nu volgt er een verhaaltje.

Pawnshop: Koop de nachtegaal. Ga naar de grote boom waar de echte nachtegaal zit en laat jouw nachtegaal zien.

"Island of Wonder": Als je het bos in wilt gaan, komt er een groepje mannetjes. Laat de eerste aan de bloem ruiken. De tweede wil de nachtegaal horen. De derde laat je een pepermuntje proeven. Aan de vierde laat je de konijnvoet zien en aan de vijfde geef je het inktpotje. Pak nu de zin in het water. Ga het bos in en ga naar het schaakveld. Praat met de paarden en pak de sjaal. Dan naar de moestuin, waar je de ijsbergsla en de rotte tomaat oppikt. Naar het oosten, waar je de melk pakt. Nu naar de boeken: kijk

naar de spin en trek aan het onderste draadje. Pak nu snel het papiertje en onthoudt LOVE.

Bibliotheek: Praat met de clown. Ondervraag de verkoper over het boek op de toonbank.

Island of the Beast: Laat de zin aan het hangende beestje zien. Gooi de ijsbergsla in het hete water. Pak de lamp en loop rechtdoor. Pak hier de steen.

Island of Wonder: Ga naar de boeken, geef aan de bewoner het beestje, dat je meegevoerd hebt. Je krijgt nu een boek. Ga naar het moestuintje en neem het kopje, dat op de stoel staat. Ga oost en geef de rotte tomaat aan de liggende boomstam. Stop de gegooide modder in het kopje.

Pawnshop: Ruil de nachtegaal voor de fluit. Ga terug naar de moestuin en fluit voor de planten. Terwijl zij dansen moet je snel het beestje op de muur pakken.

Pawnshop: Ruil de fluit voor de lamp.

Sacred Mountains: Klim naar boven en je wordt in de catacomben gesmeten. Het beste is om hier het spel te SAVE en een kaartje te tekenen. In één kamer liggen skeletten op de grond. Pak de schedel. Bij de stenen op de grond: SAVE en de goede code uitvoeren door steeds via een andere steen aan de overkant te komen (Red. volgorde staat in de handleiding). Je vindt een ruimte, waar een schild hangt; pak het. In een andere kamer zie je een skelet liggen met wat muntjes. Pak deze. Misschien heb je de val al gezien. Ga hierheen en werp de steen tussen de tandwielen. Een paar kamers verder val je in een put, maar je bent NIET dood. Gebruik nu de lamp en SAVE game. Maak van deze verdieping ook een kaartje.

Als je de kamer met het tapijt hebt gevonden, moet je naar de kamer ten westen hiervan gaan. Als je daar eenmaal bent, moet je het beestje op de muur plakken. Kijk erdoorheen en je ziet iemand een opening maken. Ga nu terug naar het tapijt en kijk eronder. Je ziet nu de doorgang. SAVE GAME. Vecht met de stier door met het handje op hem te drukken. Gebruik hierna de rode doek en weg is de stier. Na een heel verhaal sta je weer beneden. Je kunt nog even naar boven klimmen en het kleine gat ingaan, waar je

pepermunt kunt plukken.

Gebruik de kaart en je kunt nu naar een nieuw eiland: "Islands of the Mist". Ga hierheen. Loop links. Pak de kolen en het houweel. Ga niet naar rechts, maar ga naar het "Island of the Beast".

Gebruik hier het schild om langs de wachter te komen en pluk een roos. Gebruik het houweel op de bosjes als deze dichtgroeien. Na kennis gemaakt te hebben met Beast ga je op zoek naar Beauty. Ga naar het hoofdeiland en geef de roos aan het meisje, dat achter de struiken zit. Geef haar nu de ring van Beast en ze zal meegaan. Je krijgt nu haar oude kleren. Onderzoek de kleren en je zult een haar vinden.

Schaakveld: Geef de kool aan het witte paard en je krijgt een ei.

Moestuin: Pak het flesje van de tafel. Geef melk aan de babies en vang wat van de tranen op met je lamp à la theepot. Voordat je naar het Island of the Beast gaat, lees je de oester nog even voor uit je sprookjesboek en pak je de parel.

Island of the Beast: Ga naar de fontein. Voeg aan de theepot het heilige water toe en maak het af met water uit de fontein. Spreek nu de regels van de spreuk uit. Ga naar de Islands of the Mists. Je wordt nu geroosterd, maar dankzij de oude kleren en de theepot overleef je dit. Eenmaal weer op vrije voeten vul je de schedel met de stukjes nagloeïende eik. Ga nu naar The Sacred Mountains en klim omhoog. Stop het ei in het skelet en voeg de haar van Beauty toe. Spreek de spreuk uit en het paard voert je naar het dodenrijk.

SAVE GAME. Pas hier op, dat je niet tegen geesten oploopt, want dan ben je ECHT dood. Praat met Koning en Koningin Geest. Je krijgt nu een ticket. Ga rechts en praat met moedertje Geest, dat haar kind kwijt is. Ze geeft je haar zakdoek. Loop rechtdoor. Pak de botten rechts en speel een leuk wijsje. Pak de sleutel op en geef je ticket. Binnen loop je naar het lijk, dat je bekijkt en waarvan je de arm oppakt. Loop verder en je bent net op de tijd voor de veerboot. Vul je kopje nog even met rivierwater en geef de muntjes aan Charon. Aan de overkant druk je met je handje op de deur, die

hongerig is. Praat met hem en los het raadsel op (LOVE). Loop rechtdoor en laat de riddersarm zien. Later laat je hem in je spiegel kijken.

Dorp: Wissel je oude lamp voor een nieuwe. Ga naar de Pawnshop en wissel de andere lamp voor een kwast. Drink nu uit het flesje uit de moestuin. Het zwarte ventje zal nu blij het goede nieuws gaan vertellen. Als je weer bent bijgekomen, geef je de verkoper de parel en je krijgt je ring terug.

Ga naar de nachtegaal: laat haar het document zien en geef haar je ring. Ga nu naar het kasteel. Ga naar de zijkant en roer met de veer in het kopje. Verf met de kwast een deur. Spreek de spreuk uit en de deur wordt echt. Ga naar binnen en SAVE GAME.

Neem de middelste deur aan de rechterkant. Geef het ventje de zakdoek. Ga nu naar het harnas en beweeg de arm, waarna een opening verschijnt. Kijk door het gat. Ga naar boven, kijk door het gat en geef het mes. Ga nu links totdat je weer een gat ziet. Kijk hierdoor. Loop rechtdoor en ga op het einde links door de deur. Je staat nu in een kamer. Open het kistje met de sleutel van bot. Pak de brief. Open het kistje op tafel en kijk naar het papier: ZEBU. Ga nu weer terug zoals je gekomen bent. Ga naar de gang, waar je binnenkwam. Praat tegen de linkerdeur. Je moet nu weer een code intikken: ALL-ZEBU. De deur gaat open. Kijk onder het kleed. Verlaat de kamer. Je hoort de klanken van muziek al. Ga naar de linkergang en neem de trap. Je staat nu in een hal, waar meneer Hondkop op je afkomt. Laat hem de door jou gevonden brief zien voordat het te laat is. Hij neemt je nu mee naar binnen. Praat met de prinses. Nu komen koning en koningin nog binnen. Verlaat snel de trouwpartij door de man, die door de deur ging, te volgen. Eenmaal boven zie je de ECHTE prinses zitten. Laat het pepermuntblaadje zien. Pak het zwaard en vecht met het andere mannetje. De prinses zal hem nu met het mes bewerken, dat jij haar gegeven hebt. Sla hem tenslotte neer met een zwaard en je hebt KING'S QUEST 6 uitgespeeld.

Maarten Paardekooper.

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

GIDS

PC(MS-DOS), AMIGA, ATARI

Recensie exemplaren tegen inkooprij! Slechts één exemplaar per titel, dus wees er snel bij! Alle pakketten geheel compleet. Achter de titel tussen haakjes het nummer van de Software Gids waarin het spel is gerecenseerd. Prijzen excl. verzendkosten.

PC

DARKLANDS 3.5"HD (16) + PATCH	FL.	79,=
FANTASY PACK 3.5" (15)	FL.	39,=
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 3.5"HD	FL.	69,=
THE INCREDIBLE MACHINE 3.5"HD (18)	FL.	69,=
LEGEND OF KYRANDIA 3.5"HD (17)	FL.	109,=
PLAN 9 FROM OUTER SPACE 3.5"HD (17)	FL.	69,=
POWERMONGER incl. cluebook 3.5" (15)	FL.	69,=
STRIPPOKER THREE 3.5" (8)	FL.	89,=
SWOTL He-162 datadiskette 3.5" (15)	FL.	39,=
THE DARK HALF 3.5" (16)	FL.	69,=

AMIGA

CAMPAIGN (17) handl. gedeelt. Frans	FL.	49,=
FANTASY PACK AMIGA (15)	FL.	39,=
DELIVERANCE AMIGA (15)	FL.	49,=

BOEKEN

A-TRAIN RAILROADING (verwacht)	39,=
BANE OF THE COSMIC FORGE CLUEBOOK	29,=
BARD'S TALE CLUEBOOK 1 T/M 3 p.st.	20,=
CHAMPIONS OF KRYNN CLUEBOOK	29,=
CIVILIZATION: OR ROME ON 640K A DAY	49,=
CIVILIZATION: OFF.GUIDE TO	39,=
COUNTDOWN HINT BOOK	25,=
CURSE OF THE AZURE BOND CLUEBOOK	29,=
DARK QUEEN OF KRYNN CLUEBOOK	29,=
DEATH KNIGHTS OF KRYNN CLUEBOOK	29,=
DRAGON WARS CLUEBOOK	29,=
ELVIRA 1 CLUE BOOK	35,=
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	49,=
FALCON 3: THE OFFICIAL COMBAT STRATEGY	69,=
GROTE MS-FLIGHT SIMULATOR 4.0 BOEK	39,90
HARPOON BATTLEBOOK	49,=
HEART OF CHINA HINTBOOK	25,=
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 3: LAST CRUSADE HINTBOOK	29,=
INDY 4: FATE OF ATLANTIS HINTBOOK	35,=
JET FIGHTER 2: THE OFF COMBAT STRATEGY	49,=
LEREN VliegEN MET FLIGHTSIM. t/m ver.4	38,=
LOOM HINTBOOK	35,=
LORD OF THE RINGS 1 CLUEBOOK	25,=
LORD OF THE RINGS 2 CLUEBOOK (verwacht)	29,=

MASTER SIMCITY/SIMEARTH DESIGN STRATEGY	59,=
MIGHT & MAGIC 3 CLUEBOOK	45,=
MONKEY ISLAND 1 HINTBOOK	25,=
MONKEY ISLAND 2 HINTBOOK	35,=
OFFICIAL F-15 STRIKE EAGLE HANDBOOK	35,=
OFFICIAL GUIDE TO ROGER WILCO SQ 1T/M4	40,=
OFFICIAL GUIDE TO RAILROAD TYCOON	39,=
OFFICIAL LUCASFILM AIR COMBAT STRATEGIES	49,=
POOL OF RADIANCE CLUEBOOK	29,=
POOLS OF DARKNESS CLUEBOOK	35,=
POPULOUS 1&2: OFFICIAL STRATEGY GUIDE(v)	49,=
POWERMONGER: AUTHORIZED STRATEGY BOOK	49,=
PROPHECY o/t SHADOW CLUEBOOK (SSI)	35,=
QUICKSTART FLIGHTSIM. 4.0	29,=
RAILROAD TYCOON MASTER STRATEGIES	45,=
RISE OF THE DRAGON HINTBOOK	25,=
SECRET OF THE SILVER BLADES CLUEBOOK	29,=
SIMCITY PLANNING COMMISSION HANDBOOK	45,=
SIMEARTH BIBLE	49,=
SIMEARTH OFFICIAL STRATEGY GUIDE	49,=
SPELLCASTING 101	29,=
TAKE OFF with MICROSOFT FLIGHTSIM. 4.0	45,=
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER CLUE-B.	29,=
ULTIMA: OFFICIAL BOOK 1 T/M 7	45,=
ULTIMA 6 CLUEBOOK	29,=
ULTIMA 7 CLUEBOOK	35,=
ULTIMA UNDERWORLD CLUE BOOK	35,=
ULTIMATE UNOFF.CARMEN SANDIEGO COMPANION	19,=
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 1-6. 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, BLACK CAULDRON, CONQUESTS OF	
CAMELOT, DAGGER OF AMON RA, GOLD RUSH.	

CD-ROM SOFTWARE (MS-DOS)

BATTLE CHESS ENHANCED	199,=
CASE OF THE CAUTIOUS CONDOR	179,=(15)
CHESSMASTER 3000 MULTIMEDIA	159,=
DAGGER OF AMON RA (verwacht)	139,=(15)
ECO QUEST (verwacht)	139,=(13)
GUNSHIP + MIDWINTER	169,=
INFOCOM COLLECTION (text adventures)	129,=
JONES IN THE FAST LANE	65,=(14)
JUKEBOX	95,=(16)
KING'S QUEST 5 VGA Multimedia	139,=(14)
LARRY 1 VGA (verwacht)	139,=
LOOM (talkie)	149,=(16)
M1 TANK PLATOON	139,=
MEGAFORTRESS/DAS BOOT/ACES (BLUE MAX)	189,=
MIXED-UP MOTHER GOOSE Multimedia	119,=
MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS	179,=(15)
PC GAME ROOM	119,=(16)
REALMS	119,=(13)
RED STORM RISING + CARRIER COMMAND	139,=
RAILROAD TYCOON	139,=
SECRET OF MONKEY ISLAND 1	149,=(16)
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	159,=(10)
SHAREWARE GAMES ruim 300 disks op CD	89,=(14)
SHERLOCK HOLMES Multimedia	45,=
SPACE QUEST 4 VGA Multimedia	139,=
STELLAR 7 Multimedia	149,=(14)
ULTIMA 1 t/m 6	269,=(14)
WHERE I/T WORLD IS CARMEN SANDIEGO	169,=(14)
WILLY BEAMISH VGA (verwacht)	139,=(10)
WING COMMANDER 1 + ULTIMA 6	199,=(14)
WING COMMANDER 2 + ULTIMA UNDERWORLD	159,=
WING COMMANDER 2 DELUXE EDITION	159,=(14)
ZORK TRILOGY: 1,2 + 3 (TEXT ADV.)	99,=

Bestellingen:

Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. **Bij bestellingen onder FL. 200,= FL. 6,= verzendkosten. Boven FL. 200,= franco. Verzending onder REMBOURS altijd FL. 12,50 rembourskosten.** Prijswijzigingen voorbehouden. (Remboursen alléén binnen Nederland) Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een levertijd van 2 à 3 weken.

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

OPLOSSING: THE LEGEND OF KYRANDIA

Je start in grootvaders boomhut, pak garnet en briefje van de tafel, de zaag onder de tafel en de appel uit de grote pot, verlaat de hut en ga Oost. Pak druppel water, ga Oost, pak peridot, ga 2x Zuid, ga grot in en geef Herman de zaag. Grot uit, Noord, praat nog even met Herman en ga 2x Noord, dan Oost. Pak lavenderrose, naast het altaar, Oost, pak amethyst. Ga nu terug naar de voet van de boomhut en ga West. Stop hier de waterdruppel in de boom, ga West (en niet achter Merith aan), ga Noord. Je bent nu bij de tempel van Kyrandia, ga deze in, praat met Brynn en geeft het briefje, daarna de lavenderrose, verlaat hierna de tempel. Nu kom je Merith weer tegen en je volgt hem totdat je hem kwijt bent, ga Noord. Als het goed is, zie je Merith nu en anders moet je hem even gaan zoeken. Pak Marble en ga naar het altaar en plaats de Marble erbij. Leg dan de zilveren roos op het altaar. Ga nu terug naar de grot en verlaat deze aan de westzijde. Ga West, ga huisje binnen en praat met Darm. Verlaat het huisje en ga Zuid. Vanaf hier kun je verschillende kanten op, zoek naar walnut, pincore, acorn. Gooi deze in het gat in de grond in Deadwood Glade. Ga nu naar de Serpent's grot en ga deze in. Na een leuke act haal je het mes uit de boom. Verzamel alle edelstenen, die je onderweg vindt en leg deze zolang bij het Marble altaar neer. Pluk uit de boom met het bordje "Danger" de edelstenen en aktiveer daarna je amulet (geel). Ga nu naar de boom met het gewonde vogeltje, aktiveer ook hier je amulet en pak de Feather. Ga nu naar Darm's huisje, geef hem de Feather en je krijgt van hem een scroll. Ga nu naar Bubbling Spring en haal uit het beekje de Sunstone. Ga nu nog even over de hangbrug naar het vorige bos, want hier kunnen nog edelstenen liggen. Ga dan weer terug naar het Marble altaar. (SAVE het nu). Ik heb de edelstenen in deze volgorde in de schaal gelegd: Sunstone, Aquamarine, Onyx, Ruby, maar dit is per spel verschillend, dus even uitproberen. De schaal verandert nu in een fluit. O ja, je kunt de appel wel opeten en het klokhuis uit je menu gooien. Ga nu naar Serpent's grot en speel hier op de fluit (gooi de fluit maar uit je menu). Nu ga je de grot in met alleen in je menu de scroll. Je ziet nu een plas water, ga 2x Oost. Het hek zakt achter je dicht. Ga Oost, pak 3 vuurbesjes, ga Noord, leg hier vuurbes, ga Oost. Leg hier vuurbes, ga Zuid, leg hier

vuurbes, ga Zuid. Pak 3 vuurbesjes, ga Oost. Leg hier vuurbes, ga Noord. Leg hier vuurbes en pak steen. Ga Noord, leg hier vuurbes, ga Oost, pak 2 vuurbesjes, ga Noord, leg hier vuurbes, ga Oost, leg hier vuurbes, ga Oost. Je bent nu in het Pantheon of Moonlight. Praat tegen de purple wisps, ga Oost, pak 3 vuurbesjes, ga Zuid, leg hier vuurbes en pak steen. Ga Zuid, leg hier vuurbes, ga West, leg hier vuurbes, ga Zuid, pak 2 vuurbesjes, ga Zuid. Leg hier vuurbes, ga Zuid, leg hier vuurbes, ga Oost. Je bent nu bij de Cavern of Twilight.

Pak gouden munt en de steen in de hoek. Ga Oost, pak 3 vuurbesjes, ga Oost, leg hier vuurbes, ga Noord, leg hier vuurbes, ga West, leg hier vuurbes, ga Noord en pak 1 vuurbes. Ga Noord, leg hier vuurbes en pak de steen. Ga Zuid, pak 3 vuurbessen, ga Oost, leg hier vuurbes, ga Noord, leg hier vuurbes, ga Oost, leg hier vuurbes, pak 2 vuurbesjes, ga Oost, leg hier vuurbes, ga Noord en je bent in de Cavern of Emerald. Pak 2 emeralds, ga Noord, leg hier vuurbes, ga Oost, leg hier vuurbes, ga Noord, leg hier vuurbes en pak de steen. SAVE nu.

Als het goed is heb je een scroll, gouden munt, 5 stenen en 2 emeralds. Zoek nu de weg terug naar het hek, dat achter je dicht viel. Gooi 5 stenen in de schaal en het hek gaat open. Ga nu naar buiten en naar de (water)put. Gooi de gouden munt er in en je krijgt de Moonstone. Ga terug de grot in, naar het Pantheon of Moonlight en leg de Moonstone hierin. Als je het amulet nu aktiveert (paars) kun je de hele grot doorvliegen zonder gebruik te maken van de vuurbesjes. Zoek naar de subterrean volcanic river en aktiveer de scroll op jezelf. Ga dan Noord en je vindt een iron key. Ga nu terug naar de uitgang van de grot, ga even met Darm praten. Zorg dat je nu in je menu hebt: sleutel, scroll, sapphire, 2 rubies, topaz en pluk bij de waterbron nog 2 tulpen. Ga de grot weer in, na de schaal met de stenen, 2x Noord, aktiveer amulet (paars) en steek over, ga dan Oost. Je vindt hier weer een appel. Eet deze niet op!

Na een noodlottig ongeval kom je bij Zanthia weer bij bewustzijn. Drop hier wat items uit je menu, behalve de scroll en neem de fles mee. Laat de ogen in het moeras met rust! Je komt bij een fontein, die je moet herstellen. Zoek in dit bos naar een brandend vuurtje, aktiveer hier de scroll op jezelf en

pak de Crystal Ball. Ga naar de fontein, plaats de Crystal Ball op het voetstuk en vul de fles met water. Ga weer naar Zanthia's huis en geef de fles met water (neem de lege flessen mee in je menu). Zoek nu naar een waterval met een struik, pluk blueberries en pluk er wat van. Ga weer naar het huis van Zanthia, haal het vloerkleedje weg en je vindt een luik. Ga hierin en je komt uit in een nieuw bos. Onderzoek de holle boomstronk en je vindt een Rainbowston. Ga nu 2x Noord, 3x Oost en 1x Noord, waar je een platform ziet met 2 gouden paarden. Pluk hier links wat exotic flowers (orchid) en ga weer naar Zanthia's huis. Nu kun je wat gaan mixen in de ketel op het vuur.

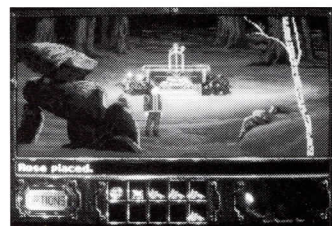
SAPPHIRE + BLUEBERRY = BLAUW DRANKJE (1 fles)

TOPAZ + TULP = GEEL DRANKJE (1 fles)

RUBY + ORCHID = ROOD DRANKJE (2 flessen)

Ga nu naar de waterval en plaats de Rainbowstone hierin. Je krijgt nu een zilveren statuette. Vul nog een fles met water uit de fontein en drink deze zelf leeg. Je hebt er nu weer een spreuk op je amulet bij. Weer naar het huis van Zanthia. Zorg dat je de 4 flessen met drankjes bij je hebt. Ga door het luik, dan 2x Zuid, 1x West, 2x Zuid, 1x Oost, 1x Noord. Plaats de blauwe fles in één van de uitsparingen en een rode fles in de andere. Je krijgt nu een purple potion. Doe dit nogmaals met de rode en de gele flessen en je krijgt een orange potion. Terug naar Zanthia's huis.

Zoek nu de zwevende beker in het bos, aktiveer je amulet (blauw) en de beker is bijna in je bezit, als niet iemand hem voor je neus wegkaapte (had je zoiets bij Monkey 2 ook niet?). Ga naar de boom met



het deurtje, zorg wel dat je de appel bij je hebt. Drink het paarse drankje en ga naar binnen. Praat met het manneke en geef hem de appel. Nu zal de beker buiten staan.

Je moet nu in je menu hebben: sleutel, gele tulp, statuette, orange potion. Ga naar het plateau met de gouden paarden, drink het oranje drankje, ga Oost. Leg hier de roos op de grafsteen, ga Oost. Loop tot aan het hek van het kasteel, aktiveer je amulet (rood) en steek de sleutel in het slot. In het kasteel, trap op. oostzijde. Hier vind je in een slaapkamer een ankh. Westzijde: een fish. Je komt Herman tegen met een zaag, aktiveer je amulet (geel) en Herman doet een tukje. Ga West, pak zandloper, pak hamer en speel op de klokken: DO-FA-MI-RE. Pak de sleutel, nu naar beneden, oostzijde. In de keuken vind je de royal sceptre en mutton leg, westzijde. Je komt hier bij een kop en boeken uit. Klik de boeken aan met de letters OPEN. Pak de Royal Crown, klik op de kop en je verdwijnt in een gang. Ga West, West, Noord, West, 2x Noord, Oost. Aktiveer je amulet (blauw) en ga Noord, West. Hier zit een losse tegel in de vloer. Pak de sleutel. Ga terug naar de grote hal van het kasteel. Stop nu de sleutels in de deuren achterin de hal. Leg van links naar rechts de Royal Sceptre - Royal Crown - Royal Chalice op de plateaus. Na enig duw- en stompwerk kom je in de slotkamer. Aktiveer je amulet (rood) en ga voor de spiegel staan.

COR VINK - AMERSFOORT

LEISURE SUIT LARRY 1

GEIN-LIJST

- 1e: (BEGIN) druk op ALT-X om de vragen te omzeilen.
- 2e: (BAR) loop tussen dronken man zijn benen in.
- 3e: (BAR) drink eens zo'n 20 bier!
- 4e: (BAR) er zijn verschillende manieren om langs de neger te komen. Een leuke manier is: zet de TV aan en verander een paar keer van kanaal (CHANGE CHANNEL).
- 5e: (BAR) Hier zit ook een schoonheidsfoutje. Probeer dit eens. ga naar binnen, zet de tv aan, ga naar buiten en weer naar binnen. Verander nu van kanaal. De computer zegt dat hij bij de trap staat, terwijl hij voor de TV zit!
- 6e: (TAXI) Koop een fles wijn, en ga er mee in de taxi. Echt iets voor VVN!

BrilStar.

Software 2000

Het goedkoopste adres voor Uw MS-DOS software

A-Train	119,00	Eternam	109,00	Pacific Islands	109,00	VERWACHT !!! BEL VOOR INFO	
Aces of The Pacific	129,00	Euro Soccer	59,00	Pacific War	109,00		
Air Bucks	109,00	F-117A Nighthawk St. F.	129,00	Paladin 2	109,00	Aces over Europe	129,00
Air Warrior	109,00	F-15 Strike Eagle III	119,00	Powermonger (VGA-256)	109,00	Air Traffic Controller	129,00
Alone in the Dark	119,00	Formula 1 Grand Prix	129,00	Prophecy of the Shadow	99,00	Battletoads	79,00
Amazon	129,00	Free D.C.!	109,00	Push-Over	89,00	Betrayal at Krondor	129,00
An American Tail	99,00	Gateway	109,00	Quest for Glory 3	129,00	Codename Iceman 2	n.n.b.
Ancient Art of War i/t Skies	109,00	Gazza II	79,00	Rampart (VGA-256)	89,00	Cool World	89,00
Armour Geddon	99,00	Genghis Khan	109,00	Realms	109,00	Dark Sun	n.n.b.
Ashes of Empire	129,00	Global Conquest	129,00	Rex Nebular	129,00	Daughter of Serpents	109,00
ATAC	129,00	Global Effect	109,00	Risky Woods	89,00	Dune 2	119,00
AV-8B Harrier Assault	109,00	Goblins 2	99,00	Robocop 3	89,00	F-22	n.n.b.
A320 Airbus	139,00	Grand Prix Unlimited	109,00	Rocketeer	89,00	Front Page Sports	119,00
Bane of the Cosmic Forge	129,00	Great Naval Battles	119,00	Rome AD 92	119,00	Historyline 1914-1918	n.n.b.
Bat II	119,00	Guy Spy	119,00	SailSimulator 2.0	189,00	Island of Dr. Brain	119,00
Blue Max	69,00	Hardball 3	109,00	Samurai	129,00	Legacy	139,00
Bug Bomber	59,00	Harrier Jump Jet	119,00	Shadowlands	79,00	Lemmings 2	119,00
Bunny Bricks	59,00	Heimdall	109,00	Siege	89,00	Lethal Weapon	89,00
B-17 Flying Fortress	139,00	Heroes of the 357th	109,00	Spellcasting 301	99,00	McDonald's Land	79,00
Caesar	109,00	Hook	109,00	Spelljammer	109,00	Patriot	109,00
Campaign	109,00	Humans	89,00	Sportsmasters	99,00	Populous II	119,00
Captive	109,00	Inca (VGA)	129,00	Star Control 2	129,00	Power Hits	109,00
Car & Driver	129,00	Incredible Machine	109,00	Star Legions	119,00	Ragnarok	109,00
Carl Lewis Challenge	109,00	Indiana Jones 4	129,00	Steel Empire	109,00	Reach for the Skies	119,00
Carrier Strike	129,00	Intern. Sports Challenge	89,00	Stunt Island	119,00	RoboSport	89,00
Carriers at War	109,00	Ishar	89,00	Summer Challenge	89,00	Second Front	n.n.b.
Castles II	119,00	Jetfighter II Deluxe	139,00	The Summoning (VGA-256)	109,00	SimCity II	n.n.b.
Catch'em	59,00	Jimmy White Snooker	99,00	Super Tetris	109,00	SimFarm	129,00
Chess Champion 2175	89,00	Joe & Mac	79,00	Theatre of War	109,00	SimLife	119,00
ChessMaster 3000	109,00	John Madden II Football	89,00	Toyota Celica GT Rally	109,00	Space Quest 5	119,00
Comanche: Maximum Overkill	129,00	KGB	99,00	Treasures o/t Savage Fr.	89,00	Street Fighter 2	79,00
Combat Classics	109,00	Kings Quest 6 (VGA-256)	129,00	TV Sports Baseball	59,00	Strike Commander	109,00
Conflict Korea	109,00	L'Empereur Napoleon	139,00	TV Sports Boxing	58,00	Tornado	129,00
Contraptions	59,00	Laser Squad	89,00	Task Force 1942	119,00	Tristan	139,00
Crazy Cars 3	89,00	Leather Goddesses 2	159,00	Terminator 2	89,00	Twisted History	129,00
Crisis in the Kremlin	119,00	Legend	89,00	Tetris Classic	89,00	Ultima VII Part 2	129,00
Cruise for a Corpse	89,00	the Legend of Kyrandia	109,00	Trolls	59,00	X-Wing	139,00
Crusaders o/t Dark Savant	129,00	Legends of Valour	119,00	Ugh!	59,00		
Curse of Enchantia	89,00	Lemmings Double Pack	109,00	Ultima Underworld	129,00	COMPLETE SPEL-SET:	
Dagger of Amon Ra	119,00	Links 386Pro (SVGA)	149,00	Ultima 7	109,00	Dreadnoughts + 2 datadisks	199,00
Dark Half	89,00	Lord of the Rings 2	109,00	Utopia	109,00	Links 386 Pro + 8 coursedisks	499,00
Dark Queen of Kryn	99,00	Lost Files Sh. Holmes	129,00	V for Victory	99,00	Ultima 7 deel 1+deel 2+data	289,00
Darklands	139,00	Lost Treasures Intocom 1	139,00	V for Victory II	109,00		
Darkseed	119,00	Lost Treasures Intocom 2	119,00	Vengeance of Excalibur	119,00		
David Leadbetter's Golf	129,00	Lure of the Temptress	109,00	Waxworks	109,00		
Discovery	109,00	the Magic Candle II	129,00	Ween	89,00		
Dragon's Lair 3	129,00	the Manager	89,00	Wizkid	79,00	GELUIDSKAARTEN	
Dreadnoughts	109,00	Mantis XF5700	139,00	Willy Beamish (VGA-256)	122,00	AdLib Gold 1000	439,00
Dream Team	109,00	Mario is Missing	109,00	Wing Commander 2	122,00	PRO Audio-Spectrum	489,00
Dune	119,00	Might & Magic 4	139,00	Wordtris	79,00	SoundBlaster 2.0	219,00
Dungeon Master	109,00	Millennium	119,00	World Tennis Championship	109,00	SoundBlaster 2.0 Basic	339,00
ELF	89,00	Moonstone	99,00	WWF European Rampage	89,00	SoundBlaster 16 ASP	619,00
Epic	109,00	NFL Football	89,00	Zyconix	79,00		

Alle prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud.
Orderkosten fl. 10,00 bij bestellingen beneden fl. 100,00.

BEL of FAX: 015 - 12 58 38.

DE MINI GIDS

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

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

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

MSX Aangeboden

Philips Muziek Module + keyboard FL. 475,=, evt. ook los te koop. Tevens MSX-1 spellen op disk en op tape. Tel. 05980-23335.

MSX-2 (VG8235), interne 3.5" diskdrive, matrix printer, monochrome (groen) monitor, handleiding, Games Collection 1+2 e.a. software, modem, Turbo 5000 cart. en tijdschriften. Alles voor FL. 425,= Jan Peter Heetebruij, tel. 030-252133.

MT-Base versie 2.0 NL (vindt al gauw het aanwezige geheugen) FL. 50,=, Hydride 3, Xanadu FL. 35,= p.st., Magnar FL. 25,=, Konami's Gamemaster, Frantic, Nosh FL. 15,= p.st. Prijzen excl. verzendkosten. Alles origineel in doos met handleiding. Tel. 03435-74334 na 18.00 uur.

MSX-2 NMS8220 + monitor + 2 datarec. + joystick + 16 spelcassettes + handleiding + kabels + 2 orig. rompcaps (Metal Gear, Treasure of Usas). Alles in één koop en speelklaar FL. 320,= Bel naar 08380-30341 en vraag naar Jan-Willem Ligteijn.

MSX-2 NMS8280 compleet met muis, keyboard, boeken, kleurenmonitor (CM8802), RS232 interface, joystick en 48 diskettes. Tel. 073-125467.

T.k. interne DD voor VG8235, scart kabel en div. software (o.a. Elite). P.n.o.t.k. Tel. 01748-20195.

PC Aangeboden

Atari PC3 XT, 8088/8MHz., 640Kb geheugen, 60Mb. harddisk, 3.5"DD diskdrive, EGA videokaart, Philips EGA kleuren monitor, muis, keyboard. Vraagprijs FL. 1200,= Tel. 072-610299 (Martin Kreek).

Ultima 6 + Wing Commander 1 op één CD FL. 100,=. Chessmaster 3000 voor Windows op CD FL. 75,=. Beiden samen voor FL. 150,=. Evt. ruilen tegen originele software (op disk) is mogelijk. Tel. 035-217279 (Wouter Bakker).

Philips P3360 386DX/25MHz., 120Mb. harddisk, 4Mb. geheugen, 3.5" diskdrive, Soundblaster kaart, spraakchip, 2 boxen, veel software, Philips monitor CM145V, Super VGA. Alleen in één koop FL. 2950,=. Tevens Civilization, A-Train, Monkey Island 2. Originele software met handleiding. FL. 75,= per titel. Tel. 055-412788

Microprose Golf, SQ4 VGA 3.5"HD, Manhunter NY, Goldrush, Codename Iceman, Indy 3 adv. Origineel met handleidingen en verpakking te koop (p.n.o.t.k.) of te ruil tegen b.v. Links 386 Pro, Lost Files of Sherlock Holmes, Codename Iceman 2 of ander leuk spel. Ook alleen origineel en compleet. Tel. 03412-60466 (Joost).

Origineel met handleidingen: Eco Quest (3.5") FL. 80,=. Space Quest 1 (VGA, 3.5") FL. 80,=. Manchester United FL. 60,=. Evt. ruilen tegen Fate of Atlantis, Willy Beamish of andere originele software. Tel. 01147-1940 (na 18.00 uur).

Aangeboden: Ultima 7, Monkey Island 2, Space Quest 5 FL. 60,= p.st. Evt. ook te ruil tegen King's Quest 6. Alles origineel en met handleiding. Tel. 02285-15095 (vraag naar David).

Origineel met handleiding: Imperium FL. 15,=, Centurion FL. 45,=, Castles FL. 60,=, M&M3, Spellcasting 201 FL. 70,= p.st., PowerBasic (runtimeversion 5.25") FL. 10,=, Windows 3.0 (5.25") FL. 85,=, PC Tools 7.1 FL. 115,=, Alles excl. verzendkosten. Korting bij afname meerdere titels. Ook nog veel andere originele software. O.a. WC2, Falcon 3.0, Realms, Steel Empires, Inca, Summer Challenge, Discovery, Star Control 2, Supremacy, Civilization, Links 386 Pro, The Manager, Humans, Lasersquad, Caesar,

Gobliins2, Megalomania, Carriers at War, John Madden Football 2, Sea Rogue, Aces o/t Pacific, A-Train. Prijzen op aanvraag. Verder M&M3 cluebook FL. 39,=. Mike de Waal, Borgharenweg 11, 6222 AA Maastricht. Tel. 043-637267.

Originele software met originele handleiding: Police Quest 3 FL. 79,=, Larry 5 FL. 69,=, Willy Beamish FL. 69,=, Might & Magic 3 FL. 69,=, Ultima Martian Dreams FL. 59,=, Altered Destiny FL. 39,=, Indy 3 + hintboek FL. 39,=, F. Oranje, Jan Witkampstraat 16, 3065 NA Rotterdam. Tel. 010-4471270.

Originele software met handleiding: M1 Tank Platoon, F19 Stealth Fighter, Wing Commander, Megafortress, Elite, Lightspeed, Flight o/t Intruder, Mig-29 Super Fulcrum, Dr. DOS 6.0. FL. 50,= p.st. Alles in één koop FL. 350,=, Inkl. verzendkosten. Tel. 08370-17650 (Johan).

Might & Magic 4 FL. 80,=, Treasure Trap FL. 15,=, PGA Tour Golf FL. 10,=, Power Monger FL. 25,=, Risky Woods FL. 25,=, Buck Rogers 2 FL. 30,=, Gobliins FL. 30,=, Jetsons FL. 25,=, Les Manley Lost in LA FL. 40,=, Star Trek FL. 50,=, Quest for Adventures series FL. 40,=, Alles is origineel. Prijzen excl. verzendkosten. Niet ruilen en niet onder rembours. Tel. 071-619089, vragen naar Mike.

Brother HR-25 letterwiel printer. Zeer goede printer, weinig gebruikt, z.g.a.n. FL. 495,=, Western Digital SVGA kaart FL. 100,=, Soundblaster 1.5 FL. 250,=, Tel. 02159-48627.

Sound Commander 100% Soundblaster(Pro) compatible met veel software in originele verpakking. FL. 250,=, Tevens Soundblaster 2.0 met CM/S chips, boxen en software in orig. verpakking FL. 200,=. Tel. 03404-13750 na 18.00 uur, vragen naar Rogier.

Philips NMS1400 9-naalds matrixprinter LQ 250 kar/sec met originele handleiding FL. 250,=, Sound Blaster PRO standaard, duurste versie FL. 400,= inkl. handleiding en garantie. Compacte Sony stereo boxen, super geschikt voor Soundblaster PRO inkl. garantie FL. 89,=, Quickshot analoge joystick met autofocus FL. 19,=, Originele PC/MS-DOS software: Viking Child VGA 256 kl. FL. 20,=, Ninja Turtles EGA 16 kl. FL. 20,=, Double Dragon EGA 16 kl. FL. 15,=, Star Trek 25th Ann. VGA 256 kl. FL. 65,=, Thunder Blade EGA 16 kl. FL. 15,=, Tevens Bubble Bobble megarom cartridge voor MSX-2 FL. 15,=, Alles origineel en met handleiding. Bert Brugman, Florastraat 83, 6031 XN Nederweert. Tel. 04951-32401.

Te koop of te ruil originele software met handleidingen: Silent Service 2, Heart of China VGA 256 kleuren. Centurion Defender of Rome. Plus gratis bij aankoop Dr. Genius. Tel. 02269-1785 na 17.00 uur.

Originele software met handleiding: F-117A Stealth Fighter 2.0, Hardball 3, Aces o/t Pacific. FL. 50,= p.st. excl. verzendkosten. Tel. 02290-15552 (Simon).

Origineel in doos met handleiding: King's Quest 5 FL. 45,= + verzendkosten. Windows 3 FL. 50,= + verzendkosten. Gevraagd Railroad Tycoon. Tel. 05490-62843.

Origineel met handleiding: Eternam FL. 80,=, Spellcasting 301 FL. 75,=, Crusaders o/t Dark Savant FL. 85,=, Tel. 030-343368 na 18.00 uur.

Origineel met handleiding: Gunship 2000 (VGA 3.5"DD) FL. 75,=, Eternam, Heart of China (VGA 3.5"HD) FL. 70,= p.st., The Games '92 Espana (VGA 3.5"DD) FL. 65,=, Chuck Yeagers Aircombat (EGA/VGA 3.5"DD) FL. 60,=, Battle of Britain, F-15 Strike Eagle 2 (EGA/VGA 3.5"DD) FL. 50,= p.st., Centurion, Jones i/t Fast Lane, Star Control (EGA/VGA 3.5"DD) FL. 40,= p.st. Excl. verzendkosten.

ten (onder rembours) R. Smeekes, Leopoldhof 61, 1382 TH Weesp. Tel. 02940-12224.

Originele software compleet met handleiding: Team Suzuki, Populous, Chip's Challenge, Diplomacy, Elite FL. 25,= p.st., Ishido, Midwinter, Spirit of Excalibur, Chessmaster 2100 FL. 35,= p.st., Shadowlands, The Manager, Hong Kong Mah Jong Pro FL. 45,= p.st., Castles, SimAnt, SimEarth, Railroad Tycoon, Red Baron, SWOTL, Eye o/t beholder 2, Police Quest 3, Space Quest 4 FL. 50,= p.st., Civilization, Wing Commander 2, Jimmy White's Snooker, Global Conquest, A-Train FL. 60,= p.st., Lure o/t Temp-ress, Legends of Kyrandia, Fate of Atlantis, Ultima Underworld FL. 65,= p.st., Links 386 Pro, Alone i/t Dark, Formula 1 Grand Prix, Comanche Maximum Overkill FL. 70,= p.st. Tel. 03402-31010 alleen tussen 18.00 en 19.00 uur.

Secret Weapons o/t Luftwaffe, Castles, Eye o/t Beholder en Ultima 7. Alles origineel met handleiding in één koop FL. 200,=. Boudewijn Aerts, tel. 013-350640 te Tilburg.

Te koop: AdLib kaart + boxen (volume knop naar voren gebracht) FL. 99,=.

Ruilen: Life and Death 1 tegen NFL Football, John Madden Football of WWF European Rampage.

Gevraagd: contact met MS-DOS gebruikers (liefst VGA + SB) voor uitwisselen tips, software etc. Martijn Pranger, R. v. Rijnsk. 44, 5753 BH Deurne. Tel. 04930-10318.

AMIGA Aangeboden

Origineel en compleet met handleiding: Secret of Monkey Island 2 (t.w.v. FL. 129,=) voor FL. 69,=. Operation Stealth en Mean Streets FL. 25,= p.st. Amos The Creator FL. 45,=, F-29 Retaliator FL. 29,=, Turtles FL. 29,= en Robocop 2 FL. 19,=. Tel. 03480-20198 (na 15.45 uur, vraag naar Lucas).

Black Crypt FL. 45,=, Epic FL. 35,=, Power Up compilatie (Xenon2, Lombar Rally, TV Sports Football, Bloodwych) FL. 30,=, Thunderhawk FL. 25,=, Battle Command FL. 20,=, The Newzealand Story FL. 15,=. Prijzen excl. verzendkosten. Alles origineel met handleiding. Tel. 03435-74334 na 18.00 uur.

Originele software met handleiding: Plan 9 From Outer Space FL. 65,=, Elvira 2 FL. 50,=, King's Quest 1, Flood, Galdregon's Domain, Killing Cloud, Dejavu 2, Nightbreed, Book of Games 2 en Bat FL. 20,= p.st., Conquest of Camelot, Codename Iceman en Flight o/t Intruder FL. 45,= p.st. King's Quest 3 en Manhunter FL. 25,= p.st. Loom FL. 35,=, Tel. 05190-97189

NINTENDO

Amerikaanse Nintendo + adapter + 190 spellen + 2 joysticka FL. 250,=. Tel. 05980-23335.

Te koop of te ruil: Super Nintendo spellen. O.a. Axelay Konami, Tiny Toon Konami, Street Fighter, Super Starwars, Mickey Mouse e.v.a. Prijzen v.a. FL. 50,=. Tel. 033-809141 na 17.00 uur.

GAMEBOY RUILEN: Ik heb o.a. Marble Madness, Double Dragon, Tennis, Turtles 1/2, Dragon's Lair, Bugs Bunny, Balloon Kid, Blades of Steel. Ruilen tegen Castellan, Mercenary Force, Terminator 2, Simpsons, Tiny Toon Adventures, rad 'n Bad, Probotector, Castlevania.

SEGA MEGADRIVE: Sonic 1, Batman, James Pond 2, Afterburner 2, Sonic 2 (alleen tegen Ecco) ruilen tegen Desert Strike, Chuck Rock, Gods, World of Illusion, Street of Rage 2, Ecco.

PC: ik heb Monkey Island 2 (VGA 3.5), Cruise for a Corpse (VGA 3.5), Willy Beamish (EGA 5.25), Larry 5 (VGA 3.5), Indy 3 (adv. VGA 3.5), alles origineel. Ruilen tegen Laura Bow 2, Indy 4 adventure, Strip Poker 3, Conquest o/t Longbow. Ook alles origineel en VGA. Evt. ook ruilen tegen Megadrive spellen Ecco, World of Illusion, Street of Rage 2.

Rene Führen, Waage Naak 8, 6019 AA, Wessem. Tel. 04756-3316 na 18.00 uur, vragen naar Rene.

Te koop voor Gameboy: Super Kick Off (voetbal spel). Nieuw prijs FL. 79,95 voor FL. 50,=. Roy Reijnen, tel. 03465-62507

SEGA

Sega Mega Drive, 16 bit, intern. versie alleen voor RGB monitor. Plus 1 spel FL. 285,=. Tel. 055-412788.

ATARI LYNX Aangeboden

Zarcor Mercenary, Pac land, Awesome Golf, Warriors, Gates of Zendocon, Electrocop, Toki, Hard Drivin, Checkered Flag, Scrapyard Dog, Turbo Sob, A.P.B., California Games, S.T.U.N. Runner, Blue Lightning, Rampage, Ninja Gaiden, Klax, Slime World, Chip's Challenge, Block Out, Gauntlet, Road Blaster, Bill and Ted's Adventure, Xenophobe. Alles origineel met handleiding ca. FL. 40,= p.st. of ca. FL.

100,- voor 3 stuks. Tel. 08370-16751 (vraag naar Erik).

MSX GEVRAAGD

Gezocht: MSX Computer Magazine 1/9 en MSX Engine 1,2. Tel. 05980-23335.

PC GEVRAAGD

Gevraagd: Worlds At War (Ned. dealer D+S is uitverkocht). Alleen origineel met handleiding. Evt. ruilen tegen Planet's Edge of andere game. Robin, tel 040-831618 werkdagen na 16.00 uur.

Gezocht: programma's om middels de microfoon-ingang van de Soundblaster een gitaar te stemmen. Tevens zoek ik 'ongewone' en onbekende (de)comprimeer programma's en utilities. Tel. 05496-73595 (na 16.00 uur, vragen naar Arjan).

Ik zoek shareware muziekprogramma's voor AdLib. Ook zoek ik (S)VGA demo's. Evt. als ruil shareware spellen zoals Keen. Erwin Dirx, Loderstraat 48, 5652 NS Eindhoven. Tel. 040-512200.

PC RUILEN

Ik heb te ruil: Populous, BushBuck, E-Motion, Lemmings en Space Quest 2. Alles origineel met handleiding en doos en in goede staat. Tel. 02977-26677, fax: 02977-25544 (Wouter).

Mijn originele Eye o/t Beholder 2, Might & Magic 3 en 4 tegen jouw Wizardry 7, Ultima 7 of Ultima 7 part 2. Alles origineel met handleiding! Tel. 02502-45133 (Wijnand).

Origineel met handleiding: mijn Indy 4, Secret of Monkey Island, Spirit of Excalibur, Spellcasting 201, A-Train

tegen jouw KQ6, Eco Quest 1, Hook, Lost Files of Sherlock Holmes, Quest for Glory 3, SQ5, Laura Bow 2, Hardball 3, Rex Nebular, Eternam. Tel. 05998-35420 (Rolf of Remco Venema).

Te ruil, origineel met handleiding op 5.25": Marble Madness, Baal, Populous, Prophecy Viking Child. Ik zoek o.a. (evt. op 3.5"): Logical, Might & Magic 3, Elf, Goblins, Black Crypt. Ook PD/Shareware te ruil zoals Keen 1+4, Cosmo, Wolf-3D, Christmas Lemmings en speelbare demo's tegen andere leuke shareware spellen. Pieter Simoons, tel. 01803-14577.

Ik heb origineel 3-D Construction Kit 3.5"+5.25" met handleiding en instructievideo i.g.st. te ruil tegen Jimmy White Snooker, Alone i/t Dark, Hardball 3 of Laura Bow 2. Alles VGA en origineel met handl. Tel. 02206-2988 na 16.00 uur (Koos).

Ik heb: Ultima Underworld (3.5"), Monkey Island 2 (5.25") en WC2 (3.5"). Alles origineel met handleiding te ruil voor: Comanche Max, Overkill, Fate of Atlantis, Rex Nebular, Lost Files of Sherlock Holmes, Inca, F-1 Grand Prix of Alone i/t Dark. Ook alleen origineel en compleet. Tel. 036-5311077 na 18.00 uur of schrijf naar Leon van Dijk, Buitenhof 83, 1354 GP Almere.

Mijn: Eye o/t Beholder, Dune, Wolfenstein 3-D, BOB, F29, Monkey Island, Ironman, Pro Tennis Tour 2, Zeliard, Lemmings, Blues Brothers, Countdown, Lost in LA, Historik, Willy Beamish, Ninja Gai Den 2, TD 2/3, Ghost Busters 2, FS 4.0 + scenery disk Nederland, DOS 5.0, Power Basic 2.20F, Eindeloos Bridge 3.1.

Tegen jouw: Falcon 3.0, Turbo Pascal 6.0 + compiler, QEMM386 v6.02, SWOTL, Sea Rogue, Sound & Graphics upgrade en/of datadisks voor FS4.0, Monkey Island 2, Eternam, handige BASIC tips. Alles origineel met handleiding. Evt. meerdere spellen van mij tegen één van jou. Tel. 038-213328 (Joost).

Ik heb origineel en compleet met handleiding: A-Train, Siege, Operation Stealth, Bushbuck Charms Viking Ships & Dodo Eggs. Ik zoek Star Trek 25th, Ultima 7, Ultima Underworld, Might & Magic 3. Uitsluitend origineel, evt. ook te koop. Tel. 03435-74334 na 18.00 uur.

Ik heb origineel met handleiding: Lemmings, Populous, E-Motion en Bushbuck. Graag ruilen tegen Mario Andretti's Racing Challenge of een andere racesimulator die goed loopt op 286. Wouter Nieuwenhuis. Tel. 02977-26677

Mijn Monkey Island 1 tegen jouw Spellcasting 201 of 301. Alleen origineel. Ernstjan Noorlander. Tel. 055-331497.

Mijn Kick Off 2 (Ned. versie) + Football Manager World Cup Edition samen tegen jouw American Football, World Cup Tennis of Winter/Summer Challenge. Dus twee tegen één. Alles origineel! Tel. 01718-76771 (Nick).

Mijn Pacific Islands, Moonbase, Elite Plus, Millennium, Command HQ, Midwinter 1, Stormmaster, SimEarth tegen Storm Across Europe, Mega Lo Mania,

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

HINTBOEK voor PC/AMIGA/ATARI

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

COMPLETE OPLOSSINGEN:

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

POKES en TIPS:

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

Bestellingen:

Dit hintboek kost FL. 15,- inclusief verzendkosten en is verkrijgbaar door overmaking van FL. 15,- op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: Generale bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad. Vermeld bij uw bestelling 'hintboek PC'.

Bel voor informatie: 03200-47218

Utopia, Great Naval Battles, Ashes of Empire, Ghengis Khan, A-Train. Alles origineel! Tel. 033-803807.

Mijn Eye o/t Beholder 2 tegen jouw Laser Squad. Origineel met handleiding. Tel. 05990-48693 (Haaije).

Mijn Buck Rogers Countdown to Doomsday tegen jouw Prophecy, The Viking Child of Zeliard. Alleen origineel. Bel of schrijf: Boris de Wilde, Oranje 5, 9416 TA Oranje. Tel. 05927-59220 tussen 19.00 en 20.15 uur.

Mijn Lost Files of Sherlock Holmes 3.5"HD (zie Gids nr. 16) origineel en compleet met handleidingen in doos tegen jouw Larry 5, Willy Beamish, KQ5/6 of SQ4. Ook alles origineel, compleet en VGA. tel. 05965-1592 (prov. Groningen).

Wie wil mijn originele May Day Squad ruilen tegen SimCity. Ook alleen origineel. Tel. 04132-50469 na 18.00 uur, vragen naar Anton jr.

Te ruil: ATAC, Jet Commander, Test Drive 3, Silent Service 2, Wing Fighter 2, Midwinter 2, Monkey Island, Buck Rogers 2, Stormovic, Centurion, SimEarth, Conquest of the Longbow, Larry 1-3, Their Finest Hour.

Ik zoek: Falcon 3.0, F-15-3, Car & Driver, Harrier Jump Jet, Great naval Battles, Alone in the dark, Siege, Stunt Island, evt. ook andere. Tel. 02159-48627. Alleen origineel met doos en documentatie, anders NIET bellen.

Mijn originele Ultima Underworld, Ultima 7, Civilization en Star Trek 25th Anniversary tegen jouw Inca, Indy Jones Fate of Atlantis of Legends of Valour. Alles alleen origineel en op 3.5". Bel 020-6001314 (Ed).

Ik heb origineel met handleiding: Alone i/t Dark en Eternam. Ruilen tegen Laura Bow 2, Lost Files of Sherlock Holmes, Links of evt. tegen andere avontures. Alles alleen origineel. Tel. 01150-20227, Johan MoBach, alleen 's-avonds.

Origineel met handleiding en verpakking: Monkey Island 2, SimAnt en Quest for Glory 3. Ruilen tegen Realms, Warlords, Quest for Glory 2, The Perfect General, Rex Nebular, Eternam of Siege. Ook alleen origineel en compleet. Rob Nennie, Beethovenlaan 14, 2625 RP Delft. tel. 015-612610.

Mijn originele Comanche, Enchantia, F-15 3, Humans, Inca, KGB, Incredible Machine, KQ6, Sherlock Holmes, PQ1 (VGA), Dune 2, Quest for Glory 1-3 (VGA), Rex Nebular, Crazy cars 3, Daughter of Serpents, Formula 1 GP, Goblins 2, Indy 4. Tegen jouw Castles 2, Darklands, Lemmings 2, X-Wing, Lotus Turbo Challenge 1-3, Privateer, Space Quest 5, Street Fighter 2, Strike Commander, Sonic. Ook alleen origineel en compleet met handleiding. Tel. 01620-55578 alleen in het weekend.

Mijn Carriers at War, Laura Bow 2, Hardball 3, A-Train, Centurion, Operation stealth, Bard's Tale 1 + hintboek + Heroes o/t Lance tegen jouw Castles 1/2, Crusaders o/t Dark Savant, Quest for Glory 3, Laser Squad, Might & Magic 3, Spellcasting 301, Goblins 2, Island of Dr. Brain, Space Quest 5, SimCity 2, Dune 2, Codename Iceman 2, Rex Nebular, legends of Valour, Bat 2, Betrayal at Krondor of andere spellen. Alles alleen origineel en compleet. Tel. 02503-11560

AMIGA RUILEN

Originele software met handleiding: Jimmy White's Snooker, John Madden Football, Nigel Mansell. Gevraagd: Another World, Fighter Command, F-19 Stealth, Tracon 2, The Manager of bel voor andere spellen. Tel. 01184-14554.

DIVERSEN

Kontakt gezocht met AT/VGA gebruikers. Tevens gevraagd alles van BASIC (tips, listings, demo's, etc.) en BASIC routine om PCX- plaatjes op het scherm te krijgen. Tel. 038-213328 (Joost).

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

3-D Constr. Kit 2.0	FL 139,-	Gravis IBM Black	FL 129,-	Rampart	FL 108,-
A-320 Airbus	FL 149,-	Gunship 2000	FL 119,-	Red Baron	FL 129,-
A-Train	FL 129,-	Gunship 2000 data-disk	FL 79,-	Red Baron MissionBuilder	FL 79,-
A-Train Constr. Set	FL 79,-	Harpoon 1.2.1	FL 119,-	Rex Nebular	FL 139,-
A.T.A.C.	FL 139,-	Harpoon Battleset 3, 4 &	FL 49,-	Rommel	FL 98,-
A.T.P.	FL 129,-	Harpoon Editor	FL 69,-	Sci Fi Power Hits	FL 98,-
Aces of the Pacific	FL 129,-	Harrier Jump Jet	FL 129,-	Secr. Weap. o/t Luftwaffe	FL 129,-
A o/t P: WW II: 1946!	FL 79,-	Hero Quest	FL 119,-	P-38,P-80,He 162,DO-335 &	FL 59,-
Air Warrior SVGA	FL 129,-	Hyperspeed	FL 139,-	Shadow President	FL 129,-
Alone in the Dark	FL 129,-	Humans	FL 98,-	Siege	FL 98,-
Amazon	FL 129,-	Inca	FL 129,-	Siege Data-disk	FL 59,-
Anc. Art of War at Sea	FL 59,-	Incredible Machine	FL 119,-	Sim Life	FL 119,-
Ancient Art of War Skies	FL 119,-	Indiana Jones IV	FL 119,-	J.W. Wirlwind Snooker	FL 108,-
Ashes of Empire	FL 129,-	Ishar	FL 98,-	Soundblaster 2.0	o.A.
B-17 Flying Fortress	FL 139,-	Jetfighter Advanced Set	FL 149,-	Soundblaster Pro Stndrd.	FL 439,-
Bard's Tale Constr. Set	FL 98,-	JetF. Advanced Disk	FL 79,-	Soundblaster 16	FL 698,-
Battle Isle	FL 108,-	King's Quest VI	FL 139,-	Space Quest 1+2+3	FL 139,-
Battle Isle Scenario 1	FL 69,-	Larry V	FL 129,-	Speak of Destiny	FL 119,-
Battle Chess 4000	FL 108,-	Laura Bow II	FL 129,-	Special Forces	FL 129,-
Blitzkrieg	FL 119,-	Leather Goddesses II	FL 149,-	Spellcasting 201, 301 &	FL 108,-
Buck Rogers II	FL 98,-	Legend of Kyrandia	FL 108,-	Spelljammer	FL 108,-
Car & Driver	FL 119,-	Legends of Valour	FL 119,-	Star Control II	FL 108,-
Carriers at War	FL 108,-	Lemming Double Pack	FL 129,-	Star Trek: 25th Anniver.	FL 108,-
Carrier Strike	FL 129,-	Lucasfilm Classics	FL 108,-	Strategy Masters	FL 108,-
Castles II	FL 108,-	Links 386 Pro	FL 149,-	Stunt Island	FL 129,-
CH Flightstick	FL 129,-	Mauna Kea	FL 59,-	Task Force 1942	FL 129,-
Civilization	FL 119,-	Line in the Sand	FL 89,-	Terminator 2029	FL 119,-
Comanche: Max. Overkill	FL 139,-	Lost Files of S. Holmes	FL 129,-	Testdrive III ver.2.0	FL 98,-
Combat Classics	FL 108,-	Lost Treasures Infocom	FL 149,-	Testdr. III Road & Car	FL 49,-
Conquered Kingdoms	FL 108,-	Lost Treasures Infoc. II	FL 108,-	The Summoning	FL 119,-
Conquest of Japan	FL 108,-	Magic Candle III	FL 108,-	Theatre of War	FL 108,-
Conquest of the Long Bow	FL 129,-	Mantis	FL 149,-	Treasures o/t Sav.Front.	FL 98,-
Crusaders o/t Dark Savant	FL 139,-	Mantis Speech Pack	FL 59,-	Thrusta. Flight Cntr.	FL 239,-
Curse of Enchantia	FL 98,-	Megafortress	FL 119,-	Thrusta. Weapons Cntr.	FL 239,-
Darklands	FL 149,-	Megafortress: Data-disk	FL 79,-	Twilight 2000	FL 129,-
Defender o/t Crown	FL 49,-	Mig-29 Super-Fulcrum	FL 139,-	Ultima IV+V+VI	FL 129,-
Discovery	FL 108,-	Might & Magic IV	FL 139,-	Ultima VII	FL 119,-
Dreadnoughts	FL 119,-	Monkey Island II	FL 108,-	Ultima VII dl.II	o.A.
Bismarck, Ironclads &	FL 54,-	MS-Flightsimulator	FL 129,-	Ultima7: Forge of Virtue	FL 69,-
Dungeon Master	FL 108,-	Scenerydisk NL	FL 98,-	Underworld	FL 129,-
Dune II	FL 108,-	Pacific War	FL 119,-	Underworld II	FL 129,-
Elf	FL 89,-	Patriot 386/4Mb/SVGA	o.A.	Utopia	FL 98,-
ElviraII UK-FL 129,- NL-FL 139,-		Planet's Edge	FL 129,-	V for Victory	FL 108,-
Eric the Unready	FL 108,-	The Perfect General	FL 139,-	V for Victory II	FL 108,-
Eternam	FL 119,-	Greatest Battles	FL 89,-	Vengeance of Excalibur	FL 119,-
Eye of the Beholder II	FL 108,-	Pictionary	FL 49,-	Willy Beamish	FL 129,-
Falcon 3.0	FL 139,-	Police Quest III	FL 129,-	WC I: Secret Miss. 1+2	FL 69,-
Operation Fighting Tiger	FL 79,-	Populous	FL 49,-	Wing Commander II	FL 129,-
F-117A Nighthawk	FL 129,-	Populous II	FL 119,-	Speech Acc. Disk	FL 59,-
F-15 Strike Eagle III	FL 129,-	PowerMonger	FL 108,-	Spec. Operat. I, II &	FL 69,-
F-19 Stealth Classic	FL 69,-	Prince of Persia	FL 59,-	Wizardry V	FL 89,-
Formula One GrandPrix	FL 129,-	Quest for Glory III	FL 129,-	Wolfpack	FL 69,-
Gods	FL 108,-	Prophecy o/t Shadow	FL 108,-	Wrath o/t Demon	FL 108,-
Great Naval Battles	FL 119,-	Push Over	FL 98,-	X-Wing	o.A.
Gr. Nav. Super Ships	FL 59,-	Railroad Tycoon Classic	FL 69,-	** Diverse CD-ROM in voorraad **	

Dit is een deel van de producten die op voorraad zijn. De prijzen zijn onder voorbehoud, INCL. BTW EN VERZENDING (geen verborgen kosten).

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 bij binnenkomst verwerkt en via PTT (24-uurs verzending) 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. Informatie wanneer een bepaald pakket op voorraad is, GEEN PUNT.

COMPUTER THUIS

Postbus 1376 - 1300 BJ Almere

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

Sherlock version 1.1

a game of logic and deduction

Een fantastisch en origineel spel, waarin je door logisch nadenken, deductie en eliminatie van onmogelijkheden tot een goede oplossing moet komen.

De naam van het programma werd uiteraard ontleend aan de detective Sherlock Holmes die in de boeken altijd zo kunstig de juiste conclusies kan trekken door te deduceren en reduceren. En dat is precies waar het bij dit programma ook om gaat.

Het spel heeft helemaal niets te maken met de bekende computer-adventures.

Het is een uitermate uitdagend denkspel dat duizenden spelers al volledig in de ban heeft.

Het spel doet denken aan de Logikwis puzzels waarin je een aantal feiten voorgeschoteld krijgt die je met elkaar in verband moet brengen.

Het speelbord beslaat uit 6x6 vakken die elk met een figuurtje gevuld moeten worden.

Er moeten zes personages, zes huisjes, zes cijfers, zes vruchten, zes verkeersborden en zes letters een plaatsje krijgen.

Welk figuur op welke plaats moet komen, weet je natuurlijk in het begin nog niet.

Je krijgt echter verschillende aanwijzingen om daar achter te komen.

Van sommige figuren wordt vermeld dat deze boven of onder een bepaald ander figuur moeten komen te staan.

Van een aantal wordt opgegeven naast welke andere die gezet moet worden.

Het is ook mogelijk dat gemeld wordt dat een bepaald figuur juist niet ergens naast of onder mag komen.

En soms wordt zelfs al een opgave verstrekt van de juiste plaats.

Aan de hand van de gegeven aanwijzingen moet je dan elk figuur op de juiste plaats zien te krijgen.

Het klinkt ingewikkeld, maar door echt logisch te redeneren en vooral door het uitsluiten van wat niet mogelijk is, blijft uiteindelijk het goede figuurtje op de goede plaats als enige mogelijkheid over.

Als je het spel voor je op het beeldscherm ziet, is het heel makkelijk te begrijpen.

Het voordeel boven het spelen uit een puzzelboekje is bovendien dat in elk vak alle mogelijkheden op het scherm worden getoond.

Als je beredeneerd hebt dat iets niet mogelijk is, dan haal je dat gewoon weg (met je muis), zodat je op een bepaald moment vanzelf de enig juiste oplossing ziet.

De kans bestaat natuurlijk dat je het op een bepaald moment helemaal niet meer ziet zitten.

Het programma is dan in staat om je, compleet met de gevolgde redenering, weer verder te helpen.

Die hint-functie is trouwens ook erg makkelijk als je het spel voor de eerste keer speelt.

Je krijgt dan heel snel in de gaten op wat voor manier je tot een bepaalde conclusie kunt komen.

Voor vrijwel alle spelers die wij het programma voor een test verstrekten, is dit programma een absolute topper.

Als je er niet tegenop ziet om je hersens eens flink aan het werk te zetten, dan mag dit programma beslist niet in je software collectie ontbreken.

Maar houd wel in de gaten dat we niet aansprakelijk zijn voor een tekort aan nachtrust, een stijging van oneigenlijk ziekte-verzuim, echtelijke ruzies, verwaarlozing van werk en ga zo maar door.

En daar komt dan nog bij dat je de komende eeuw met het spel bezig kunt blijven, want dit onderhoudende unieke shareware programma bevat maar liefst 65.536 verschillende uitdagende puzzels!

Je hebt wel een computer met een EGA of VGA kaart en een mouse nodig om Sherlock 1.1 te kunnen spelen.

Sherlock is leverbaar op 5.25" en op 3.5" formaat.

En ook de prijs kan de aanschaf van het programma niet in de weg staan:

f 10,00

**Ook dit jaar weer
leverbaar**

Fiscus 93

**Het eenvoudige
belastingprogramma
voor MSX en MSX-2
computers**

**De MSX1 en MSX-2 versie
staan allebei op
dezelfde diskette**

**En de prijs is weer
belachelijk laag**

f 14,95

Bel 036-533 8765 voor bestellingen

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

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

**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.