

# SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-,  
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN

PC (MS-DOS / Macintosh) / Amiga  
CD-ROM / CD-I



VERSCHIJNT 6x PER JAAR

NOVEMBER / DECEMBER 1995

FL. 7,95 / Bfr. 155

# GIDS

NR. 34

Dit is handig!  
**SFX** Programmeerbare joypad

Sony  
PlayStation

MicroProse vecht terug!

"Beste tankslag tot op heden"

**1944 ACROSS THE RHINE**

Een schitterende reis in de tijd:

The Journeyman Project 2

**BURIED IN TIME**

1995 sluit fraai af:

**THUNDERSCAPE**

**NEW HORIZONS**

**MECHWARRIOR 2**

**FLIGHT UNLIMITED**

**PHANTASMAGORIA**

**PANIC IN THE PARK**

**TERMINAL VELOCITY**

**DR. DRAGO'S MADCAP CHASE**

**THE SCROLL**

**APACHE  
LONGBOW**

**MEGAPAK 3**

Beste verzamelpakket 1995

Slapeloze nachten

**COMMAND  
&  
CONQUER**

RPG + STRATEGIE  
VOOR DE DUIZENDPOOT:

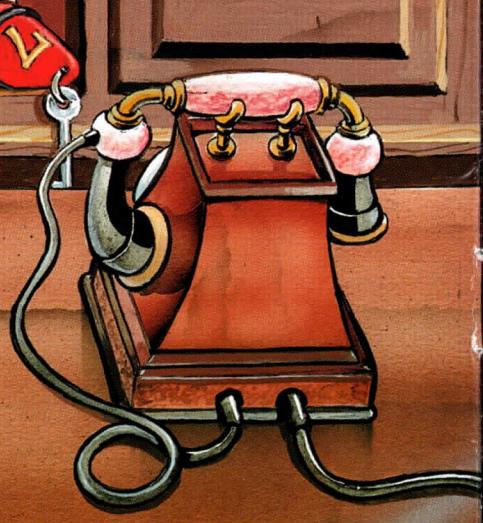
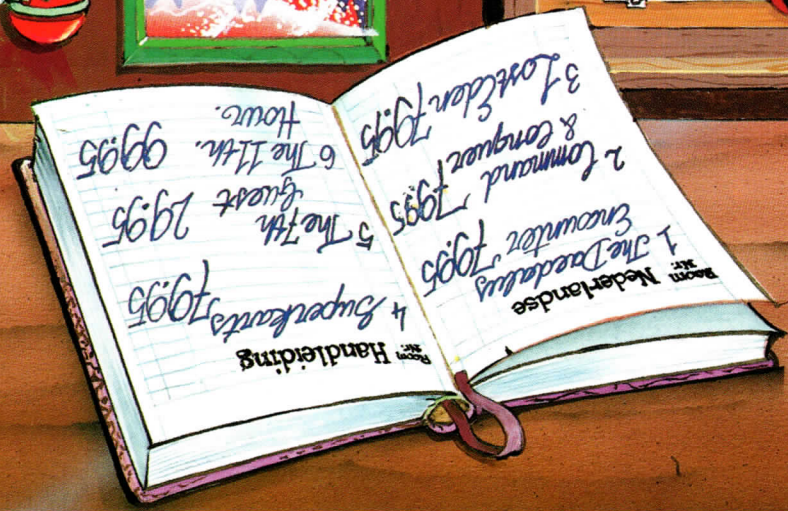
**LORDS OF  
MIDNIGHT**



# HOTEL



English  
Spoken  
Nederlands  
Geschreven



**HomeSoft** Thuis op uw Computer

Küppersweg 63 • 2031 EB Haarlem • Tel. 023-5311241 • Fax 023-5318488 • Helpdesk 023-5420575



Software Gids nr. 34 november/december 1995  
 Nummer 35 verschijnt begin januari 1996

**COLOFON**

De Software Gids is een uitgave van:

**Uitgeverij Herps,**  
 Postbus 516,  
 8200 AM LELYSTAD.  
 TEL: 0320-247218  
 (werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)  
 FAX: 0320-247221

**E-MAIL:**

**CompuServe: 100432,2332**  
**Internet: 100432,2332&COMPUSERVE.COM**

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. 0320-247218

**Aan dit nummer werkten o.a. mee:**

Jocelyn.  
 Douwe Bergsma.  
 Frank Buurman.  
 Henk Riemersma.  
 Peter Postma.  
 Erik Sonnega.  
 Steven Kraal.  
 Martijn van Gessel.  
 Arjan Dasselaar.

**Commerciële advertenties, incl.abonnementen e.d.:**

**José Herps**  
 Tel. 0320-247218

**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 DISK**

DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLKEEP	15
MICRO MACHINES 2	17
PINBALL MANIA	3
PLAYER MANAGER 2	32
TERMINAL VELOCITY	22

**PC CD-ROM**

APACHE LONGBOW	44
ASTERIX DE UITDAGING VAN CAESAR	39
BATTLE BEASTS	27
BLOODWINGS	28
BURIED IN TIME	35
CELEBRITY POKER	7
CIVIL WAR	26
COMBAT AIR PATROL	17
COMMAND & CONQUER	42
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	16
DRUG WARS	36
DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLKEEP	15
EXTRACTORS	6
FLIGHT UNLIMITED	24
GADGET	6
LORDS OF MIDNIGHT	33
MARCO POLO	20
MECHWARRIOR 2	18
MICRO MACHINES 2	17
MIRAGE: YOU AGAINST YOUR IMAGINATION	14
NEW HORIZONS	21
PANIC IN THE PARK	30
PHANTASMAGORIA	31
PICTURE PERFECT GOLF	27
PINBALL MANIA FOR WINDOWS	3
PITFALL	37
PLAYER MANAGER 2	32
PROTOTYPE	17
PYRO TECHNICA	7
SCREAMBALL	3
SCROLL (THE)	38
STAR TREK OMNIPEDIA	27
SYSTEM SHOCK ENHANCED CD-ROM VERSIE	43
TERMINAL VELOCITY	22
THUNDERSCAPE	40
TONY LA RUSSA BASEBALL 3	25
WARPLANES	23

**SHAREWARE**

ACTION GAMES, ADVENTURE GAMES, ARCADE GAMES, RENO 3, SCHACH DEM PC, SPORT GAMES	13
---	----

**VERZAMEL, UPDATE, ETC.**

JAM PAK	13
MORDOR, WHITE LABEL	19
5FT. 10 PAK 4, LUCAS ARTS ARCHIVES VOL.1, MEGAPAK 3, OUTPOST, ULTIMATE FANTASY	5

**AMIGA**

EXTRACTORS (CD-32)	6
PLAYER MANAGER 2	32

**MACINTOSH**

BURIED IN TIME	35
DRUG WARS	36
MIRAGE: YOU AGAINST YOUR IMAGINATION	14
STAR TREK OMNIPEDIA	27
WARPLANES	23

**CD-I**

FLASHBACK	39
STRIP POKER LIVE	39

**SONY PLAYSTATION**

SONY PLAYSTATION CONSOLE	46
BATTLE ARENA TOSHINDEN	47
STREET FIGHTER THE MOVIE	48
RIDGE RACER	48
WIPEOUT	48

**OPLOSSINGEN en TIPS**

BRAINSTORM: LEVELCODES	53
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN: OPLOSSING	54
SPACE QUEST 6: OPLOSSING	52

**DIVERSEN**

MINI GIDS	55
SFX PROGRAMMEERBARE JOYPAD	4
SPELEN MET WINDOWS 95	37

## VOORWOORD

### PRIJSVERHOOGING

Sinds Software Gids nr.1 (mei 1990) is de prijs van ons blad onveranderd gebleven. Ondanks betere papierkwaliteit en meer full-color pagina's is dit gelukt door minder werk uit te besteden, het zoeken naar goedkopere drukkers en het werven van meer adverteerders. Nu gaan de papierprijzen fiks omhoog en worden nog enkele andere tarieven verhoogd, zodat ook wij niet ontkomen aan een prijsverhoging, want na 5 jaar is de rek eruit. Helaas zorgt tevens de steeds slechtere kwaliteit van de software voor een groeiende kostenpost door het verzamelen van patches, updates, e.d., die steeds vaker nodig blijken om een gedegen verslag te kunnen vervaardigen.

Vanaf januari 1996 gaat ons blad in de winkel FL. 8,95 kosten en wordt de abonnementsprijs FL. 47,95 (Bfr. 1200).

Papierprijzen zijn aan schommelingen onderhevig (soms erg sterk, zoals nu) en mochten deze prijzen t.z.t. weer wat zakken, dan zullen we het prijsverschil compenseren door het aantal kleurenpagina's uit te breiden.

### WINDOWS 95

We hadden zo gehoopt dat het allemaal waar was wat we op de persbijeenkomsten hadden gehoord, maar helaas lag bij mij Windows 95 na een paar dagen prutsen in de kast, want:

Ik kon geen postscript files meer vervaardigen voor onze fotozetter, want de files die onder Windows 95 werden aangemaakt zaten vol foutmeldingen.

Onze grafische kaarten werden herkend, maar waren niet bruikbaar in de resoluties die wij gebruiken voor de pagina-opmaak, omdat Win95 de originele drivers verving door eigen (veel slechtere) drivers.

Eén van onze grafische programma's werkte niet meer. We hadden problemen met de Syquest removable hard-disks.

Ons Lantastic netwerk was onbekend.

Hewlett Packard scanners zijn bij Microsoft onbekend, maar onze scanner werkte wel na eigenhandig aanpassen van de AUTOEXEC.BAT en CONFIG.SYS, iets waarvan beloofd was dat dit tot het verleden zou behoren.

De meeste programma's die EMS-geheugen nodig hadden weigerden alle diensten.

Dat was weer dikke pret met Microsoft.

Wat spelsoftware betreft kunnen we melden dat veel spellen die EMS-geheugen nodig hebben slechts met moeite werken.

Windows 3.1 spellen die reeds geïnstalleerd waren werkten meestal wel, maar toen Windows 95 eenmaal de baas was werd het vrijwel onmogelijk een Windows 3.1 spel te installeren; althans niet op de gebruiksvriendelijke manier die Microsoft beloofd had.

Wat MS-DOS spellen betreft is het allemaal nog ingewikkelder geworden. Zo kwamen we spellen tegen, die onder MS-DOS op al onze computers werkten en opeens onder Win95 niet meer op alle systemen werkten en, omgekeerd, kon een spel dat eerder onder MS-DOS niet werkte, ineens onder Win95 op sommige systemen wel werken. Onze joysticks zijn ook allemaal onbruikbaar geworden.

De gewone gebruiker, met een heel gangbaar geluidskaartje, een doorsnee printer, standaard instellingen en vooral weinig 'oude' software zal heel leuk kunnen werken met dit nieuwe systeem, maar als je wat afwijkt van wat Microsoft gangbaar vindt en veel spellen hebt liggen, gaat het mis.

Ik draai voorlopig nog onder Windows 3.1 en DOS en wacht op patches, updates, nieuwe drivers en Windows 2000.

Hopelijk hebben jullie wat minder problemen.

**Alfred.**

---

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

Een abonnement m.i.v. januari 1996 (Software Gids nummer 35) tot eind 1996 is verkrijgbaar door FL.47,95 over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: BFR. 1200,- op rekeningnummer 235-0430464-87 van de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM te Lelystad.

---



### ABONNEMENT

**BON**

Ja, ik wil graag een abonnement op de **SOFTWARE GIDS** m.i.v. januari 1996 t/m eind 1996 voor FL. 47,95

Naam: \_\_\_\_\_

Adres: \_\_\_\_\_

Postcode: \_\_\_\_\_

Woonplaats: \_\_\_\_\_

\* 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.  
Girovertellers: adres vermelden!!!

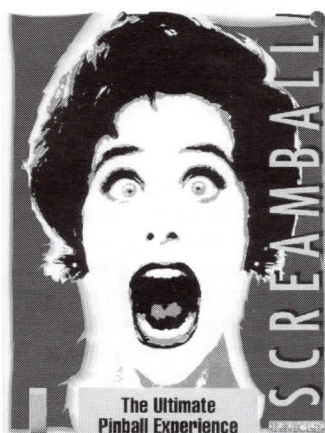
\* Doorhalen wat niet van toepassing is.

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

Int. Tel: 0320-247218. Fax: 0320-247221.

# THE ULTIMATE PINBALL MISERY EXPERIENCE

Dit had een aardig verhaaltje moeten worden, waarin 3 flipperkasten voor de PC nader bekeken zouden worden. Vrijwel tegelijkertijd kregen we namelijk PINBALL MANIA, PINBALL MANIA FOR WINDOWS en SCREAMBALL op de redaktietafel en dan is het makkelijk om 3 pakketten gezamenlijk op een pagina te plaatsen en evt. beeld, geluid en spelkwaliteit te vergelijken. Helaas, niets van dit alles. 1 pakket werkt in het geheel niet, een tweede pakket werkt slechts gedeeltelijk en de derde doos bevat software, die al eerder is uitgebracht.



## SCREAMBALL

**Softwarehuis:** Teeny Weeny Games.

**Min. 80486SX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive.**

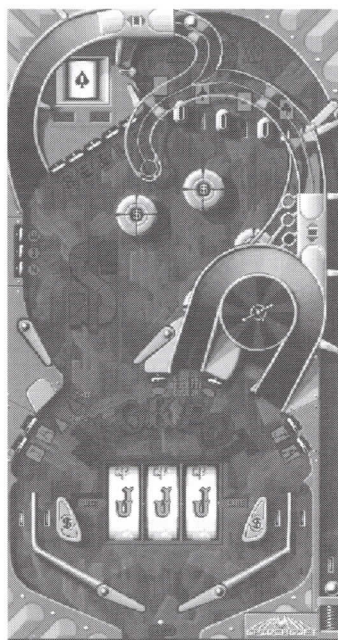
**Aantal spelers:** 1-12.

**Sound Blaster en compatibles.**

**Richtprijs:** FL. 79,95

**Aanbevolen:** 80486DX/33Mhz. of sneller, 8Mb. geheugen, double speed CD-ROM drive.

"THE ULTIMATE PINBALL EXPERIENCE" staat op de doos. Nu, een unieke ervaring was het!! We hebben op 3 computers geprobeerd het programma te installeren en steeds werden we geconfronteerd met een rits foutmeldingen. Uiteindelijk zijn we maar eens in het installatieprogramma gedoken (versie 0.5, zijn ze soms nog niet



klaar?) en ja hoor, daar zat de fout. Dit programma is dus niet te gebruiken zolang er geen patch wordt uitgebracht, want de installatieprocedure gaat ervan uit dat het spel op de CD-ROM geïnstalleerd moet worden. We hebben de flipperkasten wel even bekeken door het installatieprogramma op de harddisk te zetten en het te 'herschrijven', maar dat kan toch echt niet de bedoeling zijn. Wat we gezien hebben was goed in alle opzichten. Goede balsimulatie, goed geluid en veel spelopties, maar in vergelijking met de concurrenten heeft dit spel niets meer te bieden dan b.v. EPIC PINBALL of PINBALL FANTASIES al heeft. De laatste 2 kunnen echter gewoon geïnstalleerd worden.

Onze lezers weten inmiddels wel dat we zeer alert zijn op fouten in de software, hier uitgebreid over schrijven, en de meesten wachten dan ook op een recensie van ons voor ze een nieuw pakket aanschaffen. We zitten er dus helemaal niet mee als een produkt kuren vertoont. Dit bezorgt ons weer nieuwe lezers en abonnees. Een produkt dat echter in het geheel niet kan werken, ongeacht de configuratie, is natuurlijk wel heel erg vreemd. Het softwarehuis, de distributeur in Engeland, de verspreider in Nederland? Heeft niemand iets in de gaten? Als we in de documentatie kijken zien we dat Rich Carless, Andrew Elwell en Chris Dolman het programma voor U.S.GOLD hebben getest. Geef mij die baan; die hebben echt niets uitgevoerd, en dat geldt ook voor de testers van de volgende flipperkasten.....

## PINBALL MANIA FOR WINDOWS

**Softwarehuis:** 21 Century. **Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, (S)VGA, harddisk, CD-ROM drive.**

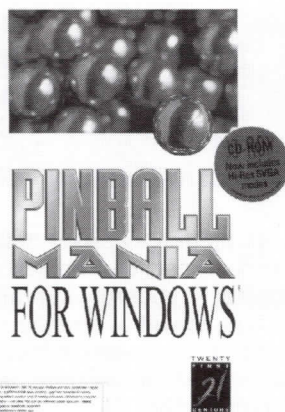
**Keyboard/muis.**

**Aantal spelers:** 1-8.

**PC-speaker, Windows compatible geluidskaarten.**

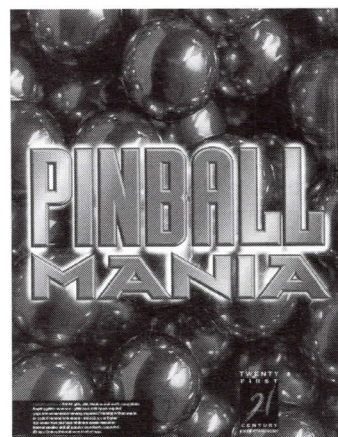
**Richtprijs:** FL. 89,=

Deze Windows versie is wat kasten en spel betreft gelijk aan



PINBALL MANIA dat hieronder is beschreven. Deze Windows-versie is echter uitgebreid met 3 nieuwe resoluties: 640x480, 800x600 en 1024x768. Het installeren onder Windows is een fluitje van een cent en dat is verdacht! Ja hoor, als we kasten willen opstarten krijgen we een foutmelding dat we te weinig geheugen hebben. De documentatie meldt echter dat 405Kb. geheugen voldoende is als het spel zonder geluid draait en 512Kb. als je ook geluid en muziek wilt. Welnu, we hebben 580Kb. dus dat zou genoeg moeten zijn. Nee, en 610Kb. op een andere machine geeft dezelfde foutmeldingen. Drivers weghalen en andere bekende foefjes hebben geen invloed, de software blijft zeuren om meer. In de documentatie staat verder niets en ook op de CD is niets te vinden.

Door stom toeval kregen we de CD-ROM toch aan de praat. Omdat we voor een DOS programma EMS geheugen nodig hadden en met deze instelling Windows hadden opgestart wilde het programma wel werken. Helaas kregen we toen andere problemen. De 2 resoluties (320x240 en 320x350), die de DOS versie ook gebruikt, doen het uitstekend. Zodra je echter overschakelt naar een hogere resolutie is het uit met de pret. Op een Pentium loopt het spel dan dusdanig snel dat je de bal niet ziet en de flippers niet ziet bewegen. Op een 80486DX/2 Localbus kregen we hetzelfde resultaat. Pas op een 'oude' 80486DX/33Mhz. konden we iets zien, maar was spelen nog



steeds niet mogelijk. De bal was dan wel zichtbaar en de flippers konden bewogen worden, maar de bal stuitte nergens en zakte binnen enkele seconden naar beneden tussen de flippers. Hier is dus ook iets goed mis mee!

## PINBALL MANIA

**Softwarehuis:** 21 Century. **Min. 80386DX/33Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0+, (S)VGA, hard-disk, CD-ROM drive.**  
**Aantal spelers:** 1-8.  
**Diskettes:** 3.5"HD.  
**PC-speaker, Sound Blaster en compatibles.**  
**Richtprijs:** FL. 89,=

Laten we voorop stellen dat dit pakket alleen interessant is als je geen CD-ROM hebt. Je krijgt dan 4 heel goede flipperkasten in 2 resoluties (320x240 en 320x350) met goed geluid (zie Software Gids nr. 32).

Bezitters van een CD-ROM zijn veel beter af, want in Software Gids nr. 32 beschreven we de CD "PINBALL FANTASIES DELUXE" en op deze CD staan de 4 kasten van deze disketteversie plus 4 eerdere kasten van dit softwarehuis in een verbeterde uitvoering. Deze CD, met 8 kasten, kost slechts FL. 10,= meer dan deze diskette. Had dit pakket voor een tientje meer ook niet alle 8 kasten kunnen bevatten? Nu zit er slechts één diskette in de doos. 1 of 2 diskettes meer en je had alle kasten compleet gehad.

<b>BEELD:</b>	9
<b>GELUID:</b>	8
<b>SPELKWALITEIT:</b>	8
<b>DOCUMENTATIE:</b>	8
<b>PRIJS:</b>	5

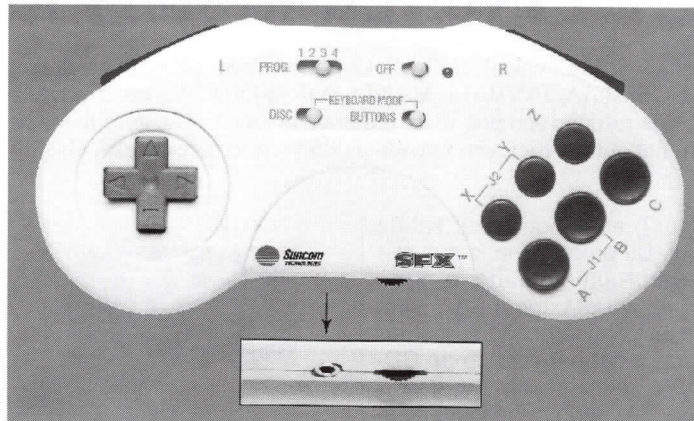
# SFX

Bij de naam SFX denk je misschien aan een flight simulator of een science-fiction achtig aktiespel, maar het gaat hier om een programmeerbare joystick. Om volledig te zijn: "PC Joypad with Keyboard Emulation Option". Nu heb ik al enkele programmeerbare joysticks en een programmeerbaar keyboard in handen gehad en gezien de ervaringen met het programmeren, upgraden van software of vervangen van chips was ik bij voorbaat niet bijster enthousiast. Ik keek dan ook vreemd op toen bleek dat de doos slechts een joystick, een handleiding en een CD met een tiental spellen bevatte. Geen software, geen batterijen, wel een kluwen snoeren en connectors. Het aansluiten was een rampje, daarover straks meer, maar de eenvoud waarmee vrijwel alle (aktie)spellen gespeeld konden worden was een genot!

## PROGRAMMEREN

De joystick is vrijwel gelijk aan de stuurapparaten zoals die bij de 3DO of SEGA SATURN spelcomputers worden geleverd. Uiterlijk lijkt hij ook op de Gravis Joypad voor de PC, maar er zitten meer knoppen op. Net als alle joypads dus een cursor en 2 vuurknoppen (A en B). Met deze cursor en de 2 'buttons' kun je elk spel spelen, dat met een standaard joystick bestuurd kan worden. Verder heeft het apparaat nog 6 toetsen, en daar zit 'm nou net de lol. Zodra een spel meer dan 2 vuurknoppen gebruikt, moet je altijd gebruik maken van toetsen op het keyboard, of combinaties van cursor + vuurknop. Bij HERETIC, DOOM, e.d. spellen heb je b.v. de spatiebalk nodig om deuren te openen en bij vechtspelellen moet je speciale effecten activeren met het toetsenbord of met combinaties op de joystick.

Bij deze SFX behoort dit allemaal tot het verleden, zolang een spel tenminste niet meer dan 8 toetsen nodig heeft. Dit apparaat wordt namelijk zowel op de joystickpoort als op de keyboardconnector (5-pins DIN) aangesloten. Heel eenvoudig kunnen we nu een toets van het toetsenbord 'verbinden' met een knop op de joystick.



Druk op de gewenste button van de joystick, druk op de toets van het keyboard waarvan je de functie wilt overnemen en klaar is Kees. Wil je b.v. de spatiebalkfunctie onder de z-button en de CTRL-toets functie onder de c-button, dan kun je deze functies binnen enkele seconden door de joystick laten overnemen. Het programmeren stelt dus zeer weinig voor. Omdat je -buiten de cursor- 8 knoppen op de joystick hebt kun je bij actieflightsims, zoals WING COMMANDER, de meest gebruikte toetsen van het keyboard (zoals wapenselectie, navigatiescherm, communicatie e.d.) makkelijk op de joystick kwijt. Maar het wordt nog leuker als blijkt dat de 'vaste' toetsen (cursor en beide vuurknoppen) ook programmeerbaar zijn. Spellen die alleen met het toetsenbord werken, zoals b.v. MICRO MACHINES, en die voor de besturing b.v. gebruikmaken van de a- s- w- en z-toets voor de besturing kun je ook overzetten, en wel naar de cursor van het apparaat, zodat het geknoei met besturing van lettertoetsen eveneens tot het verleden behoort.

## PROGRAMMA'S

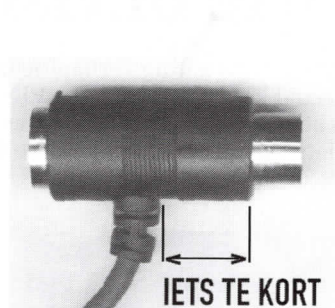
Doordat de joystick ook met de keyboardconnector is verbonden beschikt het apparaat over voedingsspanning. De 'programma's' die je opgeeft worden in een EPROM gezet, die door deze werkspanning geactiveerd is en deze EPROM bewaart deze gegevens, ook als de joystick niet aangesloten is. Een batterij is dus niet nodig. Via een klein schakelaartje kunnen 4 programma's in de chip gezet worden. Zet je onder programma nr. 1 de gangbare cursorbesturing en toetsen, dan heb je 3 programma's over voor spellen, die afwijkende

toetsen gebruiken en je moet wel erg veel verschillende spellen gebruiken wil je daaraan niet voldoende hebben. Gebeurt het toch dat een spel totaal andere toetsen gebruikt, dan staan deze functies binnen enkele seconden in één van de 4 programma's.

Dit programmeerbaar zijn heeft nog een voordeel. Wil je de cursor met je rechterduim gebruiken dan keer je het apparaat gewoon om en programmeert de cursor aan de hand van de cursortoetsen op het toetsenbord; zowel links- als rechtshandigen kunnen dus het apparaat naar hun hand zetten. Op het apparaat zit ook een aansluiting voor de koptelefoonuitgang van de geluidskaart. Sluit je deze aan op de geluidskaart, dan kun je een koptelefoon in de connector op de joystick steken en met een volumeknop (ook op de joystick) de geluidssterkte regelen. Dit kan makkelijk zijn als je gebruik maakt van een koptelefoontje met een kort snoer, en is uiteraard heel handig omdat je voor het instellen van het geluid niet langer op de achterkant van je computer naar het wielletje van de volumeregeling hoeft te zoeken of als je geluidskaart helemaal geen volumeregeling heeft.

## MADE IN TAIWAN

Het apparaat wordt op de markt gebracht door de firma Suncom Technologies en is gemaakt in Taiwan. Ze hebben een handig stukje electronica ontworpen, maar zijn zeer ondoordacht geweest bij de uitvoering als we naar de hardware kijken. Zondermeer konden we het apparaat namelijk op geen van onze computers aansluiten. De gameport-connector is nogal grof uitgevoerd en wilde bij ons niet passen op een



gameport, die dicht bij de rand van een slot was geplaatst. De connector was gewoon iets te breed; een probleem dat we hier al eerder hadden met een joystick. We hebben dit opgelost door een stukje van de kunststof rand van de connector weg te snijden.

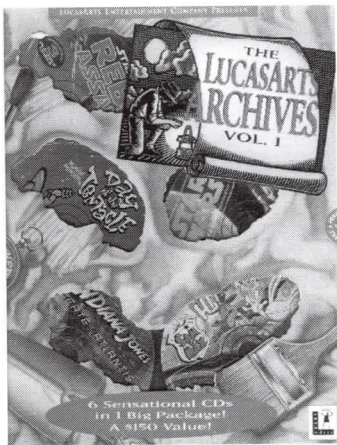
Ronduit dom is de constructie van de keyboardconnector. Het snoer komt uit de zijkant van de verloopplug en bij al onze computers bleek het overgebleven stuk gewoon te kort om goed in de keyboardconnector te kunnen passen. Wij hebben dit opgelost met een keyboardverlengsnoer (kosten FL. 9,95 ex. BTW) maar je kunt natuurlijk ook een klein stukje uit de kast wegfrezen, zodat ook het snoertje door het gat past; al moet je hierbij oppassen dat er geen aluminiumresten in de computer terecht komen.

## KONKLUSIE

De SFX joystick kost FL. 79,95 en voor dat bedrag worden vrijwel alle spelproblemen opgelost. Het extra tientje voor het verlengsnoer hadden we graag over voor dit leuke speeltje. Onze computers hebben nu een SFX en dat werkt voortreffelijk. Geen geknoei meer met lettertoetsen om iets te besturen, geen zoekwerk meer naar toetsen op het keyboard voor het activeren van extra functies. Verder geen software, dus niks installeren, maar wel een CD-ROM met 12 shareware spellen van Apogee en ID Software waaronder DOOM, HERETIC, HOCUS POCUS, RAPTOR, WOLFENSTEIN 3D en nog een paar bekende titels. De joystick wordt vergezeld van een goede (Engelstalige) handleiding en een "Quick Programming Guide".

Aanrader voor elke spelfanaat, zeker als je veel actie- of racespellen speelt.

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



## LUCAS ARTS ARCHIVES VOL. 1

Softwarehuis: Lucas Arts.  
MS-DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+,  
VGA, CD-ROM drive.  
Richtprijs: FL. 89,-

De systeemeisen verschillen nogal per titel in dit verzamel-pakket. Wil je alle spellen probleemloos spelen, dan heb je een 80386DX/33Mhz. machine nodig. De 'SUPER SAMPLER' heeft een 486DX processor nodig. Dit verzamel-pakket bevat de volgende titels:

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS. Een grafisch adventure dat we beschreven in Software Gids nr. 15.

SAM & MAX HIT THE ROAD. Dit grafisch adventure staat in Gids nr. 23 en 26.

STAR WARS, REBEL ASSAULT. De recensie van dit vlieg/aktiespel staat in Gids nr. 23.

STAR WARS SCREEN ENTERTAINMENT. Deze titel is bedoeld voor de STAR WARS fans. Je krijgt screen-savers, digitale posters, animaties en clips van de films. Geen spel dus, wel leuk.

DAY OF THE TENTACLE. Dit grafisch adventure is beschreven in Software Gids nr. 21. Tot slot vinden we in de doos de SUPER SAMPLER. Op deze CD-ROM staan previews en demo's van FULL THROTTLE, DARK FORCES, THE DIG, REBEL ASSAULT 2 en TIE FIGHTER.

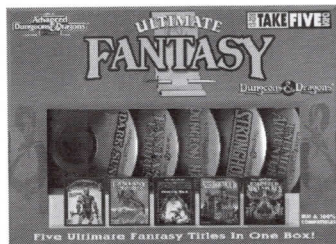
Voor de prijs kun je dit haast niet laten liggen, ware het niet dat de concurrentie moordend is en er nog veel leukere pakketten zijn.

Beschikbaar gesteld door D+S Software

## ULTIMATE FANTASY

Softwarehuis: S.S.I.  
Min. 80386DX/33Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive.  
Keyboard/joystick/muis.  
Sound Blaster en compatibles.  
Richtprijs: FL. 69,-

# VERZAMELPAKKETTEN



Ook hier verschillen in de configuraties, maar met deze systeemeisen zijn alle spellen goed te spelen. Net als het voorgaande pakket bevat ook deze doos 5 CD's, maar nu wel allemaal spellen, een nog lagere prijs en een geheel ander genre. Dit zijn de titels: DARK SUN. Zie Software Gids nr. 23.

FANTASY EMPIRES. Gerecenseerd in Gids nr. 24.

DUNGEON HACK. Zie Gids nr. 23.

STRONGHOLD. Beschreven in Software Gids nr. 22.

UNLIMITED ADVENTURES. Zie Gids nr. 20.

Allemaal ijzersterke titels voor de adventure liefhebbers die niet vies zijn van een vliegende strategie bij enkele titels.

Beschikbaar gesteld door D+S Software

## MEGAPAK 3

Softwarehuis: Mega Media.  
Min. 80486/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.21+,  
VGA, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.  
Sound Blaster en compatibles.  
Richtprijs: FL. 89,-

Enkele titels uit deze verzameling hebben Windows 3.1 nodig.

Het kan nog goedkoper! Voor nog geen negen tientjes krijg je bij Mega Media maar liefst 12 CD-ROM's. En wie nu denkt dat dit geflopte titels of shareware versies zijn heeft het mis. Bijna allemaal toppers! Ik zal ze weer even opsommen:

THE LEMMINGS CHRONICLES. The LEMMINGS in 3 nieuwe werelden.

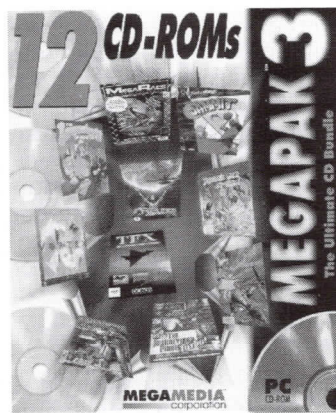
MEGARACE. Futuristisch race-spel. Zie Software Gids nr. 25.

TFX. Flightsimulator/aktiespel. Gerecenseerd in Gids nr. 24 en 25.

THE VORTEX. Zie Gids nr. 30 voor deze interactieve science-fiction film.

CYCLONES. De recensie van deze zeer goede DOOM-kloon van S.S.I. vind je in Software Gids nr. 32.

JAMMIT. Dit basketball spel hebben we nog niet eerder gezien, maar ondanks de specificaties voor een Macintosh machine werkt het onder MS-DOS.



DRAGON'S LAIR. Veel tekenfilm, snelle actie. Zie Software Gids nr. 28 voor de MPEG versie. Deze DOS-versie doet nauwelijks onder voor de MPEG-versie. Big fun!

NOVASTORM. Zie Gids nr. 30 voor de beschrijving van dit uitstekende vlieg/aktiespel, dat een 10 kreeg voor de spelkwaliteit. Ook nu is dit spel nog zeer goed.

REUNION. In Gids nr. 27 staat het verslag van dit zeer uitgebreide en lastige strategische adventure dat eveneens zeer goed werd beoordeeld met achten en negens.

THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO. De recensie kun je lezen in Software Gids nr. 24 en in nr. 30 kun je de update van de TURBO-versie terugvinden.

10 titels? Ja, want 1 spel (VORTEX) heeft 3 CD's nodig. Opvallend is dat vrijwel alle titels zeer recent zijn en dat het hier om vrijwel allemaal top-producten gaat. 2 of 3 OEM-versies kosten al meer!

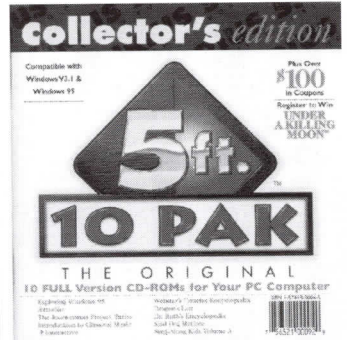
Aanrader!

Dit kun je echt niet laten liggen, want buiten de 10 schitterende spellen krijg je ook nog ruim 1 uur symfonische rock en disco-muziek.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

## OUTPOST

Geen verzamel-pakket, maar meer een aflevering van The Never Ending Story. In Software Gids nr. 27 beschreven we OUTPOST, een goed spel, dat echter niet compleet en vol bugs werd geleverd. Er zou een update volgen waarop we moesten wachten tot Software Gids nr. 33. Bijna een jaar! Toen schreven we dat je deze update kon inladen via CompuServe, maar wie een modem heeft kan dit natuurlijk ook bij één van de vele databanken zoals de BBS van Aljo, waar meer updates en patches te vinden zijn. Ook merkten we op dat Sierra 'vergeten' was de klan-ten over deze patch in te lichten en hier is de reden: OUTPOST is op-



## 5ft. 10 PAK COLLECTOR'S EDITION

Softwarehuis: Sirius Publishing.  
Min. 80486SX, min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.  
Keyboard/joystick/muis.  
Sound Blaster en compatibles.  
Richtprijs: FL. 79,-

Dit is nr. 4 in de serie van de 5ft. 10 reeks. Ook dit pakket bevat 10 CD's, maar, zoals gebruikelijk, in diverse genres. Op de CD's vinden we de volgende titels:

EXPLORING WINDOWS 95. Helaas, dit werkte bij ons niet.

SIRIUS NET. Software voor werken met Internet.

THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO. Zie vorige pakket.

INTRODUCING TO CLASSICAL MUSIC. Kennismaking met klassieke muziek en componisten.

INTERACTIVE. Programma rond Prince. Zie de recensie in Software Gids nr. 28

WEBSTER'S CONCISE ENCYCLOPEDIA. Naslagwerk.

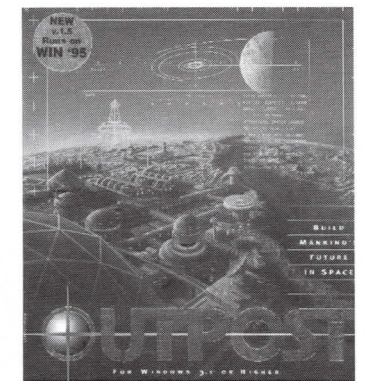
DRAGON'S LAIR. Zie vorig pakket.

Dr. RUTH ENCYCLOPEDIA. Tja.

MAD DOG McCREE. De eerste uit de serie interactieve films van American Laser games. Zie Software Gids nr. 22.

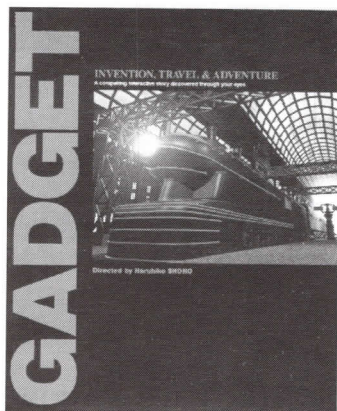
SING-ALONG KIDS VOLUME 3. Karaoke.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



nieuw uitgebracht, inclusief patch, voor de vette prijs van FL. 139,-.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



## GADGET

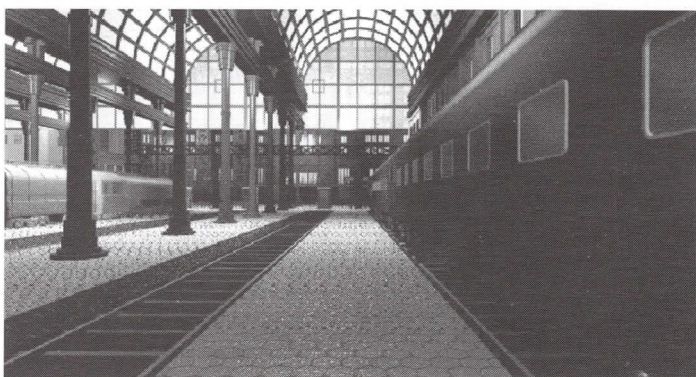
**Softwarehuis: Synergy Inc.**  
 Min. 80486/33Mhz., min. 8Mb.,  
 DOS 5.0+, MSCDEX 2.2+, Win-  
 dows 3.1 of 95, SVGA, hard-  
 disk, double speed CD-ROM  
 drive, muis.

**Aantal spelers: 1.**  
**Sound Blaster en compatibles.**  
**Richtprijs: FL. 149,-**



GADGET wordt geleverd in een belachelijk grote doos met als inhoud de cd in plastic doosje met daarin ook een zeer beknopte handleiding en registratiekaart. Installeren gaat probleemloos en er wordt slechts 3Mb. van je harddisk gebruikt. Het programma draait met 256 kleuren in een resolutie van 640x480. Na het installeren verschijnt er een programma-groep met 3 hoofdiconen: de eerste dient voor het opstarten, de tweede is een readme en met de laatste, handig, kun je het spel beginnen zonder openingscène.

Verantwoordelijk voor GADGET is een groep Japanners die inmiddels zijn sporen heeft verdiend op het gebied van interactieve spellen met titels zoals "Alice en L-Zone". Dit spel heeft eind '93 ook nog wat prijzen gewonnen.



Het karakter van het spel valt het best te omschrijven met de subtitel t.w. "Invention, travel and adventure". Deze 3 componenten geven weer wat je te wachten staat. Alles speelt zich af in een wereld waarin futuristische elementen zijn verweven met een nostalgie naar de jaren 20/30. Het sprekendst voorbeeld hiervan is o.a. één der treinen waarmee je gaat reizen, supermodern maar geleid door een stoomlocomotief. Ook kom je oude radio's tegen in een hypermoderne omgeving.

Jij bent de hoofdpersoon en je ontwaakt in een hotelkamer waar het verhaal begint. Een radiobERICHT vertelt je dat een komeet op de aarde afstevent. Je pakt je kamersleutel, je koffer wordt verwisseld en je gaat op zoek naar ene Slowslop. Deze hoge legerfunctionaris heeft een soort geheime dienst waar jij voor gaat werken. Volgens Slowslop weigert de regerende president, ene Orlovsky (altijd weer die Russische namen als het gaat om de slechterik), te erkennen dat die komeet de aarde zal vernietigen. Slowslop toont je een foto met enkele wetenschappers, die je zult moeten gaan zoeken. Zij zijn bezig met het ontwikkelen van een ruimteschip waarmee men de aarde tijdig zou kunnen verlaten. Tijdens je vorderingen zul je ontdekken dat alles erom draait 5 items bijeen te krijgen t.w. een soort verrekijker, een elektrische generator, een helium neon laser, een scanner en radium. Hiermee kan men het ruimteschip voltooiën, uitproberen en tenslotte in de productie gooien. Om dat allemaal te bereiken reis je o.a. met een mono-rail en een supersonische straaljager. Het einde is echter totaal anders dan je zult verwachten: zeker geen eind goed al goed!

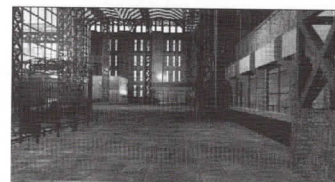
Het interactieve verhaal bestaat uit 2 componenten die elkaar telkens afwisselen. De ene keer bevind je je in een 3-D interactieve scène waar je invloed op uitoefent d.m.v. point-and-click:



je bestudeert je omgeving, verzamelt gegevens en items en voert gesprekken. De andere keer krijg je te maken met video-scènes, meestal in zwart-wit uitvoering, die je op je gemak kunt bewonderen.

De 3-D scènes zijn vrijwel geheel statisch van aard. De personen die je tegenkomt bewegen ook niet en komen erg onnatuurlijk over. Spraak blijft achterwege. Alhoewel de video-beelden zwart-wit zijn doet dat geen afbreuk aan het spel. Het past in de sfeer waarin het spel is opgebouwd. De muziek, ook gebruikt voor het realiseren van bepaalde geluidseffecten zoals de geluiden van een voortdenderende trein, is digitaal opgenomen. Ik zeg erbij dat je er gecharmeerd van moet zijn, bij mij ging regelmatig het geluidsvolume down.

Al met al is GADGET een aardig interactief spel te noemen waar grote zorg aan is besteed. Mooie plaatjes en beelden, maar het heeft toch niet dat in



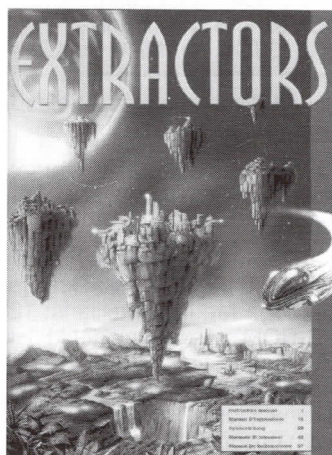
huis om het te rangschikken bij de toppers. Het komt allemaal wat saai over. In dit genre zijn PHANTASMAGORIA of DAEDALUS heel wat betere alternatieven. Het grootste minpunt is de spelkwaliteit, deze is nihil. Je hoeft totaal niet na te denken en een beetje speler speelt dit hele spel in ca. een middagje uit; met dit bedrag een heel duur middagje!

Gewoon op alles klikken wat je tegenkomt. Items gebruiken op de juiste plaats hoeft ook niet, dat gaat vol-automatisch. What a waste of money! Misschien alleen geschikt voor echte beginners in dit genre, maar dan nog zijn er betere titels aan te raden.

**Peter Postma.**

<b>BEELD:</b>	7
<b>GELUID:</b>	7
<b>SPELKWALITEIT:</b>	4
<b>DOCUMENTATIE:</b>	7
<b>PRIJS:</b>	3

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



## EXTRACTORS

**Softwarehuis: Millennium.**  
 Min. 80386/25Mhz., min. 4Mb.,  
 DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-  
 ROM drive, muis.

**Keyboard/muis.**  
**Aantal spelers: 1.**  
**Sound Blaster en compatibles.**  
**Richtprijs: FL. 89,95**

**Ook uitgebracht voor Amiga CD-32**

Als we het spel opstarten zien we fraaie videobeelden en animaties, ondersteund door muziek, geluidseffecten en spraak die allemaal rechtstreeks van de CD komen. Zodra echter het

spel zelf is begonnen bekruipt ons het 'dêjà-vu' gevoel, al is dit door de nieuwe verpakking, de nieuwe naam en het nieuwe intro niet meteen te plaatsen. Na wat snuffelwerk in voorgaande nummers komen we in Software Gids nr. 26 precies hetzelfde spel tegen: DIGGERS.

Het spel was toen prima, en deze 'enhanced' versie komt nog leuker over door de geheel nieuwe intro, maar het spel is vrijwel gelijk, al zijn de velden iets anders en beginnen we op een andere startlokatie.

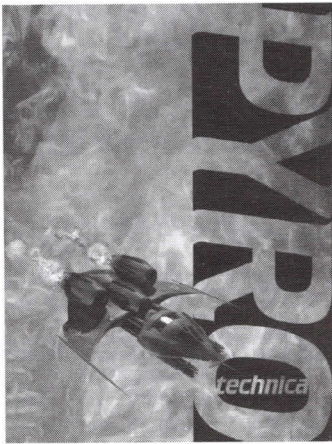
Voor wie DIGGERS kent, zal EXTRACTORS een tegenvaller zijn omdat de verschillen zeer gering zijn. Wie nieuwsgierig is geworden door de recensie in nr. 26 kan ik EXTRACTORS wel degelijk aanbevelen, want je krijgt op deze uitgebreide CD-ROM versie meer te zien en te horen dan bij het origineel.

**Alfred.**

<b>BEELD:</b>	8
<b>GELUID:</b>	8
<b>SPELKWALITEIT:</b>	8
<b>DOCUMENTATIE:</b>	8
<b>PRIJS:</b>	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





## PYRO TECHNICA

Softwarehuis: **Psygnosis**.  
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive.  
Keyboard/muis.  
Aantal spelers: 1.  
Roland, AdLib, Sound Blaster, Gravis Ultrasound.  
Richtprijs: FL. 79,-

Aanbevolen: 80486DX2/66Mhz., 8Mb., Soundblaster AWE32 of Gravis Ultrasound geluidskaart. Op de harddisk is 25Mb. ruimte nodig.  
De geluidskaart wordt volledig automatisch ingesteld. Op de redactie gaf de Sound Galaxy Pro alleen muziek.

Een wazig spel met een nog waziger verhaal. Alvorens we conclusies gaan trekken, beginnen we maar bij het begin.

Het is het jaar 2112. Jij bent een 'Netrunner' die gespecialiseerd is in het rondvliegen van gangenstelsels. Niet alleen je vliegkunsten moeten behoorlijk goed zijn, maar ook je schietresultaten moeten duidelijk inslaan. Het is de bedoeling om met je schip zonder brokken gangen door te vliegen en de daarbij tegengekomen kamers/splitsingen goed te bekijken om weer een andere gang in te vliegen. Red je kameraden en vernietig de lastige cyborgs. No rescue, no credits and... time is money.

We vliegen dus in een gang en fixeren ons op het middelpunt daarvan. Aanvallende cyborg toestellen kunnen we met verschillende ammo soorten, die we ter beschikking hebben, bestrijden. Het vliegen in deze gangen is beslist geen lolletje. Rechtdoor gaat wel, maar een bijna haakse bocht is niet te nemen. Mocht je een kamer binnenvliegen en een gang missen, dan heb je echt ellende. Door de vreemde grafische weergave weet je soms niet of je nu tegen een muur staat te bonken, of dat je denkt een gang te ontdekken. Vette frustraties krijg je ook nog als er opeens op je geschoten wordt, terwijl jij nog met je schip bezig bent de juiste ligging te vinden. Mijn kameraden heb ik in ieder geval nooit gezien en na ongeveer anderhalf uur rommelen blijkt dat ik totaal niet geschikt



ben om als netrunner mijn credits te verdienen. Hoe vaak ik m'n hersens al gestoten heb, niet normaal.

Er is echt haast niets te zien. Natuurlijk is er wel iets, maar dat bestaat uit niks anders dan iele blokjes of driehoeken tegen een zwarte achtergrond. Een vijandelijke cyborg ziet er niet echt slecht uit, maar om nou gelijk te brullen van: "jongens wat mooi"... nee, dat is het nu ook weer niet.

De muziek en de aktiegeluiden gaan wel, maar zijn ook niet van het kaliber dat we vandaag de dag gewend zijn. Het heeft wel een pittig kantje, maar toch. Geluiden en graphics zijn in volume en detail aan te passen. Het spel kan met meerdere spelers gespeeld worden, maar of je daar zin in hebt? Ik weet het niet.

## KONKLUSIE

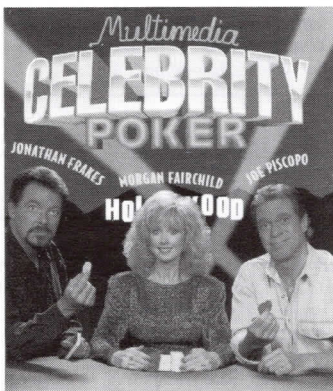
De soms moeilijke besturing en de eentonige grafische weergave van de gangen horen nu niet bepaald tot de hedendaagse hoogstandjes en zijn absoluut niet in overeenstemming met wat we in de teksten op de doos lezen. Het is gewoon erg margertjes en veel heb ik niet mogen beleven. Ok, de prijs ligt onder de 8 tientjes, maar daar kan ik héél wat beters voor krijgen in dit genre.

Alles bij elkaar is dit maar een wazig spel.

**Henk.**

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



## CELEBRITY POKER

Softwarehuis: **New World Computing**.  
Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1+, SVGA, hard-disk, double speed CD-ROM drive, muis.  
Aantal spelers: 1.  
Windows compatible geluidskaarten.  
Richtprijs: FL. 99,95

Aanbevolen: 8Mb. en een Localbus videokaart.



Celebrity betekent in het Nederlands 'beroemdheid', en in de film- en TV-wereld wordt er, meer algemeen, een bekend persoon mee bedoeld en dat laatste is precies wat dit spel te bieden heeft: 3 bekende filmspelers. Bij dit pokerspel speel je namelijk tegen Morgan Fairchild, Joe Piscopo en Jonathan 'Number 1' Frakes. Wie geen koude rillingen van genot over

de rug voelt lopen bij het horen van deze namen, hoeft dit pokerspel niet te kopen, want als spel heeft het programma niets meer te bieden dan andere pokerspellen voor de computer, die meestal ook nog goedkoper zijn, mits ze natuurlijk niet zijn voorzien van dames en heren die vrolijk uit de kleren gaan als ze een spel hebben verloren.

Jij houdt dus niet van strippoker

en bent fan van één of meer van deze helden van het witte doek. Dan krijg je een heel aardig pokerspel, waarbij de 3 tegenstanders zeer uitgebreid zijn gefilmd, zodat je pas na goed opletten in de gaten hebt dat ze soms in herhalingen vallen. Om het spel nog realistischer te maken kun je de tegenspelers een mopje laten tappen om het sfeertje te verhogen. Indien gewenst, kun je een achtergrondmuziekje (klassiek of rock) laten meedraaien.

Het programma kent 8 pokervarianten: Lo-Ball Seven Card Stud, Seven Card Stud, Five Card Stud, Five Card Stud Deuces Wild, Five Card Draw, Five Card Draw Jacks or Better To Open, Five Card Draw Deuces Wild en Lo-Ball Five Card Draw.

Een leuke variant.

**Alfred.**

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

## Nieuwe boeken



Het OS/2 Warp Handboek (f 69,95) • 10 Minute Guide to Uninstaller 3.0 (f 29) • More Tricks of the Game-Programming Gurus (f 95) • Using Turbo C++ 4.5 for Windows (f 79) • CA-Visual Objects - alles over de Windows-versie van Clipper (f 89) • Using Visual FoxPro 3 for Windows (f 79) • PC Combiкурс PerfectOffice (f 64,95) • Using ACT! (f 45) • Upgrading to AutoCAD Release 13 (f 59) • Inside AutoCAD Lite for Windows, Release 1 & 2 (f 79) • 3D Studio IPAS Plug-In Reference (f 99) • Het Ventura 5 Handboek (f 59,95) • Developing SQLWindows Applications (f 89) • POWERBUILDER 4.0 - Secrets of the PowerBuilder Masters (f 129) • The Complete Guide to Netware 4.1 (f 95) • Spelen met Descent (f 39,50) • Adobe Photoshop 3 Filters & Effects (f 89) • Kai's Power Tools - an illustrated guide (f 89) • The KPT Bryce Book (f 89) • Microsoft Sourcebook for the Help Desk - met CD-ROM (f 79) • Beginnen met NetScape (f 39,50) • Dubbelboek Internet, nu met Netscape! (f 34,50)

### Boeken Top 20

1	Windows 95 Resource Kit	MIC	95
2	Werken met Windows 95	SYB	69
3	Basiscursus Word 6 Windows NL	ACA	29,50
4	Basiscursus Windows 95 NL	ACA	29,50
5	Flight Simulator 5.1 Handboek	ACA	69
6	PC Combiкурс Office Pro	ACA	68
7	Excel 5 Windows Step by Step	MIC	65
8	Dubbelboek Windows 95	SYB	34,50
9	Basiscursus Excel 5 Windows NL	ACA	29,50
10	Werken met Office Pro 4.3	ACA	99,50
11	Delphi UNLEASHED	SAM	89
12	Werken met Windows 95 UK	ACA	59
13	Word 6 Windows Step by Step	MIC	65
14	Beginnen met Windows 95 NL	ACA	49
15	Cursusboek Excel 5 NL	ADD	29,95
16	Windows Interface Guidelines	MIC	65
17	Basiscursus Access 2.0 NL	ACA	29,50
18	Delphi Developer's Guide	SAM	95
19	Running Microsoft Windows 95	MIC	59
20	Mastering Windows NT Server 3.5	SYB	75

## Windows 95 boeken stromen binnen

MEER dan 450 nieuwe Windows 95-boeken zijn er aangekondigd voor dit jaar. Een groot aantal daarvan zal ook bij ons en onze dealers verkrijgbaar zijn. Hieronder een kleine selectie uit de titels die nu al verschenen zijn.

### Windows 95 boeken Nederlands

Basiscursus Windows 95 UK	29,50
Basiscursus Windows 95 NL	29,50
Beginnen met Windows 95 NL	49
Direkt Windows 95	49,50
Dubbelboek Windows 95	34,50
Werken met Windows 95	69
Windows 95 in 20 stappen	19

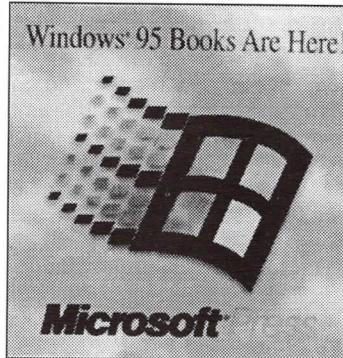
### Windows 95 boeken Engels

Microsoft Windows 95 Resource Kit, inclusief software	95
<i>Onmisbaar naslagwerk voor netwerk administrators en professionele computer-gebruikers. 1348 bladzijden.</i>	
Inside Windows 95	79
10 Minute Guide to Windows 95	29
BIG BASICS Book of Windows 95	45
Surviving Day 1 with Windows 95	20
Using Windows 95, Special Ed.	69
How to Use Windows 95	45
Programming Win 95 Unleashed	95
Microsoft Windows 95 Step by Step	65
<i>Quick and Easy Training incl 3.5"-disk</i>	
Using Office 7 for Windows 95	69
Using Excel 7 for Windows 95	69
Using Word 7 for Windows 95	69
PowerPoint for Windows 95, Step-by-step	65

## DELPHI boeken

De meest populaire Delphi-boeken:

Basiscursus Delphi	29,50
Delphi Programming Explorer	79
Using Delphi, Special Edition	65
Delphi UNLEASHED	89
Delphi Developer's Guide	95
Mastering Delphi	95
Developing Windows Applications Using Delphi	69



## Philips Media CD-ROM's bij CC

AIV NETWORK	99,95
Astérix - de uitdaging van Caesar	99,95
BURN:CYCLE	99,95
Nationale Spellingwedstrijd TROS	59,95
Syracuse Language Systems Taalcursus Engels, Frans of Spaans p.stuk	99,95
Time-Life Astrology	69,95
Cartoon Carnival - Hanna-Barbera	69,95
International Tennis Open NL	99,95
Prisoner of ICE Nederlands	99,95

### Software Top 10

1 Windows 95 NL Upgrade	CD	229
2 Windows 95 NL Upgrade	3.5"	229
3 Windows 95 UK Upgrade	CD	199
4 Microsoft Plus! UK for Win 95	CD	89
5 Microsoft Plus! NL for Win 95	CD	105
6 Linux Dev Res 4CD Aug 1995	CD	45
7 5 Ft. 10 Pak vol 4	CD	79
8 Encarta 1995 OEM	CD	89
9 WordPerfect 6.1 Windows CD	CD	279
10 A Brief History of Time	CD	99

### Spellen Top 10

1 Command & Conquer	CD	79
2 Microsoft Hawaii for FS 5.1	CD	49
3 Phantasmagoria	CD	119
4 NEED FOR SPEED	CD	119
5 Apache Longbow	CD	89
6 Microsoft Flight Simulator 5.1	CD	89
7 Star Trek NG Final Unity	CD	99
8 EUROPE I Scenery	CD	89
9 Marine Fighter for US Navy Figh.	CD	59
10 MYST	CD	99

## Nieuwe software



### Professioneel

DELPHI Starter Kit CD-ROM van Coriolis (f 99) • Microsoft Office for Windows 95 UK Excel 7.0, Word 7.0, PowerPoint 7.0 • Microsoft Works 4.0 UK for Windows 95 (199) • Sidekick 95 (f 169) • ECCO Pro 3.03 Information Manager for Windows 3.1 & 95 (f 369) • Euroglot Professional for Windows 2.0 - best geteste vertaalhulp (NL, Engels, Frans, Duits, Spaans, Italiaans, prijs per talenpaar, bijv NL/UK/NL f 579) • trueSpace 1.0, 3D Graphics (f 399) • Internet in a box 2.0 (f 299) • Linux 4CD August 95 (f 49) • Linux Toolbox August 95 (f 79) • System Commander 2.1 (f 199) • Norton Utilities NL voor Windows 95 Trade-Up (f 209) • idem Navigator (f 149)

### Thuis-software

Print Shop Deluxe Ensemble II for Windows 95 (f 279) • MEGAPAK 3 Ultimate CD Bundle (f 89) • Winnie the Pooh and the Honey Tree (f 119) • Auto Spectrum'95 CD - bij tot 1 juli 1995 (f 39,95) • VideoDirector Home for Windows met nieuwe (2 x Infrarood) kabel (f 149) • 3D Garden Designer 2 - BBC Gardener's World (f 79) • The BEER HUNTER - Interactive Guide to the Beer Renaissance (f 89) • Corel All-Movie Guide 90,000 movies and videos (f 99) • CARTOPEdia - World Reference Atlas van Dorling Kindersley (f 179) • CITYDISK CD-ROM 21 stadsplattegronden (f 119) Haute Cuisine 2.0 Windows CD (f 149) • Kid CAD 3D bouwen voor kinderen (f 89)

## Nieuwe spellen



Hocus Pocus (f 39) • The Last Bounty Hunter (f 129) • Primal Rage (f 99) • Championship Manager 2 (f 119) • Operation Europe (f 119) • SimCity 2000 CD Collection for Windows 95 (f 189) • Battle Beast for Windows 95 (f 99) • APACHE LONGBOW (f 89) • Hong Kong Scenery for FS 5.1. (f 49) • Outpost 1.5 (f 139) • Drug Wars, live motion picture action (f 79) • The Need for Speed (f 119) • BURN:CYCLE (f 99,95) • MARINE FIGHTERS Data Disk (CD) for US Navy Fighters (f 59) • GADGET CD interactive movie (f 149) • Panic in the Park (f 119) • DUST Tale of the Wired West (f 119) • Magic Carpet 2 (f 119)

## catalogus & CC-CD nr 4

Onze gratis najaar 1995 aanvullingscatalogus is uit en CC-CD nr. 4 (f 5,-) komt eind november. Je kunt ze met deze bon bestellen.

- Stuur mij de gratis 48 bladzijden najaar aanvullingsprijslijst  Ik bestel ook al CC-CD nr. 4 à f 5,- Volledige catalogus met zoekmogelijkheden, en uitvoerige artikelbeschrijvingen.

Naam \_\_\_\_\_

Adres \_\_\_\_\_



Software Gids

Stuur naar: **computercollectief**, Amstel 312, 1017 AP Amsterdam  
of fax naar 020 - 622 6668

Al onze artikelen zijn verkrijgbaar bij:

F10 Boeken en Software, Oosterkade 9, 9711 RS Groningen, tel 050 - 123451 — Martello's Software Centre, Zijlweg 59, 2013 DC Haarlem, tel 023 - 315505 — Computerwinkeltje Mechelen, M. Sabbestraat 39, Mechelen België, tel. 015 - 206645 fax: 015 - 207332 — Computerwinkeltje Brugge, Moerkerksesteenweg 241, Brugge, België, fax. 050 - 361655 of via een van de andere computercollectiefdealers in Nederland, waaronder onze winkel **computercollectief** — Amstel 312, 1017 AP Amsterdam — 's maandags gesloten fax postorders 020-6226 668 <http://www.noord.bart.nl/cc> Prijswijzigingen voorbehouden Alle prijzen zijn inclusief BTW

Nederlands distributeur voor o.a.: Apollo (BAO), Dynamix, Electronic Arts, Origin, Microsoft Press, Philips Media, Sierra, Software Toolworks, Mindscape en subLogic.

# OPLOSSINGEN EN TIPS VOOR PC/MACINTOSH/AMIGA SPELLEN

## HINTBOEK 1

32 pagina's oplossingen en tips uit Software Gids 1 t/m 10

### COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA 1, FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER N.Y., POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1, QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, BLACK CAULDRON.

### POKES en TIPS:

O.A.: ALIEN BREED, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK T/T 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, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING O/T BEACH, KING'S QUEST 4, LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1, RICK DANGEROUS 2, SHADOW O/T BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, ZAK MCKRACKEN.

**FL. 15,-/Bfr. 300,-**

## HINTBOEK 2

Ruim 40 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 11 t/m 20

### OPLOSSINGEN:

ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST O/T LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1/2, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT O/T OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

### POKES, TIPS, CODES, KAARTEN:

ANOTHER WORLD, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, CARRIER COMMAND, CASTLE DR. BRAIN, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST O/T LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DUKE NUKEM, DUNE 2, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE O/T BEHOLDER 1/2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2, LARRY 1/3/5, LOGICAL, LOTUS CHALLENGE 2, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROGER RABBIT, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2 EN VEEL MEER!!

**FL. 24,50/Bfr. 450,-**

## HINTBOEK 3

Oplossingen en tips uit Software Gids 21 t/m 30 verzameld in één boek; 40 pagina's dik!

### OPLOSSINGEN:

ALONE IN THE DARK, BENEATH A STEEL SKY, BLUE FORCE, DAY OF THE TENTACLE, DRAGONSPHERE, FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOBLINS 3, HEIMDALL 2, HOOK, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE, KYRANDIA 2: THE HAND OF FATE, LEISURE SUIT LARRY 6, LOST IN TIME, LURE OF THE TEMPTRESS, MIGHT & MAGIC 5, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4: SHADOWS OF DARKNESS, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, SAM & MAX HIT THE ROAD, SIMON THE SORCERER, SPELLCASTING 301, ULTIMA 8, WEEN.

### TIPS, CODES:

BETRAYAL AT KRONDOR, LOST VIKINGS, OUTPOST, PROTOSTAR, SHADOW CASTER, THE COLONEL'S BEQUEST, TITUS THE FOX, ULTIMA 8.

**FL. 29,95/Bfr. 550,-**

### Bestellen:

De hintboeken zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. (Girotel: ADRES VERMELDEN!)

Voor België: Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.

De 3 hintboeken samen kosten FL. 65,-/Bfr. 1200,- (De prijzen zijn incl. verzendkosten).



Ja, ik wil: \*HINTBOEK 1 voor FL. 15,- (Bfr. 300,-)  
\*HINTBOEK 2 voor FL. 24,50 (Bfr. 450,-)  
\*HINTBOEK 3 voor FL. 29,95 (Bfr. 550,-)  
\*HINTBOEKEN 1,2 en 3 samen voor FL. 65,- (Bfr. 1200,-)

**BON**

Naam: \_\_\_\_\_

Adres: \_\_\_\_\_

Postcode: \_\_\_\_\_

Woonplaats: \_\_\_\_\_

\* Ter betaling sluit ik in:

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

\* Ik heb het bedrag overgemaakt op bovenstaand rekeningnummer. (Girotel: adres vermelden!!)

\* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Of faxen: 0320-247221. Inl. Tel: 0320-247218.

# NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

## SOFTWARE GIDS NUMMER 21

1869, BEAUTY A/T BEAST, BETRAYAL AT KRONDOR, BLUE FORCE, BUILD & RACE MOTOR STARS, CARNAGE, CD SPEEDWAY, EIGHT BALL DELUXE, FIELDS OF GLORY, FLASHBACK, GAMES MASTER 2nd EDITION, GOALI, GUNSHIP 2000, HIGH COMMAND, INT. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP, INT. RUGBY CHALLENGE, JAMES POND 2, JUTLAND, KLOTSKI, LIGHTNING CD, LOST VIKINGS, LUNAR COMMAND, MAELSTROM, MANIAC MANSION 2, ORANJE KAMPIONEN!, PINBALL FOR WINDOWS, PIRATES GOLD, PRINCE OF PERSIA 2, REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY, RETURN O/T PHANTOM, RULES OF ENGAGEMENT 2, SENSIBLE SOCCER, SHERLOCK HOLMES 3, SPACE HULK, SPACE LEGEND, STACK UP, SYNDICATE, TONY LA RUSSA BASEBALL 2, TORNADO, WACKY FUNSTERS, WALKER, WAR I/T GULF, WHALE'S VOYAGE, WHE-RE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO, WHO KILLED SAM RUPERT, WORLD VISION, WORLDS OF LEGEND: SON O/T EMPIRE.

**Oplossingen:** ALONE I/T DARK, HOOK, MIGHT & MAGIC 5, REX NEBULAR GENDER BENDER, WEEN.

**CD-I:** DEFENDER OF THE CROWN, ESCAPE FROM CYBERCITY, INCA, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, PALM SPRINGS OPEN, VIDEO SPEEDWAY.

## SOFTWARE GIDS NUMMER 22

AIR BUCKS, AMBUSH AT SORINOR, BATTLE ISLE '93, CAESARS PALACE, CLASH OF STEEL, D-DAY, FOOTBALL MANAGER 3, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GRAND PRIX CIRCUIT, ISHAR 2, LANDS OF LORE, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.0, NIPPON SAVES INC., ONE STEP BEYOND, POOL, RAGNAROK, RAILROAD TYCOON DELUXE, SIM FARM, SNAKES, STRONGHOLD, V FOR VICTORY: GOLD JUNO SWORD, WAR IN RUSSIA, WARLORDS 2, WING COMMANDER ACADEMY, WING COMMANDER PRIVATEER, WORLD WAR 2

CD-ROM: BLUE FORCE, COVER GIRL POKER, DUNE, EYE O/T BEHOLDER 3, MAD DOG McCREE, MONSTER MEDIA '93, SCIENCE-FICTION & FANTASY, SHUTTLE, ULTIMA UNDERWORLD 1+2

**CD-I:** CAESARS WORLD OF GAMBLING, CD SHOOT, GIRLS CLUB, KARAOKE VOL. 1, LINK; THE FACES OF EVIL, TEXT TILES, ZELDA; THE WAND OF GAMELON

**Oplossingen:** BLUE FORCE, DAY O/T TENTACLE, FREDDY PHARKAS, LOST VIKINGS CODES, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, SPELLCASTING 301

## SOFTWARE GIDS NUMMER 23

AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, BOB'S BAD DAY, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, FRONTIER (ELITE 2), GEAR WORKS, HAND OF FATE, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, JURASSIC PARK, LARRY 6, LOST IN TIME, MASTER OF ORION, METAL & LACE, MFS 5.0 SAN FRANCISCO SCENERY, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, PRIME MOVER, RALLY (RAC 1993), RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAL TEAM, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND, YO! JOE!

CD-ROM: BEYOND THE WALL OF STARS, BACKROAD RACERS, EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, GREAT NAVAL BATTLES, HELL CAB, IRON HELIX, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME, MANHOLE, PROTOSTAR, REBEL ASSAULT, TONY LARUSSA BASEBALL 2, THE VAMPIRE'S COFFIN, THE LAST DINOSAUR EGG

**CD-I:** ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

## SOFTWARE GIDS NUMMER 24

ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, COMPANIONS OF XANTH, DOOM (SHAREWARE VERSIE), EXCELLENT GAMES, FANTASY EMPIRES, FURY O/T FURRIES, GABRIEL KNIGHT: SINS O/T FATHERS, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, KRUSTY'S FUN HOUSE, L.A. LAW, MAGIC BOY, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE 18+ ADULT, MFS SCENERY ITALY, NFL COACHES CLUB FOOTBALL, NICKY 2, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS (QUEST FOR GLORY 4), SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK: JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, WINTER OLYMPICS, ZOO.

CD-ROM: ACTION CD, CITY IN TROUBLE YEAR 2000, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, GAMES DOS VOL.1, GAMES WINDOWS VOL.1, GEEKWAD GAMES O/T GALAXY, GOBLINS 3, JOURNEYMAN PROJECT, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, OSCAR, SPELLCASTING PARTY PAK, STAR MIX, WEEKEND AT ERNIES.

**CD-I:** DIGITAL VIDEO CARTRIDGE, KETHER, SPEELFILMS OP CD-I, TOUCHPAD VOOR CD-I.

**Tips:** BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES,

PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

## SOFTWARE GIDS NUMMER 25

AIRLINES, ARCHON ULTRA, ARENA THE ELDER SCROLLS, BRUTAL FOOTBALL, CASINO LITE, DISCOVERIES O/T DEEP, DOOM, GAME MAKER, HEIRS TO THE THRONE, IN EXTREMIS, KINGMAKER, KING'S TABLE, LUCKY'S CASINO, MEGA-FORTRESS: MEGA PAK, MERCHANT PRINCE, OPERATION DESERT STORM, RED CRYSTAL: THE SEVEN SECRETS OF LIFE, STARWARS CHESS, SOLITAIRE'S JOURNEY, STARLORD, STRIKE SQUAD, TRUMP CASTLE 3, WALLS OF ROME.

CD-ROM: CASINO COLLECTION, CD BROTHEL, C.H.A.O.S. CONTINUUM, CHALLENGE PAK, COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, CONSPIRACY, CYBER RACE, DISCOVERIES O/T DEEP, DRAGONSPHERE, DREAM GIRLS, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOLDEN 7, GUS GOES TO CYBERTOWN, HUGO'S HOUSE OF HORRORS, KIDS COLLECTION, KING'S TABLE, LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS, LAWNMOWER MAN, MARIO IS MISSING, MEGARACE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF MULTIMEDIA EDITION, PLUMBERS DON'T WEAR TIES, STRIKE COMMANDER, STRIPBOEKEN OP CD-ROM, TFX.

**CD-I:** A GREAT DAY AT THE RACES, CARTOON CARNIVAL, MICROCOSM, OTHELLO, PHANTOM EXPRESS, WACKY WORLD OF MINIATURE GOLF, ZOMBIE DINO'S.

**Tips:** GATEWAY 2 HOMEWORLD, KYRANDIA 2 THE HAND OF FATE, LURE OF THE TEMPTRESS, SAM & MAX HIT THE ROAD, THE COLONEL'S BEQUEST.

## SOFTWARE GIDS NUMMER 26

5 ft 10 PAK, AEGIS GUARDIAN O/T FLEET, ARMAETH THE LOST KINGDOM, AWARD WINNERS GOLD EDITION, BATTLE ISLE 2, BENEATH A STEEL SKY, BLOODNET, BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURES, BREAKLINE, CANNON FODDER, COMPLETE ULTIMA 7, CROSSWORDS FOR WINDOWS, DAMONS GATE, DIGGERS, EVASIVE ACTION, FLEET DEFENDER, FLIGHT 642, FLIGHTSIM TOOLKIT, GALGJE, GOBLINS 3, GOLDEN IMMORTAL, GRANDMASTER CHESS, GREAT NAVAL BATTLES 2, HAND OF FATE, HORDE, HOT LINES, HOUSE OF GAMES 2, INTERPLAY'S 10 YEAR ANTHOLOGY, KISTJE DUWEN, LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, LEMMINGS 1+2, MYSTERY O/T TIKI, NOMAD, PERFECT TRILOGY, PREMIER MANAGER 2, QUANTUM GATE, RAPTOR, RAVENLOFT, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAWOLF SSN-21, SETTLERS, SHADOW CASTER, SIM CITY, SIM CITY 2000 SCENARIOS VOL.1, STAR TREK 25th ANNIVERSARY, SYNDICATE PLUS, UFO, ULTIMA 8 PAGAN, UNNATURAL SELECTION, UNNECESSARY ROUGHNESS, WASHINGTON DC SCENERY MFS 5.0, WHO SHOT JOHNNY ROCK?, WRATH OF THE GODS.

**CD-I:** CAESARS WORLD OF BOXING, HOTEL MARIO, SEVENTH GUEST, SHIPWRECK, SPACE ACE.

**Tips:** DRAGONSPHERE OPLOSSING, GOBLINS 3 OPLOSSING, SHADOW CASTER TIPS, TITUS THE FOX CODES.

**En:** MPEG KAART VOOR MS-DOS

## SOFTWARE GIDS NUMMER 27

AL-QADIM, CARRIERS AT WAR 2, CD DUO 4, D-DAY, DOOFUS, DOOM: 40 LEVELS EN PATCH 1.2, EMPIRE SOCCER 94, EPIC PINBALL PACK 3, EUROPEAN CHAMPIONS, EYE O/T STORM, FAMILIE SPELDISEK, F1, GENESIA, G.O.R.G., GRANDEST FLEET, HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP, HEXX, HOCUS POCUS, INCA 2, INDYCAR CIRCUITS, LORD O/T RINGS, MAD DOG 2, MOLLEN MEPPEN, MORTAL KOMBAT, MYST, OUTPOST, PACIFIC STRIKE, PINBALL DREAMS 2, PRIVATEER, REUNION, SABRE TEAM, SENSIBLE SOCCER LIMITED EDITION, SETTLERS, SPACE HULK, SPECTRE VR, STAR CONTROL 1+2, STARLORD, SUPERSONIC, TANKS! WARGAME CONSTRUCTION SET 2, THEATRE OF DEATH, THEME PARK, TIE FIGHTER, WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER, WORD WAR 5, WORLD CUP YEAR 94.

**CD-I:** DRAGON'S LAIR, MEGA MAZE, STRIKER PRO, VLIEGENDE HOLLANDER.

**Oplossingen:** BENEATH A STEEL SKY, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, ULTIMA 8.

## SOFTWARE GIDS NUMMER 28

ALIEN LEGACY, APOGEE GAMES, BATTLES OF TIME, BLOODNET, CHAOS ENGINE, COLONIZATION, COMPENDIUM CD (SVGA HARRIER + MIG-29), DARK LEGIONS, DARKSEED, DELTA-V, DISCIPLES OF STEEL, DISPOSABLE HERO, DRAGON'S LAIR MPEG versie, EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION, EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE, FALCON 3.0 GOLD, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, GAMBLER'S PARADISE, GRANDEST FLEET, GUNSHIP 2000, HEIMDALL 2, HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, INTERACTIVE, JUMP RAVEN, LARRY 6, LITIL DIVIL, LORDS OF THE REALM, LUNICUS, MEGA DOOM, ON THE BALL WORLD CUP EDITION, OVERLORD, POLICE QUEST 4, RETURN TO RINGWORLD, SEAWOLF SSN-21, SIERRA COLLECTORS EDITIONS, SIM CLASSIC, SIMON THE

SORCERER, STRIPPOT, TACTICAL MANAGER, TETRIS CLASSIC, ULTIMATE DOMAIN, WHIZZ QUIZ, WORLD CIRCUIT SIMULATOR, WORLD OF FLIGHT SIMULATORS.

**CD-I:** DIMO'S QUEST, DRAGON'S LAIR 2, LITIL DIVIL, MAGIC MODELS, STEEL MACHINE.

**Verder:** MPEG-FILMS VOOR CD-I, CD-32 en 3DO. GAME MADNESS INTERACTIEVE. GAME MASTER KEYBOARD. GRAVIS GAMEPAD. THRUSTMASTER WEAPONS CONTROL SYSTEM MARK 2.

**Oplossing:** INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB.

### SOFTWARE GIDS NUMMER 29

1942 THE PACIFIC AIR WAR, 5 ft. 10 PACK VOL. 2, ACES OF THE DEEP, ARMORED FIST, ARTHUR'S BIRTHDAY, BATTLE BUGS, CENTRAL INTELLIGENCE, CRIME PATROL, CYBERPLASM FORMULA, CYCLEMANIA, CRYSTAL CALIBURN PINBALL, DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER, DAWN PATROL, DESERT STRIKE, DETROIT, DOOM 2, EAGLE EYE MYSTERIES, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, FOREVER GROWING GARDEN, FREDDY PHARKAS CD-ROM, GOD OF THUNDER, IN SEARCH OF DR. RIPTIDE, IRON CROSS, LODE RUNNER, MASTER OF MAGIC, MICRO MACHINES, MYSTIC TOWERS, NHL HOCKEY 95, OPERATION CRUSADER, PETER PAN, PINBALL DREAMS DELUXE, SHADOWS OF CAIRN, STAR CRUSADER, STAR TRAIL (REALMS OF ARKANIA 2), SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, SYSTEM SHOCK, TRANSPORT TYCOON, ULTIMATE FOOTBALL, UNDER A KILLING MOON, VID GRID, VIDEO CUBE, WING COMMANDER ARMADA, WORLD CUP ALL TIME GREATS

VERZAMEL CD-ROM'S: AWARD WINNING GAMES, GAME GALLERY, MICROPROSE SPORTS EDITION, TOP TEN PAK, WING COMMANDER, PRIVATEER, STRIKE COMMANDER, COLLECTORS EDITION 3, FANTASY ADVENTURE PACK

**CD-I:** THE APPRENTICE, BURN: CYCLE, LEMMINGS, MAD DOG MACCREE, MUTANT RAMPAGE BODYSLAM

**OPLOSSINGEN:** HEIMDALL 2, POLICE QUEST 4

**Verder:** GRAVIS PHOENIX FLIGHT & WEAPON CONTROL SYSTEM. MPEG FILMS EN SPELLEN

ONBESCHRIJFELIJK!: CORRIDOR 7, DREAMWEB, ISLE OF THE DEAD, PSYCHOTRON, SHADOW OF DARKNESS, VIRTUAL VEGAS.

### SOFTWARE GIDS NUMMER 30

10 GREAT GAMES, 5TH FLEET, ALADDIN, BASEBALL '94 (FRONT PAGE SPORTS), BLACKTHORNE, BREAKTHRU!, CANNON FODDER 2, COMMANDER BLOOD, CREATURE SHOCK, CYBERIA, CYBERWAR, DEATH GATE, DR. RADIACKI, DRAGON LORE: THE LEGEND BEGINS, ECSTATICA, EARTH SIEGE, FANTASY FEST!, HAMMER OF THE GODS, INFERNO, ISHAR 3: THE SEVEN GATES OF INFINITY, JOURNEYMAN PROJECT TURBO, KING'S QUEST 7, KNIGHTS OF XENTAR, KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE, LEMMINGS 3, LION KING, LITTLE BIG ADVENTURE, MAGIC CARPET, MICROSOFT GOLF VERSION 2.0, MICROSOFT SPACE SIMULATOR, NASCAR RACING, NOCTROPOLIS, NOVASTORM, PGA TOUR GOLF 486, PLANET STRIKE, QUIK, RALLY RAC 1993, RELENTLESS, RETRIBUTION, RISE OF THE ROBOTS, SIMCITY 2000: URBAN RENEWAL KIT, SPACE PIRATES, U.S. NAVY FIGHTERS, ULTIMATE BODY BLOWS, VORTEX, VOYEUR, WARCRAFT: ORCS & HUMANS, WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER, ZEPPELIN: GIANTS OF THE SKY, ZOOL 2: HE'S BACK!

VERZAMELPAKKETTEN: ACCESS SPORT, CD ROM INTERACTIVE COLLECTION VOLUME 1, DELPHINE ADVENTURES, CHESS MANIA, FLEET DEFENDER GOLD, LUCAS ARTS ADVENTURES, LUCAS ARTS TRIPLE PACK, QUAD PACK 1/2, X-WING COLLECTORS CD-ROM

**CD-I:** EARTH COMMAND, FLINTSTONES/JETSONS TIMEWARP, POWER HITTER

**OPLOSSINGEN:** KING'S QUEST 7, SHADOWS OF DARKNESS (QFG 4)

**HARDWARE:** GRAVIS ULTRASOUND MAX GELUIDSKAART.

### SOFTWARE GIDS NUMMER 31

ALIEN LOGIC, ALONE IN THE DARK 3, ARENA: THE ELDER SCROLLS, AROUND THE WORLD IN 80 DAYS, BIG RED ADVENTURE, BUREAU 13, DARK FORCES, DEFENDER OF THE EMPIRE, DISCWORLD, ENTOMBED, EUROPE 1 SCENERY, FARM, FLIGHT COMMANDER 2, FLIGHT LIGHT, FOOTBALL PRO '95, FRONT LINES, GHOSTS, GLIDER 4.0, HARDBALL 4, HARPOON 2, HELL, HYPNOTIC HARP, LUCASARTS x2 DOUBLE PACK, MAABUS, MASK, MEGAFORTRESS MEGA PAK, MENZOBERRANZAN, MFS 5.0 SCENERIES JAPAN EN CARIBBEAN, MILLENNIUM AUCTION, MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME, MORTAL KOMBAT 2, OPERATION BODY COUNT, PANZER GENERAL, POWER DRIVE, POWERHITS BATTLETECH, PUTT-PUTT GOES TO THE MOON, QUARANTINE, RADIO ACTIVE, RISE OF THE TRIAD, SPACE ADVENTURE 2, THE BLUE & THE GRAY, TUNELAND, WACKY WHEELS, WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH, ZEPHYR.

**SHAREWARE:** 5 PLUS ONE, ANIMATED SVGA MEMORY GAME, DESCENT, EPIC PINBALL 2.0, HERETIC, THE BEST OF EPIC & APOGEE GAMES, JAZZ JACKRABBIT.

**CD-I:** CLUEDO?, LIFE WITH MONTY PYTHON, MONTY PYTHON'S MORE NAUGHTY BITS.

**OPLOSSINGEN:** ARENA THE ELDER SCROLLS, ENTOMBED, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS.

RISE OF THE TRIAD: CHEAT-CODES.

**DIVERSEN:** BOB DYLAN HIGHWAY 61 INTERACTIVE, HASA GAMES & HASA ARCADE DISMAGAZINES, WINGMAN EN WINGMAN EXTREME JOYSTICKS.

### SOFTWARE GIDS NUMMER 32

1830 RAILROADS & ROBBER BARONS, 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD, ASTRONOMICA, BIOFORGE, BRIDGE CHAMPION WITH OMAR SHARIF, CAMPAIGN, CLOCKWISER, CYCLONES, DAEDALUS ENCOUNTER, DOMINUS, FIGHTER WING, FOOTBALL GLORY, FRONTIER FIRST ENCOUNTERS, GAME MAKER, GREAT NAVAL BATTLES 3, GUILTY, HEIRS TO THE THRONE, HIGH SEAS TRADER, IRON ASSAULT, JAGGED ALLIANCE, JAZZ JACKRABBIT, JUNGLE STRIKE, KINGDOM THE FAR REACHES, KOSHAN CONSPIRACY, LOST EDEN, LINKS 386 CD, MACHIAVELLI THE PRINCE, MARIO'S GAME GALLERY, METAL MARINES, MYSTIC MIDWAY, NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2, PERFECT GENERAL, PERFECT GENERAL 2, PIZZA TYCOON, PSYCHO PINBALL, RAVENLOFT STONE PROPHET, RISE OF THE TRIAD: DARK WAR, STALINGRAD, SUPER KARTS, SUPER SKI PRO, USS TICONDEROGA, WINGS OF GLORY, X-COM TERROR FROM THE DEEP

**PC VERZAMEL:** TELSTAR DOUBLE VALUE GAMES, TRIPLE ACTION 3, ULTIMATE GAMES COLLECTION, CD-ROM CLASSICS, EPIC PINBALL COLLECTION, PINBALL FANTASIES DELUXE, TEMPTATION, AD&D COLLECTORS EDITION, ENTERTAINMENT CD VALUE PAK 1.

**CD-I:** CHAOS CONTROL, LINGO, MERLIN'S APPRENTICE.

**\*\* 3DO:** HARDWARE: PANASONIC FZ-10.

SOFTWARE: GEX, FIFA SOCCER, NEED FOR SPEED, POLICENAUTS, RETURN FIRE.

**OPLOSSINGEN en TIPS:** DISCWORLD OPLOSSING, HERETIC CHEATCODES, MAGIC CARPET CHEATCODES.

### SOFTWARE GIDS NUMMER 33

A4 NETWORKS, ACES COLLECTORS EDITION, ALIEN OLYMPICS, BALOR OF THE EVIL EYE, BULLFROG PAK, DEFINITIVE WARGAME COLLECTION, FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, FREDDI FISH EN DE VERDWENEN ZEEWIERZAADJES, FULL THROTTLE, FX FIGHTER, GAZILLIONAIRE, GENGHIS KHAN 2: CLAN OF THE GRAY WOLF, GONE FISHIN', HI-OCTANE, IRON CROSS ENHANCED CD, JEWELS OF THE ORACLE, JOHNNY MNEMONIC, LAST DYNASTY, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.1, MORDOR THE DEPTHS OF DEJENOL, NASCAR TRACK PACK, OPERATION EUROPE, ORION CONSPIRACY, PAPAARAZII!, POWERHOUSE, PRISONER OF ICE, PURE WARGAME, RALLY CHAMPIONSHIPS, RENEGADE, SHOOT EM OFF, SIM TOWER, SIM TOWN, SIMON THE SORCERER 2, SLIPSTREAM 5000, SPACE QUEST 6: ROGER WILCO SPINAL FRONTIER, STAR TREK THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY, STREETFIGHTER 2 TURBO, TANK COMMANDER, TROLLS, ULTIMATE SOCCER MANAGER, VIRTUAL POOL, WARRIORS, WHALE'S VOYAGE.

**CD-I:** ASTERIX DE UITDAGING VAN CAESAR, KINGDOM THE FAR REACHES, MASTER LABYRINTH, THUNDER IN PARADISE.

**SEGA SATURN:** HARDWARE: SEGA SATURN CONSOLE.

ASTAL, DAYTONA USA, GRAN CHASER, PANZER DRAGON, SHIN SHINOBI DEN.

**BOEKEN:** JAGGED ALLIANCE STRATEGY GUIDE, PANZER GENERAL: OFFICIAL STRATEGY GUIDE.

**OPLOSSINGEN:** FULL THROTTLE, GUILTY: MET JACK T. LADD, GUILTY: MET YSANNE ANDROPATH.

**OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 200 PER EXEMPLAAR OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.**

### UITVERKOOP RESTANTEN! OP=PECH!

**Nog slechts enkele exemplaren!**

**SOFTWARE GIDS NR. 18, 19 en 20 samen voor FL. 17,50 (incl. bijdrage verzendkosten).**

**Bestellen door overmaking van het bedrag op bovenstaand postbanknummer.**

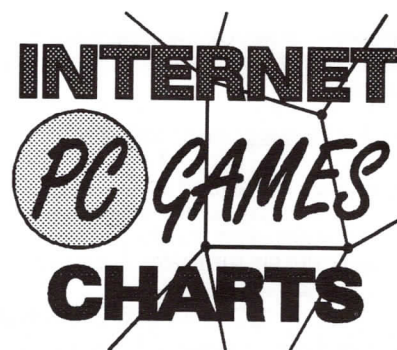
**Voor België Bfr. 400 op bovenstaande bankrekening.**

Uitgaven die niet op deze pagina's voorkomen zijn **NIET MEER** leverbaar.

The Net PC Games Top 100 is published every Monday on Internet in the comp.sys.ibm.pc.games.announce newsgroup. This chart is compiled using votes sent by many people through electronic mail from these countries: USA, Canada, Iceland, Norway, Sweden, Finland, Denmark, Germany, The Netherlands, UK, Ireland, Belgium, France, Portugal, Spain, Italy, Switzerland, Austria, Turkey, Israel, Slovenia, Hungary, Poland, Estonia, Russia, Taiwan, Thailand, Malaysia, Japan, South Korea, Singapore, Hong Kong, Australia, New Zealand, South Africa, Brazil, Ecuador, Dominican Republic and Chile.

(c) 1995 Jojo Productions - jojo@xs4all.nl - http://www.xs4all.nl/~jojo

AC action  
AD adventure  
PU puzzle  
RP role-playing  
SI simulation  
SP sports  
ST strategic  
• climbing  
• bullet  
- new entry  
TW this week  
LW last week  
NW number of weeks



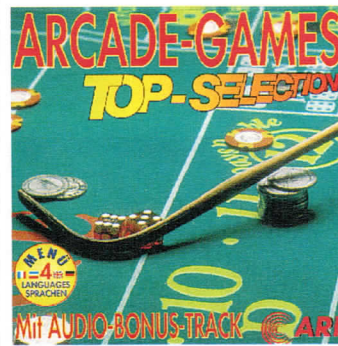
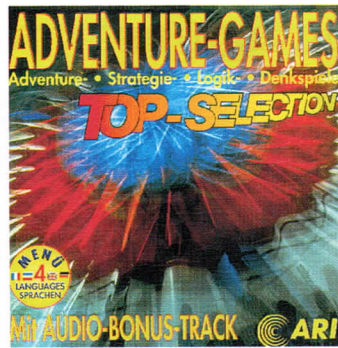
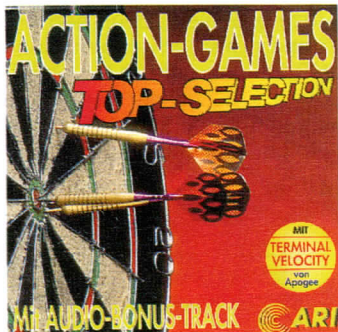
TW	LW	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT	TW	LW	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
1	1	50	GALACTIC CIVILIZATIONS [+Shipyards] (os/2 only)	Stardock/AIM	ST	51	48	40	Little Big Adventure [+Relentless]	Adeline/Electronic Arts	AD
2	2	40	Descent	Parallax/Interplay	AC	52	50	86	Pinball Fantasies	Digital Illusions/Frontline/21st Century	AC
3	3	51	Doom 2 (Hell on Earth)	Id/GT/Virgin	AC	53	53	117	Syndicate [+add-on]	Bullfrog/Electronic Arts	AC
4	4	144	Civilization	MicroProse	ST	54	55	• 52	NHL Hockey '95	Electronic Arts	SP
5	5	32	Dark Forces (cd-rom only)	LucasArts/Virgin	AC	55	49	141	VGA Planets	Tim Wiseman	ST
6	8	• 9	MechWarrior 2 (The Clans) (cd-rom only)	Activision	AC	56	56	26	Discworld (The Problem with Dragons)	Teeny Weeny/Psychosis	AD
7	6	45	Warcraft (Orcs and Humans)	Blizzard/Interplay	ST	57	58	• 134	Empire Deluxe [+add-ons]	New World	ST
8	7	51	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST	58	54	41	U.S. Navy Fighters [+add-on] (cd-rom only)	Electronic Arts	SI
9	17	• 3	Star Emperor (os/2 only)	Stardock	ST	59	57	25	Monty Python Complete Waste of Time (cd-rom only)	7th Level	AC
10	10	104	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST	60	59	100	Epic Pinball [+Silverball]	Epic/Team 17	AC
11	9	42	Wing Commander 3 (Heart o.t. Tiger) (cd-rom only)	Origin/Electronic Arts	AC	61	61	101	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	AD
12	12	76	U.F.O. (Enemy Unknown) [+XCom]	Mythos/MicroProse	ST	62	67	• 12	Hi-Octane (cd-rom only)	Bullfrog/Electronic Arts	AC
13	14	• 143	Dune 2 (The Building of a Dynasty)	Westwood/Virgin	ST	63	62	11	Space Quest 6 (The Spinal Frontier) (cd-rom only)	Sierra	AD
14	11	44	Panzer General	SSI/Mindscape	ST	64	63	91	Gabriel Knight (Sins of the Fathers)	Sierra	AD
15	16	• 26	X-COM 2 (Terror from the Deep)	Mythos/MicroProse	ST	65	65	17	Flight Unlimited	Looping Glass	SI
16	15	63	Tie Fighter [+add-on]	LucasArts/Virgin	AC	66	69	• 4	Pinfall (The Mayan Adventure) (cd-rom only) (windo)	Activision	AC
17	13	24	Jagged Alliance	Sir-Tech/Mindscape	ST	67	66	144	Darklands	MicroProse	RP
18	18	31	World at War (Stalingrad)	Atomic/Avalon Hill/US Gold	ST	68	70	• 32	Mortal Kombat 2 (cd-rom only)	Midway/Acclaim	AC
19	20	• 90	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST	69	60	93	Sam & Max Hit the Road	LucasArts/US Gold	AD
20	21	• 22	Full Throttle (cd-rom only)	LucasArts	AD	70	64	27	BioForge (cd-rom only)	Origin/Electronic Arts	AD
21	19	21	Terminal Velocity	Terminal Reality/3D Realms	AC	71	76	• 7	Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	AD
22	22	54	World at War (Operation Crusader)	Atomic/Avalon Hill	ST	72	74	• 68	The Settlers [+Serf City: Life is Feudal]	Blue Byte/SSI	ST
23	24	• 40	Heretic	Raven/Id	AC	73	68	20	SimTower	Handbook/Maxis	ST
24	25	• 52	Colonization	MicroProse	ST	74	71	144	Links 386 Pro [+add-ons]	Access/US Gold	SP
25	28	• 46	Transport Tycoon	MicroProse	ST	75	75	7	Last Mind of Dr. Brain	Sierra	PU
26	26	94	Doom [+Ultimate Doom]	Id	AC	76	79	• 95	IndyCar Racing	Papyrus/Virgin	SP
27	23	13	Star Trek The Next Generation (A Final Unity) (cd-rom only)	Spectrum Holobyte/MicroProse	AD	77	78	• 3	Primal Rage	Time Warner	AC
28	• 1	Command & Conquer (cd-rom only)	Westwood/Virgin	ST	78	72	142	Railroad Tycoon	MicroProse	ST	
29	29	117	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP	79	73	15	The Perfect General 2	QQP	ST
30	27	42	Magic Carpet [+add-on] (cd-rom only)	Bullfrog/Electronic Arts	AC	80	80	36	Video Poker (os/2 only)	IBM EWS	ST
31	30	8	Dungeon Master 2 (Legend of Skullkeep) (cd-rom o	FTL/Interplay	RP	81	82	• 35	Cyberia (cd-rom only)	Xatrix/Interplay	AC
32	32	135	X-Wing [+Imperial Pursuit,B+Wing]	LucasArts/US Gold	AC	82	77	101	Ultima 7 (The Black Gate) [+Forge of Virtue]	Origin/Mindscape	RP
33	31	80	Myst (cd-rom only) (windows only)	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	AD	83	86	• 119	Indiana Jones (Fate of Atlantis)	LucasArts/US Gold	AD
34	41	• 5	Phantasmagoria (cd-rom only)	Sierra	AD	84	84	141	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of Worlds)	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
35	34	45	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	SP	85	87	• 77	Battle Isle 2 [+add-on]	Blue Byte/Accolade	ST
36	35	40	Rise of the Triad (Dark War)	Apogee	AC	86	81	61	Jazz Jackrabbit	Epic	AC
37	33	46	Under a Killing Moon (cd-rom only)	Access/US Gold	AD	87	96	• 34	Front Page Sports (Football '95)	Dynamix/Sierra	SP
38	38	53	System Shock	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP	88	89	• 59	Wizardry (Crusaders of the Dark Savant)	Sir-Tech/US Gold	RP
39	40	• 24	NBA Live '95 (cd-rom only)	Hitmen/Electronic Arts	SP	89	85	58	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	ST
40	45	• 125	7th Guest (cd-rom only)	Trilobyte/Virgin	PU	90	90	2	Pinball Mania	21st Century	AC
41	36	143	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)	Accolade	AC	91	88	134	Falcon 3.0 [+add-ons]	Spectrum Holobyte/MicroProse	SI
42	39	17	Stars!	Star Crossed	ST	92	83	78	Raptor (Call of the Shadows)	Cygnus/Apogee	AC
43	37	14	FX Fighter (cd-rom only)	Argonaut/GTE	AC	93	97	• 31	Realms of Arkania (Star Trail) [+Schwarze Auge 2]	Sir-Tech/US Gold	RP
44	51	• 43	Roids (os/2 only)	Leonard Guy	AC	94	95	• 105	Privateer [+Righteous Fire]	Origin/Electronic Arts	AC
45	46	• 50	One Must Fall: 2097	Epic	AC	95	99	• 2	Apache-Longbow (cd-rom only)	Digital Integration/Interactive Magic	SI
46	47	• 142	World Circuit [+Formula 1 Grand Prix]	MicroProse	SP	96	93	52	Lode Runner (The Legend Returns)	Presage/Dynamix/Sierra	AC
47	43	11	Journeyman Project 2 (Buried in Time) (cd-rom only)	Presto/Sanctuary Woods/US Gold	AD	97	91	79	Ultima 8 (Pagan)	Origin/Electronic Arts	RP
48	52	• 18	Psycho Pinball	Codemasters	AC	98	100	• 11	SuperKarts (cd-rom only)	Virgin	AC
49	44	112	Warlords 2	SSG	ST	99	92	95	Rebel Assault (Beggar's Canyon) (cd-rom only)	LucasArts/US Gold	AC
50	42	19	Virtual Pool (cd-rom only)	Celestis/Interplay	SP	100	-	• 28	FIFA International Soccer	Electronic Arts	SP
Tip 1	7	1944 Across the Rhine (cd-rom only)	MicroProse	ST	Tip 11	6	TekWar (demo only)	Capstone/Intracorp	AC		
Tip 2	4	A4 Networks (cd-rom only)	Infogrames	ST	Tip 12	2	Orion Conspiracy (cd-rom only)	Divide by Zero/Domark	AD		
Tip 3	11	Savage Warriors (cd-rom only)	Atreid/Mindscape	AC	Tip 13	1	Magic Carpet 2 (The Netherworlds) (cd-rom only)	Bullfrog/Electronic Arts	AC		
Tip 4	2	Witchaven	Capstone/Intracorp	RP	Tip 14	1	Fade to Black	Delphine/Electronic Arts	AC		
Tip 5	2	Pinball Illusions	Digital Illusions/21st Century	AC	Tip 15	1	Crusader (No Remorse)	Origin/Electronic Arts	AD		
Tip 6	4	Werewolf vs Comanche	Novalogic/US Gold	SI	Tip 16	3	Megaman X	Capcom	AC		
Tip 7	1	World at War (America Invades)	Atomic/Avalon Hill	ST	Tip 17	2	Civil War	Dagger/Merit	ST		
Tip 8	4	Shanghai (Great Moments)	Quicksilver/Activision	ST	Tip 18	1	Caesar 2	Impressions/Sierra	ST		
Tip 9	1	Heroes of Might and Magic	New World	ST	Tip 19	1	Breach 3	Impressions/Sierra	ST		
Tip 10	1	Need for Speed	Electronic Arts	AC	Tip 20	3	Iron Assault	Graffiti/Virgin	AC		

## SHAREWARE

Ari-Data, een Duits bedrijf, brengt een hele reeks shareware op CD-ROM uit. Alles wat het shareware-circuit te bieden heeft, is door dit bedrijf verzameld in verschillende series. Zo is b.v. bij de "BADEN-BADEN" serie de spelsoftware verzameld, "ATLANTA" bevat communicatie-software, de "BANGKOK" serie bevat erotische software, etc. Er zijn ca. 25 series met shareware, van eenvoudige spellen tot puur zakelijke programma's. Het merendeel van deze software hebben we al eens behandeld op verzameld CD's van andere bedrijven en we komen bij deze series dan ook veel bekende titels tegen. Het belangrijkste verschil met andere verzamel CD's is, dat bij deze series veel Duitse software te vinden is.

Wie dergelijke CD's kent, weet dat je vele weken bezig bent met het 'uitpakken' en installeren van de vele honderden titels om dan uiteindelijk slechts een paar aardige programma's over te houden, die dan meestal nog van de bekende softwarehuizen als EPIC en Apogee afkomstig zijn.

Ari-data heeft echter nog een serie, waarbij het vervelende zoekwerk al gedaan is. In deze serie zijn de beste spellen uit de BADEN-BADEN reeks verzameld op speltype en voorzien van een zeer gebruiksvriendelijk menu. Dit menu is in 4 talen (waaronder Nederlands) en in het menu vind je een korte omschrijving van het spel. Via het menu kun je de titels eenvoudig op de harddisk zetten en -indien gewenst- meteen laten 'uitpakken' (alle files staan als ZIP-file op de CD-ROM). Voor de spellen moet je echter minstens 3-talig zijn, want er staat zowel Engelse als Duitse software op de CD's. De spellen zijn tevens onderverdeeld in DOS- en WINDOWS-spellen. Elke CD bevat nog een audiotrack van de groep May Eye.



### SPONSORS

Wat meteen opvalt bij de Duitse titels is, dat vele spellen gesponsord zijn. Dit is nu echt iets wat we eerder van de Amerikanen verwacht hadden. Zo zijn we tijdens onze speurtocht op de diverse CD's spellen tegengekomen, die gesponsord zijn door o.a. Knorr, Verbatim, 3M en de Duitse dochter van de "Bank met de S".

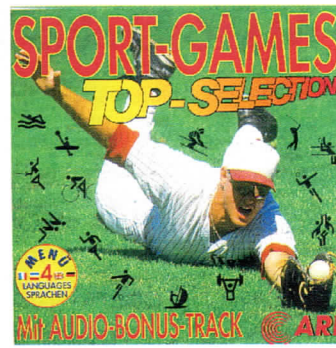
De CD's werken met minimaal een 80386DX/33 met 2Mb., VGA, harddisk en CD-ROM drive. De CD's kosten FL. 39,95. Dubbel CD's van Ari-Data kosten FL. 49,95

### ADVENTURE GAMES

Op deze CD-ROM vinden we grafische adventures, RPG's, strategiespellen en denkspellen. Tevens treffen we op deze schijf meteen de meeste gesponsorde programma's aan en deze zijn goed tot zeer goed van kwaliteit. Een uitschieter is bijvoorbeeld een Duits dungeon RPG met de naam Ragor. Verder veel Duitse adventures en RPG's, wat de CD interessant maakt als je al veel Amerikaanse en Engelse Shareware titels hebt. De liefhebbers kunnen op deze CD-ROM ook kennismaken met MORDOR, want de sharewareversie van dit RPG is ook op deze verzameling opgenomen. Gezien de vele Duitse tekst- grafische adventures is kennis van de Duitse taal noodzakelijk.

### ACTION GAMES

Op deze CD staan ca. 150 actiespellen. Schieten, vliegen, racen en vechten kun je met de spellen op deze schijf. Veel bekende titels staan erop zoals



Descent, Wacky Wheels, Raptor en Hocus Pocus. Slechts enkele titels komen uit Duitsland en veel sponsors vinden we dan ook niet. Wel staat op deze CD TERMINAL VELOCITY van Apogee. Verder ook nog oplossingen, tips en cheats voor een heleboel spellen.

### ARCADE GAMES

Op deze CD veel spellen uit de speelhallen en behendigheids-spellen; in totaal ruim 100 stuks. Deze verzameling bevat voornamelijk bekende titels en klonen ervan, zoals Tetris, Aste-

roids, Pacman, Space Invaders, Defender en ga zo maar door. Tevens staan op deze schijf wat kaart- en bordspellen.

### SCHACH DEM PC

Op deze CD staan 45 schaakspellen en 75 andere bordspellen zoals Mahjong, Dammen of Othello. Buiten de schaakspellen zelf vind je voor het schaakspel databanken met spelgegevens, leerprogramma's, analyses en een database met openingen.

### SPORT GAMES

Het zal duidelijk zijn dat deze CD sportspellen bevat, maar ook behendigheidsspellen ontbreken niet. Zo vinden we diverse BREAK-OUT varianten en racespellen (alweer Wacky Wheels). Verder voetballen, tennis, golf, darts, etc. maar ook flipperkasten en fruitmachines horen tot het assortiment. In totaal ruim 100 spellen.

### RENO 3

Deze CD-ROM hoort niet bij de serie geselecteerde spellen en op deze CD staat dan ook geen audio-track. Wel bevat deze CD een hele reeks utilities en uitbreidingen voor de Microsoft Flightsimulator 4 en 5 waaronder toestellen, luchthavens en scenario's. Verder op deze CD utilities en uitbreidingen voor TRACON en ATP en vele foto's.

Ari-Data software is beschikbaar gesteld door Sebra Traders.

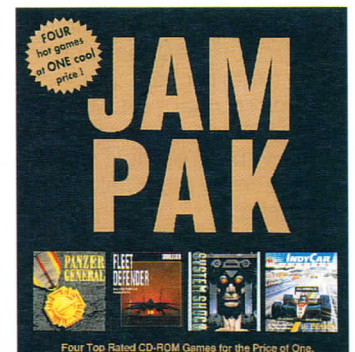
### JAM PAK

Softwarehuis: Carabela Tek.  
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.

Keyboard/joystick/muis. Sound Blaster en compatibles.

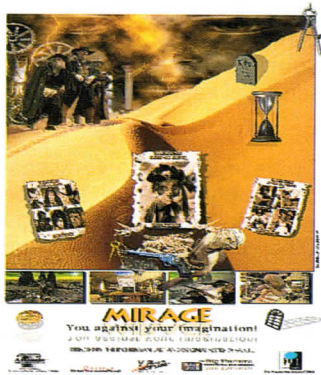
Richtprijs: FL. 189,-

Wie wat ruimer bij kas zit en niet in het shareware circuit hoeft te snuffelen naar spelsoftware kan nu -relatief goedkoop- een schitterende verzameling aanschaffen. Dit pakket bevat namelijk 4 zeer goede en recente topspellen: PANZER GENERAL (zie de recensie in Software Gids nr. 31), FLEET DEFENDER (zie Gids nr. 26), SYSTEM SHOCK (Gids nr. 29) en INDY CAR RACING (gerecenseerd in Software Gids nr. 23). JAM PAK is verder een gewichtig pakket, want de forse doos bevat de volledige documentatie van de 4 verschillende titels en deze titels staan op aparte CD's.



Het is allemaal dus een beetje luxe en daar is de prijs dan ook naar. De software is uitstekend en het enige bezwaar zou kunnen zijn dat de verschillende genres je niet aanstaan, want als 2 van de 4 titels je niet aanspreken dan wordt deze verzameling al duur. Je moet ze gewoon alle 4 interessant vinden, pas dan is het pakket aantrekkelijk.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



# MIRAGE: You against your imagination.

**Softwarehuis:** zie tekst.  
**MS-DOS:** min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1+, SVGA Local-Bus, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.  
**Aantal spelers:** 1.  
**Windows compatible geluidskaart.**  
**Macintosh:** min. 68030, min. 8Mb., kleurenmonitor (640x480, 8-bit color), double speed CD-ROM drive.  
**Richtprijs:** FL. 129,=

**Aanbevolen:** triple speed CD-ROM drive.

Het programma ondersteunt een beperkt aantal videochips. Draait het programma niet met de drivers van een videokaart (b.v. het geval bij WD-chips van Paradise Accelerator kaarten) dan moet je omschakelen naar de universele Windows SVGA drivers.

## SOFTWAREHUIS

De makers van dit programma zijn niet goed te identificeren. Op de doos, en in de documentatie, wordt steeds geschermd met verschillende namen: Atlantis Interactive, Big Picture, The Dream Designers en VR Pure (inter)Action. Zoek zelf een leuke naam uit, want wij weten niet wie nu de echte maker is van dit produkt en -wie weet- zijn ze allemaal verantwoordelijk.

## VAAG EN TRAG

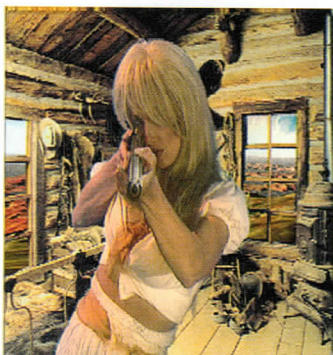
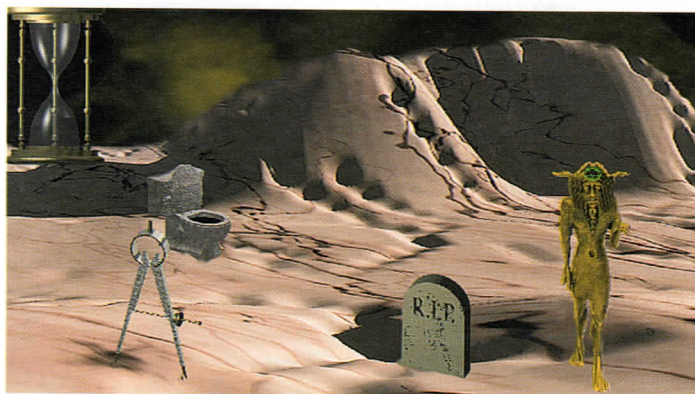
Het spel is vaag, dat was ons al snel duidelijk. Er is geen handleiding, er is nauwelijks een introductieverhaal en "the goal of the game" ontbreekt geheel en al. Het enige wat we weten is dat er een ontvoerde vrouw teruggevonden moet worden en dat het spel in het Wilde Westen speelt.

Het geheel lijkt op MYST, THE 7th GUEST en dergelijke spellen, maar dan (helaas!) zonder puzzels. Je moet spullen verzamelen, maar hoeft er niets mee te doen. Dat je ze bij je hebt is voldoende om verder te komen. Wel moet je bij sommige scènes een pistool gebruiken om

tegenstanders uit te schakelen, maar dit gebeurt zo rustig dat we hier niet van arcade of actie kunnen spreken; het vinden van het pistool kun je misschien een puzzel noemen.

Uniek is de bediening. Bij dergelijke spellen zijn we gewend om items op het scherm aan te klikken, maar bij dit spel word je regelmatig opgezadeld met een plaatje waarop niets zichtbaar is dat voor aanraking in aanmerking komt. Onze ervaring is, dat je bij zulke plaatjes de cursor van links-boven naar rechts-onder over het scherm moet zig-zaggen totdat een 'handje' aangeeft dat er iets te vinden is. Doe dit echter niet meteen als een nieuw plaatje verschijnt, want dan gebeurt er nog niets. Het programma verwerkt namelijk zeer traag de gegevens (rechtstreeks) van de CD-ROM. De aanbevolen double-speed CD-ROM drive is dan ook net iets te langzaam om het spel lekker te laten lopen; een triple-speed -of snellere drive- is eigenlijk noodzakelijk.

Waarschijnlijk ook vanwege de snelheid zijn de foto's en de vele films teruggebracht naar 256 kleuren en dat is jammer, want daardoor is de grafische kwaliteit minder dan die bij de concurrenten, die 24-bit hi-color op het scherm weergeven. Ook kun je niet kiezen als je b.v. een Pentium met accelerator kaart hebt. Je MOET 256 kleuren weergegeven en dan krijg je de vreemde situatie dat weergave rechtstreeks via Windows of via een grafisch pakket betere beelden geeft dan binnen het spel. Zelfs de gedrukte (en dus gerasterde) plaatjes op deze pagina zijn iets beter dan op het scherm, omdat we ze rechtstreeks van de CD hebben ge-



haald en dus de 24-bit beelden hebben verwerkt.

## KONKLUSIE

Het spel is heel erg mooi, zit vol videofilms, fraaie trucages en wordt ondersteund door prima muziek en goede geluidseffekten in full-stereo. De omvang is echter zeer beperkt, evenals het aantal items dat verzameld moet worden. Je bent met dit spel toch zeer lang bezig omdat nergens blijkt wat je moet doen of waar je naar toe moet. Omdat er verder niets te puzzelen is en er weinig acties van je verwacht worden zal MIRAGE velen (net als mij) snel vervelen. Je moet echt een doordouwer zijn, die met veel SAVEn en heel vaak opnieuw beginnen, wil uitdokteren via welke route



je dit spel tot een goed einde kunt brengen. Dan zul je ook zien dat het eigenlijk helemaal niet zo uitgebreid is en dat je gewoon aan het lijntje bent gehouden. Wel heb je dan erg veel moois gezien, helaas niet in optimale kwaliteit. Kijk achteraf dan nog maar een keertje via Quick Time For Windows naar de films.

Ik had ter recensie een 'limited edition' die met een tweede CD wordt geleverd. Op deze extra CD staat de film "Behind the scenes of MIRAGE" en op deze CD vind je tevens de afbeeldingen die voor de achtergronden zijn gebruikt in 24-bit color. Deze plaatjes hebben een A4-formaat en een resolutie van 300dpi, dus om dat te verwerken (ca. 20Mb. per beeld) heb je een fikse portie RAM-geheugen nodig of zeer veel geduld.

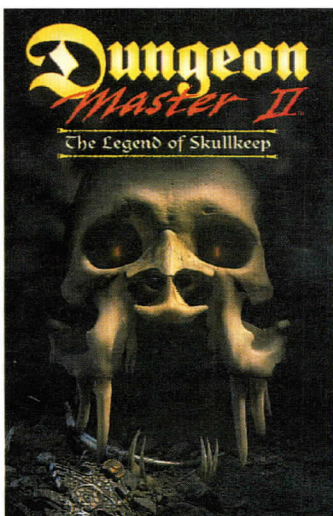
**Alfred**

<b>BEELD:</b>	9
<b>GELUID:</b>	9
<b>SPELKWALITEIT:</b>	6
<b>PRIJS:</b>	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.







**Softwarehuis:** Interplay.  
**Min.** 80386/25 (80486 aanbevolen), 4Mb., DOS 5.0+, (S)VGA, muis, CD-ROM drive.  
**Aantal spelers:** 1  
**Ondersteunt Soundblaster compatible geluidskaarten.**  
**Richtprijs:** FL. 99,95

Bij de "setup" wordt automatisch je geluidskaart gedetecteerd, maar de diverse Soundblasters worden door het programma niet goed herkend. Aanbevolen wordt zelf de geluidskaart op te geven, waarbij het type als 1 minder dan je eigenlijk hebt opgevoerd moet worden. Bijvoorbeeld: bij een Soundblaster 16 aan de computer opgeven Soundblaster Pro. Er is een patch uitgebracht, maar bij diverse gebruikers werkt die niet.

#### LANG GEWACHT....

Anderhalf jaar geleden werd DM2 al uitgebracht in 16 kleuren voor Japanse PC's en een jaar geleden kwam de Sega Mega Drive versie op de markt. Nu is dan eindelijk de 256 kleuren VGA/SVGA versie klaar en voor het overgrote deel van de RPG-fans is dit programma een regelrechte teleurstelling geworden. Na een week intensief spelen met het einde in zicht ben ik zelf ook zover, dat DM2 mijn harddisk mag verlaten. Dit hoeft van mij niet meer!

#### TORHAM EN CO.

Hoofdpersoon in DM2 is Torham, de neef van de held van Dungeon Master I, die de taak krijgt de euvelde Dragoth opnieuw te verslaan. Om dit te verwezenlijken moeten er eerst 4 delen van een sleutel verzameld worden in het "buitengebied", bestaande uit bossen, 3 dorpjes met winkels, een paar grotten en een kerkhofje. In het eerste dorp start het spel in een kamer, waar een keus kan worden gemaakt uit champions, die

## DUNGEON MASTER II: The Legend of Skullkeep.

Torham desgewenst kunnen begeleiden. De party kan uit maximaal 4 leden bestaan. Torham zelf is deels Fighter, Ninja, Wizard en Priester. De rest van de champions heeft specifieke eigenschappen, die in de handleiding beschreven staan en je kunt dus zelf uitmaken, wie je het meest aanspreekt. Dit is overigens het enige, waarover de handleiding enige duidelijkheid verschaft. Voor de rest geeft dit boekje zeer summere informatie en moet je het allemaal zelf uitzoeken, wat al een "quest" op zich is. In de doos zit een folder voor een "official strategy guide", waarin -naar ik aanneem- de elementaire informatie wel opgenomen is.

#### BEDIENING

Gruwelijk! Alleen met muis spelen is haast onmogelijk; het beste resultaat bereik je door met je linkerhand het numerieke toetsenbord te bedienen en met de muis te vechten, spreuken samen te stellen en te lanceren, drankjes te brouwen etc. Niets is de makers te ver gegaan om de speler zo lang mogelijk over dit "short game" te laten doen.

**Vechten:** In het prille begin - wanneer je party nog leveltje pruts is- zijn de tegenstanders behoorlijk wat maten te groot voor je en is het altaar, waar dode groepsleden tot leven gewekt kunnen worden, gelukkig nog dichtbij. Een wapen moet eerst aangeklikt worden en dan nog eens om "hack", "slash", "sever" o.i.d. op te geven en in-tussen beuken de vijanden lekker door. Het meest ergerlijke is echter, dat jij je telkens maar 45° kunt draaien, terwijl je vijanden een draaicirkel van 360° hebben (net als bij b.v. de Ravenloft serie van SSI).



**Spreuken:** Net als in DM1 is dit een zeer omslachtig systeem. Spreuken moet je zelf samenstellen uit lettergrepen (= symbolen), waarbij het eerste symbool de kracht van de spreuk voorstelt met een maximum van 6. Voorbeelden van spreuken vind je her en der op gevonden of gekochte (magische) voorwerpen en dito wapens. Voor het brouwen van drankjes dient de priester een leeg flesje in de hand te hebben. Ook hier geldt: zoek het allemaal zelf maar uit.

#### AUTOMAPPING en MINIONS

Een normale automapping kent dit spel ook niet. Een magiër kan (tegen inlevering van spellpoints) in het begin door middel van een magic map enkel de directe omgeving van de groep zien. Later vind je een "scout map" en een "minion map", waarmee ook vijanden, voorwerpen en geheime doorgangen zichtbaar gemaakt kunnen worden. Het werken met "minions" is één van de aardige kanten van DM2: dit zijn hulpjes in de vorm van zwevende bollen, die je via een spreuk kunt oproepen. Er zijn "attack minions" (621), "guard minions" (624) en "porter minions" (via "minion map"). Helaas heeft Dragoth ze ook en vooral de bollen, die je constant met bliksemschichten beschieten, werken op het laatst behoorlijk op je zenuwen.

#### SKULLKEEP

Nadat je met de 4 sleuteldelen de burcht Skullkeep bent binnengedrongen, begint de "pre" pas echt. De puzzels in DUNGEON MASTER II hebben voor het merendeel een arcade-achtig karakter en zijn naar mijn mening (en die van vele anderen) in een RPG totaal mis-



plaatst. Voorbeeld: meteen als je binnen bent moet je door 3 snel dichtvallende hekken zien te komen door eerst op 3 knoppen te drukken op 3 verschillende muurtjes (Rechts, Links, Midden) en dan met een noodgang naar achteren te rennen. Het helpt een beetje als je er een groeps- versnellingspreuk (342) tegenaan gooit, maar het welslagen van deze operatie is eveneens afhankelijk van de processorsnelheid van je computer. Op sommige machines lukt het niet omdat deze te langzaam zijn, maar er waren ook spelers die een 'SLOWDOS' moesten gebruiken om de snelheid van hun computer te temperen voor dit spel.

De rest van de burcht staat ook stijf van dit soort grappen, hetgeen opmerkingen van spelers opleverde in de trant van: "als ik m'n pols wil ontwrichten kan ik net zo goed Mortal Kombat gaan spelen".

#### KONKLUSIE

De enige spreuk die ik miste was een "Levitate Spell" om te voorkomen, dat je elke keer in een valkuil terechtkomt, maar dan zou DUNGEON MASTER II binnen een paar dagen al uitgespeeld zijn. Dit is iets voor de echte doordouwers en die zijn er, want menigeen heeft Dragoth al verslagen.

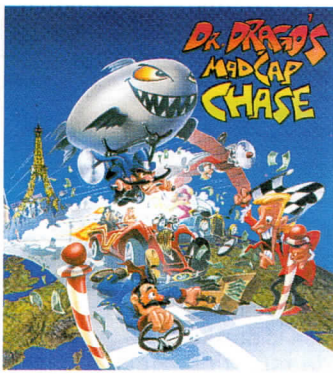
Nog een laatste waarschuwing: The Legend of Skullkeep speelt zich af tijdens een stormperiode en dat houdt in, dat het beeld altijd donker is. Al steek je 10 toortsen aan of gebruik je een "Light spell" (4) of een "Daylight spell" (345), je moet de monitor vrij scherp zetten om redelijk te kunnen zien wat er zich op het scherm afspeelt. Pas dus op voor inbranden, vooral bij wat oudere toestellen.

Ter afsluiting ook nog iets positiefs: de geluidseffecten en de muziek zijn prima, de achtergronden mooi getekend en de animaties van de figuren behoorlijk levensecht.

#### Jocelyn.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



**Softwarehuis:** Blue Byte.  
**Min.** 80386DX/33Mhz., **min.** 4Mb., **Windows** 3.1+, **SVGA**, **harddisk**, **CD-ROM drive**.  
**Keyboard**, **joystick**, **muis**.  
**Aantal spelers:** 1-5.  
**Windows compatible geluidskaarten**.  
**Richtprijs:** FL. 89,=

Minimaal is een grafische weergave van 640x480 bij 256 kleuren noodzakelijk. Het spel kan ook in een resolutie van 800x600 of 1024x768 -beiden eveneens met 256 kleuren- gespeeld worden. Je krijgt dan meer informatie op het scherm. Op de harddisk is minimaal 2Mb. ruimte nodig, maar het spel loopt vlotter als 15Mb. wordt gebruikt.  
**Aanbevolen:** 80486DX/33Mhz. met 8Mb.



Dr. Drago's Madcap Chase is een ingewikkelde naam voor een eenvoudige, maar zeer uitgebreide variant op Monopoly. Uitgebreid is het spel enerzijds omdat het 'bord' waarop gespeeld wordt de kaart van Europa voorstelt, anderzijds is het spel uitgebreid door de vele flexibele spelregels. De moeilijkheidsgraad van het spel is in te stellen d.m.v. enkele spelopties, waarmee willekeurige gebeurtenissen in- en uit te schakelen zijn.

Op ons scherm zien we dus een bordspel dat Europa bestrijkt, plus nog een paar kleine stukjes van Afrika en het Midden Oosten. Op deze landkaart zien we wegen en luchtverbindingen tussen alle hoofdsteden, naar grensovergangen, naar natuurgebieden, tussen enkele grote steden en naar zo'n 50 steden, die belangrijke toeristische attracties bezitten. De verbindingen gaan niet via

# DR. DRAGO'S MADCAP CHASE

kronkelroutes of via bestaande wegen; nee, rechttoe-rechtaan, we zijn nog steeds met een bordspel bezig.

Het spel begint altijd in Londen, waar -at random- een einddoel wordt gekozen. Met maximaal 5 spelers begint de race naar deze eindbestemming, maar ook in je uppie of met slechts een paar spelers kan dit spel gespeeld worden, want als tegenspelers kunnen ook computerpartijen ingeschakeld worden. De winnaar is degene die als eerste dit doel bereikt, maar dan kun je doorspelen naar een volgende bestemming. Dit kan zich herhalen (afhankelijk van de ingestelde opties, zoals een tijdslimiet) tot de eindwinnaar bekend is: degene die uiteindelijk op z'n route het meeste kapitaal heeft vergaard.

## STRATEGIE

We gooien niet met een dobbelsteen, maar gebruiken een "eenarmige bandiet" -met de cijfers 1 t/m 6- om aan te geven hoeveel vakken de speler zich mag verplaatsen. Dit verplaatsen kan -in tegenstelling tot de richtingen bij een bordspel- alle kanten op. De locaties waar je terecht komt kunnen namelijk leuke financiële bonussen of speelkaarten opleveren. Moet je van Londen naar Rome dan is het de kunst een route te zoeken die de meeste bonuspunten, het meeste geld en de meeste speelkaarten oplevert, en dit is (uiteraard) geheel afhankelijk van de 'ogen' die je gooit. Wie hoge getallen op de fruitmachine krijgt, kan zich permitteren om -via een omweg- extra geld en bonussen in de wacht te slepen.

Hoe dit gebeurt is te zien aan de locaties op de (lucht)wegen: kom je op een blauw vak dan krijg je geld, op een rood vak

verlies je geld, op een geel vlak mag je een kaart pakken, en op een paars vlak kun je wat kopen (huizen, kantoren, restaurants e.d. mits je geld hebt). Er zijn ook nog grijze vakken. Kom je hier op terecht, dan kun je informatie over de lokatie, de stad, of een bezienswaardigheid opvragen. Dit kost niks (kan en mag altijd en overal) en is puur als educatief element in het programma opgenomen. Bij deze speciale locaties krijg je een fotootje van de bezienswaardigheid plus informatie via tekstregels op het scherm.

## BORDSPEL

Terug naar het bordspel, want daar is dit programma op gebaseerd. De bordspel- elementen hadden we al genoemd bij de eenarmige bandiet die dienst doet als dobbelsteen. Deze slotmachine kan -d.m.v. bonussen of speelkaarten- uitgebreid worden tot een gokmachine met 2 t/m 5 tellers. Heb je voldoende bonussen of heb je een leuke speelkaart, dan kun je bij een belangrijke beurt deze activeren en b.v. een fruitmachine met 5 rollen inschakelen zodat je minimaal 5, en maximaal 30 hokjes mag opschuiven.

De speelkaarten kennen we ook van bordspellen zoals MONOPOLY. Bij dit spel zitten ruim 35 speelkaarten. Met deze kaarten kun je andere spelers hinderen, zelf extra plaatsen opschuiven of op andere manieren het spel een beetje beïn-



vloeden.

De educatieve elementen hadden we al genoemd, maar deze kunnen ook uitgeschakeld worden. Het spel heeft verder nog een paar spelelementen, die in- en uitgeschakeld kunnen worden. Je kunt d.m.v. deze opties een spel opstarten dat puur op een snelle wedstrijd naar het einddoel ingesteld is, of een spel met allerlei elementen die het geheel een educatief tintje geven, het spel leuker maken, maar daarmee de race uiteraard wat vertragen. Schakel je b.v. seizoens- invloeden in, dan zie je op het scherm een zomerlandschap niet alleen veranderen in een winterlandschap, maar word je tijdens de race opgescheept met weersinvloeden als stormen, lawines, overstromingen e.d. die routes tijdelijk onbruikbaar maken.

Wil je het spel erg eenvoudig maken, b.v. om het met kinderen te spelen, dan kan de tijdslimiet uitgeschakeld worden. Je kunt dan rustig op je einddoel afgaan en de bedenktijd is dan ook onbeperkt.

## KONKLUSIE

Het spel ziet er prima uit, vooral in de hogere resoluties. Op de landkaart beweegt van alles en diverse onderdelen zijn voorzien van kleine animaties. Tijdens het spel kan steeds in- en uitgezoomd worden om de details op locaties beter te bekijken of om een beter totaaloverzicht te verkrijgen (de afbeeldingen op deze pagina zijn van een 1024x768 scherm afgevangen). Bij het spel achtergrondmuziek, geluidseffekten en spraak.

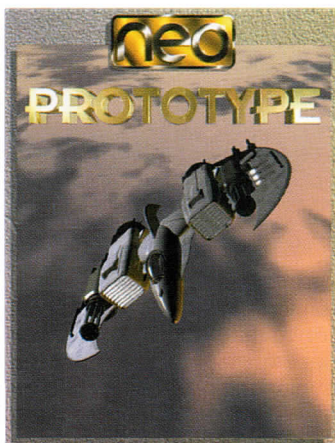
Wie van bordspellen houdt moet deze computervariant zeker aanschaffen. De prijs is zeer gunstig, vooral omdat dergelijke spellen vele malen gespeeld kunnen worden en jaren leuk blijven.

## Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





## PROTOTYPE

**Softwarehuis:** NEO Software Produktions GmbH.  
**Min.** 80386/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive.  
**Keyboard, joystick, joypad.**  
**Aantal spelers:** 1.  
**SoundBlaster en compatibles, Gravis Ultrasound.**  
**Richtprijs:** FL. 79,95

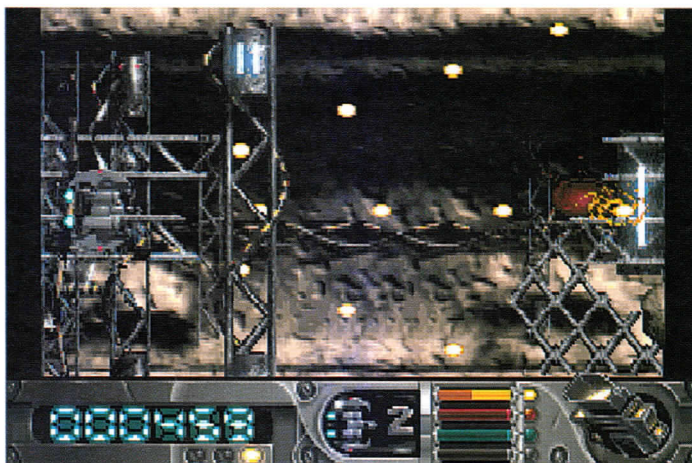
**Van het geheugen moet minimaal 2,5Mb. EMS (expanded) geheugen zijn.**

PROTOTYPE is een schietspel, dat zich in een horizontaal scrollend scherm afspeelt. Vele titels zijn aan PROTOTYPE voorafgegaan, zoals DISPOSABLE HERO, PROJECT X, NEMESIS of APIDYA en in het shareware-circuit kun je ook diverse varianten vinden. Het Oostenrijkse softwarehuis NEO heeft helaas niet de moeite ge-

nomen nieuwe of originele spel-elementen in haar produkt op te nemen. We vliegen dus van links naar rechts over het scherm, schieten op rotsblokken en tegenstanders en moeten bonussen verzamelen, die ervoor zorgen dat de verdediging en de wapensystemen van ons vliegtuigje op peil blijven. Uiteraard zijn er ook bij dit spel verborgen doorgangen en gaat het om behendigheid en timing. De tegenstanders volgen vaste routes en hierop moet je jouw akties afstemmen.

De bediening is goed, beeld en geluid zijn redelijk. De moeilijkheidsgraad wordt echter bij dit spel niet opgevoerd. We beginnen meteen lastig, en soms kom je in een hoger level een ronde tegen die makkelijker is dan de voorgaande levels. Er is één belangrijk verschil met de vele concurrenten: dit spel kan overall geSAVED worden. Je kunt zo elk lastig onderdeel steeds opnieuw proberen, zonder dat je de gehele ronde (of het gehele spel) opnieuw moet beginnen. Voor de liefhebber zal dit de uitdaging uit het spel halen, of je moet zo gedisciplineerd zijn de SAVE-mogelijkheid niet te gebruiken. Wie wat minder geoefend is in dit genre zal misschien eindelijk eens een dergelijk spel uit kunnen spelen, zonder de frustratie van het steeds maar weer helemaal opnieuw beginnen.

PROTOTYPE is gewoon een



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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

lekker spel. Nieuw of origineel is het spel zeker niet en grafisch is het een beetje achterhaald. Soortgelijke spellen van enkele jaren geleden hadden toen al dezelfde beeld- en geluidskwaliteit. Daar staat tegenover dat de systeemeisen niet hoog zijn en de scrolling goed is (gemiddeld 40 beelden per seconde). Persoonlijk mis ik de uitdaging van steeds moeilijker wordende levels.

Voor de liefhebbers, maar ook aardig voor beginners.

*Alfred.*

## COMBAT AIR PATROL

**Softwarehuis:** Psygnosis.  
**Min.** 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive.  
**Keyboard/joystick.**  
**Aantal spelers:** 1.  
**Sound Blaster en compatibles, Gravis Ultrasound.**  
**Richtprijs:** FL. 89,=

**Aanbevolen:** 80486DX2/50Mhz.

In Software gids nr. 23 heeft deze flightsimulator een heel goede recensie gekregen, maar dat was ruim anderhalf jaar geleden aan de hand van de Amiga versie. Op de PC zijn we inmiddels wel wat gewend op dit gebied, zeker als we de aanbevolen configuratie in ogenschouw nemen. Psygnosis komt gewoon veel te laat met dit product en is er niet in geslaagd een goede conversie voor de PC te maken. De beelden zijn wel aardig, maar niet beter dan bij andere flightsims van een jaar geleden in VGA. Het geluid is ronduit slecht; althans bij ons op een Soundblaster PRO en op een Soundblaster 16: soms een plofje meer niet. Geen motorgeweld, geen langsscherende raketten.

We hebben dit allemaal al gezien, en voor een 486DX2/50Mhz. zijn diverse betere programma's leverbaar. We hebben dit pakket ook gezien voor FL. 49,95 en die prijs is meer in overeenstemming met de kwaliteit.



## MICRO MACHINES 2

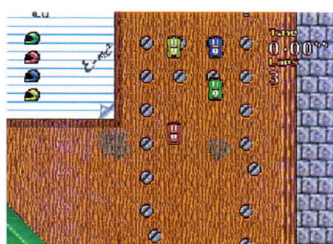
**Softwarehuis:** Codemasters.  
**Min.** 80386SX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive.  
**Keyboard/joypad.**  
**Aantal spelers:** 1-4.  
**Sound Blaster en compatibles, Gravis Ultrasound.**  
**Richtprijs:** FL. 79,=

**Ook uitgebracht op diskette.**

In Software Gids nr. 29 kun je het verslag lezen van deel 1 van dit racespel. De grootste bezwaren waren toen het slechte



geluid en de matige beelden, want dat eerste deel was een slechte conversie van het Amiga spel. Dit is nu allemaal verbeterd, want dit deel 2 is geheel voor de PC herschreven. De muziek komt rechtstreeks van de CD en de geluidseffekten zijn prima. De beelden zijn nog steeds eenvoudig, maar minder kinderachtig dan bij het eerste deel. Verder is het spel uitgebreid met een heleboel opties. Zo kan nu met maximaal 4 spelers gespeeld worden (2 met een joypad en 2 via het toetsenbord) en maximaal 16 spelers kunnen (om beurten) een toernooi spelen. Misschien nog wel leuker is de editor. Hiermee kun je zelf banen uitleggen, auto's ontwerpen en weersinvloeden



toevoegen. Op de CD staan 5 voorbeelden van banen, op de disketteversie 3.

Al met al is MICRO MACHINES heel wat leuker geworden, maar helaas draait ook dit spel weer niet op alle machines. Met deel 1 hadden we problemen op een 386, nu wil het niet lekker op een Pentium. Maar laten we eerlijk zijn, als je een Pentium hebt is dit niet het spel waar je op hebt zitten wachten.

*Alfred.*

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

BEELD:	7
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	8

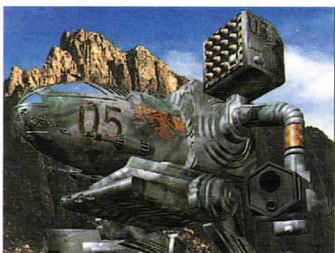


## MECHWARRIOR 2

Softwarehuis: Activision.  
 Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA VESA Local bus, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.  
 Windows 95: ja, maar minder soepel. Kan problemen geven met geluid.  
 Keyboard/joystick/muis.  
 Aantal spelers: 1-8 (zie tekst).  
 Roland MT-32/LAPC-1, Sound Blaster (Basic, PRO, AWE32), Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundcape, General Midi.  
 Richtprijs: FL. 139,-

Het programma ondersteunt verder CH Flightstick en Pro-Pedals, Thrustmaster Flight, Weapons, en Ruder Control Systems, Thrustmaster F-16 Flightstick, Gravis gamepad, Phoenix joystick, Virtual I/O i-glasses, Suncom SFX gamepad en de Microsoft Sidewinder joystick.

2 t/m 8 spelers kunnen alvast kennismaken met de 'multiplayer' versie, die wordt uitgebracht onder de naam "NetMech 8 Player Pack". Op de CD is hiervoor een demo bijgevoegd. Voor deze demo is een nul-modem, 9600 baud (of sneller) modem of een IPX/Netbios netwerk nodig.



Activision is al jaren actief met computerversies van de BattleTech en MechWarrior spellen van de Fasa Corporation (oorspronkelijk waren dit "tabletop" spellen met miniaturen en "Pencil-and-paper RPG's"). De computerversies van MechWarrior spellen zijn actiespellen, bij de BattleTech serie gaat het meer om strategie. Beide speltypes hebben één ding gemeen: het achtergrondverhaal

speelt in de 31ste eeuw en de gevechten worden geleverd met reusachtige, 2-benige, robots. Bij de strategiespellen gaat het voornamelijk om de tactische zetten -meestal per beurt- en bij de actieserie zit je zelf in de cockpit van zo'n robot en moet je het ding besturen en ermee vechten.

Na het succes van MECHWARRIOR 1 en BATTLETECH 1 en 2 (zie Software Gids nr. 13 en zie Powerhits Battletech in Software Gids nr. 31) zijn diverse concurrenten op de markt verschenen: IRON ASSAULT (Gids nr. 32), EARTH SIEGE (Gids 30), XENO BOTS (Software Gids 19), TERMINATOR 2029 (nr. 19) en enkele minder belangrijke titels. Deze concurrenten hadden voornamelijk actiespellen. Goed, maar toch voornamelijk schiet- en knalwerk. Met MECHWARRIOR 2 komt daarin enige verandering, want dit spel is een echte simulator; al is dit taaltechnisch onmogelijk. Door de nadruk te leggen op simulatie en veel aandacht te besteden aan achtergronden en besturing stelt dit programma pittige systeemeisen.

### HI-RES/LO-RES

De videobeelden, tussenscènes en de menu's bij dit spel zijn in SVGA, maar bij het spel zelf kun je kiezen uit VGA 320x200, SVGA 640x480 en SVGA 1024x768. Dit zou volgens de handleiding met de ESC-toets kunnen, maar ze vergaten erbij te zetten dat dit alleen in het opstart-menu kan. Overal elders kun je met ESC ook instellingen veranderen, maar niet de resoluties. Het heeft eventjes geduurd voor we hier achter kwamen.

### SIMULATIE

Bij EARTH SIEGE, en de andere bovengenoemde concurrenten, ging het om recht-toe, recht-aan schietwerk; bij dit spel is het allemaal wat minder eenvoudig en komt regelmatig een stukje strategie om de hoek kijken. Er zijn zelfs enkele missies, waarbij we de beschikking hebben over 'wingmen' en daar moeten we echt tactisch te werk gaan om de vijanden uit te schakelen, o.a. door het geven van opdrachten aan de collega's in de andere Mechs.

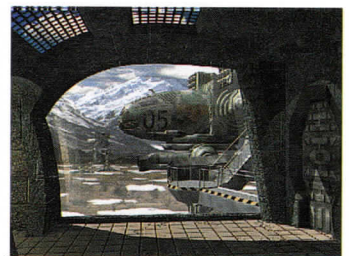
Het spel heeft een 'tutorial-programm' waarmee we alle onderdelen kunnen oefenen. We kunnen hier leren de robot te bedienen, met de besturing omgaan, met de wapens omgaan, etc. Dit alles moet goed gedaan worden binnen een bepaalde

tijd. Lukt je dit niet, dan is de kans vrij groot dat je er bij de missies niets van terecht brengt. Gelukkig is het niet zo, dat het goed doorlopen van deze cursus noodzakelijk is voor het spelen van het spel. Je kunt elke missie gewoon opstarten, of je nu goed of slecht bent in deze oefenrondjes.

Binnen het spel heb je keuze uit 15 BattleMechs en 20 wapensystemen. Dit is niet zomaar gedaan, je moet echt kiezen welke robot en welke wapensystemen het beste geschikt zijn voor een bepaalde missie. De missies bestaan uit meerdere onderdelen en bij elke missie kan gekozen worden uit 3 moeilijkheidsgraden, zodat elke missie 3 keer gespeeld kan worden. Ook is er een campaign waarbinnen je alle missies moet doorlopen.

De gevorderde speler kan zelf een BattleMech samenstellen uit losse onderdelen. De fans van de miniatures zullen dit leuk vinden, want dezelfde robots en dezelfde onderdelen als bij deze miniatures zijn voor dit computerspel gebruikt.

Eenmaal in de cockpit krijgen we maken met waypoints, radar, auto-pilot, veel instellingen en vele handelingen zodat het lijkt of we met een flightsimula-



tor bezig zijn. Als we de toetsenbord-layout bekijken lijkt het er nog meer op. Dit is allemaal niet erg, maar geeft wel aan dat dit niet een eenvoudig spelletje is wat je even tussendoor speelt om een potje erop los te knallen.

Wie het toch allemaal wat makkelijker wil kan met enkele opties de eigen Mech onkwetsbaar maken en uitrusten met een eindeloze voorraad munitie. Niet echt leuk, maar zo wordt het toch nog een beetje een eenvoudig arcade-spelletje.

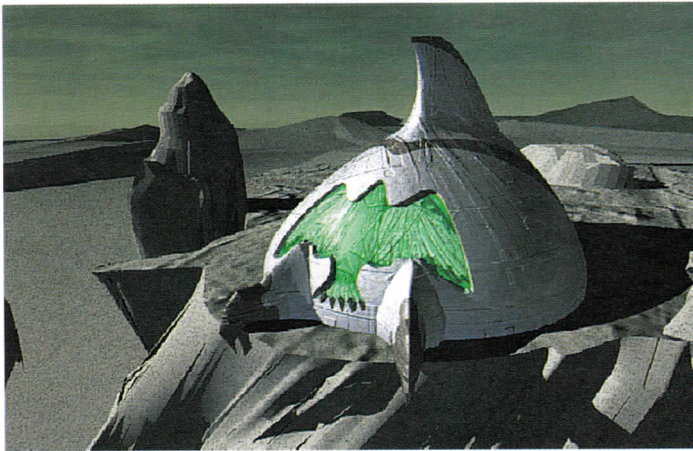
### BEELD EN GELUID

De SVGA beelden van de videofilms, de tussenscènes en de menu's zijn ronduit schitterend. Fraaie achtergronden, gigantische ontploffingen met rondvliegende brokstukken en een zeer fraai bewegende BattleMech. Voor al dit moois heb je echter -zelfs in VGA- een Pentium nodig met een zeer vlotte vi-



BOVEN: VGA ONDER: SVGA 640x480



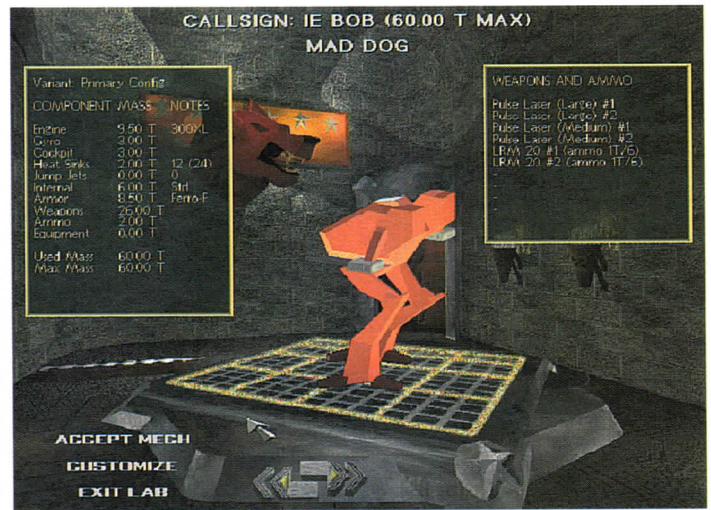


deokaart. Op een DX2/66Mhz. moet je al driekwart van de details op een laag pitje stellen en is hi-res SVGA weergave te traag om het spel leuk te houden. Misschien dat alle details in VGA al ingeschakeld kunnen worden op een 486/100Mhz. maar dit tussenmaatje ontbreekt aan mijn collectie. Wij konden in SVGA 640x480 spelen, maar alleen op een 90Mhz. Pentium. 1024x768 was op deze machine ook mogelijk, maar wel met enkele details uitgeschakeld. Schrik nu niet, VGA is ook zeer goed. Net zo indrukwekkend als de beelden is het geluid. De voeten van de BattleMech denderen door je kamer en tijdens de gevechten piept, knarst en

kraakt alles, waarbij deze geluiden regelmatig overstemd worden door de wapensystemen, inslagen op het pantser en de ontploffingen. Verder hoor je gesproken teksten over de boordradio. Alle geluiden zijn in stereo en de muziek komt rechtstreeks van de CD, waar 25 audiotracks (uiteraard ook stereo) te vinden zijn.

### SPELKWALITEIT

Door de combinatie van wat strategie, veel actie en een heuse simulator is dit een uitzonderlijk goed spel geworden, maar niet echt makkelijk. Ondanks de vele knopjes is de bediening redelijk eenvoudig. Meer werk heb je aan het voorbereiden van een missie, maar



dat is best leuk werk als je het serieus aanpakt. Eenmaal in 'het veld' word je flink beziggehouden, vooral in het begin, als je alles nog niet goed onder de muis hebt, want de tegenstanders opereren zeer professioneel en hebben duidelijk veel ervaring met dergelijke vechtmachines. Maar al doende leert men, en dan wordt het nog echt spannend. Vooral in level "hard", want daar moet je echt alles zelf doen. In level "medium" en "easy" heb je het ook wel druk, maar dan kun je enkele tot vele onderdelen aan de computer overlaten.

In tegenstelling tot de spellen van de concurrenten bevat dit spel veel sfeer. De makers hebben dit bereikt door heel kleine details, zodat het spel net even anders gespeeld moet worden.

### KONKLUSIE

Aan MECHWARRIOR 2 is ruim twee jaar gewerkt en bij dit spel was het wachten de moeite waard. Zowel in VGA als in SVGA heeft het spel veel indruk gemaakt. Goede beelden, zeer goed geluid en veel spelkwali-

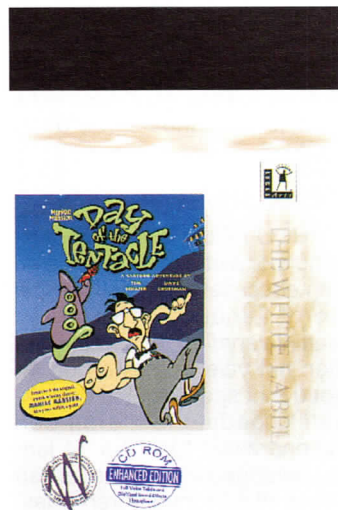
teit. Het spel is een echt actie-spel zoals XENO BOTS, IRON ASSAULT, TERMINATOR 2029 e.d., maar door de uitgebreide bedieningsmogelijkheden en wat strategie is MECH WARRIOR 2 heel wat interessanter als je niet alleen wilt knallen.

Voor het bedrag dat neergeteld moet worden hadden we eigenlijk wat meer missies verwacht. De multi-player versie zou inmiddels verkrijgbaar moeten zijn en rond de jaarwisseling verschijnt een speciale Windows 95 versie.

Alfred.



Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



Virgin is sinds september '95 op de markt met de serie "White Label". In deze serie worden bekende softwaretitels aangeboden tegen een gereduceerd tarief. Het belangrijkste verschil met verzamel pakketten en OEM-versies is, dat het gaat om de originele producten, compleet met de originele documentatie. De doos is echter aangepast. Deze is wit, draagt de naam van de serie en, iets verkleind, is op de doos weer de layout van de doos geplaatst, waarin oorspronkelijk het spel werd uitgebracht.

Voor 1995 en begin 1996 zijn de volgende titels aangekondigd:

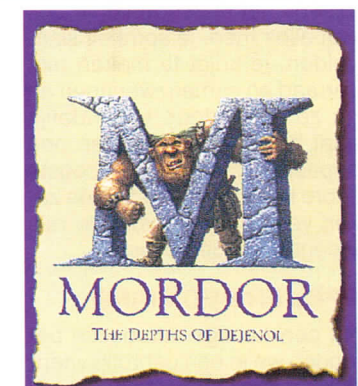
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE,  
CANNON FODDER 2,  
CONSPIRACY,  
DAY OF THE TENTACLE,  
DUNE,  
HAND OF FATE,  
INDY CAR RACING,  
LANDS OF LORE,  
OVERLORD,  
SIM CITY,  
STAR TREK 25th ANNIVERSARY,  
THE 7th GUEST,  
X-WING.

De meeste titels staan op CD, maar X-WING wordt op diskette uitgebracht. We kennen alleen nog de Engelse prijzen. Deze variëren van £9.99 t/m £14.99. De prijzen zijn niet echt laag (omgerekend ongeveer 30 tot 60 gulden), maar de pakketten zijn leuk voor al diegenen die persé het origineel met de volledige documentatie willen hebben. OEM-versies worden namelijk vaak vrijwel (of geheel) zonder documentatie geleverd en in de verzamel pakketten kom je regelmatig niet meer dan een uittreksel van de oorspronkelijke handleiding tegen.

### Nogmaals: MORDOR

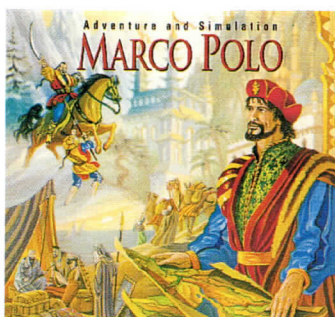
In Gids nr.33 is de informatie over de uitvoering van het dungeon-RPG "MORDOR" niet geheel juist weergegeven. We hadden de recensie geschreven aan de hand van de shareware- en de diskette-versie; zonder gedrukte documentatie, met alleen informatie en instructies via een Windows 'help-menu'.

De CD-ROM-versie wordt echter geleverd in een doos (zie afbeelding) met volledige documentatie (handleiding, installatie-gegevens en een 'PlayGuide'). Wie het spel op diskette wil, krijgt de CD-ROM versie + 5 diskettes met het spel in gecomprimeerde (.ZIP) files. Op de diskettes staat ook de screensaver. De informatie via Windows was al goed (we hadden deze met een 8 gehonoreerd), maar nu blijkt dat er ook een zeer uitvoerige gedrukte



handleiding wordt meegeleverd kunnen we dit cijfer opwaarderen: een vette 9, want de documentatie is heel netjes en overzichtelijk uitgevoerd.

Bij de installatie vanaf CD-ROM wordt overigens rekening gehouden met Windows 95.



## MARCO POLO

**Softwarehuis:** Infogrames.  
**Min. 80386DX/33Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.2+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.**

**Aantal spelers:** 1-4.  
**Sound Blaster en compatibles.**

**Richtprijs:** FL. 99,95

MARCO POLO wordt aangeboden in een stevige zwarte doos, omgeven door een attractieve omslag met als inhoud: registratie-kaart, degelijk cd-doosje met cd (ca. 500 MB groot; speelt direct vanaf je CDROM-drive), een kaart van Azië zoals het eruit zag in de 13de eeuw (nummering op de kaart verwijst naar de handleiding) en tenslotte de handleiding op cd-doosje formaat. Het installeren gaat probleemloos (troubleshooting included in manual).

"Handelen en missies volbrengen als een tweede Marco Polo in de 13/14de eeuw."

Deze kop geeft in het kort aan wat de bedoeling van het spel is. Je zult je rijkdom moeten vergroten d.m.v. handel drijven in wapens, goud, edelstenen, enz. Je koopt op markten in steden en verkoopt daar waar die goederen schaars zijn. Daarnaast kun je missies aanvaarden. Het volbrengen van zo'n missie geeft je natuurlijk meer aanzien. Tijdens het reizen maak je ook van alles mee, je komt bij slagvelden, je krijgt te maken met verraad en samenzweringen en ga zo maar door. Uiteindelijk gaat het erom wie binnen een bepaalde tijdslimiet de hoogste score haalt; doe je bepaalde zaken verkeerd dan wordt je reis vroegtijdig afgebroken.

### SPEL EN BEDIENING

Na een aardige introductie belanden we in een gebruiksvriendelijk menu: simpelweg een optie markeren en F1 toets indrukken, je krijgt dan gesproken uitleg. Deze F1-functie-toets blijft in het hele spel van kracht en geeft soms ook bruikbare hints. Even wat opties onder de loep: **Carry out a mission:** alleen bestemd voor 1 speler. Je krijgt

een keuze uit maar liefst 31 missies; deze optie is uitermate geschikt voor beginners om ervaring op te doen met dit genre. Je hebt de keus uit 4 moeilijkheidsgraden.

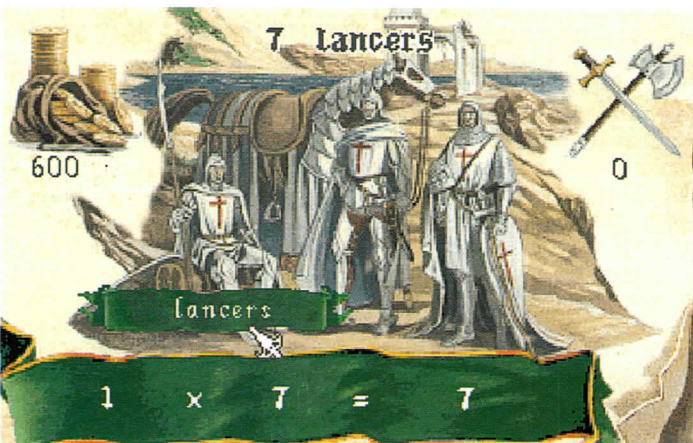
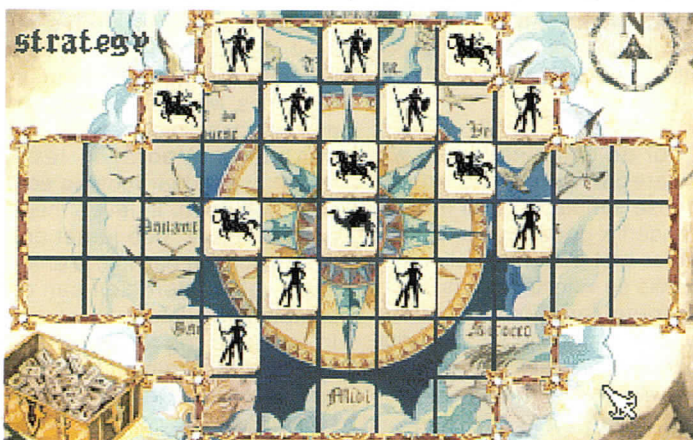
**Start a game:** "set parameters of your choice" ofwel bepaal zelf wat je gaat doen, het echt groter werk dus.

**Documentation:** een zeer uitgebreide documentatie m.b.t. Marco Polo en de tijd waarin hij leefde. Je hebt de keuze uit gesproken tekst, ondersteund met aardige foto's uit de gelijknamige Italiaanse film of leestekst. Teksten beschikken over trefwoorden waarmee je nog meer info kunt oproepen. Alle info is gebaseerd op het oorspronkelijke werk van Marco Polo himself.

**Let's play:** na een tijdje handelen en missies volbrengen valt

al gauw op dat de meeste beelden statisch zijn, af en toe krijg je video-filmpjes te zien (picture in picture). Dit alles wordt ondersteund met (ongeveer 60) verschillende muziekfragmenten, sfeerverhogend en van prima kwaliteit; je ontmoet historische figuren, die werkelijk hebben bestaan, in meer dan 60 steden.

Het handelen en missies aanvaarden lijkt in den beginne een eenvoudige aangelegenheid; je komt er echter gauw achter dat diverse andere statistieken goed in de gaten moeten worden gehouden, zoals daar zijn: je strength (escortes die je meeneemt ter bescherming), je weight (wat en hoeveel je kunt meenemen), je rations (met lege magen reist je karavaan niet ver) en ga zo maar door. Gelukkig kun je een purchase-



overzicht aanklikken (je laatste 9 handelstransacties) en een overzicht van je missies om het e.e.a. te kunnen blijven volgen. Heel je handelen bepaalt je uiteindelijke eindscore. Veel sparen is dus geen overbodige luxe. In de handleiding achterin is een staattie opgenomen met alle locaties en hun specialiteiten en handelswaar, dit staattie zul je echter na eigen ervaring moeten invullen. Ook strategie is van belang: hoe stel je je karavaan zo veilig mogelijk op, wie neem je mee als escorte, hoeveel dragers neem je mee? Kortom telkens goed nadenken voor je tot handelingen overgaat.

### KONKLUSIE

MARCO POLO is een handels-simulator met een RPG-tintje en een educatieve inslag. Het spel wordt aanbevolen voor een leeftijd vanaf 10 jaar, maar gezien het vele Engels en de inhoud (het spel is niet al te makkelijk, geduld is hierbij een schone zaak) lijkt 13 à 14 jaar mij beter geschikt. Het spel kan alleen of met meerderen (max. 4) gespeeld worden. De moeilijkheidsgraad is instelbaar zodat ook beginners in dit genre snel aan de slag kunnen. Voor wat het product in zijn geheel biedt is de prijs redelijk te noemen.

**Peter Postma**

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

Beschikbaar gesteld door MVSP.



## NEW HORIZONS

**Softwarehuis:** Koei.  
**Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.**  
**Keyboard/muis.**  
**Aantal spelers:** 1.  
**AdLib, Sound Blaster.**  
**Richtprijs:** FL. 119,-

**Van het geheugen moet minimaal 512Kb. EMS-geheugen zijn.**



NEW HORIZONS wordt verkocht in een, zeg maar gerust, gigantisch grote kartonnen box met als inhoud: CD in stevig doosje, een troubleshooting guide, een mooie poster met aan de achterzijde een kaart van de wereld anno 1634 en een 50 bladzijden tellende handleiding, die je echt nodig zult hebben.

Het installeren geeft geen enkel probleem.

### AVONTURIER, PIRAAT OF HANDELAAR

Na het opstarten van het spel bekijken we de intro: Japanse plaatjes volgen elkaar op, die je doen denken aan de MSX-tijden. Mooi getekend en ondersteund door aardige muziek vertellen zij ons dat we leven in het jaar 1522, de tijd van de ontdekkingsreizen. We maken kennis met de 6 hoofdpersonen met ieder zo zijn eigen intenties en vaardigheden: 3 avonturiers, 2 piraten en 1 handelaar. Na de intro zul je één der personen moeten kiezen en bepaal je zo het verdere verloop en doel van het spel.

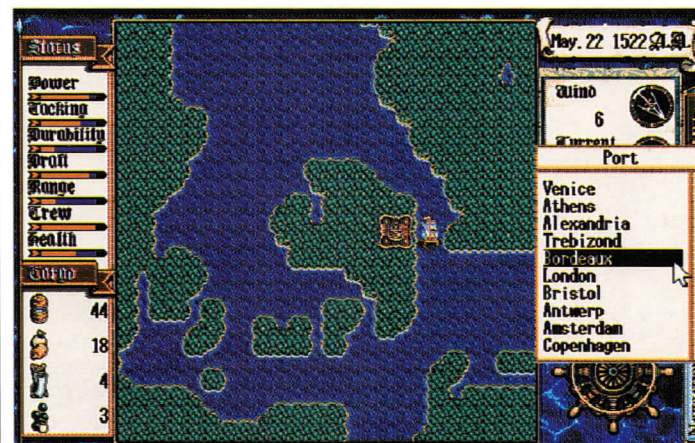
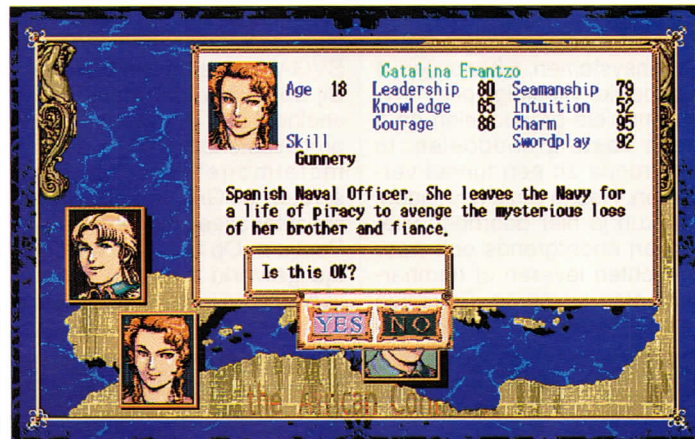
Ik koos voor Joao Franco, zoon van de Portugese hertog Leon Franco en prinses Christiana, een avonturier die ter meerdere ere en glorie van Portugal het geheim van het verzonken land Atlantis wil zoeken en vinden (het is maar wat je aanspreekt).

Door het vergroten van mijn status (ik begin als page en er zijn 9 rangen) zal ik uiteindelijk als hertog mijn einddoel verwezenlijken. Kies je voor piraat of handelaar, dan zal het spel heel anders verlopen, ik beperk me dus even slechts tot mijn rol als avonturier.

Het spel eindigt wanneer mijn vlaggeschip verloren raakt, mijn vlaggeschip niet meer kan varen, mijn proviand op is, mijn bemanning zoekraakt of ik verslagen word in een duel of gevecht. Een heleboel zaken om in de gaten te houden, dat belooft wat! Bovendien werk je met een tijdslimiet, wanneer ik voor januari 1552 mijn einddoel niet bereik is het ook 'game over'. Om mijn status te vergroten zal ik o.a. informatie moeten verkopen aan een verzamelaar of cartograaf en moet ik probe-

ren havens en dorpen te ontdekken buiten Europa.

Zoals altijd draait alles om geld, hiervan heb je in het spel heel wat nodig. Tijdens mijn reizen krijg ik te maken met wel 180 schatten, zeldzame dieren, exotische monumenten, ca. 130 bestemmingen en ga zo maar door. Ik moet echter eerst een vloot samenstellen; een hele klus want er zijn wel 25 typen schepen. In elke plaats bezoek ik kerken, handelaars, scheepswerven, voor spellers, casino's, banken, etc. en maak ik kennis met de vele inwoners waarmee uiteraard flink gebabbeld moet worden. Kijk vooral uit wat je zegt: bij mij ging het al direct mis. De reder in Lissabon wilde mij geen schepen meer verkopen, omdat ik één van zijn prijzen te hoog vond. Ook ge-



vechten met tegenstanders behoren tot de bestanddelen, maar overheersen het spel niet zoals bij een echt RPG.

### KOEI

Tot zover een eerste indruk van dit qua spelkwaliteit hoogstaand spel. Dit zijn we van Koei gewend. Ik herinner mij van dezelfde makers ININDO THE WAY OF THE DRAGON, een strategisch spel waar ik toentertijd maanden mee bezig was! NEW HORIZONS heeft wat betreft de moeilijkheidsgraad hier wat van weg en dat garandeert maanden plezier. Bovendien kun je NEW HORIZONS op 6 (de 6 hoofdpersonen) manieren spelen. Wel zul je moeten leren omgaan met de ontelbare menu's en opties.

### KONKLUSIE

NEW HORIZONS is een role-playing adventure van Japanse makelij. Het lijkt mij voornamelijk geschikt voor gevorderden vanwege de hoge moeilijkheidsgraad.

Je zult je heel wat keren moeten verdiepen in de handleiding; zeg maar gerust er een studie van maken.

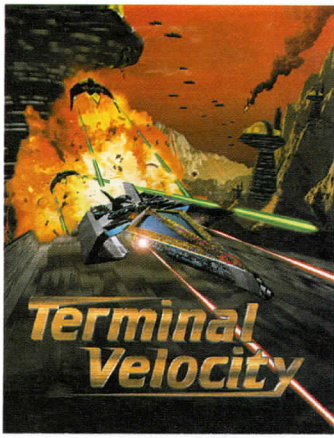
Grafisch is het aardig, maar voor deze tijd achterhaald. De hoofdpersoon wandelt over je scherm als een minuscuul poppetje van nog geen centimeter hoog. Spraak komt niet voor en de muziekdeuntjes zijn na verloop van tijd eentonig.

Een aanrader voor de vastbijters in dit genre en voor wie het grafisch element van ondergeschikt belang is. Wie dit laatste toch belangrijk acht, verwijs ik naar de recensie van MARCO POLO, hiernaast.

**Peter Postma.**

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



## TERMINAL VELOCITY

Softwarehuis: Terminal Reality.

Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.

Keyboard, joystick, gamepad, muis.

Aantal spelers: 1-8.

Sound Blaster en compatibles, Gravis Ultrasound.

Richtprijs: FL. 89,95

Dit spel is ook uitgebracht op diskette en level 1 is als shareware verkrijgbaar. De CD-ROM versie heeft 40Mb. op de harddisk nodig, de disketteversie 24Mb.

Aanbevolen: 80486DX2/66, 8Mb., SVGA Localbus.

### CD-ROM

De CD-ROM heeft heel wat meer te bieden dan de disketteversie. Allereerst is het spel uitgebreider (meer videobeelden), maar neemt wel 16Mb. meer ruimte op de harddisk in beslag. Extra heeft de CD-ROM nog 70Mb. videoscènes. Op de CD staan tevens 8 sharewarespellen (eerste levels) van o.a. RAPTOR, HOCUS POCUS, WACKY WHEELS, DUKE NUKEM, RISE OF THE TRIAD en nog een paar bekende titels. Verder vinden we nog previews van SHADOW WARRIOR en DUKE NUKEM 3D: beiden 3-D aktiespellen in de stijl van DOOM.

### HET SPEL

TERMINAL VELOCITY is een combinatie van vliegsimulatie en aktiespel. Als flightsim lijkt het programma nog het meest op COMANCHE MAX. OVERKILL, maar bij TV beperkt het vliegen zich tot sturen, schieten en snelheid regelen. De 3-D uitvoering is zeer ruimtelijk, want we kunnen opstijgen tot ver boven het wolkendek; leuk om een keer te doen, maar je zit er helemaal in je uppie, dus daar ben je snel uitgekeken. Het gebied is beperkt (als je maar lang genoeg rechtdoor vliegt kom je weer op hetzelfde punt uit),

maar uitgestrekter dan bij COMANCHE.

Het aktiedeel bestaat uit het uitvoeren van opdrachten, verdeeld over 3 missies met elk 3 onderdelen (bij dit spel zijn dit 9 planeten). Buiten het goed volbrengen van deze vaste opdrachten kun je bonussen verzamelen, extra punten scoren door andere dan bij de opdracht behorende vijanden of objecten te vernietigen en verborgen tunnels te lokaliseren en daar doorheen te vliegen. Je kunt elk level dus heel snel of zeer lang doorspelen; minimaal moet je de opdrachten volbrengen om door te mogen gaan naar een volgend level, maar wil je meer, dan kun je vrijwel onbeperkt blijven rondvliegen, schieten en extra punten verzamelen. De rondes zijn zeer afwisselend, omdat opdrachten en landschappen zeer verschillend zijn.

Er zijn 4 moeilijkheidsgraden, 7 wapensystemen, 5 bonussen, 4 vijandelijke vliegtuigtypes, 4 types mobiele gronddoelen en 4 types vaste gronddoelen. In elke ronde zit een tunnel verborgen. Heb je deze gevonden, dan kun je hier doorheen vliegen en ondergronds ook weer gevechten leveren of bombardementen uitvoeren. Sommige tunnels leiden je naar enorme

ondergrondse fabriekscomplexen, compleet met tanks, helicopters en radarstations ter verdediging. Het vliegen door de tunnels heeft wat weg van de spelelementen in SLIPSTREAM 5000.

2 spelers kunnen vliegen met een (nul)modem, meerdere spelers kunnen het spel spelen via een IPX compatible netwerk. Speel je met 2 of meer spelers, dan kun je kiezen uit 'Team fight' of 'Dog fight'.

Meer informatie (waaronder enkele 'cheat codes') kun je vinden in de zeer fraaie handleiding. Net als b.v. DOOM en HERETIC kun je met dit spel ook inloggen op de Dwango-server, al is dit een kostbare zaak.

### BEELD EN GELUID

Er zijn diverse instellingen voor het beeld. Hiermee kun je het spel spelen vanaf de minimum configuratie t/m een snelle Pentium. Je kunt kiezen uit VGA en SVGA, beiden in 256 kleuren. Bij beide beeldformaten is de snelheid aan te passen aan de processorsnelheid door diverse instelmogelijkheden. Fullscreen, SVGA, met alle details is echter alleen mogelijk op een Pentium. Op een 486 wordt altijd gewerkt met een scherm van 80% en in VGA. Bij de juiste instelling loopt het spel zeer



soepel. De beelden zijn goed in VGA en zeer goed in SVGA.

Net zo fraai als de beelden is het geluid, al blijft dit voor wat betreft de muziek altijd een kwestie van smaak. Je kunt geluid kiezen vanaf 8Khz. t/m 22Khz. en verder nog uit mono, stereo of surround. Muziek en geluidseffekten zijn apart regelbaar in geluidsstrekte. De geluidseffekten zijn zeer indrukwekkend.

### KONKLUSIE

TERMINAL VELOCITY is een uitgekookt programma, dat een groot publiek zal boeien. In 'easy-mode' hoeft je net niet teveel te schieten en kun je met enige oefening alle rondes uitspelen, of naar hartelust rond blijven vliegen. De tunnels en de gevarieerde landschappen zorgen voor de nodige afwisseling. Speel je de 'hard-mode' dan wordt het een zeer heftig aktiespel.

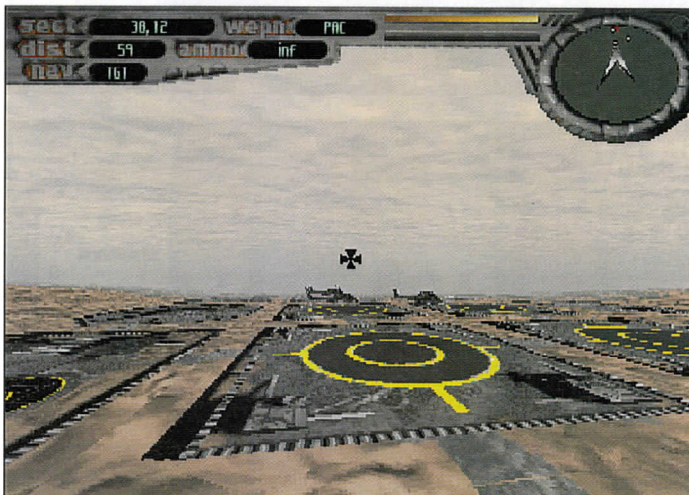
Bij dit alles goede beelden, soepele (en snelle!) scrolling en uitstekende bediening. Persoonlijk sprak de muziek mij ook nog aan.

In dit genre is TERMINAL VELOCITY een uitstekend spel. De systeemeisen zijn wel hoog, maar je krijgt er op het scherm wel veel kwaliteit voor terug; ook in VGA!

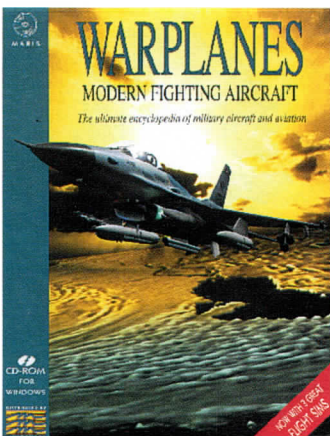
Alfred.



Beschikbaar gesteld door Homesoft.







## WARPLANES

Softwarehuis: Maris Multimedia.

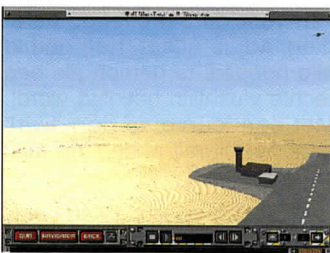
**MS-DOS:** min. 80386SX, min. 4Mb., Windows 3.1+, DOS 3.3+, MSCDEX 2.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis, AdLib, Sound Blaster.

**Windows 95:** Ja.

Keyboard/joystick/muis.

**Macintosh:** min. LC2, System 7.0+, 4Mb., CD-ROM drive, 256 kleuren monitor.

**Power Macintosh:** min. 6100, System 7.1.2+, 8Mb., CD-ROM drive, 256 kleuren monitor. Richtprijs: FL. 69,-



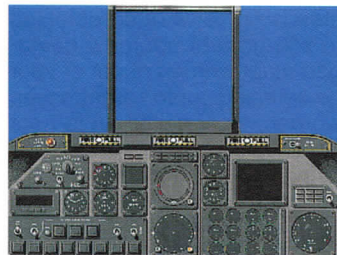
Bij WARPLANES zijn informatie en flightsimulators gecombineerd. De informatie heeft betrekking op 4 tijdperken: De Koude Oorlog, Arabische/Israëliëse conflicten, Amerikaanse lucht-acties tijdens de Golfoorlog en acties van de Britten en de coalitiepartners in de Golfoorlog. Het pakket heeft een database met 500 vliegtuigen en 200 wapensystemen uit deze periodes, verder landkaarten met de gebieden waar de gevechtshandelingen plaatsvonden en overzichten van de betrokken luchtmachtbases. Verder bevat het pakket diverse videofilms van de toestellen en oorlogshandelingen, terwijl de meeste toestellen ook nog te bezichtigen zijn op 3-D roterende afbeeldingen. Bijzonder interessant -vooral voor diegenen die met de materie wat minder bekend zijn- vond ik de animaties, waarin uitleg wordt gegeven van de hedendaagse oorlogsvoering en het moderne materieel. Hier kun je zien hoe vliegtuigen, radarsystemen en raketten communiceren en zo

doelen opsporen en vernietigen.

Uit de naam WARPLANES mag blijken dat we hier alleen alles kunnen vinden over "air-to-air" en "air-to-ground" acties. Naar schepen of b.v. tanks zul je vergeefs zoeken in dit document.

Dit alles is zeer gebruiksvriendelijk uitgevoerd. Met enkele klikken van de muis kun je informatie opzoeken, gegevens sorteren, onderdelen er uit lichten, beelden roteren, 'hotspots' uitvergroten, etc. etc. Dit kan vanuit de database, maar ook vanuit de andere onderdelen. Zo kun je op een landkaart via klikken op gebeurtenissen en locaties net zo makkelijk op een vliegveld terecht komen als via de database, waar je dit doet door b.v. het betreffende land en de naam van de luchtmachtbasis (of b.v. een stad) op te geven.

## FLIGHTSIMS



Het pakket is voornamelijk bedoeld als naslagwerk, dus aan de flightsims moeten niet al te hoge eisen gesteld worden; daar zijn andere pakketten voor. Toch zijn ze heel aardig. Je kunt kiezen uit 3 toestellen: de SU-27, de C-130 en de A-10. Bij elk toestel hoort 1 missie. Met de A-10 moet je een Iraaks konvooi aanvallen, met de C-130 moet je in de woestijn tijdens de Golfoorlog een mobiele legerpost bevoorraden en met de SU-27 vlieg je testmissies, waarbij je de wapensystemen moet uittesten op radiografisch bestuurd MiG-21 'dummies'. Het zijn alle 3 echte simulators, dus je zult alles zelf moeten doen: vanaf het starten van de motoren t/m de landing.

## BEELD EN GELUID

De database werkt onder Windows in een resolutie van 640x480 bij 256 kleuren, maar kan ook in een venster weergegeven worden als Windows in een hogere resolutie staat. Ook als Windows in meer kleuren staat ingesteld werkt de software feilloos. De flightsims draaien in een DOS-venster in een resolutie van 320x200 of 640x480. Voor de hoge resolutie is natuurlijk wel een snellere processor nodig. De minimale



configuratie (386SX) werkt alleen redelijk in de lage resolutie, waarbij de details in de achtergronden zijn uitgeschakeld. Hires, inclusief volle details, doet het pas goed op een DX2/66 of een PowerMac. De films en animaties zijn voorzien van redelijk (8-bit) geluid (muziek, spraak en geluidseffekten). Op onze MS-DOS computers konden we echter bij de flightsims niet meer dan wat geknorp uit de interne speaker laten komen. Het beloofde motorgeluid ontbrak zelfs geheel. Jammer!

## KONKLUSIE

Als naslagwerk is dit pakket bijzonder geslaagd; zeker als we de prijs in ogenschouw nemen. Voor de ervaren oorlogsspecialist zal het allemaal oude koek zijn, maar wie gewoon wat meer wil weten over de moderne oor-

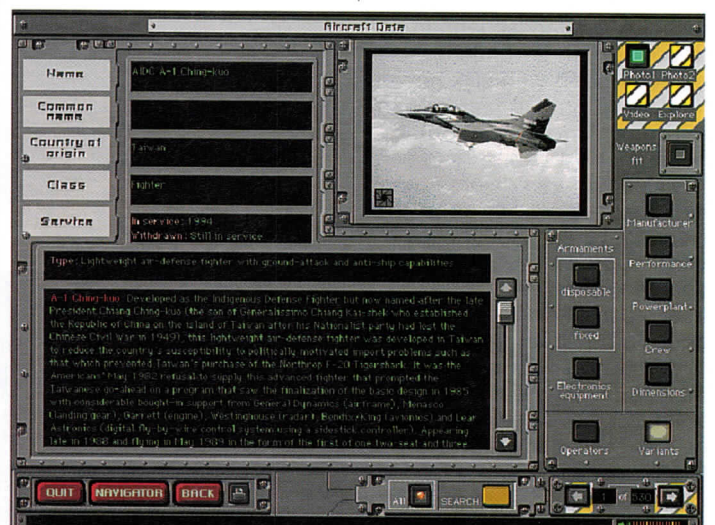
logsvoering krijgt bij WARPLANES veel informatie, uitleg en voorbeelden. Hetzelfde geldt voor de flightsimulators. De vlieganaat haalt z'n schouders op voor de paar vluchten die met deze software gemaakt kunnen worden, maar de beginner kan met dit pakket heel aardig kennismaken met flightsimulators en kan een heleboel leren over het vakjargon dat bij andere software pakketten wordt gebruikt.

Leerzaam en gebruiksvriendelijk, maar helaas zwakke audiopresentatie. Wel een fraaie handleiding.

**Alfred.**

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.





## FLIGHT UNLIMITED

**Softwarehuis: Looking Glass Technologies.**

**Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, CD-ROM drive.**

**Keyboard/joystick/muis.**

**Aantal spelers: 1.**

**Roland RAP10, Sound Blaster PRO/16/AWE32, Ensoniq Soundscape, Gravis Ultra-sound Max.**

**Richtprijs: FL. 98,=**

**Het programma ondersteunt ook Control Yokes, rudder paddles en VR headsets.**

Reeds in het vorige jaar aangekondigd, met een waas van geheimzinnigheid ontwikkeld, maar nu is ie er dan: FLIGHT UNLIMITED, de gedoodverfde opvolger van "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer". Ik kan u meteen vertellen dat dit stukje software recht van bestaan heeft, zo goed als het pakket daarmee recht heeft om in uw kast te staan.

Deze software is gebaseerd op een aantal revolutionaire concepten aangaande het simuleren van het vluchtgedrag van vliegtuigen (feitelijk van objecten in gas of vloeistof) waardoor het vluchtgedrag veel natuurlijker aanvoelt dan bij mij bekende simulaties. Daarnaast maakt het gebruik van een bijzondere gepatenteerde (Imagescaping) techniek om landschappen op te bouwen en te renderen, die het idee geeft werkelijk boven land te zitten. Dit laatste kan eventueel worden gecombineerd met het gebruik van een VR Headset van diverse merken. Helaas was er geen VR Headset bij de test-kit bijgeleverd, dus daarover zult u een andere keer horen.

In alle eerlijkheid moet ik u wel zeggen dat u bij gebruik van alle opties in weergave en simulatie nogal wat van uw systeem eist met dit pakket. Ik heb het pakket getest met een 66Mhz Pentium, 8MB, PCI, CH Flightstick, QS SCSI CD-ROM, en snelle Video kaart, waarop

alles bijzonder goed draaide. Maar ook een DX/2 met voldoende geheugen kan volstaan, wanneer de resolutie en een aantal simulatie parameters worden uitgezet.

FLIGHT UNLIMITED is in principe eenzelfde programma als het fameuze "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer", inclusief de on-line instructeur die u tijdens de vlucht hints kan geven of een demo kan vliegen. U kunt met een virtual 'Aerobatics' toestellen (toestellen geschikt voor het kunstvliegen) vliegen en in een zweefvliegtuig, op vijf verschillende vliegvelden in de VS en Europa. De toestellen zijn de voor de fanaten zeker bekende 'Sukhoi Su-31', 'Pitts S-2B', 'Bellanca Decathlon' en de 'Extra 300S', allen speciaal ontworpen voor extreme belasting op fuselage. Voor zwevers niet onbekend is de fameuze 'Grob'. Het vliegen bestaat onder andere uit basis-trainingen die in een Logboek bijgehouden worden, volledig stap voor stap worden voorbereid op een krijtbord en tijdens de les in de lucht worden begeleid en beoordeeld. Te allen tijde kunt u in de lucht uw vlieg-instructeur uitschakelen, de



knuppel zelf overnemen of voor een demo de man weer inschakelen. Aardig is niet alleen de kwaliteit van de gesproken tekst, maar ook de kunstmatige intelligentie die is ingebouwd bij de instructeur. Wanneer de leerling een manoeuvre maakt die nauwelijks herkenbaar is als oefening, bekijkt de instructeur steeds opnieuw of de oefening in zijn geheel opnieuw gevolgen moet worden of dat er voor de oefening punten afgetrokken worden. Heel geinig en je hebt echt het idee dat je weer als 18-jarige naast een meespiegelen-

de instructeur zit, waarbij nooit zeker is of hij nu wel of niet gaat ingrijpen.

Naast de lessen is er natuurlijk de mogelijkheid om vrij te vliegen (mooie ervaring, al lijken alle steden op elkaar) en om mee te doen in een internationale competitie "hoop courses". Dit is een soort apenkooi voor Aerobatics, waarbij vaste vliegpatronen zo nauwkeurig gevolgd moeten worden dat het vliegtuig door een reeks denkbeeldige hoepels kan vliegen, die de exacte ideaallijn aangeven voor de betreffende oefening. Mij is alleen nog gelukt alle hoepels te nemen als een rechte vluchtlijn gevolgd wordt. Met een 'curve' of een 'twirl' gaat het bij mij al snel de mist in.

Het vliegen op zich is een verademing. De combinatie van roer en stuurknuppel is in dit pakket nu eens eindelijk duidelijk voelbaar tijdens het vliegen, en wordt ook tijdens de vluchlessen veelvuldig beoefend. Misschien niet zo'n harde dobber voor FS5 vliegers, maar de doorsnee StrikeCommander vlieger zal opnieuw de lesbanken in moeten. Heerlijk!

Waarschijnlijk is het gevoel van écht vliegen voor een groot deel te danken aan de techniek, die Looking Glass heeft geïntroduceerd om de vlucht te simuleren. In plaats van de vectorbepaalde krachtberekeningen (denk aan natuurkunde en de optelling van de pijlen, de krachtvectoren), wordt hier gebruik gemaakt van simulatie door berekening van de langs het toestel voortbewegende gassen.

Zoals u wellicht weet is het vliegen een gevolg van het verschil tussen onder- en overdruk, waardoor lift ontstaat. De opbouw van druk is dus het sleutelwoord in de aanpak van Looking Glass met hun "Realtime Computational Fluid Dynamics".



Als beste voorbeeld kan ik geven het gevoel dat ontstaat bij oversturing of overcorrectie met het richtingsroer, waarbij het toestel, zonder dat de piloot iets hoeft te doen, door krachten van buitenaf naar een nieuwe drukbalanssituatie wordt geschommeld, daarbij echt het gevoel gevend dat een goddelijke hand buiten het toestel aan het werk is. Echt spannend, u moet het zelf voelen. Om dit effect te versterken hebben de jongens van Looking Glass hun uiterste best gedaan op de omgeving variabelen, waarbij te denken aan windkracht, thermiek, gyro werking van de prop en kracht van de toestel constructie. Het toestel kraakt hoorbaar in al zijn voegen wanneer te veel G-krachten te snel worden opgeroepen. Een FLIGHT UNLIMITED beginnend leerling doet dat voortdurend.

De weergave van de simulatie is tevens bijzonder goed verzorgd en biedt ons verschillende views vanuit de cockpit, verschillende views van diverse camera's en een drietal resoluties van de omgeving om op uw processor te kunnen inspelen. In de modus 640x480 ziet alles

er voortreffelijk uit, maar ook in 300x200 is het spel subliem, al krijgt u dan wat moeite met het lezen van de metertjes. Ook de opties 'haze' (heilig weer), 'sun glare' (zonreflectie) en het detail van de scenery bepalen in hoge mate het resultaat van de simulatie op uw processor. In de laagste detailstand ziet u niet meer dan heuvels en vlekken die steden voorstellen. In de hoogste stand waant u zich echt boven een Franse stad of in de Appalachen en ziet u bijna de beren voor u weg hollen. Jammer genoeg heeft Looking Glass zich echt 100% gericht op het Aerobatics vliegen, waardoor kompas en landkaart ontbreken. Er is geen mogelijkheid om u te oriënteren, wegens de techniek die is gebruikt om met relatief weinig beeld informatie toch een oneindig landschap te creëren. Een aantal gebiedssectoren die in stereo zijn gefotografeerd en met een image-overlay techniek worden gegenereerd tot een 3D view, worden steeds aan elkaar gebreed door het programma om, in de vliegrichting, terrein te simuleren. U kunt bij wijze van spreken oneindig vliegen, daar u zelf terrein maakt en de brandstof niet opgeraakt. Als u

het vliegveld uit het zicht bent verloren komt u er nooit meer terug of u moet mazzel hebben dat het in een andere sector van het gebied opnieuw wordt gegenereerd. Een ander opmerkelijk feit is dat, zodra we onder 500 voet vliegen, het detail van het aardoppervlak opeens verdwijnt en zodoende geen diepte te schatten is. Dit heeft mij al menige crash gekost.

Gelukkig staat het programma de optie 'miracle' toe, waarmee een engelbewaarder het vliegtuig op het laatste moment weet te redden.

Het programma heeft ongetwijfeld de mooiste Sun-glare die ik ooit heb gezien. Perfect vakantiekiekje, dat vanuit het programma met de 'Print-Screen' toets in PCX-formaat vastgelegd kan worden. Leuke optie. Het moge duidelijk zijn dat ik in ieder geval bijzonder onder de indruk ben van hetgeen hier is gepresteerd.

In simulatie van het vlieggedrag en simulatie van landschappen, zijn we met dit pakket weer een stuk verwend geworden. Als u state-of-the-art wil vliegen moet u dit proberen.

Bent u een missie-vlieger, die



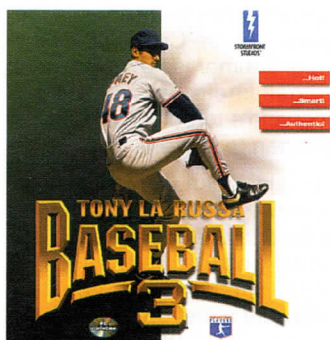
graag in Irak een aantal boortorens opblaast en met de heldentrom terugkeert op de basis, zou ik eerst bij uw buurman maar eens kijken of Aerobatics u kan bekoren, alvorens u het pakket koopt.

Dit kon wel eens dé simulatie '95 worden.

**Douwe.**



Beschikbaar gesteld door D+S Software.



### TONY LA RUSSA BASEBALL 3

Softwarehuis: Stormfront Studios.

Min. 80386DX/40Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, CD-ROM drive, muis.

Windows 95: Ja.

Aantal spelers: 1-2.

Sound Blaster en compatibles.

Richtprijs: FL. 149,=

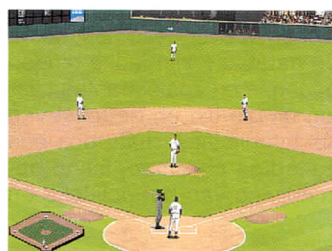
Aanbevolen: 80486DX, 8Mb., double speed CD-ROM drive.

BASEBALL 2 (VGA-versie, zie Software Gids nr. 21) kreeg van ons een goede recensie en we waren dus benieuwd naar deze opvolger in SVGA. Helaas viel het in het begin nogal tegen. Op het speelveld bewegen de figuren allemaal in slow-motion, zowel bij de close-ups als bij het overzicht van het gehele veld. Na wat instellingen in het

menu werden deze wat beter, maar nog steeds waren de beelden verre van ideaal want nu waren ze wel sneller, maar ook wat schokkerig. Na enig speurwerk in de BBS van het softwarehuis konden we enkele patches inladen. Hierin werd opgemerkt dat de matige kwaliteit van de animaties inmiddels onderkend was, maar... dat het hier om beta-patches ging. De eigenlijke lapmiddelen moesten nog komen.

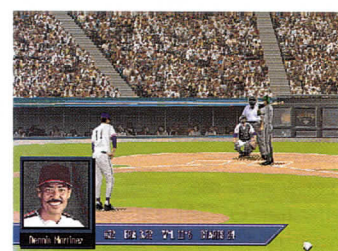
Met deze patches ging het allemaal heel wat beter. Net als bij PHANTASMAGORIA van Sierra zijn de animaties gemaakt door echte spelers tegen een blauwe achtergrond op film te zetten en ze vervolgens, beeld-voor-beeld, op het speelveld weer te geven (dit alles kun je bij BASEBALL 3 zien op de CD-ROM in de videofilm "The Making Of"). Door het gebruik van een minimum aan videobeelden zijn de processor-eisen niet al te hoog, maar is wel te zien dat het hier om losse plaatjes gaat en niet om echte video's of films. Gelukkig is dit alles bij dit spel niet zo slecht gedaan als bij het spel van Sierra, want bij TONY 3 zijn de 'acteurs' niet omgeven door een rafelig randje.

DAEDALUS ENCOUNTER (zie Gids nr. 32) staat, wat dit grafische onderdeel betreft, nog



steeds op eenzame hoogte.

Toch kan ik elke honkballiefhebber dit spel aanbevelen, al raad ik aan te controleren of de definitieve patches leverbaar zijn (heb je een modem, dan kun je ze uiteraard zelf ergens inladen). Het spel is namelijk nog steeds zeer goed. De beelden zijn verder uitstekend en muziek, geluidseffecten en spraak zijn ronduit goed. Bijzonder leuk is, dat je uit 3 commentatoren kunt kiezen en dat deze verslaggevers rekening houden met de instellingen en keuzes die jij in de menu's hebt gemaakt. In de commentaren zijn de namen van de bal-effecten, de weersomstandigheden, het gekozen stadion, etc. verwerkt. Dit maakt het spel bijzonder sfeervol. Ook zit het spel vol foto's van spelers en kun je kiezen uit 28 stadions, die in 3-D volledig bekeken kunnen worden. Net als bij andere moderne sportspellen kun je zowel het management als het actie-



deel voor je rekening nemen.

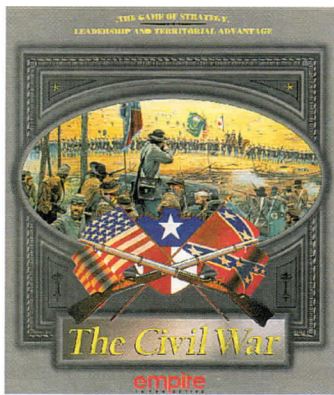
De besturing is goed, de handleiding idem dito en de keuzemenu's zijn zeer gebruiksvriendelijk. Het spel is prima, maar de beelden moeten wat opgepept worden met een patch die, als jullie dit lezen, waarschijnlijk klaar is. Gezien de verbeteringen met de beta-patch zal dit zeker lukken, en dat mag ook wel gezien de prijs van het pakket.

Jammer dat ook dit softwarehuis de consument als tester gebruikt en niet zelf de moeite neemt zijn product behoorlijk te controleren. De snelle beslisser is ook hier weer het duurst uit.

**Alfred.**

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



## THE CIVIL WAR

Softwarehuis: **Dagger IT Ltd.**  
 Min. 80386/33Mhz., min.  
 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-  
 disk, CD-ROM drive, muis.  
 Aantal spelers: 1-2.  
 Sound Blaster en compati-  
 bles.  
 Richtprijs: FL. 99,-

**Om het spel met twee spelers te spelen is 8Mb. geheugen nodig en een (nul)modem verbinding.**

Empire (uitgever van dit product) heeft de naam om strategische simulaties buiten het gebied van het 'hexadimensionele' spelbord te brengen en heeft een hekel aan de weergave van eenheden middels iconen. Het gevolg is dat men reeds eerder spellen uitgebracht heeft, waarbij niet altijd even succesvol getracht is om de spelomgeving op een andere manier in elkaar te steken. Zo denken we aan TEAM-YANKEE, waarvan het interface weliswaar destijds nieuw was, maar niet altijd even effectief. Of CAMPAIGN 1 en 2, waarbij een groot deel van het spel zich in een 3D omgeving afspeelde, die net de moeite niet waard was en de uitvoering van de strategische landkaart hetzelfde lot beschoren was. Kortom men is nog steeds zoekend naar een interface of spelweergave, die zowel de strategie fanaten als de actieliefhebbers kan bekoren.

Een goede gooi naar dit doel heeft Empire gedaan met THE CIVIL WAR, ontworpen en geproduceerd door Dagger IT, de makers van o.a. FIELD OF GLORY. Ondanks het feit dat we hier spreken over een omvangrijk strategisch wargame, heeft het spel een bijzondere visuele aantrekkingskracht door het gebruik van 3D rendering van het slagveld, bewegende troepen (marcherende soldaten, dravende paarden en karossen) en detaillering van de bodem. Het geheel geeft de indruk in een museum te staan en een bewegend diorama van een slagveld te zien. Leuk om naar te kijken.

Om mee te spelen echter een stuk minder, daar de rendering en detaillering van het slagveld enorm veel capaciteit van de processor kosten en het inzoomen of "pannen" over het slagveld nogal traag gaat; ook indien u beschikt over voldoende werkgeheugen en een snelle processor. Daarnaast zijn de knoppen waarmee in- en uitgezoomd moet worden zo klein en zo slecht geplaatst, dat ik een aantal keren uit pure nijd de slag voortijdig heb beëindigd en Ulysses S. Grant de overwinning gunde. Ziet er prachtig uit, maar werkt niet zoals het zou moeten. In een auto met een revolutionaire stroomlijn zit nog steeds een stuur van dezelfde ergonomisch verantwoorde afmetingen, omdat dat nu eenmaal lekker hanteert. Zouden ze een voorbeeld aan kunnen nemen.

Maar goed, het spel biedt gelukkig meer. Inhoudelijk scoort THE CIVIL WAR een stuk beter. De Amerikaanse Burgeroorlog wordt gepresenteerd in twee delen. Een tactisch/strategisch deel, waarin u naar believen de generaals van de Unie of de Federatie naar de kroon kunt steken. En een bijzonder aardige encyclopedie (database) met alle mogelijke wetenswaardigheden over deze periode. In de database zijn leuke dingen opgenomen zoals krantekoppen uit die tijd en de tekst van soldatenliedjes, maar ook een volledige chronologische beschrijving van het politieke en



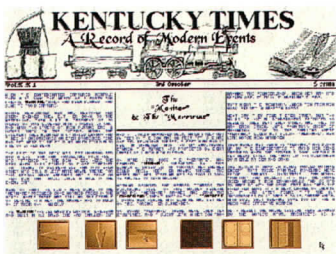
militaire verloop van de oorlog tussen de Noordelijke en de Zuidelijke staten. De carrière van bekende generaals, verslagen van bekende veldslagen met complete kaarten en beschrijving van de tactieken per wapen. Het is allemaal terug te vinden in het naslagwerk. Zelfs als u niet primair geïnteresseerd bent in deze periode is het een erg leerzame materie en bijzonder compleet. Als de encyclopedie is geraadpleegd, lijkt het net alsof de mannetjes op het slagveld meer betekenis hebben gekregen.

De eigenlijke body van het programma wordt natuurlijk gevormd door het tactisch/strategische deel. U kunt de oorlog in zijn geheel spelen, waarbij u een overzicht krijgt van het Amerikaanse continent en zo-

wel de verschillende staten en haar steden als legers moeten aanvoeren. Of u kunt een slag naspelen, om alleen het militaire element te behouden. Er zijn 4 veldslagen tevoren gedefinieerd te weten; Bullrun(1st), Millsprings, Shiloh (de bekendste) en Wilsons Creek. Na het lezen van de diverse verslagen van veldslagen of schermutselingen in de Amerikaanse Burgeroorlog heb ik mij afgevraagd waarom deze 4 zijn gekozen door Dagger IT, daar dit naar mijn gevoel lang niet de belangrijkste of door War-gamers meest geliefde momenten zijn geweest van de Civil War. Des te meer jammer is het dat er geen mogelijkheid bestaat om zelf scenario's te editen of veldslagen aan te maken.

De veldslagen worden weergegeven op een 3D tableau dat enigszins doet denken aan een hoog gedetailleerd POPULOUS interface. Op het slagveld kunt u met de muis de verschillende eenheden lokaliseren door het bij de eenheid behorende vaandel aan te wijzen. Wanneer u klikt verschijnt een commando menu, dat bijzonder intuïtief werkt, omdat de verschillende commando's worden weergegeven middels de houding van een soldaat die past bij het commando dat u geeft. Rusten en foerageren is bijvoorbeeld een liggende soldaat en aanvallen is een op zijn eigen bajonet donderend mannetje. Dit deel van het interface voldoet goed. Via hetzelfde in-





terface kunt u ook de slagorde oproepen waarin de eenheden zijn ondergebracht. De slagorde laat in detail zien in welke hiërarchische verbanden de eenheden functioneren, hoe hun toestand is en wie het bevel voert. Ervaring, bevoorradings en moreel van zowel troepen als hun leiders worden hier weergegeven. U kunt vanuit de slagorde eenheden detacheren en weer samenvoegen via een eenvoudige handeling. Zodra u een opdracht geeft om te marcheren of aan te vallen, ontstaat er beweging op het plateau. Beide partijen bewegen tegelijkertijd, hetgeen inhoudt dat u on-line beslissingen dient te nemen. Weliswaar kunt u de tijdverdichting variëren in het spel, maar het blijft een gegeven dat u gelijktijdig met uw tegenstander moet beslissen. Daarom is de optie 'multi-player' ook zo aardig. U kunt via

modem, nul-modem of netwerk het spel tegen een ander spelen. Ondanks het feit dat het spel er enorm traag van wordt, heb ik genoten van de spanning die dit oplevert. Technisch zit dit goed in elkaar.

Een ander leuk element is dat er ingezoomd kan worden op het slagveld tot het niveau van marcherende, schietende en liggende mannetjes, rookwolken uit kanonnen, hollende paarden en ontplofende granaten. Na een aantal keren gebruik gemaakt te hebben van deze optie en te kijken hoe de soldaten het er van af brengen, is de gein er al snel vanaf en wordt deze onderliggende simulatie van ondergeschikt belang. Om het overzicht te behouden is het toch nodig het gehele slagveld te overzien en dus weer terug te keren naar de vlaggetjes.

Een andere -wellicht interessantere- optie is, om de totale oorlog in "Campaign" mode na te spelen. U dient dan veel meer te doen, zoals het bepalen van de investeringen van steden, opbouw van legers, marine, spoorwegen, fortificaties en wat dies meer zij. Naast het bepalen van uw militaire strategie, dient u ook rekening

te houden met de rijkdom van steden en het heersende politieke klimaat. In deze modus kunt u een aantal dagen kwijt zijn met het spel, daar u tussentijds bij een treffen van legers steeds de mogelijkheid krijgt om dit treffen op het slagveld uit te vechten. En dit kost veel tijd. In de "Campaign" mode krijgt u meer het gevoel in de Burgeroorlog te zitten dan in de "Battle" mode. Misschien is de optie om een enkele veldslag te spelen wel alleen maar bedoeld om te leren omgaan met het interface en als voorbereiding op de "campaign" mode.

Ondanks de gematigde kritiek die ik heb geuit op het spel, vind ik het toch aardig. Het is geen echte aanrader voor doorgewinterde wargamers, daar het spel met te weinig strategische en tactische parameters rekening houdt en de tactieken onvoldoende te beheersen zijn als we eenmaal op het slagveld zijn.

Voor diegenen die in geschiedenis geïnteresseerd zijn en een keer een oorlogs-simulatie willen proberen, is dit een perfect spel. De sfeer van de Amerikaanse Burgeroorlog wordt goed opgebouwd door zowel de documentatie als de pro-

grammatuur. De muzikale omligting draagt hier ook in bij, alhoewel de kwaliteit van de deuntjes niet hoog is. "Yankee Doodle" mag best 10 minuten aan staan, maar wordt dan onherroepelijk gesmoord.

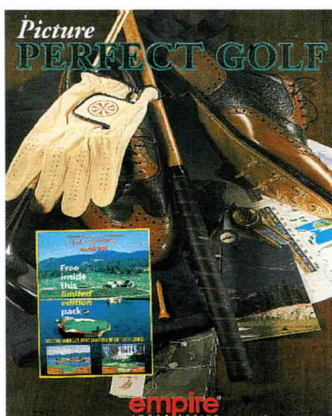
Ik beoordeel dit programma als een historisch document, een soort documentaire. En daarin is het zeer geslaagd. Als spel is het minder, daar het omgaan met het spel en de bediening in de tactische modus "battle" zo pietepuiterig is, dat de lol er snel af gaat.

Trek uw conclusie.

**Douwe.**

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



## PICTURE PERFECT GOLF

**Softwarehuis:** Lyriq.  
**Min.** 80386, min. 4Mb., DOS 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.  
**Aantal spelers:** 1-5.  
**Sound Blaster en compatibles.**  
**Richtprijs:** FL. 99,-

Op de doos en in de documentatie is sprake van een VGA grafische kaart, maar het programma werkt uitsluitend in VESA SVGA 640x480!

Hoe durven ze dit PERFECT GOLF te noemen; hoe is het mogelijk dat Empire dit product in z'n assortiment heeft opgenomen!

We hebben in dit blad al een



tiental golf-programma's beschreven, maar zelfs PGA TOUR GOLF uit 1990 (gerecenseerd in Software Gids nr. 3) is veel beter dan dit wanproduct. Voor 386 en 486 processors kun je kiezen uit diverse versies van de Golfsimulators van Microsoft, de LINKS GOLF serie van Access en nog enkele andere titels. Laat dit golfspel maar liggen. Het programma maakt gebruik van aardige foto's, maar is verder hopeloos slecht. Het is gewoon zonde van het papier om hier verder op in te gaan.

**Alfred.**

BEELD:	6
GELUID:	2
SPELKWALITEIT:	1
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	1

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

## STAR TREK OMNIPEDIA

**Softwarehuis:** Simon & Schuster Interactive.

**MS-DOS:** min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.

**Windows 95:** Ja.

**Sound Blaster en compatibles.**

**Macintosh:** LC-III, Performa of sneller, System 7.01+, 8Mb., 256 kleuren monitor, double speed CD-ROM drive.

**Richtprijs:** FL. 149,-

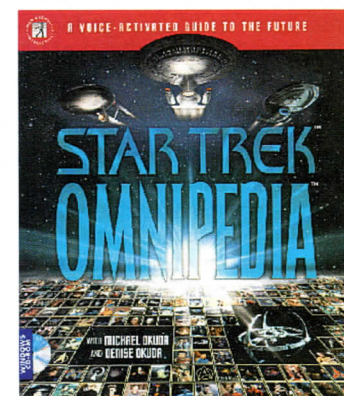
Het programma kan gebruik maken van "Voice Activation", waarmee -via een microfoon- opdrachten aan de software gegeven kunnen worden. De systeemeisen voor het gebruik hiervan liggen echter wel hoger:

**MS-DOS:** 80486DX2, Soundblaster 16 of Microsoft Soundsystem en een microfoon. Aanbevolen Pentium processor.

**Macintosh:** Power Mac of Quadra A/V, Plaintalk of compatible microfoon.

Dit is geen spel, maar gezien de enorme belangstelling voor Star Trek en alles wat ermee te maken heeft, vermelden we dit pakket toch even op onze pagina's.

STAR TREK OMNIPEDIA is een naslagwerk waarin alles over de speelfilms en series



rond STAR TREK te vinden is. Er is een database met de acteurs, een met de films en TV series, eentje met bron-informatie en een met thema's. Buiten dit droogvoer bevat de encyclopedie bergen foto's en filmfragmenten. Helaas is het document niet compleet, want bij een poging van mij om meer over een actrice te weten te komen bleek dit aan boord van de Enterprise 'classified information' te zijn. Wil je dus meer weten dan moet je toch weer terug naar de verouderde 'movie gids' (tegenwoordig gelukkig ook op CD-ROM) alwaar we deze informatie wel kunnen vinden.

Verder een schitterend naslagwerk voor de fans.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



Softwarehuis: MPCA Interactive.

Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, doublespeed CD-ROM drive.

Keyboard/joystick/muis.

Windows 95: Ja.

Aantal spelers: 1.

Sound Blaster en compatibles, Gravis Ultrasound, Microsoft Soundsystem, Pro Audio Spectrum.

Richtprijs: FL. 139,95



**Technical stuff:** je hebt bij het installeren de keus uit gedeeltelijke install (kost je 2Mb.) of full install (aanbevolen, kost je 10Mb.). Het programma vraagt 400Kb. conventioneel geheugen en een extended geheugen van 6,3Mb. Dit betekent voor de meeste computerbezitters weer het e.e.a. sleutelen of een bootdisk maken, het niet opstarten bij mij was eenvoudig verholpen met een rem voor de smartdrive. Op de doos staat aanbevolen 486/33Mhz. Wil je echter optimaal van het spel genieten, dan blijkt al gauw dat een 486/50Mhz. gewenst is.

Even een opmerking van algemene aard: lees voor minimaal aanbevolen (=wat de makers vaak op de doos zetten) hetgeen dat minimaal vereist is om een spel aan de gang te krijgen. Dat betekent meestal dat de problemen daarna komen. Een spel werkt dan wel, maar loopt de kans verderop vast te geraken; soms is het ook zo dat een programma zodanig draait dat spelen vrijwel hopeloos wordt. DARK FORCES, CYCLONES en KING'S QUEST 7 zijn hier voorbeelden van. Lees daarom bij recensies goed wat er staat m.b.t. aanbevolen om teleurstellingen te voorkomen.

**What you see is not what you**

## BLOODWINGS: PUMPKINHEAD'S REVENGE



**get:** BLOODWINGS zit samen met een registratie-kaart en een handleiding in een grafisch prachtig vormgegeven gigadoos. Zie je de doos in de winkel staan (en houd je van het horror-genre) dan zal deze een onweerstaanbare aantrekkingskracht op je uitoefenen. Ik waarschuw je maar vast: het product voldoet niet aan de verwachtingen die op deze wijze gewekt worden!

**Pumpkinhead:** het hele verhaal is gebaseerd op de horror-speelfilm Pumpkinhead 2: Bloodwings met o.a. Steve Kanyal en Soleil Moon Frye. Dit voor de kenners van dit genre; mij is de speelfilm onbekend. De video-filmpjes die je te zien krijgt tijdens het spel zijn scènes uit die film, speciaal aangepast uiteraard. Jij, Keeper of the Spirits, bent de hoofdrolspeler in deze mengeling van horror-Doom-kloon en adventure. Je zult de strijd moeten aanbinden met Pumpkinhead, een geest die zich wil wreken op de inwoners van Ferren Woods (voor het waarom zul je vermoedelijk Pumpkinhead 1 een keer gezien moeten hebben; het kan ook zijn dat je het spel uit moet spelen teneinde wijzer te worden). Je daalt af in de Netherworld, de wereld der demonen. Netherworld is verdeeld in 3 werelden: Periphery, Purgatory en Pumpkinhead's lair. In de laatste wereld vindt de final confrontation plaats en zul je tevens het geheim omtrent Pumpkinhead ontrafelen.

**Spel en bediening:** na een korte, tegenvallende intro beland je in het hoofdmenu met o.a. save, load, quit en options. Via options heb je de mogelijkheid het volume van de verschillende geluiden in te stellen; ook kies je hier de moeilijkheidsgraad, er zijn er 3 in totaal. Raadzaam is de gehele handleiding door te nemen alvorens

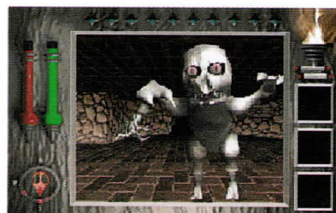


te beginnen. Ik dacht aanvankelijk te maken te hebben met de zoveelste Doom-kloon. Een flink aantal daarvan heeft mijn monitor reeds gepasseerd, ervaring genoeg zou je zeggen; gauw beginnen dus en schieten maar? Forget it! Dit zit hem niet in de bediening, maar in het toegevoegde adventure-element. Dit element beheerst het gehele spel, je zult behoorlijk moeten puzzelen als het gaat om de bedoeling van de filmpjes, het gebruik daarvan en de functie van de talloze items die je tegenkomt. De handleiding biedt hierbij geen enkele uitkomst.

Je begint in de Periphery, wereld 1. De interface (Gronix stone) die op je scherm verschijnt bestaat uit een aantal onderdelen waarvan ik er een paar in het kort zal behandelen, zodat je weet wat je ongeveer te wachten staat:

1. Levensbalk (rood). Deze is maar op één manier aan te vullen en ook dat staat nergens in de handleiding, vandaar de nu volgende hint. Je loopt via een der geheime gangen naar buiten met de brandblusser geactiveerd. Hierdoor kom je ongeschonden door de lava-plaspen. Buiten zie je rondzwevende eieren. Schiet er eentje stuk waardoor een plasma-bolletje vrijkomt en aan de haal gaat. D.m.v. nauwkeurig schieten op zo'n bolletje zal je levensbalk deels klimmen.

2. Powerforcebalk (groen). Je schiet met zogenaamde plasma-pijlen. Dit kost natuurlijk power. In de doolhoven vind je delen van gangen (gemarkeerd door blauwe bollen en groenachtig van kleur), loop je door zo'n deel dan wordt de powerforce deels aangevuld. Later als je de schop hebt en deze activeert bij een groot kristal, krijg je dit kristal boven in je crystalbalk (zie 4). Hierdoor



krijg je een tweede powerforcebalk (blauw) die heel wat effectiever werkt. De blauwe powerforcebalk kun je aanvullen d.m.v. vliegen in de Derm tunnels (zie 4).

3. Kompas. Goed in de gaten houden, dit toont ook waar tegenstanders zich bevinden, handzaam wanneer je in het duister loopt te dwalen (hint: met een geactiveerde zaklamp zie je beter). Door aanklikken kompas krijg je een automapping van niet al te beste kwaliteit (hint: zorg dat je de kaart te pakken krijgt waardoor automapping verbetert en activeer tevens de jachtlicensie-kaart: automapping laat je dan zien waar tegenstanders zich bevinden).

4. Crystalbalk bovenin. Soms beland je in zogenaamde Derm tunnels. Je schiet een demon in Periphery, deze verandert in een windhoosje (in Purgatory vind je windhozen sporadisch op verborgen plekken). Je stapt in de windhoos en je vliegt nu als het ware door een tunnel. Met je hand-ikoon (rechtermuis) verzamel je kristallen die multi-functioneel zijn (zie 2). Ben je "uitgevlogen" dan verschijnen de verzamelde kristallen in de crystalbalk. Je kunt ze gebruiken op "tekeningen" in zijgangen gemarkeerd door oogbollen; hierdoor kom je in de echte wereld, krijg je een video-filmpje te zien (in Purgatory hebben de filmpjes weer een heel ander doel!!) en kun je items verzamelen voor je inventory.

**Inventory:** Deze items, voorwerpen zijn soms direct te gebruiken (een chemische pot of vuur bijv. zet een tijdelijke barrière, een horloge zet de tijd even stil), soms moet je ze zetten in de boxes aan de rechterzijde van je interface (doe je dat met een sleutel bijv. dan gaan alle kisten automatisch open; een flesje bloed toont je geheime gangen). Niet alle voorwerpen brengen je voordeel. Een bierblik leegdrinken, je raadt het al, maakt je dronken met alle gevolgen van dien en roken is ook al niet gezond. Gebruik de directe items spaarzaam en weldoordacht (hint: het horloge

# Alfasoft

Software en lectuur voor IBM & Compatible Computers

*NICE PRICE \* NICE PRICE \* NICE PRICE \* NICE PRICE \* NICE PRICE*

Command & Conquer (NL)	63.00	Flight Unlimited	76.00
Grand Prix 2	76.00	Magic "The Gathering"	82.00
Heroes of Might & Magic	76.00	TFX EF 2000	98.00
Startrek TNG Final	76.00	Power House	98.00
AIV Networks	76.00	High-Octane	98.00

11 <sup>th</sup> Hour	????	Phantasmagoria	96.00
3D Atlas	98.00	Perfect General 2	76.00
Across the Rhine	84.00	Pinball Mania	68.00
Alien Legacy	69.00	Pirates Gold	44.00
Apache Longbow	84.00	Prince of Persia 2	84.00
Celtic Tales (Balar of the evil Eye)	98.00	Prisoners of Ice	84.00
Command & Conquer (Full)	????	Simon the Sorcerer	78.00
Daedales Encounters	69.00	Simtower	82.00
Dark Forces	69.00	Super Street Fighter 2 Turbo	66.00
Discworld	84.00	Super Karts	68.00
Dr. Drago's Madcap Chase	????	Tank Commander	76.00
Encarta'95	69.00	The Civil War	84.00
Flight Commander 2	88.00	Transport Tycoon	80.00
Frontier (First Enc.)	84.00	Ultima Soccer Manager	76.00
Hardball 4	84.00	Virtual Pool	84.00
High-Octane	115.00	Warriors	79.00
High Seas Trader	84.00	Woodruff	74.00
Iron Assault	79.00	XCOM (Terror from the Deep)	84.00
Jewels of the Orakel	104.00		
KA 50 Hokum	74.00	<b>Binnenkort Verwacht :</b>	
Kings Quest 7	69.00	The Need for Speed/Electr.Arts	
Little Big Adventure	95.00	Magic Carpet 2/Bullfrog	
Lords of Midnight	69.00	Rebel Assault 2	
Lords of the Realm	38.00	Cesar II/Impressions	
Lost Eden	69.00	Syndicate 2/Bullfrog	
Machiavelli, the Prince	85.00	Warhammer	
Master of Magic	84.00	Lost Admiral 2	
Metal Marines	79.00	Top Gun/Spectrum Holobyte	
New Horizons	98.00		

**\* MICROSOFT SOFTWARE \* MICROSOFT SOFTWARE \* MICROSOFT SOFTWARE \***

Microsoft Windows'95 NL	Bel.	Microsoft Wine Guide	89.00
Microsoft Windows'95 Upg. NL	Bel.	Microsoft Encarta'95	69.00
Microsoft Worlds of Nature (Kids)	75.00	Microsoft Golf 2.0	95.00
Microsoft Magic Schoolbus	109.00	Microsoft Cinemania	111.00
Microsoft Publisher 2.0	239.00	Microsoft Dogs (V)	89.00
Microsoft Ancient Lands	111.00	Microsoft Composers Coll.	165.00

Alle prijzen incl. btw en onder voorbehoud. Verzendkosten: fl.7.50 (verzekerde verzending!)

**In het geval u een bestelling wilt plaatsen of meer informatie wilt over niet afgebeelde titels:  
Op het volgende adres kunt u ons bereiken: ALFASOFT, POSTBUS 4225 6710 EE EDE Tel.0318-618066**

(ma t/m zat: 12.00-20.00)

**OP=OP:** Let op deze aanbiedingen zijn slechts beperkt leverbaar.

Comanche	59	Battle Isle II	108	Delphine Classic Collection	89
Dune II	69	Battle Isle II CD	89	Descent CD	98
EarthSiege CD	79	Battle Isle II Scenario CD	69	<b>Desert &amp; Jungle Strike CD</b>	<b>59</b>
Heirs to the Throne CD	29	<b>Battleground: Ardennes CD</b>	<b>???</b>	<b>The Dig CD</b>	<b>???</b>
European Championship	39	Beneath a Steel Sky CD	98	<b>Discworld CD-oem</b>	<b>69</b>
<b>Fifa Intern. Soccer CD</b>	<b>89</b>	Betrayal at Krondor	119	Dog Fight	79
<b>Goal</b>	<b>49</b>	Betrayal at Krondor CD	89	Dog Fight CD	49
Interplay's 10 Year Anth. CD	59	<b>Beyond Squad Leader CD</b>	<b>???</b>	Doom 40 Levels	39
Jurassic Park	49	Blackthorne	98	Doom Utility Disk CD	69
Kingmaker	59	Bloodnet CD	98	Dracula Unleashed CD-OEM	69
MS Encharta '95 CD	149	<b>Breach III</b>	<b>119</b>	Dragon Lore CD	79
Megafortress Compleet CD	49	Bridge Champ. with O. Sharif CD	98	Dreamweb CD	98
Microcosm Limited Edition CD	89	Bullfrog Compilation CD	79	<b>Druid (Sir-Tech) CD</b>	<b>???</b>
Perfect General CD	39	C.H.A.O.S. Continium CD-OEM	39	Dungeon Master II CD	98
<b>Striker</b>	<b>39</b>	C.I.T.Y. 2000 CD	79	Dynamix Bundle	129
Stunt Island	79	<b>Cesar II CD</b>	<b>???</b>	East Front	108
Tornado+Desert Storm CD	98	Cannon Fodder	69	Ecstatica CD	98
Triple Action I CD	39	Cannon Fodder II	69	<b>Empirer II CD</b>	<b>98</b>
Triple Action II CD	39	Carriers at War II	129	Empire Soccer '94	98
Triple Action III CD	39	CAW Construction Kit	98	<b>Elder Scrolls: Daggerfall CD</b>	<b>???</b>
Triple Action IV CD	39	Celtic Tales CD	98	Entertainment Volume 1 4CD's	79
Who Killed Sam Ruppert CD-OEM	39	<b>Championship Manager II</b>	<b>???</b>	Entombed CD	108
		Chessmaster 3000 CD OEM	49	Escape from Hell	39
		Chessmaster 4000 Turbo Windows	98	Eye o/t Beholder III	98
		<b>Chessmaster 4000 Turbo CD-oem</b>	<b>59</b>	<b>F-14 Fleet Defender CD-oem</b>	<b>69</b>
		<b>Civilization &amp; Mantis CD-oem</b>	<b>69</b>	F-15 Strike Eagle II	59
		Colonization CD	98	F-19 Stealth Fighter	59
		<b>Command &amp; Conquer CD UK</b>	<b>119</b>	<b>Fade to Black CD</b>	<b>119</b>
		<b>Command &amp; Conquer CD NL</b>	<b>79</b>	Flight Unlimited CD	98
		Commander Blood CD-oem	59	Flightsim Toolkit CD	129
		Companions of Xanth	108	<b>Formula One Grand Prix II CD</b>	<b>???</b>
		Conquest of Japan	98	Freddy Pharkas	79
		Creature Shock	129	Full Throttle CD UK	119
		Critical Path CD-oem	49	FX Fighter CD	89
		<b>Crusader: No Remorse CD</b>	<b>???</b>	Gabriel Knight	108
		Crystal Caliburn Pinball CD-oem	49	Gabriel Knight CD-OEM	69
		Cyberia CD	98	Gateway II CD	108
		<b>Cybermage CD</b>	<b>???</b>	Gemfire	98
		CyberRace 3½" of CD	79	Gettysburg CD Windows	149
		<b>D-Day America Invades CD</b>	<b>???</b>	Gods of Thunder CD	49
		D-Generation	89	Golden 7 CD	129
		<b>Dr. Drago's Madcap Chase CD</b>	<b>89</b>	<b>Gone Fishing CD</b>	<b>119</b>
		Deadelous Encounter CD	119	Gr. Naval Battles	39
		Daemonsgate CD	98	Super Ships i/t Atlantic	49
		Dark Forces CD UK	119	Gr. Naval Battles I CD-oem	59
		Dark Legions CD	98	Gr. Naval Battles II CD	108
		Dark Legions CD-OEM	59	Gr. Naval Battles II CD-oem	59
		Dark Sun 3½" of CD	108	Gr. Naval Battles III CD-oem	59
		Dark Sun I CD-oem	59	Hammer o/t Gods CD	119
		Dark Sun II 3½" of CD	108	Harpoon II deLuxe CD	98
		Dawn Patrol	98	Hearts of China	49
		<b>Dawn Patrol CD</b>	<b>49</b>	Heimdall I+II CD	69
		Day o/t Tentacle	98	Heirs to the Throne	98
		Day o/t Tentacle CD	89	Hi-Octane CD	129
		Day o/t Tentacle CD-OEM	69	The Horde CD	98
		Death Gate CD	98	Hubble Space Telescope CD	79
		Definitive Wargame Coll. CD	98	Humans	89

### DIVERSEN:

AD&D Collection CD	108
AD&D Krynn Collection	79
AD&D Triple Pack 3½ of CD	69
5 Ft 10 Pack Deel 1 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 2 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 3 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 4 10 CD's	79
7th Guest CD-OEM	49
10 Great Titus Games CD	79
1830 Railroad & Robbers CD	98
1942: Pacific Air War	98
1942: Pacific Air War Gold CD	119
1944: Across the Rhine CD	98
A-IV Networks CD	98
Acces Classic Collection	69
Aces Collection CD	98
<b>Aces o/t Deep CD-oem</b>	<b>69</b>
Aces of the Pacific	108
Aces o/t Pacific + 1946 CD-OEM	59
Air Combat Classics(LucasArts)	119
Al Qadim 3½" of CD	98
<b>Alied General CD (de opvolger van Panzer General)</b>	<b>???</b>
Alien Legacy	98
Alien Logic CD-oem	69
<b>Apache Longbow CD</b>	<b>89</b>
Armored Fist CD	89
<b>Ascendancy CD</b>	<b>???</b>
Ashes of Empire	39
Award Wargames 3½ of CD	119

tel. 0183-648787 fax 0183-648055 Postbus 504 4200AM Gorinchem

## Bestelformulier

Naam : .....

Adres : .....

Postcode en Plaats: .....

Telefoon: .....

Wenst te bestellen:

..... 3,5"/5,25"/CD

..... 3,5"/5,25"/CD

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz .....mb RAM Intern geheugen

HD:.....Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD CD VGA/SVGA

Stuur deze bon op naar: **D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200VB Gorinchem**, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 0183 - 648055. Uw bestelling wordt bij binnenkomst verwerkt en via de PTT (**24-uurs verzending**) en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd.



Indiana Jones IV CD-oem	69	Police Quest IV CD-OEM	49	Ultima 8: Speech Pack	59
Indy Car Racing	79	<b>Police Quest V: SWAT CD</b>	???	Ultima VIII CD + Speech	169
7 Track Pack	59	Populous II / Powermonger CD	49	Ultimate Domain CD-OEM	49
Indy Car Racing USA CD-oem	59	Prince of Persia	49	Ultimate Doom CD	69
Indy Car Compilation CD	79	<b>Prisoner of Ice CD</b>	119	<b>Ultimate Fantasy Bundle CD</b>	69
Inferno CD	98	The Prophecy	89	Ultimate Game Collection CD	79
Interactive Game Madness CD	89	Prophecy o/t Shadow	108	Ult. Soccer Manager CD	89
Iron Helix CD	108	Protostar CD	98	Underworld 1+2 CD	129
Ishar III	98	Psycho Pinball CD	79	Violence in 3-D CD	49
Ishar III CD	69	Pure Wargame QQP CD	89	Virtual Pool CD	98
Jagged Alliance (Sir-Tech) CD	98	Quantum Gate CD	129	<b>Virtual Valery II CD</b>	98
Jetfighter II Adv. Missions	69	<b>Ravenloft: Stone Prophet CD-oem</b>	69	Voyeur CD	98
Jutland CD-OEM	59	Red Crystal	79	War in the Gulf	89
KA-50 Hokum	69	Renegade CD-oem	59	Warcraft: Orcs & Humans 3½ofCD	98
King's Quest VI CD-OEM	69	Return to Zork 3½" of CD	108	<b>Warlords II deLuxe</b>	119
King's Quest VII CD	79	Return to Zork CD-OEM	79	Warplanes CD	69
King's Quest Collection CD	89	Rex Nebular	89	<b>Werewolf vs Comanche CD</b>	119
Kingdom o/t Far Reaches CD	98	Rise o/t Robots CD	89	Wing Commander Academy	98
Lands of Lore CD White Label	49	Rise o/t Triad 3½"	89	Wing Commander + Ultima 6 CD	98
Larry I CD	39	Rise o/t Triad CD	98	Wing Commander II	108
Larry VI CD-oem	49	Sci-Fi Powerhits	89	WC II: Spec. Operation 1+2	79
Larry Collection CD	79	Sam & Max	108	Wing Commander III CD	119
<b>Last Dynasty CD</b>	98	Sam & Max CD-oem	59	Wings of Glory CD	119
Lawnmower Man CD	129	Seawolf SSN-21 Classic CD	49	World of Trains CD	59
Lawnmower Man CD-OEM	59	Shadow o/t Comet	98	Wrath o/t Demon	89
Legacy	89	Shadow Caster	119	X-Com: Terror f/t Deep CD	98
Legend of Valour CD	39	ShadowCaster Classic CD	49		
All New World of Lemmings CD	108	Shadow Lands	89	<b>MAC:</b>	
Links 386 Pro + the Belfry CD	98	Shadow of Cairn CD	108	7th Guest CD-OEM	79
Banff Course CD	69	Shadow Sorcerer	89	Daedelous Encounter CD	119
BigHorn Championship	59	<b>Sherlock Holmes Coonsulting</b>		Gadget CD	139
Castle Pines CD	69	<b>Detective deel 1+2+3 CD</b>	69	Master of Orion CD	98
Devil's Iland Fantasy CD	59	<b>Silent Hunter CD</b>	???	Operation Crusader	139
Prairie Dunes Course	59	Sim City CD	129	Operation Crusader CD	108
Riviera Country Club CD	69	Sim City 2000 + Gr. Dis. CD	79	Rebel Assault CD	129
Litil Divil CD-oem	49	SimCity 2000 Great Disasters	39	Sim City 2000	119
Lode Runner CD	98	SimCity 2000 Urban Renewal	49	Stalingrad CD	119
<b>Lords of Midnight CD</b>	98	Sim City 2000 CD-OEM	69	Super Wing Commander CD	129
<b>Lost Admiral II CD</b>	???	Sim Classics	98	Syndicate	119
Lost Eden CD	98	Simon the Sorcerer CD	49	<b>Virtual Valerie II CD</b>	98
Lucasarts Archives CD	89	Simon the Sorcerer II CD	98	World of Xeen CD	129
Lunar Command	69	Slipstream 5000 CD	89		
Mad Dog McCree II CD-OEM	69	Space Pirates CD	108	<b>FLIGHTSIMULATOR 5:</b>	
Maelstrom	108	Space Quest 1 CD	39	MS Flightsim 5.1 3½" 75 CD	89
Magic Carpet CD	98	Space Quest IV	49	Real Weater Pilot	79
Hidden Worlds CD	59	Space Quest VI CD	98	Scenery Europe 1 3½ of CD	89
<b>Magic Carpet II CD</b>	119	Spectre VR 3½" of CD	79	Scenery Las Vegas 3½ of CD	98
<b>Magic the Gathering CD</b>	???	Spellcasting Party Pack CD	108	Scenery Washington	119
<b>Megapack III CD</b>	98	<b>Star Trek Techn. Manual CD</b>	129	Scenery New York, Paris, Japan, Carabean	à 49
MegaRace CD-oem	39	Star Trek: Next Generation			
Mechwarrior II The Clans CD	119	The Final Unity CD	98	<b>DIVERSE HARDWARE:</b>	
Merchant Prince	98	<b>Star Trek Omnipedia CD</b>	129	Cyberman	219
Microcosm CD-OEM	49	<b>Star Trek Omnipedia deLuxe CD</b>	???	GameMaster deLuxe	239
Mig-29 Super Fulcrum	129	<b>Steel Panthers CD</b>	???	Gravis Analog Pro	98
N.B.A. '95 Live CD	108	Strike Comm + Privateer CD	129	16-Bit Record. Option for GUS	239
<b>NHL Hockey '96</b>	???	Striker '95 CD	89	Gravis Max	399
Nascar Racing 3½"	98	SubWar 2050	98	MS-muis 2.0A zonder software	89
Nascar Racing CD	79	SubWar Missions	59	Thrustmaster ACM Game-Card	89
Track Pack CD USA 69 UK	59	SuperHeroLegue of Hoboken	108	Thrustmaster F-16 FCLS	369
<b>The Need for Speed CD</b>	119	Superkarts CD	98	Thrustmaster F-16 TQS	369
Novastorm CD	119	Super Streetfighter II Turbo CD	98	<b>Thrustmaster Formula T-1 rev.2</b>	???
Operation Crusader	119	Syndicate Plus Classic CD	49	Thrustmaster Rudders	339
Operation Crusader CD	108	System Shock	119		
Operation Europe CD	98	T.F.X. 3½" + patch	119	<b>DIVERSE BOEKEN:</b>	
The Orion Conspiracy CD	89	T.F.X. CD + patch	89	CGW mei, juni, juli, aug, sept	à 10
Outpost CD + patch 1.5	89	Terminal Velocity CD	89	Harpoon II Strategy Guide	39
<b>Overlord CD White Label</b>	39	<b>Thunderscape CD</b>	???	Outpost Strategy Guide	39
Pacific Strike	119	Top Ten Pack CD	108	PC Games Bible	39
PS: Speech	59	Transport Tycoon CD	98	Panzer General Guide	35
<b>Panzer General CD</b>	49	Tr. Tycoon World Editor	69	Populous 1&2 Guide	39
Patriot CD	49	U.F.O.	98	Sim City 2000 Guide	39
Perfect General II CD	89	U.S. Navy Fighters CD	98	Under a Killing Moon Strategies	39
<b>Phantasmagoria 7 CD's</b>	119	<b>U.S. Marine Fighters CD</b>	59		
<b>Pitfall: A Mayan Adventure CD</b>		U.S.S. Ticonderoga CD	98		
for Windows '95	98	U.S.S. Ticonderoga CD-oem	49		
<b>Player Manager II CD</b>	89	Ultima VII dl. 2	119		
Police Quest IV CD	98	Ultima VIII	129		

**LET OP !!!** De verzendkosten bedragen Fl 10,- per verzending. Verzend- ding via PTT (24-uurs service) en levering geschied uit voorraad. Prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud. Een acceptgiro wordt met Uw bestelling meegestuurd.

# Software 2000

CD-ROM titels prijslijst  
Specialist op het gebied van MS-DOS spelsoftware.  
Fax 015-138635

AKTIE	hfl.	BRIDGE	Leisure Suit Larry Collection (1-6)	79	NASLAG	BUUNDELPAKKETTEN	
Aces of the Deep	99	Bridge Champion (Omar Sharif)	99	Little Big Adventure	119	5 Ft. 10 Pak vol. 1	79
Al Unser Jr. Arcade Racing	69	Will Bridge: Classic	119	Loom	45	5 Ft. 10 Pak vol. 2	79
Alien Olympics	79	Will Bridge: Grand Master	119	Lord of the Rings	119	5 Ft. 10 Pak Vol. 3 (Special)	79
All New World of Lemmings	119			Lords of Midnight	79	5 Ft. 10 Pak vol. 4 (Collector's)	79
AI-Qadim	79	<b>SCHAKEN</b>		Lords of the Realm	109	Fabulous Family 12 Pack	89
Armored Fist	99	Battle Chess Collection	89	Lost Eden - NL	79	Interactive Collection (10 CD's)	129
Award Winners Platinum	99	Bobby Fischer Teaches Chess	119	Lost Files of Sherlock Holmes	139	Megapak 2	89
Battle Beast	99	Complete Chess 4000 Turbo	49	Lost in Time	79	Megapak 3	89
Best of Epic & Apogee	SH 39	Complete Chess System	119	Lost Treasures of Infocorn	119	Publisher's Pick	69
Champions of Sport	verw	Star Wars Chess	59	LucasArts Archives (6 CD's)	79	Ten Pak	99
Chaos Engine	79	VirtuaChess	119	Lunatic	69	Treasure Pack	99
Cybermage	verw			Maabus	119	Ultimate Family Games	69
CyberRace	59	<b>VLIEGEN EN VAREN</b>		Magi: The Gathering	verw	Ultimate Game Collection	89
Cyclemania	109	1942 The Pacific Air War GOLD	119	Magi: Carpet Plus (incl. data)	129	Ultimate Seven	95
Dark Forces	NL 79	Aces Collector's Edition	99	Magi: Death	69		
Deathstar	99	Air Havoc Controller	79	Man Enough	79	<b>ASTRONOMIE</b>	
Descent	99	Air Power	verw	Marco Polo	79	Distant Suns 3.0	119
Desert Strike & Jungle Strike	59	Apache Longbow	89	the Mask	59	Interactive Space Encyclopedia	89
Doom 1 - The Ultimate	89	Comanche	99	Master of Magic	99	RedShift 1.2	139
Doom 2	129	Combat Air Patrol	99	Menzoberranzan	119	Voyage to the Stars	289
Dr. Drago's Madcap Chase	89	Dawn Patrol	99	Might & Magic: World of Xeen	139		
Drug Wars	79	Delta-V	69	Mirage	129	<b>ENCYCLOPEDIA</b>	
EarthSiege	99	Elite II: Frontier	79	MYST	99	Compton's Interactive 1995	159
EarthSiege expansion pack	99	F-15 Strike Eagle 3	49	New Horizons	119	Encarta 1995	229
Eight Ball Deluxe	59	Falcon 3.0	49	Noctropolis	119	New Grolier	299
Epic Megagames	SH 39	Falcon GOLD	99	Nomad	69		
F1 - World Championship	89	Fleet Defender GOLD	99	Orion Conspiracy	89	<b>GESCHIEDENIS</b>	
FIFA International Soccer	89	Flight Light	69	Panic in the Park	119	Complete Multimedia Bible	99
Football Pro '95 (Front Page)	99	Flight Limited PLUS	verw	Papazzi	129	D-Day Normandy 44	159
Formula One Grand Prix 2	verw	Flight Unlimited	99	Fleet Defender GOLD	119	Dead Sea Scrolls Revealed	129
FX Fighter	99	Frontier: First Encounters (Elite 3)	99	Police Quest 4	59	Eyewitness History of the World	139
Guy Stry	99	Gunship 2000	49	Police Quest Collection	verw	Haldeman Diaries	139
HardBall 4 (Baseball)	99	Interactive Sailing	139	Prisoner of Ice - NL	99	JFK Assassination	139
Heretic Full Version	verw	Mantis XF5700	79	Quantum Gate	69	MS Ancient Lands	115
Hi-Octane	129	Microsoft Flightsimulator 5.1	89	Quest for Glory IV	99	Secrets of the Pyramids	69
Hocus Pocus	99	scenery: Europe 1	89	Ravenloft	99		
the Horde	99	scenery: Hawaii	49	Ravenloft 2	99	<b>KUNST EN CULTUUR</b>	
Humans	119	scenery: Las Vegas	49	Relentless	verw	Bernard of Hollywood's Marilyn	149
IndyCar Compilation	79	scenery: USA East	verw	Return to Ringworld	109	Corel All-Movie Guide	99
International Tennis Open - NL	99	scenery: USA West	verw	Return to Zork	75	Great Artists	89
Iron Assault	99	Shadow of the Valkyrie	149	Ringworld	79	History Through Art	119
Jazz Jackrabbit	SH 49	Sail Simulator 2.1	verw	Sam & Max Hit the Road	59	Le Louvre	119
Jimmy White's Wh. Snooker	89	Secret Weapons of the Luftwaffe	149	Secret of Monkey Island	59	MS Art Gallery	115
Jurassic Park	99	Strike Commander	39	Shadows of Calm	119	MS Cinema '95	115
Kick Off 3	79	TFX	89	Shadowcaster	39	Monty Python's Complete Waste	79
Last Bounty Hunter	129	TIE Fighter Collector's	verw	Shadows of the Moon	119	Star Trek: Interactive Techn. Man.	129
Lemmings 2 (incl. Lemmings 1)	89	Tornado & Desert Storm	119	Shogun	99	Star Trek Omnepedia	149
Lemmings Christmas	99	Tornado & Falcon 3.0	99	Shogun vol. II	139		
Links Collectors CD	149	US Navy Fighters	69	Sherlock Holmes vol. III	119	<b>MUZIEK</b>	
Links 386	99	US Navy Fighters - Marine Fighters	69	Simon the Sorcerer II	99	Bob Dylan: Highway 61	119
Links 386 data: Prairie Dunes	69	Wings of Glory	119	Simon the Sorcerer III	99	A Hard Days Night	79
Lode Runner	49	X-Wing Collector's CD	129	Space Quest Collection (1-5)	99	Headcandy (Brian Eno)	79
Mad Dog McCree	89			Space Quest 6	99	Heart - 20 Years of Rock 'n' Roll	129
Mad Dog II: The Lost Gold	59	<b>ADVENTURES</b>		Star Trail	129	Jazz - a Multimedia History	159
Manchester United Pr. League Ch.	99	7th Guest	49	Star Trek: 25th Anniversary	69	John Lennon: Imagine	89
Mechwarrior 2	99	11th Hour	verw	Star Trek NG - A Final Unity	99	Jump - David Bowie	89
Megarece	45	ADAD Collector's Edition	99	System Shock	119	MS Composer's Collection	129
MicroMachines 2	79	Alien Legacy	79	Temptation	109	MS Musical Instruments	115
Microsoft Baseball Game	verw	Alone in the Dark 3	129	Treasure Island	59	No World Order (Todd Rundgren)	89
Microsoft Golf 1.0	99	Astronomia	149	Ultima 8: Pagan	79	Prince Interactive	119
Microsoft Golf 2.0	verw	Beneath a Steel Sky	119	Ultima Underworld 1 & 2	129	Tchaikovsky's 1812 Overture	119
Microsoft Golf 2: Pinehurst	49	Betrayal at Krondor	79	Ultimate Domain	129	Viking Opera Guide	109
Microprose Sports Edition	89	Big Red Adventure	59	Under a Killing Moon	115	The Who's Tommy	verw
Mortal Kombat II	89	Bloodnet	99	Vortex	119	Woodstock 25th Anniversary	79
Nascar Racing	79	Blue Force	109	Voyeur	99	Woodbeat	129
Nascar Track Pack	59	Bureau 13	89	Warcraft	149	Xplora 1 (Peter Gabriel)	119
NBA Live '95	129	Chaos Control	99	Where in the World is Carmen SD	119	Yes Active (Talk)	69
NHL Hockey '95	109	Commander Blood	129	Who Killed Sam Rupert	49	<b>NATUUR</b>	
Novastorm	119	Conspiracy	59	Woodruff	79	3-D Dinosaur Adventure	99
On The Ball	99	Creature Shock	139	Wrath of the Gods	79	The Animals! 2.0	89
PGA Tour Golf 486	129	Critical Path	59	"Z"	verw	Coral Reef!	119
Picture Perfect Golf	99	Cyberia	99	<b>OORLOG/SIMULATIE</b>		Eyewitness Encyclop. of Nature	139
Pinball Dreams Deluxe	99	Cyberia (Lawnmower Man 2)	119	5th Fleet	119	MS Dangerous Creatures	115
Pinball Fantasies Deluxe	99	Daemongate	79	1830 Railroads & Robber Barons	99	MS Dinosaurus	115
Pinball Mania	89	Dagger of Amon Ra	99	1944. Across the Rhine	99	MS Dogs	verw
Pirates! Gold	45	Dark Seed	69	A-V-IV Networks	99	Multimedia Dogs 2.0	89
Pitfall	79	Dark Sun - Wake of the Ravager	49	Aegis Guardian of the Fleet	89	Multimedia Cats	89
Player Manager 2	89	Day of the Tentacle	79	Battle Bugs	49	Safari	129
Premier Manager 3	79	Death Gate	99	Battle Isle 2	129	Undersea Adventure	99
Primal Rage	99	Discworld - NL	79	Battle Isle 2 data: Titan's Legacy	69	The Farm - Encyclopedia (3-8)	119
Privateer	39	Dracula Unleashed	79	Bioforge	129	How Things Work in Busytown (3-8)	79
Privateer & Strike Commander	109	Dragon Lore	99	Bullfrog 6-Pak	79	Mario is Missing!	89
Psycho Pinball - NL	99	Dragonsphere	99	Cannon Fodder & Beneath a St.	129	MS The World of Nature (6-10)	79
PYROtechnica	99	DreamWeb	99	Celtic Tales	119	MS The World of People (6-10)	79
RALLY	59	Dune	29	Civil War	99	Denkende Dingen 1 (4-8)	99
Rebel Assault - NL	99	Dungeon Hack	69	Colonization	99	Denkende Dingen 2 (6-12)	99
Renegade	99	Dungeon Master II	79	Command & Conquer	119	Tuneland NL (3+)	59
Retribution	99	Ecstasia	129	Command & Conquer	119	<b>LEVENDE BOEKEN</b>	
Rise of the Robots	69	Eye of the Beholder	49	Dark Legions	99	Animal Safari (3+)	99
Rise of the Triad	79	Eye of the Beholder III	99	Definitive Wargame Collect. (SSI)	99	Berenstein Bears Gets in a Fight	119
Sabre Team	79	Fantasy Fest	109	Detroit	49	Harry & Haunted House (3-8)	119
Seawolf SSN-21	39	Flight of the Amazon Queen	99	Forever Growing Garden	129	How the Leopard Got His Spots	79
Sensible Soccer	49	Freddy Pharkas	99	Front Lines	99	Just Grandma and Me	119
Slipstream 5000	99	Full Throttle - NL	79	Genesis	verw	The Lion King Storybook (Disney)	99
Space Hulk	129	Gabriel Knight	89	Grandest Fleet	99	Little Monster at School	119
Star Crusader	109	Gabriel Knight II	verw	Great Naval Battles II	119	Mixed-Up Mother Goose	89
Stellar 7	39	Gadget	149	Great Naval Battles III	59	Pocahontas Storybook (Disney)	verw
Street Fighter II	29	Ghosts	119	Harpoon Classic	89	Ruffs Bone (3-8)	119
Striker '95	89	Goblins 3	89	Harpoon II Deluxe	99	Tortoise and the Hare (3-8)	119
SubWar 2050	49	Guilty	119	Harpoon III	verw	Winnie the Pooh Storybook (Disney)	119
Summer & Winter Challenge	59	Hell	59	Historyline 1914-1918	119		
Super Street Fighter II Turbo	79	Hell Cab	79	Iron Cross	99		
SuperKarts	NL 79	Hugo's House of Horrors	verw	Juttand	139		
SuperSki Pro	59	Inca	49	Kingspoint	119		
Syndicate Plus	39	Inca 2	59	Machiavelli the Prince	99		
Tactical Manager	79	Indiana Jones & Fate of Atlantis	119	Metal Marines	verw		
Tactical Manager Italia	verw	Inferno	89	Microcosm	149		
TANK Commander	89	Iron Helix	119	Millenium Auction	139		
Terminal Velocity	89	Jagged Alliance	59	Operation Europe	119		
Tony La Russa Baseball 3	129	Jewels of the Oracle	129	Outpost 1.5	139		
Top Gun: Fire at Will	verw	Johnny Mnemonic	129	Panzer General	49		
Ultimate Family Games	119	Jones in the Fast Lane	39	Perfect General II	49		
Ultimate Football	89	Journeyman Project Turbo	49	Pizza Tycoon	99		
Ultimate Soccer Manager	99	Journeyman Project 2	129	Power House	129		
Virtual Pool	99	Jump Raven	149	Railroad Tycoon & Civilization	89		
Warriors	99	Jungle Book	59	SimCity 2000	79		
Who Shot Johnny Rock	129	King's Quest Collection (1-6)	99	SimCity 2000 Collection - DOS	129		
Wild Cards	89	King's Quest 7	NL 99	SimCity 2000 Collection - Windows	129		
Wing Commander I & II	89	Kingdom	69	SimCity 2000 Collection - Win 95	189		
Wing Commander III	139	Knights of Xentar (Dragon Knight 3)	99	SimTower	99		
Wing Commander Armada	109	Labyrinth of Time	79	SimTown	119		
Winter Olympics	129	Land of Lore	119	Stalingrad	119		
Wolfpack	69	Last Dynasty	99	Theme Park	109		
World Circuit (Form. One Gr. Pr.)	49	Lawmower Man	49	Transport Tycoon	99		
World Cup Golf	129			USS - Enemy Unknown	79		
World Cup USA '94	89			USS Tycoonderoga	49		
Zool 2	79			Wolf	119		
				X-Com: Terror from the Deep	99		

## BESTELFORMULIER

deze boni zenden aan Software 2000, Breststraat 28-a, 2611 RG Delft.

NAAM .....

ADRES .....

POSTCODE .....

WOONPLAATS .....

TELEFOON .....

BESTELLING:

1 [.....]

2 [.....]

3 [.....]

BETALINGSWIJZE: (aankruisen)

1 O Per bijgesloten bank-, euro- of girocheque.

2 O Per vooruitbetaling op giro 6409914.

Bestelling beneden 100 gld? Dan bijtellen 10 gld verzendkosten.

9510

zul je moeten gebruiken om in Purgatory door de hel te geraken). Nog een hint: zorg dat je de scarabee te pakken krijgt, anders laat de Gatekeeper je niet door.

**Tegenstanders:** BLOODWINGS is een intelligent gemaakt spel. Het draait erom goed na te denken bij wat je doet en dat geldt ook voor de tegenstanders. Liefhebbers van pure actie kunnen het wel vergeten. In Purgatory bijvoorbeeld kun je de Mendregs maar op één manier doden: bestudeer hun loopgedrag, schiet ze in de rug met je blauwe powerforcebalk. De Piliopods dood je m.b.v. je groene powerforcebalk en alleen als het bovenste deel van de plant omhoog komt. Nog steeds vraag ik me af of het overigens wel echt de bedoeling is Mendregs en Piliopods te doden, omdat ze daarna in de hel verschijnen en een doortocht naar de gatekeeper praktisch onmogelijk maken (zie hint: horloge). Mis-

schien moet je ze alleen maar ontwijken.

**Tegenvaller:** De drie onderdelen van de Netherworld bestaan slechts uit 1 level. Wel erg gering, maar de moeilijkheidsgraad maakt veel goed. Bij de gatekeeper van Purgatory aangekomen kreeg ik te horen dat mijn taak nog niet vervuld was. Purgatory opnieuw gespeeld maar dan anders: hetzelfde resultaat. BLOODWINGS nog eens van begin af aan gespeeld (misschien iets vergeten in Periphery?): weer hetzelfde resultaat. Ten einde raad schoot ik daarop uit frustratie de gatekeeper aan flarden: 'game over' en voor mij definitief over. Dit laatste niet vanwege de spelkwaliteit, deze is naarmate je vordert uitstekend, maar meer vanwege een behoorlijk aantal minpunten van dit programma.

Allereerst het voortbewegen d.m.v. muis of cursors. Het loopt allemaal niet prettig, vaak "glijd" je te ver door, waardoor

het spelen onnauwkeurig wordt. Keer op keer de automapping aanklikken om te kijken waar je nu weer zit, is de enige uitkomst en dat bederft het spelen. Met de R-toets (=float uitgeschakeld) gaat het al niet veel beter.

Een volgend minpunt is de automapping: zwak en wordt zelfs na het vinden van de kaart niet echt beter. Vervolgens zijn de beelden die je te zien krijgt niet overeenkomstig de verpakking. Je eerste tegenstanders, Xenotropes-demonen, zien er belabberd uit en werken eerder op de lachspieren dan dat je er kippevel van zou krijgen. Ook de gangenstelsels stellen grafisch niet veel voor. De video-filmpjes zijn vrij wazig. De muziek, best goed en sfeerverhogend, heeft neiging tot haperen en geeft ruis. Dit laatste geldt ook voor de spraak, waardoor teksten moeilijk te beluisteren zijn terwijl ze juist een zeer belangrijke rol spelen in het geheel. En dan te bedenken dat dit product van

Electronic Arts is. Een softwarehuis bekend staat om zijn programma's van topkwaliteit. Jammer!

**Konklusie:** BLOODWINGS is een horror-Doom-kloon met adventure elementen. De nadruk ligt echter op het adventure-deel en daardoor acht ik het spel ongeschikt voor de DOOM-fanaten onder ons. Persoonlijk vind ik het idee van een dergelijke mengeling van genres great. Helaas, gezien de afwerking en de minpunten is dit product toch een tegenvaller; ook de prijs is een minpunt. Voor een goede mengeling van beide genres wachten we maar af.

Peter Postma

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



## BATTLE BEAST

Softwarehuis: 7th Level.  
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 3.3+, Windows 3.1, Windows 95, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.  
Keyboard/joystick.  
Aantal spelers: 1-2.  
MPC compatible geluidskaat.  
Richtprijs: FL. 99,=

2 spelers kunnen spelen op dezelfde computer, via een (nul)modem of via een netwerk.

Persiflages, bekend bij speelfilms en in de TV wereld, zijn nu ook doorgedrongen tot het wereldje van de computerspellen. BATTLE BEAST, THE ULTIMATE FIGHT GAME is de volledige titel van dit aktiespel, waarbij vechtsporten als MORTAL KOMBAT, STREET FIGHTER, e.d. op de hak worden genomen, op een dusdanige manier, dat de subtitel "The Ultimate Fight Game" ook nog waargemaakt wordt voor diegenen die dergelijke vechtsporten puur

voor de lol spelen.

BATTLE BEAST heeft namelijk alle ingrediënten van de bekende vechtsporten, maar brengt ze op een leuke manier, met schitterende cartoons, maffe plaatjes en krankzinnige vechtelementen.

Via het opstartmenu kun je dit spel instellen als zeer eenvoudig spelletje, dat zelfs door kleine kinderen gespeeld kan worden, tot een echte uitdaging die alleen geschikt is voor de doorgewinterde vechtjas. Daarna krijgen we een variant op MORTAL KOMBAT die doorspekt is met tekenfilms, verborgen items, prachtige animaties en uitstekende geluidseffecten.

Hou je van vechtsporten en van tekenfilms, dan moet je dit spel gewoon kopen. Dit is zowel goed als leuk, en beide aspecten zijn uitstekend vertegenwoordigd: spetterende cartoons en een prima aktiespel!

BATTLE BEAST is leuk om naar te kijken en te luisteren en is een goed aktiespel om te spelen.

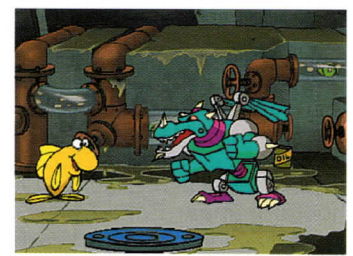
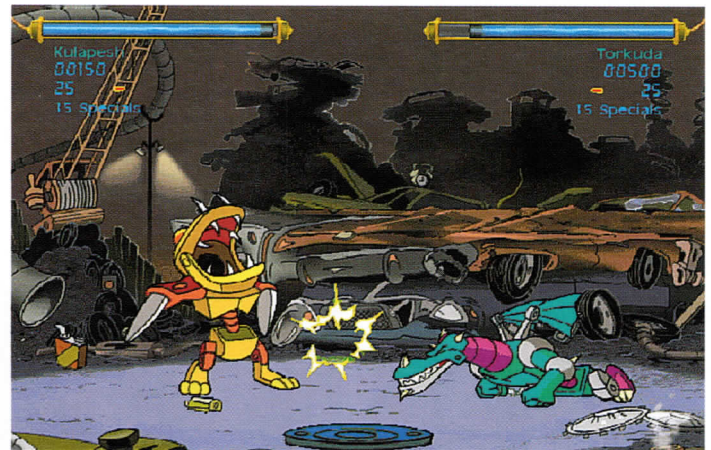
De bediening is wat lastig, vooral via het toetsenbord, dus dit spel is ideaal voor de SFX joystick van pagina 4.

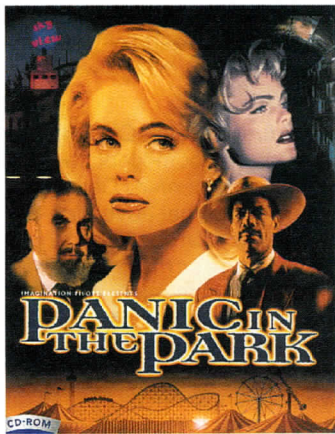
Topklasse in beeld en geluid.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





## PANIC IN THE PARK

Softwarehuis: Imagination Pilots Entertainment.

Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis. Windows 95: Ja. Aantal spelers: 1. Windows compatible 16-bits geluidskaart. Richtprijs: FL. 119,-

Met een Pentium processor kun je de films beeldvullend in optimale kwaliteit weergeven d.m.v. een wijziging in de INI-file van het spel. Doe je dit met een 486 processor, dan wordt het filmbeeld verkleind naar 1/4 van het scherm of lopen de beelden niet lipsynchroon.



PANIC IN THE PARK is een interactieve speelfilm, qua opbouw van de films vergelijkbaar met MadDog McCree en varianten. Aan de film doen 23 acteurs mee. Jij hebt uiteraard de hoofdrol, maar Erika Eleniak (bekend uit o.a. Beverly Hillbilies, Under Siege en The Blob) heeft ook een aardige rol in het verhaal, want ze speelt de beide (tweeling)zusters die strijden om het familiebezit: het attractiepark van hun vader. Jij bent een journalist (en een vriend van de 'goede' zuster) die gaat rondneuzen in het park, om de intriges rond het familiebezit te ontrafelen, daar de beide zusters van een rechter het park niet meer mogen betreden.

Net als bij The 7th Guest en MadDog is alles gefilmd, maar in tegenstelling tot The 7th Guest, en spellen als MYST, hoef je nu eens niet je hersens te pijnigen met schuif- duw- of draai-

puzzels, en in tegenstelling tot het schietwerk in MadDog gaat het er hier rustig aan toe. Bij PANIC krijg je voornamelijk te maken met arcadespellen, gebaseerd op kermisattracties. Zo zijn er 12 spellen die behendigheid of reactievermogen verlangen, zoals balgooien, mollen meppen, schieten met een geweer of een waterkanon, darts of schansspringen met een motorfiets. Er is ook een spel dat wij hier kennen in de vorm van een plastic doosje met een kogeltje dat je naar het midden van een doolhof moet loodsen; maar dan veel moeilijker. Bekend van onze kermissen is het eindeloos gepruts met een hijskraantje om een horloge uit een bak te vissen; iets dergelijks kom je hier ook tegen. Verder komen we nog een bewegende trap tegen en -ze konden het niet laten- toch ook weer een schuifpuzzel.

Er zijn verder nog 5 belangrijke locaties die je moet aandoen tijdens je speurtocht en het spelverloop is zeer afhankelijk van jouw prestaties. Het spel heeft zeer veel mogelijkheden om tot een goed (of slecht) eind te komen, dus het kan vele malen gespeeld worden. Wie alleen geïnteresseerd is in de spelletjes kan deze vanuit het hoofdmenu direkt opstarten zonder zich met het achtergrondverhaal bezig te houden. Uiteraard is dit menu ideaal om te oefe-

nen met de spellen waar je niet zo bedreven in bent.

## BEELD EN GELUID

De achtergronden zijn ronduit schitterend. De films zijn goed op een Pentium en heel redelijk op een 486 processor. De acteurs zijn zeer overtuigend gefilmd, omdat ze zich allemaal rechtstreeks tot jou richten. De spraak tijdens het verhaal is helder, muziek en geluidseffekten worden leuk als je aan de spellen gaat meedoen. Ondanks de geadviseerde 16-bits geluidskaart werkte het spel bij ons ook op een 8-bit Soundblaster, wat echter geen garantie is dat het spel met alle 8-bits kaarten zal werken.

Met de videofilms hadden we problemen. Het spel installeert Video For Windows versie 1.1E, waarna op enkele computers de boel volledig vastliep. Wij konden met VFW versie 1.1D het spel probleemloos spelen, dus als je deze versie ook hebt, installeer dan niet de bijgeleverde versie 1.1E, of maak eerst een kopie van Windows.

Net als bij PHANTASMAGORIA is dit spel alleen te spelen in 256 kleuren SVGA vanwege de spelonderdelen. De films zijn ook hier opgenomen in 16-bit color. Bekijk dus met Movie Player, onder Windows, nog even de videofilms om de volle beeldkwaliteit te bewonderen.



## SPELKWALITEIT

Het spel is grandioos! Je loopt door het park, (be)zoekt de attracties, maakt kennis met de kermis-exploitanten en speelt de spellen. Afhankelijk van de spel-resultaten krijg je munten, tips, of beiden. De rest van de informatie moet je krijgen van anderen die in het park rondlopen en door spullen die je vindt, leest, ziet of hoort. Diverse gasten in het park horen echter bij de tegenpartij (de 'stoute' zuster), dus let goed op de informatie die je krijgt.

Alles in geheel in het Engels, en alleen via gesproken teksten, dus goede kennis van de Engelse taal is noodzakelijk.

## KONKLUSIE

PANIC IN THE PARK is een heel fraai spel met een uitstekend verhaal en schitterende spellen, mits je van behendigheidsspellen houdt en veel geduld hebt. Een vergelijking met de interactieve videofilms van American Laser Games is op z'n plaats, mits we alleen praten over de grafische uitvoering. Bij PANIC IN THE PARK wordt geen schot gelost, terwijl bij de serie van American Laser Games alleen maar wordt geschoten. Beide spellen maken echter gebruik van een beeldvullende videofilm, waarbij de acteurs zich tot de spelers richten en deze spelers verantwoordelijk zijn voor het verloop van het verhaal.

Jammer dat we wat kleine problemen ondervonden met beeld en geluid, maar verder akelig goed en een welkome afwisseling voor de vele puzzelspellen.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



## PHANTASMAGORIA

Softwarehuis: Sierra.  
MS-DOS: min.  
80486DX/25Mhz., min. 8Mb.,  
DOS 5.0+, SVGA, harddisk,  
double speed CD-ROM drive,  
muis.  
Windows 3.1: min.  
80486DX/66Mhz.  
Windows 95: Ja.  
Aantal spelers: 1.  
Sound Blaster en compati-  
bles, Roland MT-32, General  
Midi, Pro Audio Spectrum,  
Windows compatible geluids-  
kaarten.  
Richtprijs: FL. 119,95

Op de redactie liep het spel onder MS-DOS soms vast. Onder Windows 3.1 en Windows 95 liep de spraak niet lipsynchroon bij gebruik van een double-speed CD-ROM drive.

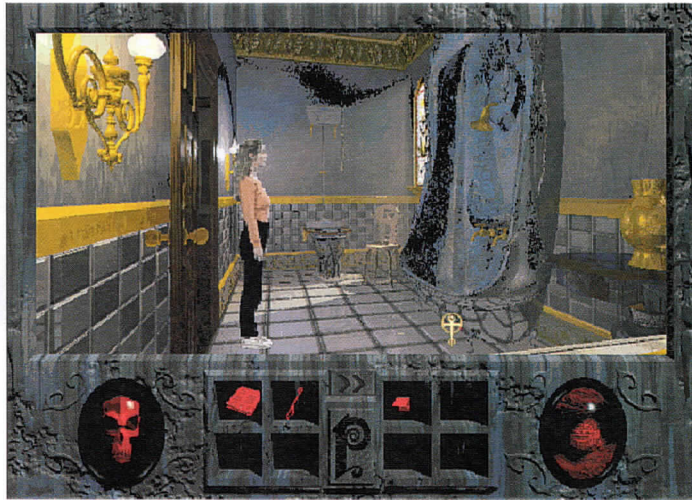
PHANTASMAGORIA is verdeeld over maar liefst 7 CD's die bovendien demo's bevatten van o.a. SPACE QUEST 6 en previews van GABRIEL KNIGHT 2, SHIVERS, en jawel, PHANTASMAGORIA 2. Verder bevinden zich op CD nr.1 een aantal 'trouble-shooting files' die ik tijdens het installeren gelukkig niet hoefde te raadplegen.

Hoofdverantwoordelijke voor PHANTASMAGORIA is Roberta Williams, bekend van o.a. de KING'S QUEST cyclus. De interface van PHANTASMAGORIA vertoont gelijkenissen met KING'S QUEST 7 met hier en daar een kleine aanpassing. Zij die KQ7 kennen, kunnen direct aan de slag.

Bij 'the making of' PHANTASMAGORIA kreeg men de beschikking over een bedrag van meer dan 3 miljoen dollar en dat is zeker te merken wanneer je dit programma bekijkt. Echte acteurs spelen op een achtergrond, ingevuld met bij het verhaal passende decorstukken, vermengd met computergraphics. De hoofdactrice speelt scènes vanuit verschillende invalshoeken en jij laat haar die scènes spelen d.m.v. een simpele klik met je muis. Dit alles komt levensecht over en je zult net als ik soms met je neus op het scherm zitten om maar niets te willen missen.

Na het installeren komen we in het hoofdmenu. De eerste 5 minuten doe je niets anders dan luisteren. Uit je speakers komt het geluid van een onbeschrijfelijk mooie en sfeerverhogende titelsong in moderne-opera stijl. Klik je 'watch intro' aan en je maakt kennis met Adrienne, een succesvolle romanschrijfster, die net een verschrikkelijke

# PHANTASMAGORIA



nachtmerrie heeft. Samen met haar man Donald, een fotograaf, heeft ze een bizar landhuis gekocht, de Carnovasch Estate en al direct in de eerste nacht wordt ze gekweld door vreselijke beelden die dienen als voorbode van wat je te wachten staat. Haar man tracht haar gerust te stellen. Terug in het hoofdmenu kies je 'start new game'. Een nieuw menu volgt: hier kies je met welk hoofdstuk je wilt beginnen. Er zijn 7 hoofdstukken, elk op een aparte cd. Wisselen van cd tijdens het spel zoals bijv. bij "UNDER A KILLING MOON" komt niet voor, een kleine uitzondering daargelaten. Begin je met hoofdstuk 4, dan krijg je alle items mee die nodig zijn en kun je ook daadwerkelijk vanaf dit hoofdstuk doorspelen. Duidelijk is dat wanneer je dit doet je de lijn van het verhaal mist.

In hoofdstuk 1 hernieuwen we de kennismaking met Adrienne

en haar man. Samen halen ze wat herinneringen op (let vooral op het sneeuwmantje dat in hoofdstuk 7 een cruciale rol zal spelen). Zij besluit het huis eens wat grondiger te gaan inspecteren, terwijl haar man de badkamer onder handen gaat nemen teneinde deze geschikt te maken voor het uitoefenen van zijn beroep: fotograaf.

**The game begins:** je schuift de muis over het scherm en daar waar je 'bookmark' rood oplicht klik je met je linkermuisknop. Je ziet een kastje en laat Adrienne haar eerste voorwerp uit de lade halen, een luciferdoosje. Dit voorwerp breng je rechtsonder naar het alziend-oog en je krijgt 3-dimensionaal het voorwerp in beeld. Roteren van voorwerpen kan en is ook nodig. Later vind je bijv. een beeldje, dit laten roteren via je alziend-oog en zie: het beeldje licht rood op. Klik op het beeldje en er verschijnt een mes, het beeldje is dus een soort brief-

opener. In totaal kun je 8 items bij je dragen. Onder in beeld zie je een dubbele pijl waarmee je actie/filmpjes kunt afbreken: pas wel op want de kans bestaat dat je hierdoor iets belangrijks mist. Na een tijdje gespeeld te hebben blijkt dat je echt op alles, maar dan ook alles moet klikken, elk hoofdstuk weer opnieuw.

Een voorbeeld. Op een gegeven moment kom je er achter dat je een sleutel nodig hebt. Deze haal je in het dorp bij de makelaar. Ga je echter direct wanneer je het spel begint naar deze makelaar dan is zijn zaak gesloten, mooi geen sleutel dus. Dit systeem kom je wel vaker tegen (denk aan DISCWORLD of SIMON THE SORCERER 2). Al het klikken houdt dus verband met elkaar. Kom je vast te zitten dan geeft de hintkeeper, links onder in beeld, uitkomst. Bij hem kun je tips ophalen. Wees wel gewaarschuwd: door veelvuldig gebruik van de hintkeeper ontgaat je zo'n 50% van het spel, en dat zou jammer zijn. Maak er gebruik van als je echt vast komt te zitten. M.b.t. de inhoud van het verhaal verklap ik verder niets. Het verhaal moet je beleven, je moet je mee laten sleuren. Alles draait juist om die spanningsopbouw naar de meest spectaculaire, zinderende finale in hoofdstuk 7 die ik ooit heb mogen aanschouwen. Foutjes maken kan ook: om één der deuren te openen heb je een krant en een spijker nodig. Gebruik je bij die deur eerst de spijker (drukt sleutel uit sleutelgat) en daarna de krant (dient de sleutel op te vangen) dan zul je die bewuste deur nooit open krijgen. Doe dit dus andersom: eerst krant, dan spijker. Tot slot: de finale heeft 2 scenario's. Speel je vanaf hoofdstuk 1 naar 7, dan zul je op een bepaald moment naar een glasscherf moeten zoeken teneinde het spel uit te krijgen. Dit in tegenstelling tot het spelen vanaf hoofdstuk 7. In dit geval komt de glasscherf in het verhaal niet voor en zul je als vervanging daarvan de broche moeten gebruiken.

### (ON)GECENSUREERD

PHANTASMAGORIA is een programma dat duidelijk is bedoeld voor een volwassener publiek. Het is dan ook zeker niet geschikt voor al te jeugdige kijkers. Via het P-ikoon (onder in beeld) roep je een nieuw menu op. Hier heb je de keus d.m.v. invoer eigen password de gecensureerde versie te laten draaien. Zo kan ook de jeugd



genieten, alhoewel ik ervan overtuigd ben dat deze leeftijdscategorie al gauw in de gaten zal hebben hoe de censuur te omzeilen. De 2 versies verschillen echter niets, alleen worden de beelden bij de gecensureerde versie op bepaalde momenten wazig. Aanvankelijk vond ik dat de makers qua censuur overdreven, maar naarmate het spel vordert (vooral vanaf hoofdstuk 3) worden de beelden inderdaad soms behoorlijk gruwelijk van aard. Hoofdstuk 7 laat scènes zien waarbij je herhaalde malen je blik van je monitor zal afwenden. Verder kun je in dit nieuwe menu je voorreringen aflezen op een balk bovenin. De toets MORE brengt je weer in een sub-menu waar allerlei zaken zoals volume, helderheid, details enz. geregeld kunnen worden. Het saveen bij dit programma is geen verbetering in vergelijking met KQ7. Ook hier een automatische save als

je stopt met maar één save-file. Wel kun je aangeven bij welke locatie je het spel later wilt hervatten.

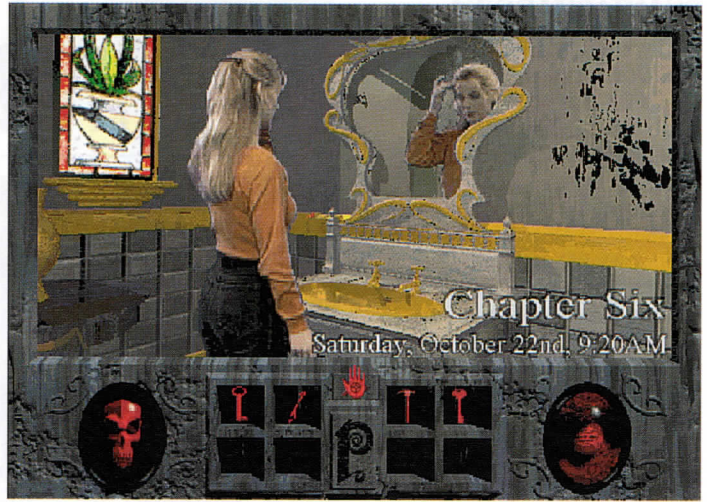
### KONKLUSIE

PHANTASMAGORIA is een horror-adventure bedoeld voor een wat volwassener publiek. Kennis van de Engelse taal is een vereiste om de lijn van het verhaal te kunnen volgen, maar niet noodzakelijk om te kunnen spelen.

De moeilijkheidsgraad ligt jammer genoeg voor ervaren spelers veel te laag. Je vliegt door de 7 CD's heen. Toch blijft dit spel ook voor gevorderden interessant, al is het alleen maar vanwege de gebruikte technieken en de spetterende finale van hoofdstuk 7 (die overigens qua moeilijkheidsgraad een stuk hoger ligt).

*Peter Postma.*

**Homesoft brengt dit spel uit met een Nederlandse handleiding en verzorgt tevens een Limited Collectors Edition voor de Nederlandse markt. Deze speciale uitgave zit in een zwart fluwelen CD-box met zilveren opdruk.**



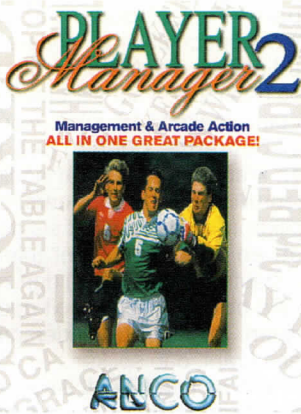
Red.: voor de verwerende spelfaanat, die hoge eisen stelt aan de grafische kwaliteiten, moet volledigheidshalve worden vermeld dat Sierra de 'blue-box' techniek (nog) niet goed beheerst. De acteurs zijn omgeven door een rafelig randje en hebben geen schaduwen. Alle scènes beginnen met een startpositie waarin de acteurs strak en onnatuurlijk in de houding staan waarna ze wat houderig door de decors lopen. Voor ons reden om minder enthousiast te zijn over de gebruikte technieken. Dit heeft uiteraard geen invloed op de spelkwaliteit, maar was, na spellen als DAEDA-

LUS ENCOUNTER, THE LAST DYNASTY en PANIC IN THE PARK op de redactie wel een teurstelling).

De films zijn opgenomen in 16-bit (hi-res) color, maar het spel kan alleen gespeeld worden in 256 kleuren. Bekijk onder Windows (met b.v. Movie Player) nog een keer de videofilms in de volle kwaliteit.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



### PLAYER MANAGER 2

Softwarehuis: Anco Software.  
Min. 80386/40Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, double speed CD-ROM drive.  
Keyboard/joystick/muis.  
Aantal spelers: 1-4.  
Sound Blaster, Gravis Ultrasound.  
Richtprijs: FL. 89,-

Ook leverbaar op diskette. De diskversie draait in VGA en heeft 10Mb. op de harddisk nodig.  
Aanbevolen: 80486/66Mhz. met quad-speed CD-ROM drive.  
Ook uitgebracht voor Amiga.

Anco heeft een nieuwe voetbalmanager uitgebracht met een bijzonder tintje. Je kunt namelijk

als manager van je team zelf meespelen in de wedstrijden, net als Glenn Hoddle. Een goed idee, maar of het ook werkt?

De installatie levert geen problemen op en na een leuke intro kun je de instellingen van het spel regelen. Je kunt het spel met 1 tot 4 personen spelen. De diverse functies in het management gedeelte zijn overzichtelijk weergegeven. Grafisch lijkt het spel enorm op "On the Ball", en dat is leuk meegenomen. Erg irritant is het achtergrondmuziekje. Na 5 minuten ging de volumeknop op 0.

Mogelijkheden zijn er volop, zoals we dat gewend zijn van soccermanagers. Zo kun je de financiën bekijken, de coach en physio instructies geven, babibelen met het bestuur en natuurlijk zorgen dat het team goed draait. Je kunt de tactiek tot in de puntjes bijwerken. Dus niet met de standaard-opstellingen alleen, maar je kunt individuele spelers op de plaats zetten waar ze het meest geschikt zijn, en de tactiek bepalen voor als er een corner of een vrije trap moet worden genomen. De icongestuurde menu's werken erg prettig, maar het duurt vrij lang om van menu naar menu te wisselen.

Als uiteindelijk alles geregeld is ga je naar de 'Boot Room' waar



de laatste aanwijzingen gegeven worden aan de spelers. Bovendien krijg je een voorbeschouwing op de wedstrijd. Dit kan aan de hand van een krant die in de kleedkamer ligt, maar ook op de TV (Hier is echter wel 6Mb. intern geheugen voor nodig).

### ROOD

Het voetballen zelf kan beginnen. Na de toss komen de spelers het veld op en spelen maar. FOUT!! De (verplichte) joystick geeft geen kick en zo wordt de wedstrijd verloren. Van voren af maar weer beginnen dan. Maar ook de tweede keer werkt de joystick niet. De derde keer doet hij het wel maar blijkt het onspeelbaar, en als klap op de vuurpijl loopt het spel in de 76e minuut vast. Na veel geploter en ergernis, geef ik de hoop op een leuke voetbalwedstrijd op. Gelukkig is er nog de predictoptie, waarin alleen de feiten worden weergegeven (goals, kaarten, blessures).



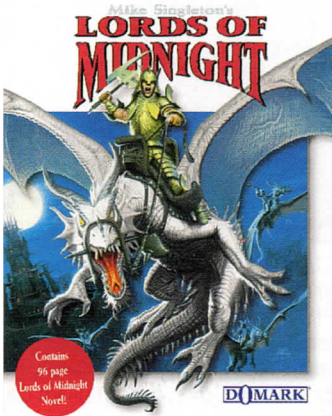
### KONKLUSIE

Nu het arcade-gedeelte niet goed werkt blijft in feite een 'kalle' manager over. Jammer. Het concept was goed bedacht, maar de afwerking is FC Knudde. Aan mensen die een goede soccermanager zoeken is dit spel wel besteed, want het management-gedeelte zit prima in elkaar. Voor mensen die het spel willen kopen voor de combinatie van management en arcade actie is het enige advies: laten liggen! Want voor het voetbal-gedeelte geldt niet: "Bring back the glory days", zoals op de doos staat.

*Steven Kraal.*

BEELD:	8
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	8
Manager:	8
Arcade:	0
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



## LORDS OF MIDNIGHT

Softwarehuis: Domark.  
Min. 80486, min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.  
Aantal spelers: 1.  
Sound Blaster en compatibles.  
Richtprijs: FL. 99,-

Het spel werkt ook op een single-speed CD-ROM, maar wordt daardoor wel wat trager. Van de intro blijft op een trage CD-speler weinig over.



Waarom zaden die lui in Lelystad me nu weer hier mee op? Dat was ongeveer mijn eerste gedachte toen ik het RPG LORDS OF MIDNIGHT op mijn oude, vertrouwde 486-roestbakje had geïnstalleerd. Een spel van rond de 41Mb., waarvan 34Mb. wordt ingenomen door filmpjes en slechts 7Mb. door het spel zelf, dat kan toch niets zijn? En ik leek gelijk te krijgen. De intro kon er nog net mee door, maar het menu van het spel deed qua uitvoering vaag denken aan RPG's als LORD OF THE RINGS. En die 'levensechte 3D-spelomgeving' waarover op de verpakking wordt gerept, deugde ook al voor geen meter. Zelfs Wolfenstein 3D heeft betere graphics. "Heb je hier nu echt 8Mb. intern geheugen voor nodig?" vroeg ik me af en dacht met weemoed terug aan die goede, oude tijd van EYE OF THE BEHOLDER. Een 286-ertje met 640Kb. en knallen maar... Those were the days! Ik dacht toch echt dat Jocelyn iets zei in de trant van "leuk en pittig spel".

Liefde op het eerste gezicht? Nee, daarvan was bij LOM geen sprake. De eerste keer was ik het spel na vijf minuten zat, de tweede keer na tien minuten, vervolgens heb ik de doos een weekje in een hoek laten liggen om de tussentijd te besteden aan nadere contemplatie over dit lastige recensie-object. Met de deadline voor deze recensie in zicht heb ik vervolgens al mijn moed bijeengeraapt en het spel opnieuw opgestart, met als resultaat... Een verder lovende recensie. LOM mag dan een wat matig uiterlijk hebben, dat heeft de spelkwaliteit niet aangetast. Het grootste nadeel van LOM is echter de ontoegankelijkheid van het programma. Om het spel te leren bedienen, moet je toch echt een uurtje of wat uitrekken voor de handleiding, en als je je echt wilt gaan inleven, dan is kennis van het achtergrondverhaal noodzakelijk. Dat beslaat echter wel een kloeke 100 pagina's. En ben je eindelijk zo ver, dan moet je nog LOM



zelf zien te bedwingen, hetgeen bepaald ook geen geringe opgave is. Weliswaar is een brief met hints bijgevoegd, maar zelfs dan ben je nog een aardige tijd zoet met het uitspelen van dit programma. Niet voor niets is ook de (doorgaans vrij cynische) Engelse computerpers lovend over dit spel.

### HET VERHAAL

Uiteraard is dit slechts een zeer beknopte samenvatting, omdat we met het volledige verhaal gemakkelijk deze hele Software Gids zouden kunnen vullen. Het gaat overigens ook al om het derde deel uit de LOM-serie, de eerste twee deeltjes verschenen op 8-bits computers en zijn (in een conversie) bijgevoegd. Stel je hier overigens niet te veel van voor. Het achtergrondverhaal nu. Kort gezegd komt het er op

neer dat de wereld naar de katolots dreigt te gaan en er derhalve door koene ridders op witte paarden een reddingsactie ondernomen moet worden. Koning Luxor wil daarom de legendarische Talisman vinden om een einde te maken aan het geouwehoer, zodat hij weer fijn des zaterdagavonds met een potje bier en een zak borrelnootjes samen met zijn schone jonkvrouw naar Henny Huisman kan kijken. Op zoek naar de begeerde Talisman trekt hij daarom met bijzonder dappere mannen het land van de Bloodmarch in en wordt aldaar op eveneens bijzonder heldhaftige wijze gevangen genomen door zijn Nemesis, Borothe het Wolfenhart (wat zal die knakker gepest zijn toen hij nog op de kleuterschool zat). Het is daarom dat zoonlief mag proberen hem vrij te krijgen, zoniemand wordt Luxor tot halfom-half-gehakt gereduceerd (en vergaat de wereld, maar dat interesseert jou als speler niet zo heel erg). De oplettende le-



er niets bij. Over het beeld heb ik in de inleiding al het nodige gezegd. Rest mij nog te melden dat ik de scènes waarbij de spelers door het water lopen, wel erg slecht vind. Het lijkt er namelijk meer op of de personages in ware nieuwtestamentische stijl over het water lopen, in plaats van er doorheen... Alle lof daarentegen voor de zeer uitvoerige documentatie. En dat het spel kwalitatief goed in elkaar steekt, is hopelijk inmiddels wel duidelijk geworden.

### KONKLUSIE

Helaas heb ik lage cijfers moeten geven voor beeld en geluid. Degenen die deze punten belangrijk vinden, moeten dit RPG



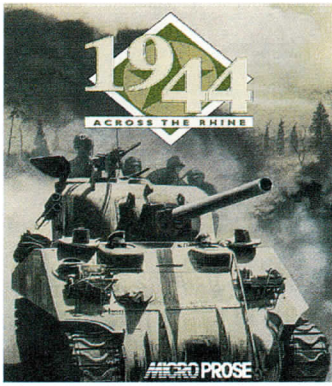
ook zeker niet kopen. Deze groep kan haar geld beter bewaren voor een programma als Ultima 8, dat zowel speltechnisch als inhoudelijk goed is uitgevoerd. Blijven over de 'diehards' die beeld en geluid ondergeschikt vinden aan de spelinhoud en ook geen bezwaar hebben tegen een stevige hoeveelheid strategie. Gezien de belangstelling voor SSI-verzameld-CD's is deze groep ook in Nederland aanwezig en voor hen is dit spel een aanrader.

Arjan Dasselaar.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.





## 1944 ACROSS THE RHINE

**Softwarehuis:** MicroProse.  
**Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb.,**  
**DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+,**  
**SVGA, harddisk, double**  
**speed CD-ROM drive, muis.**  
**Keyboard/muis.**  
**Aantal spelers:** 1.  
**Sound Blaster**  
**PRO/16/AWE32, Roland, Ad-**  
**Lib, Pro Audio Spectrum, Tur-**  
**tle Beach Maui.**  
**Richtprijs:** FL. 108,=-

**Voor digitale geluidseffekten is**  
**8Mb. geheugen nodig.**

Als er een prijs bestond voor het meest uitgestelde spel zou 1944, ACROSS THE RHINE (ATR) ongetwijfeld hoge ogen gooien. Het spel werd ruim anderhalf jaar geleden al aangekondigd. Waarom het zo lang heeft geduurd zal waarschijnlijk nooit duidelijk worden, wel staat vast dat het wachten de moeite waard is geweest. Microprose heeft de beste tankslagsimulatie tot op heden op de markt gebracht.

ATR behandelt de strijd tussen de geallieerde (Amerikaanse) en Duitse tankkorpsen tussen juni 1944 en mei 1945. Het begint met D-Day, daarna komt de onstuitbare opmars van de geallieerden naar de Rijn, het Ardennen-offensief als kort intermezzo, de oversteek van de rivier, de verbeterde strijd in de Duitse wouden en uiteindelijk de opmars richting Berlijn. Wie een historische campagne speelt zal als Duitser de loop van de geschiedenis niet kunnen veranderen. Wel valt er veel persoonlijke eer te behalen in de tankslagen. Interessant is de hypothetische campagne, die wel invloed heeft op het verloop van de oorlog. De Duitse speler kan in dat geval de geallieerden terugwerpen tot aan de Franse kust, de Amerikaanse speler kan met goed spel de oorlog al eind 1944 beëindigen. Het spelen van losse veldslagen is ook mogelijk en er is nog de mogelijkheid om zelf een tankslag in elkaar te zetten.

## KONINGSTIJGER

In advertenties van Microprose

voor ATR is een veroverde Duitse Koningstijger tank te zien, waar Amerikanen vol trots mee rondrijden. Het Duitse Maltezer Kruis is afgeplakt met een Amerikaanse ster. De foto geeft eigenlijk heel in het kort weer welke partijen er in het westen tegenover elkaar stonden in de laatste fase van de Tweede Wereldoorlog. Aan de ene kant de nog frisse Amerikanen (andere nationaliteiten zijn niet vertegenwoordigd in ATR), met massa's materieel en manschappen, een gigantisch luchtoverwicht, maar wel met vijf jaar oorlogservaring achter de kiezen en op dat moment in het bezit van de beste tanks ter wereld. De Amerikanen vreesden en bewonderden de zware Duitse tanks, die voor de gemiddelde Sherman-tank meer dan een maatje te groot waren, en vonden het schitterend om zelf in zo'n geprefectioneerde oorlogsmachine rond te rijden. Denk maar eens aan Donald Sutherland in de film 'Kelly's Heroes', die zijn Sherman bij de eerste de beste gelegenheid voor een 'Tiger' inruilt.

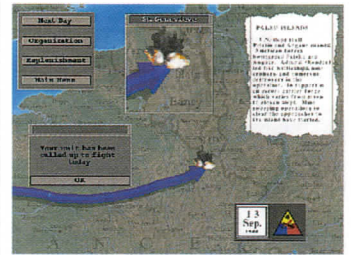
De 'Königstijger' was de zwaarste Duitse tank, een logistieke nachtmerrie omdat hij benzine slurpte, log en traag maar vrijwel onverwoestbaar, en voorzien van een enorm zwaar kanon. De bemanning had hoofdzakelijk de Amerikaanse luchtmacht te vrezen. De Shermans vluchten alle kanten op als er een exemplaar kwam aangereden. ATR biedt de mogelijkheid om in dit dikhuidige monster rond te karren, en verder in alle voertuigen die bij de veldslagen worden gebruikt. Toch is ATR nauwelijks te vergelijken met zijn voorganger, M1 TANK PLATOON van Microprose. In ATR bedien je in feite geen individu-

ele tank, je werkt minimaal met een peloton van vier tanks. In de praktijk is het eigenhandig bedienen van je peloton best lastig, en het valt niet mee om een tegenstander te raken. Eigenlijk kan je het vechten beter overlaten aan de gecomputeriseerde bemanning, en je gaan bezighouden met de tactiek op grotere schaal: daar ligt namelijk de kracht van ATR. Door middel van allerlei vensters kun je prachtige overzichtskaarten in beeld brengen, waarmee je je tankregimenten in de best mogelijke positie kunt brengen. Als je dat goed doet is het voor je 'jongens' een fluitje van een cent om de zaak af te maken.

## GNB

ATR vertoont een duidelijke verwantschap met de serie GREAT NAVAL BATTLES van SSI. Veel vensters, veel achtergrondinformatie, en de mogelijkheid eindeloos in en uit te zoomen. Van een pure tanksimulator is eigenlijk geen sprake: wie alleen maar in een tank wil springen en op alles wil schieten wat beweegt kan beter TANK COMMANDER spelen.

ATR biedt dus niet zozeer de actie, maar wel eindeloze diepgang. De aandacht voor details is, zoals gewoonlijk bij Microprose, uitputtend. Het begint al met de gebruiksaanwijzing, die in twee delen uiteenvalt. Een geschiedenisboek en een spelboek, bij elkaar 320 pagina's tekst met veel historische foto's. Die foto's zitten ook verwerkt in het spel zelf. In de hoofdmenu's zitten vaak stukjes historische video. De vormgeving van spel is voortreffelijk. De landschappen en de luchten kunnen wedijveren met die van de beste flight-simulators. Als je het Ardennenoffensief speelt rijd je daadwerkelijk in sneeuwbuien rond. Het materieel is bijna fotografisch getekend, compleet met historische camouflage. Een forse stap voorwaarts in vergelijking met een spel als



'CAMPAIGN', maar ook de programmeurs van 'ARMORED FIST' kunnen hier veel van leren. De kaarten zijn fraai, het geluid is realistisch. Veel spraak, in Engels en Duits, draagt bij tot de sfeer.

Het leren spelen van ATR vraagt om een fikse dosis geduld, maar de kenners van simulaties van Microprose weten dat geduld wordt beloofd. De mogelijkheden van het spel zijn vrijwel onbeperkt. De grote uitdaging van het spel ligt in het spelen van een complete campagne. Dat kan tien maanden (speeltijd) duren, maar het is ook mogelijk op een later tijdstip de strijd in te stappen. De speler neemt het bevel over bijvoorbeeld de Amerikaanse vierde pantserdivisie (een elitekorps van George Patton) of de roemruchte Duitse Panzer Lehrdivisie (van origine een demonstratiekorps, bestaande uit elitetroepen). De historische wapenfeiten worden nauwkeurig gevolgd, tenzij een hypothetische campagne wordt gespeeld. Naast tanks staan ook tankjagers, antitank-kanonnen, infanterie, vliegtuigen en artillerie tot je beschikking. Ook de logistiek vraagt de nodige inspanning. Overigens is het mogelijk om het spel te vereenvoudigen door bijvoorbeeld onuitputtelijke ammunitie in te stellen, maar dit heeft zijn prijs als de bevorderingen en de medailles worden uitgedeeld. En daar doe je het toch uiteindelijk voor: het IJzeren Kruis eerste klasse voor de Duitsers of de Zilveren Ster voor de Amerikanen, om die nare leegte in je medailledoos op te vullen. Wie GREAT NAVAL BATTLES met plezier speelde zal de overgang van schip naar tank makkelijk kunnen maken. Mensen die direct in het heetst van de strijd willen stappen zijn gewaarschuwd: ATR heeft vooral in het begin meer weg van de school waar George Patton zijn gedegen tankopleiding volgde dan van een spel.

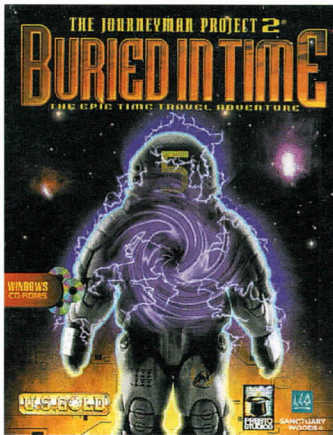
**Frank Burman.**

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.







**Softwarehuis:** Sanctuary Woods en Presto Studios.  
**Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.**  
**Aantal spelers:** 1.  
**Windows compatible geluidskaarten.**  
**Richtprijs:** FL. 99,95

**Het programma werkt alleen met SVGA 640x480 of hogere resolutie. Aanbevolen 32000 of meer kleuren. Op de harddisk is 10Mb. ruimte nodig. Het spel is ook uitgebracht voor Macintosh.**



In de doos vinden we 3 CD's tot de rand toe gevuld met data die betrekking heeft op het avontuur dat wij gaan beleven. In het doosje waarin we de CD's vinden, komen we tevens de handleiding tegen die men "instruction booklet" noemt. In deze kleine, maar compacte handleiding, vinden we bijna alles wat we moeten weten: The Journeyman Project Recap, installatie voor PC, installatie voor Macintosh, Toetsen commando's, Interface Overlay, het Jumpsuit, starthulp en tips om dit gigaspel te spelen.

### STORY

Agent 5 oftewel Gage Blackwood, zit weer eens behoorlijk in de problemen. Hij (jij dus), wordt er vals van beschuldigd

## BURIED IN TIME - The Journeyman Project 2

historische Aardse zaken te hebben gewijzigd. Je wordt gedwongen de schaduwen van de tijd te bewandelen om onaardse raadsels op te lossen en bewijsmateriaal te vinden, dat hopelijk je goede naam mag zuiveren en de identiteit van je samenweeters bekendmaken, die jou nu op een laffe manier gebruiken. Je merkt dat je een vreemde reis tegemoet gaat en dat zelfs de toekomst van je moederplaneet Aarde geheel in jouw handen ligt.

### JOURNEY

Na een indrukwekkende demo beginnen we onze tocht voor te bereiden in de 1e aangekomen ruimte waar men het 'greenhouse-like' vindt. Met deze kamer begint de reis naar heinde en verre, verleden en toekomst. Alvorens je toegang krijgt tot het springen in de tijd, moet je wat zoekwerk verrichten wat eigenlijk alleen maar plezier brengt in het spel.

Opvallend is de grafische weergave. Subliem, werkelijk schitterend. Het heeft wel iets van het spel MYST, om even een vergelijking aan te geven. Tijdens het bewandelen van onze ruimte kunnen we genieten van zeer gedetailleerde objecten. De richting bepalen we via de muis door het aanklikken van de richtingspijlen. Meestal staan er 5 richtingspijlen ter beschikking. We kunnen dus links en rechts, maar ook op en neer kijken. Jawel er zijn er 5 en dat is dus de pijl voor rechtdoor lopen.

Natuurlijk horen we tijdens het spelen, zoeken en onderzoeken, de bijbehorende geluiden en of een stuk muziek. De weergave van de muziek en de geluiden op onze Journey is perfect en per omgeving zeer afwisselend. Dus niet steeds dezelfde muziek die zich telkens maar weer herhaalt. Er zitten situaties bij waar de muziek zo goed aangepast is, dat je daadwerkelijk de kouwe kriebels over je rug voelt lopen.

Via je 'Jumpsuit' ben je nu terechtgekomen in een ander tijdperk waar je je Journey gaat beginnen. Je Jumpsuit is een pak met allerlei technische hoogstandjes waar je eng van wordt. Nog enger wordt het als je zo iemand op straat zou ontmoeten, want je ziet er werkelijk angstaanjagend uit in dit tenue. Gelukkig krijg jij die in dit pak zit, direct een melding als er menselijke wezens in de buurt zijn, zodat je je op een confrontatie kunt voorbereiden. Tijdens

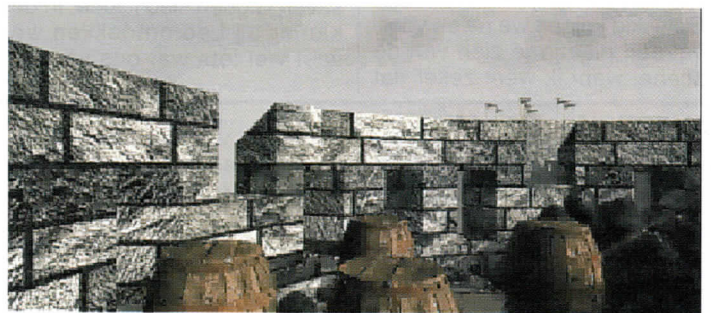
het spelen heb ik begrepen dat zo'n ontmoeting meestal slecht afloopt voor je. Dus... ontwijken die handel. Natuurlijk heb je zoveel techniek in je Jumpsuit zitten, dat je zelfs onzichtbaar kunt zijn voor elke levensvorm.

Nadat we het gezochte gevonden hebben, wordt er van ons verwacht een Jump te nemen naar een totaal andere wereld. We gaan op zoek naar Arthur, die als stuk computer in spraak je hulp kan zijn. Arthur is bijzonder duidelijk te verstaan en kletst af en toe iets te veel. Maar... je moet hem natuurlijk eerst wel vinden. Als we dan toch bij het zoeken zijn, vergeet dan niet bepaalde zaken mee te nemen om deze in je inventory te dumpen. Daar waar jij je zaken kwijt kunt, zie je reeds enkele biochips liggen die van het grootste belang zijn en bijzonder gemakkelijke hulpmiddelen schijnen te zijn.

Laat ons eens een Jump maken naar die goeie oude tijd van kastelen en ridders. We komen aan terwijl er een stevige oorlog bezig is en staan bijna oog in oog met een ridder die het landschap in kijkt. We bewegen ons niet en opeens draait de man zich om. We zien nu een echte acteur in de juiste kleding en grafisch perfect verwerkt in de omgeving. Hij brult iets onverstaanbaars naar ons, trek een ellenlang zwaard en wil uithalen. Op dat moment

zoekt er een pijl in zijn borst en hij stort voor je metalen benen neer tussen een paar houten fusten.

We draaien ons om en zoeken een uitweg. We volgen een metalen wenteltrap naar beneden. Wauw... perfecte geluids-aanpassingen. Ook de omgevingsgeluiden doen het prima. We openen een deur en staan buiten op een verhoging waar we via plankenstelsels rond de toren wandelen. Ook hier is alles aan geluid weer aangepast. We vinden, door goed rond te kijken, een haak met een touw en nemen deze mee. Als we iets verder gaan, volgt er ineens een enorme explosie die een stuk muur wegslaat. We springen via een schuin dakwerk naar beneden en zien daar vechtende ridders voorbij komen. Deze menselijke figuren spelen een prima spel in deze prachtige scène. Wij gaan verder en kunnen op dit moment wat schuren van binnen gaan bekijken. Als je dit doet, dan wordt je geconfronteerd met werkelijk schitterende details. Opeens staan we voor een brede gracht. Is er ergens bewijsmateriaal te vinden? Wie weet. In ieder geval is de gracht voor ons geen probleem. We lopen gewoon het water in, zien wazige beelden van watergroenten en komen na een paar seconden weer op het droge. Het water sijpelt zichtbaar over je helm neer. Daarna staan we voor





een hoge toren met een raamwerk. We gebruiken hierbij de haak met touw. Dan zien en horen we hoe jij een touw met haak slingert om deze na je eerste worp direct vast te zetten in deze opening. Je staat klaar om naar boven te klimmen. Opeens verschijnt er een ridder op de toren die jou ontdekt en verschrikkelijk tegen je tekeer gaat. Z'n maat komt er ook bij, terwijl jij op de gezichten inzoomt. De andere komt terug met een gigantisch groot rotsblok. Hij gooit dit naar beneden. Je zoomt uit en beweegt je niet, omdat wij vergeten de richting aan te klikken die je moet gaan. Hadden we dit wel gedaan, dan zien we duidelijk dat jij d.m.v. schommelbewegingen de stenen ontwijkt en langzaam de opening nadert. Wij doen dit nu even niet en wachten af wat er gaat gebeuren. Houd je vast. Opeens verschijnt er zo'n ridder met iets geheel anders in zijn armen dan een rotsblok. Het is groot, is gedeeltelijk zwart met grote witte vlekken. Jawel mensen... hij gooide een KOE naar beneden. Ik zag hem met vaart naar beneden scheuren en steeds groter worden. Ik weet zeker dat ik een zacht mmmhuuuu geluid hoorde, alvorens de koe compleet boven op me denderde. Deze klap hebben we dus niet overleefd. Gelukkig krijgen we na dit voorval een plaatje te zien van de scène, want ik weet zeker dat



niemand dit zou geloven als we er geen bewijs van hadden. In ieder geval hebben we even met grote ongelovige knikkers moeten staren naar deze situatie. Hoe komen ze erop om met koeien te gaan gooien zeg. In ieder geval dikke pret bij deze affaire.

In dit tijdperk valt nog veel te beleven, maar hierover zwijgen we natuurlijk anders houd je geen spel meer over. Laten we eens een volgende jump maken en een kijkje nemen bij Leonardo Da Vinci. We mogen even genieten van een filmpje en komen terecht in een nogal duistere kamer. Ook hier is het weer zoeken geblazen naar bewijzen en trachten voor jezelf conclusies te trekken naar waar je op zoek bent. Het is allemaal wat wazig, maar je zult merken dat er bij elke sprong wel iets is om te bewaren of om gegevens even te noteren. Regelmatig afsaven is geen slecht idee. In de kamer bij Leo ontdekken we vast wel iets wat ons verras-



send verder brengt naar dieper gelegen ruimtes. Als je daar aankomt, dan zul je net als ons je ogen uitkijken naar de perfecte beelden. Hier ontmoet je zaken van Leonardo. Je kunt dus best wel stellen dat hij weinig stilgezeten heeft. Maar er is meer, veel meer om van te genieten. Zoek, begrijp en geniet. Heb je een talenknobbel? Wel, dan moet het geen probleem zijn als je ergens 'si tangeberis, nocebor tuam caput' te lezen krijgt.

Aangezien we 7 tijdperken kunnen bezoeken, lijkt het me ook wel aardig eens bij volkeren te kijken die met goden van doen hebben. Je komt na je sprong terecht bij een tempel en bekijkt dit stuk werk met genoeg. Vreemde opschriften laat je via een biochip gewoonweg vertalen in het Engels. Deze opschriften die je in en rondom de tempel vindt, zijn de moeite waard om even genoteerd te worden. Het oplossen van geheimen in de 'underworld' lijkt mij behoorlijk pittig, want daar liep de zaak behoorlijk vast. Dit hele avontuur blijft een uitdaging. Laten we zeggen, een heerlijke uitdaging, met een leukere portie mysterie.

#### SIMPEL, PITTIG

Als je BURIED IN TIME opstart, heb je de mogelijkheid om te kiezen tussen een normaal te spelen spel, waarbij je gewoon zelf echt alles uit moet zoeken



en een 'walkthru' optie. Deze laatste is stukken simpeler en er zijn reeds verborgen zaken in bepaalde ruimtes en gebouwen uit de verstopte plekkjes gehaald. Je ziet dus in deze optie een sleutel b.v. al direct liggen, terwijl in het gewone spel de sleutel in z'n bergplaats gezocht moet worden.

#### KONKLUSIE

Prima geluid, perfecte beelden, goeie acteurs en leuke puzzels maken BURIED IN TIME tot een gaaf spel. Elke sprong heeft weer zo zijn eigen verhaal. Dit avontuur lijkt me geschikt voor iedereen. Kom je er niet uit, dan is de walkthru optie een uitkomst. Het spel loopt lekker vlot (8Mb. intern). De muziek wil wel eens even onderbroken worden bij het inlezen van data.

Verder vinden we op de CD's nog enkele demo's van toekomstige produkten. Met dit spel in je bezit, kun je tenminste nog eens iets laten zien. En dat koeien niet alleen voor het melken gebruikt worden, is meteen ook even bewezen.

Great game!

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



#### DRUG WARS

Softwarehuis: American Laser Games.  
Min. 80386SX/25Mhz., min. 640Kb., DOS 3.3+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive, muis.  
Aantal spelers: 1.  
Sound Blaster en compatibles.  
Richtprijs: FL. 79,=

Macintosh: min. LC III, System 7+, min. 4Mb., double speed CD-ROM drive, 256 kleuren display.  
Aanbevolen: 68040 of Power Mac en 16-bit kleuren.

Ze weten van geen ophouden bij American Laser Games. Na MadDog McCree 1 en 2, Who Shot Johnny Rock, Space Pirates en Crime Patrol moeten we alweer schieten tijdens onze rol in een echte speelfilm. Is dat erg? Nee, allerminst. Het is nog steeds een schitterende ervaring om -al schietende- de hoofdrol in een heuse speelfilm te vertolken.

Bij DRUG WARS hebben we het gemunt op handelaren, opslag en transport van harddrugs. Het uiteindelijke doel is het neerknallen van de Zuid-amerikaanse drugsbaron, die aan het hoofd van de organisatie staat.

Het spel is een must voor iedereen die de eerdere titels van American Laser Games goed vond, en dat zijn er wereldwijd heel wat, want vrijwel alle titels



zijn populair. Ik ben benieuwd waar we de volgende keer op moeten mikken.

Leuk is, dat de systeem-eisen nog steeds hetzelfde zijn en dat de prijs drastisch is verlaagd.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	n.v.t.
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

## SPELEN MET WINDOWS 95

In het voorwoord van de afgelopen Software Gids beloofde Alfred, dat Windows 95 op één van onze computers geïnstalleerd zou worden. Door de Pentium en de 486DX werd Win95 vrijwel onmiddellijk uitgespuugd, omdat vrijwel niets compatible is (zie het voorwoord van Alfred). Bleef over mijn 486DX2, hetgeen leidde tot een wekenlange verbeterde strijd, waarbij het moeilijkste RPG in het niet valt.

Windows 95 is een aardig besturingssysteem voor mensen, die nu pas een computer kopen met speciaal voor dit systeem ontwikkelde software. Maar wanneer je -net als ik- voornamelijk onder DOS werkt, is Win95 een gruwel.

Een veelgehoorde klacht, waarmee ook ik te kampen had, was het geluid bij MS-DOS spellen. Wel muziek, maar geen spraak en/of geluidseffekten bij Doom, Mechwarrior 2 en nog tal van andere spellen. Altijd die foutmelding, dat de geluidskaart in gebruik is bij een andere applicatie. Oplossing was het opnieuw installeren van de kaart uitsluitend onder DOS en toen bleek dat de kaart op een ander adres, met een andere DMA en interrupt terecht kwam. En met deze instellingen zijn er geen problemen meer.

Met voor Windows 3.1 gemaakte spellen ben ik nauwelijks problemen tegengekomen. Alleen bij Mordor waren de geluidseffekten vervormd; dit kan verholpen worden door in de Wavemix.ini de wavelength van 688 te veranderen in 4096.

Verder is Win95 niet meer te houden als er een modem gedetecteerd wordt, want dan word je onmiddellijk een abonnement opgedrongen op het Microsoft Network. Van mij hoeft dat niet; ik ben dik tevreden met Compuserve en daar kan ik het Microsoft Windows 95 Support Forum ook op vinden.

Over het gedonder met ons Simply Lantastic netwerkje kan ik ook nog wel een pagina volschrijven. Dat heeft echter niets met spellen te maken, dus laat ik er maar over ophouden, want tijdens dit schrijven voel ik alweer diepe haatgevoelens richting Microsoft in mij opwellen.

Aan de andere kant kreeg ik op zondag 24 september na het opstarten van de computer wel een vrolijke mededeling van Win95, dat de klok was bijge-

steld in verband met het ingaan van de wintertijd. En dat is toch iets, waar elke computergebruiker jaren naar heeft zitten smachten....

### DE PC ALS CONSOLE

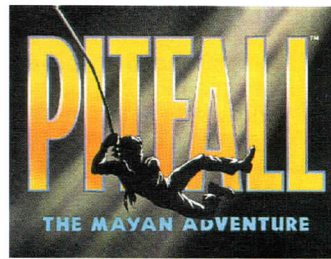
Heeft Windows 95 nu ook nog iets leuks te bieden? Op het gebied van spellen bijvoorbeeld? Misschien wel, maar dit komt niet erg uit de verf met het op de CD-ROM bijgeleverde HOVER, een soort RISE OF THE TRIAD op een luchtkussentje zonder geweld. Dit had een demonstratie moeten zijn van de geweldige mogelijkheden die dit nieuwe besturingssysteem voor spelsoftware te bieden heeft, maar blijkt niet meer dan een simpel speeltje voor de gebruikers die spellen onder MS-DOS niet kennen. Er zijn zeker 20 programma's in dit genre die vlotter lopen en meer te bieden hebben onder MS-DOS.

En dat opstarten van Win95... tjonge, wat duurt dat lang! Dubbelklikken verleden tijd? Vergeet het maar, je dubbelklikt je het leplazarus!

En een joystick dan misschien? Helaas, Win95 vertikt het met alle joysticks en joypads die we geprobeerd hebben. Alleen de SFX joypad konden we gebruiken omdat we hiermee de toetsen kunnen programmeren (zie pag. 4).

Het volgende spel, dat ik in de CD-ROM drive schoof, was AL UNSER, JR. ARCADE RACING van Mindscape. Dit blijkt een matig autorace spel te zijn van het "dertien in een dozijn" type, dat ook zeker geen maatstaf is voor de mogelijkheden, die Win95 in huis heeft. Een giller is het weergeven van blokken van 12 beeldjes waarna een korte onderbreking in beeldweergave en geluid plaatsvindt. Dit hebben we onder DOS niet meer meegeemaakt sinds er double-speed CD-ROM spelers zijn, maar Win95 krijgt dit nog voor elkaar met een quad-speed CD-ROM drive. Dit gepruts vindt dan nog plaats op een half beeldscherm, dus wat dit betreft zal er ook nog heel wat gesleuteld moeten worden om op ons -doorgewinterde DOS-gebruikers- indruk te maken, waarbij we ons op de redactie inmiddels afvragen of Windows 95 dit wel aankan en of DOS niet gewoon veel beter is.

Overigens hebben alle speciaal voor Win95 ontwikkelde spellen gemeen, dat je ze in de drive schuift, waarna ze meteen opgestart worden. Vandaar de tussenkop "De PC als console".

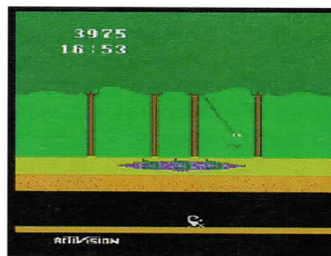


### PITFALL -The Mayan Adventure.

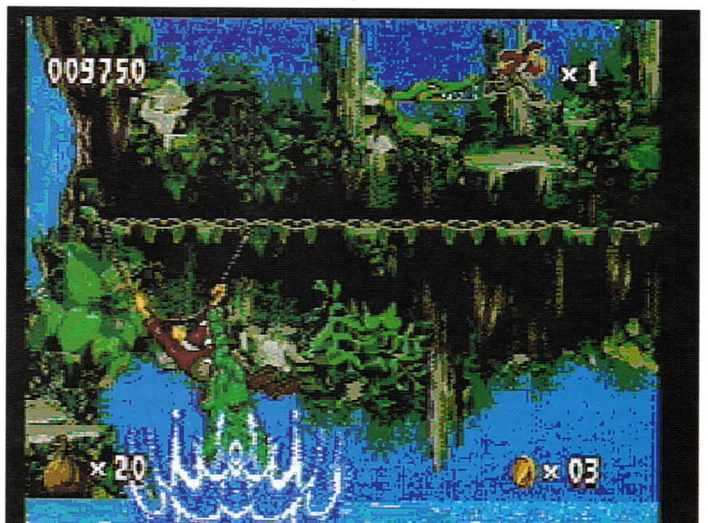
**Softwarehuis:** Activision.  
**Min. 80486/33, VESA local bus of PCI video, 256 kleuren SVGA (640x480), 8 Mb RAM, double speed CD-ROM drive, Windows95, muis.**

**Windows compatible geluidskaart.**  
**Aantal spelers:** 1  
**Richtprijs:** FL. 79,95

Dit platformspel is een remake van het oude Pitfall uit de jaren '80, dat als bonus in de hernieuwde versie opgenomen is. Pitfall Harry is gekidnapt en zijn zoon moet zich een weg banen door de Zuid Amerikaanse jungle om zijn vader te redden. En dat gaat wel even gepaard met prachtige graphics, goede geluidseffekten en een pittige moeilijkheidsgraad. PITFALL is eerder uitgebracht voor o.a. Super NES, Sega Mega Drive en de Genesis, maar deze PC-uitvoering doet voor geen van deze versies onder. Door de 32-bit toepassingen van Windows 95 is het nu mogelijk de achtergronden in verschillende lagen over elkaar heen te projecteren, zodat je een diepte-



Boven: de oude PITFALL



werking krijgt. Een soortgelijk systeem wordt bij de Disney tekenfilms al jaren gebruikt.

Er zijn 13 levels, die volgens het "side-scrolling" principe doorlopen moeten worden, waarbij Harry Jr. als een soort Indiana Jones slangen platmept, aapjes uit de bomen slaat, over valkuilen springt en aan lianen slingert. Als een level gecompliceerd is, wordt dit opgeslagen in een menu en dan kun je bij dit betreffende deel beginnen. Verder is er tijdens een level geen SAVE-mogelijkheid.

Tot nu toe zijn er nog geen echte cheatcodes bekend. Een speler, die voor de gein een code uit Doom invoerde, kreeg op het scherm de melding: "Dit is geen Doom". Een andere code (grapje van een programmeur) is HATMAN, die een stel mannetjes met maffe hoedjes op het beeldscherm doet verschijnen.

PITFALL - The Mayan Adventure kan ik aanbevelen voor de aktieliefhebbers, die met Windows 95 opgescheept zitten, en voor wie de DOS-wereld onbekend is. Computeraars, die nog een afwachtende houding aannemen ten opzichte van Win95, raad ik aan er voorlopig de vingers van af te laten.

### Jocelyn.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



## THE SCROLL. De duistere kant van het oude Egypte.



**Softwarehuis: Millennium.**  
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 3.3+, MSCDEX 2.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.  
**Windows 95: Ja.**  
**Aantal spelers: 1.**  
**Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound, AdLib Gold, Covox Sound Master.**  
**Richtprijs: FL. 89,95**

Dit spel kon voor mij eigenlijk al niet meer stuk vanaf het moment dat ik het programma ging installeren. Ik stond werkelijk versted dat het spel binnen een paar minuten op de harddisk geïnstalleerd was, en dat het daarna meteen opstartte. Na alle ongein die ik de laatste tijd heb meegemaakt met spelsoftware was dit echt een genoegen.

Nog meer zin in spelen kreeg ik na de doos en de handleiding bekeken te hebben. Een spel over Egypte, geschiedenis, bovennatuurlijke zaken, een sekte en een naam die mij erg aanspreekt. Net als veel avontures de laatste tijd is ook dit verhaal gebaseerd op een verhaal van H.P. Lovecraft. Eindelijk weer een adventure met de ingrediënten dat mijn adventuresblood laat bubbelen.

Het spel is een mix tussen een role playing game en een adventure. Eigenlijk meer adventure, want de enige overeenkomsten met een rpg is dat je alles vanuit de ogen ziet van het spelpersonage.

Je hebt de keuze uit twee karakters, met natuurlijk hun eigen kwaliteiten. Dit moet je echter niet te serieus nemen, want het blijft een adventure met een vast plot. Het ene karakter is Matthew Faulker, egyptoloog, hij kan dus hiërogliefen lezen. Dit is het voornaamste verschil met George Stanope, aanhanger van het occultisme. Dit personage is goed op de hoogte van goden, geesten oproepen, alchemie, enz.

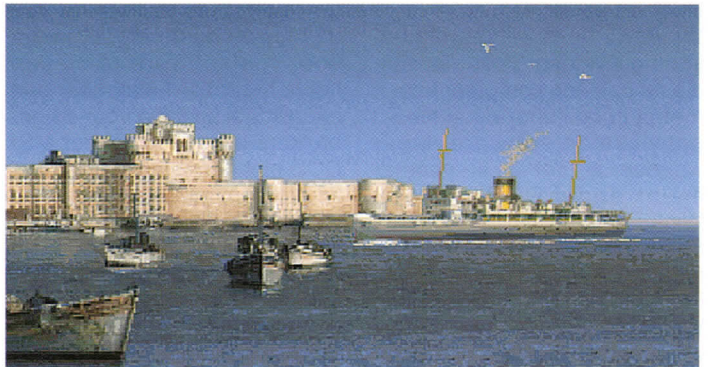
Welk personage je kiest bepaalt welk plot je te spelen krijgt. Ik

ben begonnen met Stanope, en pas later gaan kijken hoe het spel verloopt als je met mister Faulker gaat spelen. Je ziet dan duidelijk de grote lijn die hetzelfde is, maar je komt in aanraking met een paar andere mensen. Ook een paar andere lokaties worden bezocht, maar erg verschillend vind ik het niet. Leuk is echter wel om beide personages een keer door het spel proberen te lozen.

Iets wat me snel opviel aan het spel is dat de makers hun best hebben gedaan om, tot zover dat mogelijk is, het spel realistisch te maken. Wanneer je begint kun je bij Thomas Cook een kaart van Alexandrië halen en een informatieboekje. In dit boekje is een heleboel te lezen over Alexandrië, Egyptische Goden, hiërogliefen, enz. Dit maakte voor mij het spel nog eens een stuk leuker, want ik vind dat maar al te vaak een spel te snel gemaakt wordt zonder ook maar te proberen de achtergronden ervan te laten kloppen. Ook het museum dat je kunt bezoeken is erg leuk gemaakt. Je kunt daar beeldjes bekijken (en stelen als je met Faulker speelt) die erg netjes weergegeven zijn. In het museum kun je duidelijk het verschil zien tussen de twee personages. Als egyptoloog kun je de hiërogliefen lezen op een poort, en mag je zelf een stukje van het perkament vertalen. Wanneer je Stanope bent laat je dat aan de professor over, maar dan zie je niet hoe hij aan zijn dood komt! Dit is niet zo erg, want een mooi gedeelte in het spel vind ik dat je als Stanope met een dode moet praten. Eerst moet je hier een elixer voor maken en daarna in de grafombe komen de rituelen. De eerste keer deed ik het fout, een Egyptische God was daar niet zo blij mee... Game Over.

Misschien heb je van het bovenstaande begrepen dat dit spel best spannend is. Dit programma wist mij in ieder geval te boeien, en dit is niet zo vaak het geval meer de laatste tijd. Het verhaal steekt goed in elkaar, maar ik denk dat je toch wel enigszins geïnteresseerd moet zijn in occulte zaken en geschiedenis.

Niet alleen ben ik erg te spreken over de inhoud van het spel. De spraak bijvoorbeeld vind ik geweldig. De plaatselijke bevolking hoor je soms hun eigen taal spreken, maar tegen jou voor het merendeel in het Engels. Dit is geen zuiver Engels, maar gebrekkig Engels, waaraan je hoort dat de mensen deze taal



niet zo goed beheersen.

Het mooie is dat de makers niet zijn vergeten de twee hoofdpersonen ook een andere stem te geven, erg goed. De plaatjes zijn een beetje vaag. Het beeld doet vaak zandgeel aan. Dit komt de sfeer ten goede, maar heel erg mooi zijn de beelden niet. De muziek is niet zo erg bijzonder, maar dit is dan ook wel het enige dat naar mijn mening iets beter kan. Niet slecht, maar gewoon iets beneden het niveau van de rest van het spel.

De besturing is simpel en werkt snel en prettig. Je hebt een standaard icoon in de vorm van een ankh (Egyptisch levensteeken). Dit figuurtje draait rond zijn eigen as. Alle iconen bewegen, wat een leuk detail is. Als je de ankh over het scherm beweegt, verandert hij in een handje als je iets kunt pakken of geven, een oog als je iets kunt bekijken, enz. Rechtsonder in het scherm heb je toegang tot je inventory. In je inventory scherm, of linksonder in het speelscherm, kun je naar het manipulatie scherm. Hier kun je objecten uit je inventory beter bekijken, openmaken, enz. Wanneer je iets uit je inventory pakt zie je dit object in het klein afgebeeld in het speelscherm. Dit zal iedereen die bekend is met nieuwe adventures allemaal wel min of meer vertrouwd voorkomen.

Het spel is niet echt moeilijk, maar je moet best veel doen. Je moet alles bekijken, proberen, en met iedereen praten. Wat in het echte leven werkt lukt hier

ook; iedereen is omkoopbaar. De plaatsen die je in het spel kunt bezoeken zijn vrij beperkt (net als de personen die je tegenkomt) daarom is het niet moeilijk om er snel achter te komen wat je nu weer moet doen. Ondanks dat het spel niet zo moeilijk is, ben ik er zeer over te spreken.

Millennium mag wat mij betreft nog wel meer spannende adventures maken die over onbekende, bovennatuurlijke zaken handelen, want dit is echt genieten; voor beginners en gevorderden.

### Martijn van Gessel.

<b>BEELD:</b>	7
<b>GELUID:</b>	6
<b>SPELKWALITEIT:</b>	9
<b>DOCUMENTATIE:</b>	7
<b>PRIJS:</b>	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

NvdR: Martijn wordt op zijn wenken bediend, want tegelijk met THE SCROLL verscheen in dezelfde serie SILVERLOAD, dat echter wel FL. 119,- op het prijskaartje heeft staan. Bediening, graphics en spelopzet zijn hetzelfde als bij THE SCROLL, maar SILVERLOAD speelt zich af in het Wilde Westen.

Hoofdrolspeeler is een premiejager, die het stadje Silverload aandoet op zoek naar een verdwenen kind. Dit gehucht blijkt vergeven te zijn van vampieren en andere horror figuren. Het verhaal doet enigszins denken aan het werk van Stephen King. De liefhebber kan dus kiezen: Egypte of the Wild West. De waardering wijkt alleen af in de beoordeling van de prijs: 1 punt minder per tiende.



## STRIP POKER LIVE

Softwarehuis: Green Pig Production.  
CD-I.

Afstandsbediening.

Aantal spelers: 1.

Spraak en schermteksten: Engels, Italiaans.

Handleiding: Engels, Italiaans.

Richtprijs: FL. 69,95

Met MPEG-cartridge worden videofilms op vol formaat vertoond tijdens de striptease, zonder cartridge krijg je kleine scherpjes met de films erin.

Er zijn een heleboel pokervarianten, maar dit spel wordt, volgens de commentator op de CD, gespeeld volgens de "internationale regels". Hoe deze regels zijn wordt nergens vermeld, dus wie het pokerspel wil leren heeft niets aan deze CD. Het pokerspel is interessant en spannend vanwege het gokken, bluffen, het spelen om geld of -zoals hier- het strippen als een partij is verloren. Helaas heeft dit spel alleen het laatste element. De tegenspelers zie je niet op het scherm tijdens het spel en ze spelen volgens 3 vaste regels: maximaal inzetten bij goede kaarten, weinig inzetten bij matige kaarten en meteen passen bij slechte kaarten. Jij wint dus bijna altijd, en de programmeur was vlot klaar met dit spel.

Blijft over de striptease, maar ook dit onderdeel is net zo hopeloos als de rest. De 4 dames hebben dezelfde stem en een zeer beperkte woordenschat. Het valt me nog mee dat ze voor



de mannelijke tegenspeler een andere stem hebben gekozen, al zou het me niet verbazen dat de stem van de dames in de studio gewoon wat vervormd is. Strippen is een vak, maar de personen op deze CD-I doen dit duidelijk voor de eerste keer. Tjonge, wat een gepruts. Je verwacht dan toch minstens dat ze bij Green Pig Production een rood krulstaartje van schaamte krijgen, maar nee hoor, ze durven dit knoeiwerk voor 7 tientjes in de winkel te leggen.

Niet kopen, en zelfs niet naar kijken, want hier word je acut impotent van.

**Alfred.**



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

Beschikbaar gesteld door MVSP.



## FLASHBACK

Softwarehuis: Delphine Software.  
CD-I.

Afstandsbediening, Touchpad.

Aantal spelers: 1.

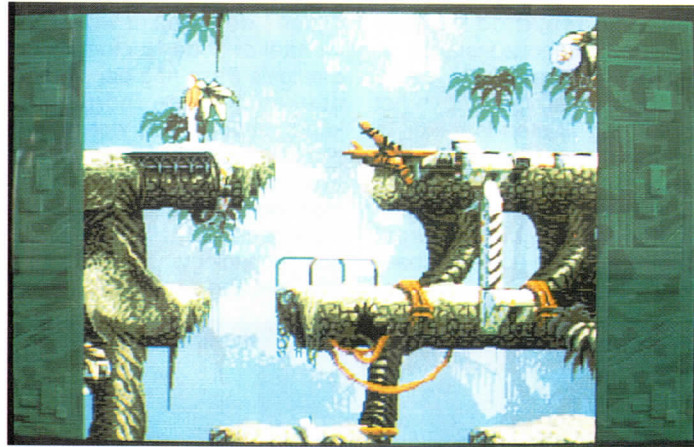
Schermteksten: Nederlands, Engels, Frans, Duits, Italiaans, Spaans, Japans.

Handleiding: Nederlands, Engels, Frans.

Richtprijs: 99,95

FLASHBACK is door ons eerder beschreven aan de hand van de PC-versie door Arjan in Software gids nr. 21. Arjan was zeer lovend over alle onderdelen van het spel, en de uitstekende kwaliteit voor een spel uit 1993 maakt dat de software nog steeds kan meekomen met wat heden ten dagen wordt uitgebracht. Knappe jongens dus bij Delphine.

FLASHBACK is een platformspel met zeer soepele en natuurgetrouwe animaties. Het spel wordt regelmatig afgewisseld met korte stukjes tekenfilm. Het spel is zondermeer lastig en minder geschikt voor de beginnende speler. Buiten de ele-



menten van een platformspel (lopen, springen, klimmen en vechten) heeft FLASHBACK ook nog wat onderdelen die we normaliter alleen bij adventures tegenkomen, zoals het zoeken naar, en het gebruiken van voorwerpen en wat puzzelwerk. De acties bestaan voornamelijk uit schieten en dat moet soms zeer snel gebeuren. Op zulke momenten is de speler met een joystick in het voordeel ten opzichte van spelers, die het met de afstandsbediening moeten doen. De 'radiografische joystick' blijft -bij de CD-I- nu eenmaal wat trager dan de joystick met een ouderwets snoer voor de gegevens-overdracht. De besturing vereist enige oefening, want er kunnen zeer veel bewegingen met de spelfiguur worden gemaakt. Zet je hier echter even de tanden in, dan kun je naar hartelust spelen en zijn vele grappen en grollen mogelijk, die in de meeste huidige platformspellen nog steeds toe-

gepast worden.

De beelden zijn goed, maar helaas wat minder briljant dan bij de MS-DOS versie en iets wazig. Net als bij de PC zijn 256 kleuren gebruikt. De geluiden zijn goed. Spraak komt bij het spel niet voor, maar belangrijke gegevens worden d.m.v. tekstbalken (keuze uit 7 talen, waaronder Nederlands) op het scherm getoond. De spelkwaliteit is zeer goed, maar nogmaals, het spel is lastig en zowel in de handleiding als op het scherm word je niet geholpen. Wel gaat de handleiding uitvoerig in op de besturing.

Aanrader!

**Alfred.**

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

Beschikbaar gesteld door MVSP.



## ASTÉRIX De uitdaging van Caesar

Softwarehuis: Infogrames.  
Min. 80386DX/33Mhz., min. 1Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.  
Aantal spelers: 1-4.  
Sound Blaster en compatibles.  
Richtprijs: FL. 99,95

Van het geheugen moet 512Kb. EMS-geheugen zijn.

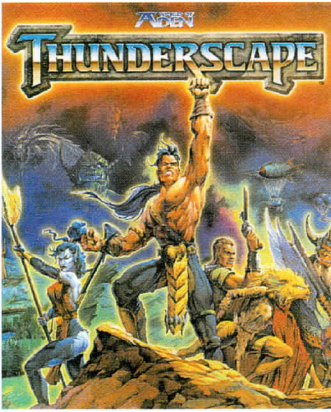
Dit spel is uitgebreid beschreven in ons vorige nummer aan de hand van de CD-I versie. De CD-ROM voor de PC is vrijwel gelijk aan deze CD-I dus ook hier Nederlandse teksten in de documentatie, op het scherm en gesproken via de speakers. Aan het verhaal uit nr. 33 valt niets toe te voegen.

Gewoon een schitterend programma voor de liefhebber van deze striphelden.

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

Beschikbaar gesteld door MVSP.





## THUNDERSCAPE

**Softwarehuis: S.S.I.**  
**Min. 80486/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk (min. 20Mb. vrije ruimte, niet gecompriemd), double speed CD-ROM drive, muis. Keyboard/muis.**  
**Windows 95: Ja.**  
**Aantal spelers: 1.**  
**Sound Blaster, Soundscape, Soundman Wave, Gravis Native Mode.**  
**Prijs USA versie: FL. 149,=**

### DEMO

Momenteel (begin oktober) is THUNDERSCAPE nog niet in Europa uitgebracht, terwijl men in Amerika al wekenlang zit te spelen. Deze recensie wordt dan ook geschreven aan de hand van de Amerikaanse versie.

Ik werd op dit spel geïnteresseerd door een speelbare demo op de CD-ROM van STONE PROPHET, die de indruk wekte dat we hier met het zoveelste dungeon adventure te maken hebben, dat bovendien nogal raar te bedienen is. Nu het uiteindelijke product op mijn computer geïnstalleerd is, kom ik weer eens te meer tot de conclusie, dat voor demo's hetzelfde geldt als voor knallende advertenties en juichende previews: je krijgt aan de hand van demo's en voorbeschouwingen geen goede indruk van een spel.

In dit geval een voordeel voor S.S.I. omdat het uiteindelijke product voor de verandering beter is dan de pré-productieversie.

### WORLD OF ADEN

THUNDERSCAPE is de eerste titel in de nieuwe S.S.I. serie "World of Aden" en speelt zich af in een onderwereld, verdeeld over een groot aantal gangenstelsels, steden, grotten en burchten. Vergelijkbaar met Origin's Ultima vindt de volgende aflevering ENTOMORPH (demo op deze CD-ROM) plaats in een bovenwereld.

Buiten de CD-ROM bevat de 'giga-does' de nodige reclamefolders (o.a. voor een Thunderscape muizenmatje) en het verouderde rulebook in S.S.I. stijl. Trouw lezen we dat Aden 10 jaar geleden nog een vreedige wereld was, waarin wetenschappers zich bezighielden met "mechamagic", een mengeling van oude magie en moderne stoom technologie. Tijdens een zonsverduistering werd Aden echter overspoeld door The Darkfall, waarbij duizenden vreselijke monsters (de "Nocturnals") het land binnendrongen. De laatste barrière is een magisch schild in Skellon's Pass, dat een invasie van de Nocturnals in het noordelijke gedeelte van het land verhinderde, zolang de bakens intact waren. Doel van dit Role Playing Game is het herstellen van deze bakens om het schild te reactiveren.

### INSTALLATIE

Dit gaat makkelijk vanaf de CD-ROM, maar er zijn nogal wat keuzemogelijkheden. Zelf speelde ik in eerste instantie op mijn 486/66 met 32Mb. op de harddisk, maar verderop in het spel kreeg ik steeds vaker te kampen met vastlopers (niet fataal, maar gewoon vervelend als je iedere keer weer een stuk moet overdoen). Met "X Large" (80Mb.) loopt de boel merkbaar vlotter en crashes komen min-

der vaak voor. Wie veel harddiskruimte heeft, kan daarboven nog kiezen voor "Full" (107Mb.). Met deze laatste optie ging alles op mijn computer veel te snel, dus dat is niet aan te raden. De CD-ROM moet in de drive blijven voor muziek en geluidseffecten. Windows 95 gaf geen problemen, mits het spel wordt opgestart in MS-DOS mode. Wie vanuit Win95 wil werken, zal via de File Properties de autoexec.bat en config.sys zelf moeten invoeren. Zorg dat het volume van je geluidssysteem niet al te hoog staat, want anders knallen je speakers er misschien uit. De soundtrack is behoorlijk heavy, maar ook als audio-CD staat "The Theme from Thunderscape" in diverse uitvoeringen bij mij hoog genoteerd op de hitlijst. De muziek is opgenomen in het Redbook audio format, dus de CR-ROM drive moet verbonden zijn met de geluidskaart.

### PARTY

Tijdens de introfilm wordt het verhaal over de Nocturnals en Skellon's Pass nog eens uit de doeken gedaan. Indrukwekkend, maar het zou wel mooier zijn geweest in hi-color. Voor de animaties tijdens het intro, maar ook tijdens het spel is gebruik gemaakt van Smacker Video Technology.

Wie snel aan de slag wil, kan op

pad gaan met een voorgeprogrammeerde party, waarvan je een kleine biografie vindt in het rulebook. Als je wat minder haast hebt, kun je kiezen voor "Quick Characters". Deze kun je zelf een naam geven, het ras, geslacht en portret bepalen en d.m.v. de dobbelstenen van skills en eventueel magic voorzien.

Met de optie "Detailed Characters" krijg je een aantal punten ter beschikking, dat je zelf over de figuren kunt verdelen en een geldbedrag om aan wapens, uitrusting etc. te besteden. Buiten dwarves, elves en humans zijn er in Aden nog rassen als Goreaux, Juraks en Rapacians. Vrouwen zijn gelijkberechtigd en kunnen, net als mannen, kiezen voor Fighter, Martial Artist, Sorcerer, Wizard etc. zonder in te leveren op Strength, Dexterity, Intelligence, Willpower en Health. Iedere keer als een karakter een level hoger komt, krijg je weer een aantal punten erbij om te verdelen over de diverse vaardigheden. Heeft iemand dus bijvoorbeeld een zwaard, besteed daar dan de punten aan, want als de "Sword Skill" de 150 punten bereikt, mag diegene tijdens een gevecht een keer extra slaan. Van de non-combat skills zijn "See Secrets" (om geheime deuren te ontdekken), "Lock Picking" (voor het openen van kisten) en "Acrobatics" belangrijk. Wil je weten wat voor tegenstanders je voor je hebt, train dan ook iemand in "Xenology".

### DUNGEONS

Bij het betreden van de wereld van Aden wordt de groep (max.4 personen) begroet door Theros, een Ferran (mutant met de kop van een rhinoceros en het lijf van een mens), die meteen het eerste NPC (non-playing character) is, dat je mee kunt nemen. Luister goed naar wat deze NPC's zeggen, want deze gesproken teksten zijn eenmalig.

Kijk nu maar even goed rond, want zulke achtergronden hebben we in dit genre nog nooit gezien. Je staat op een strand met aan de ene kant het water en tegenover je bergen en heuvels met hoogteverschillen, waar je daadwerkelijk tegenop moet klimmen of springen en waar je (als je niet genoeg acrobatics punten hebt) van af kunt vallen met pijnlijke gevolgen. Tijdens het rondlopen heb je de indruk, dat je echt door het zand loopt te banjeren. Weer jammer dat de graphics niet in hi-res zijn, want het beeld wordt



verstoord als je dichterbij komt. Dan krijg je hetzelfde effect als bij bijv. DOOM en wordt het beeld 'blokkerig'. Datzelfde geldt voor de tegenstanders, die er wat mij betreft ook wat beter uit hadden mogen zien. In ruimtes met lage plafonds kan de "crouch" optie geactiveerd worden, waarbij voorwerpen op de grond beter waarneembaar worden.

## STRATEGIE

Bij een ontmoeting met vijanden wordt de party er, als het ware, naartoe gezogen en ontvouwt zich een bedieningspaneel onderin het beeld. Daarmee kan per figuur een commando gegeven worden: standard of berserk attack, cast spell, use item, hide in shadows, backstab, enz.; afhankelijk van de skills. Dan barst het gevecht los en kun je lekker achterover leunen om te zien hoe je commando's uitpakken, onderwijl genietend van de achtergrondmuziek en de over het scherm zwiepende wapens en flitsende magie. Plus de bloedstollende kreten, die door de diverse monsters geslaakt worden of de walgelijke slijmgeluiden, welke bijvoorbeeld de reuzemaden produceren. Je hoeft bij THUNDERSCAPE dus niet verkramp met je muis zitten klikken om een tegenstander te raken. S.S.I. is hier weer een beetje teruggegaan naar de oude AD&D traditie, waarin strategie belangrijker is dan er op los slaan. Wat mij betreft een prima initiatief, maar of je het daarmee eens bent, moet je natuurlijk voor jezelf uitmaken.

## AUTOMAPPING

Dit is een heikel punt bij THUNDERSCAPE. De programmeurs hebben een kaartstelsel ontwikkeld, dat behoorlijk afwijkt van wat we gewend zijn bij RPG's en dit wordt ze door weinig spelers in dank afgenomen. Door de hoogteverschillen kun je vaak niet zien waar de groep zich bevindt (als men bijvoorbeeld een trap afgegaan is of in de bergen naar boven is geklommen). S.S.I. heeft al aangekondigd deze manier van automapping niet meer te zullen gebruiken. Na wat oefening is er echter best mee te werken en vooral de mogelijkheid om in- en uit te zoomen vind ik wel makkelijk. Ook kan de kaart geoteerd worden.

## KINDERZIEKTES

THUNDERSCAPE bevat geen echte bugs en kan ondanks kleine crashes uitgespeeld worden, maar er zitten wel wat rare

onvolkomenheden in, die zuiver te wijten zijn aan programmeerfouten.

Een grappige fout is wat ik noem: "De Zaak Van De 3 Berts". Bert is een Troll, die je vlak na Theros op het strand ontmoet en die als NPC in je party mee kan gaan. Op een gegeven moment verlaat je Vanguard Keep via een teleport en kom je weer in het beginveld terecht, waar de tijd lijkt te hebben stilgestaan. De partyleden zijn inmiddels zo'n level 14, maar op de brug kom je Bert weer tegen (als leveltje 4) die zichzelf en de rest van de groep aanvalt. Theros staat ook weer bij het water en kan opnieuw meegenomen worden, terwijl hij net in Vanguard Keep verklaarde, dat hij daar moest blijven. Nadat je in het shoppie de nodige spullen gekocht en verkocht hebt, moet je weer naar de brug en je raadt het al: daar staat Bert weer. Nu kun je Bert zelfs in de party opnemen en zit je met 2 Berts te kijken. Ik heb dit gemeld aan SSI en volgens woordvoerder Steve zou dit aan Windows 95 liggen. Na installatie op de Pentium, die gewoon met de 'oude' DOS 6.2 en Windows 3.1 draait, kregen we echter hetzelfde resultaat na de savefile bij de teleport te hebben gekopieerd. Je kunt Windows 95 van een hoop dingen de schuld geven, maar in deze zaak is Microsoft onschuldig.

Een andere fout vond ik minder grappig, want die heeft me een hoop tijd gekost. In de Troll Caves vind je (na een hoop zoekwerk) 2 sleutels, waaronder een "Mountain Key", waarmee je een deur kunt openen, die naar de dwergenstad Karegh-Konan voert. Deze deur wordt pas toegankelijk, nadat je bij een altaar een raadsel opgelost hebt en een bergwand zich voor je opent. Nadat je de Trollkoning Droog hebt verslagen, kun je naar Vanguard Keep. Doe dat ook en maak niet dezelfde fout als ik door eerst naar de Mountain Cave te gaan. Je kunt dan geen kant meer uit, omdat alles weer bij het oude is en de berg gesloten. In de Cave zelf is een deur geblokkeerd door de magie van Vanguard Keep, dus daar kun je ook niets doen. Het enige dat er voor mij (en anderen) opzat was helemaal opnieuw beginnen. Dit had voorkomen kunnen worden als de sleutel in Vanguard Keep had gelegen, of toch minstens door een waarschuwing.

De handleiding is ook niet helemaal compleet. Nergens wordt vermeld dat je met de 'Page-up' en 'Page-down' toetsen naar boven en naar beneden kunt kijken, hetgeen door een andere speler toevallig ontdekt werd. Vooral in het begin van het spel kun je scrolls vinden met essentiële informatie om de ver-



haallijn te kunnen volgen. Voor het lezen van deze rollen wordt de pijltoets naar beneden van het kleine cursorblok van het toetsenbord gebruikt; de 2 van het numerieke toetsenbord werkt niet. Daar kwam ik zelf bij toeval achter.

Voor de rest zijn er nog wat kleinigheden op THUNDERSCAPE aan te merken, zoals het in het niet verdwijnen van bepaalde voorwerpen en kistjes, als je ze aanraakt.

## KONKLUSIE

Zoals elders in dit nummer te lezen is, was ik niet bijster enthousiast over DUNGEON MASTER 2. Voor THUNDERSCAPE geldt het tegenovergestelde: ondanks de foutjes -die het spel gelukkig niet onspeelbaar maken- is dit ouderwetse verslaving. Goed verhaal, leukere bediening en een 360° scrolling die zo soepel is dat je er af en toe duizelig van wordt. Gave muziek, donderende geluidseffecten en eindelijk eens een RPG dat NIET binnen een week uitgespeeld is. Ik ben nu ongeveer op de helft na 3 weken spelen (niet onafgebroken) en ik ga zeker door tot het einde.

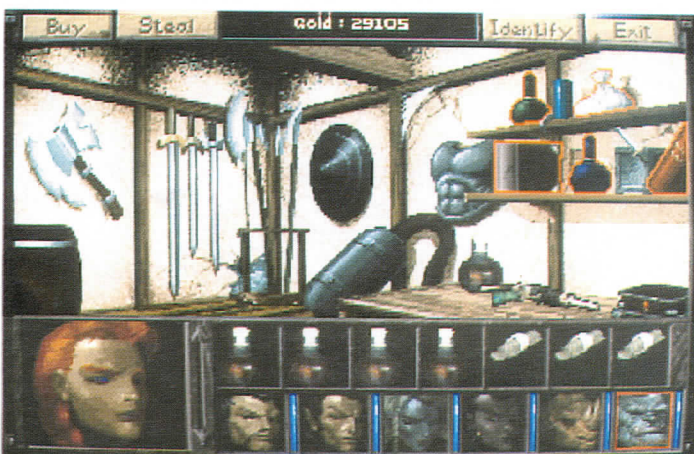
Wat graphics en stijl betreft doet THUNDERSCAPE mij sterk denken aan ARENA, The Elder Scrolls, van Bethesda, maar dan veel geavanceerder. Het spel is zowel voor beginners als gevorderden geschikt, al zullen oude rotten (zoals ik zelf) RPG ingrediënten als het verzamelen van voedsel, het rusten en andere aspecten, die het voor de speler wat spannender en interessanter maken, missen.

Als de programmeurs de wensen en opmerkingen van de spelers in acht nemen, zou een eventuele opvolger van THUNDERSCAPE wel eens een perfect spel kunnen worden. Maar vooralsnog is dit RPG momenteel één van de betere.

Jocelyn.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.





**Softwarehuis: Westwood Studios.**

**Min. 80486/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, double speed CD-ROM drive.**

**Keyboard/muis.**

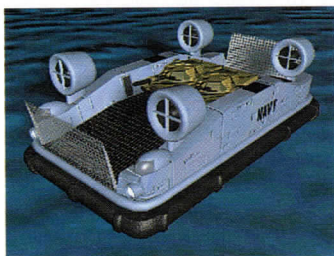
**Windows 95: Ja.**

**Aantal spelers: 1-4.**

**Roland RAP-10, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape, ESS AudioDrive, Gold Sound Standard.**

**Richtprijs: FL. 79,95**

**Er kan met 2 spelers gespeeld worden via een (nul)modem en max. 4 spelers kunnen via een netwerk spelen. Bij meerdere spelers moeten alle spelers minimaal een 80486DX/66Mhz. computer hebben.**



Als echte DUNE-fan zat ik al enkele maanden met smart te wachten op COMMAND & CONQUER, en met mij vele anderen. Daarom vloog mijn hartslag omhoog en spoot de adrenaline door mijn aderen, toen ik eindelijk van de redactie het bericht ontving, dat er een exemplaar van C&C op mij lag te wachten. Ik nam niet eens de tijd om de handleiding te lezen, wat ik normaal altijd wel doe. Meteen rukte ik de doos open en deed de zilveren schijf in de CD-ROM drive.

De installatie gaat zeer prettig en vlot. Deze procedure wordt ondersteund door leuke grafische effecten en wordt begeleid door een warme sexy vrouwenstem.

Na het opstarten volgt er een kort filmpje, waarin het logo van COMMAND & CONQUER wordt getoond met aan weerskanten een ontploffing. (Dit is trouwens iedere keer als je het spel opstart.) In eerste instantie was ik teleurgesteld omdat ik

## COMMAND & CONQUER: slapeloze nachten!

dacht dat dit de intro was. Maar via het hoofdmenu, dat verschijnt na het logo, bestaat de mogelijkheid om de echte -en volledige- intro te zien. Deze intro is zeer de moeite waard en voldoet geheel aan hetgeen we de laatste tijd gewend zijn. Via datzelfde menu kun je een spel opnieuw starten, laden, save en de toets voor multi-player-games ontbreekt ook niet.

### HET VERHAAL

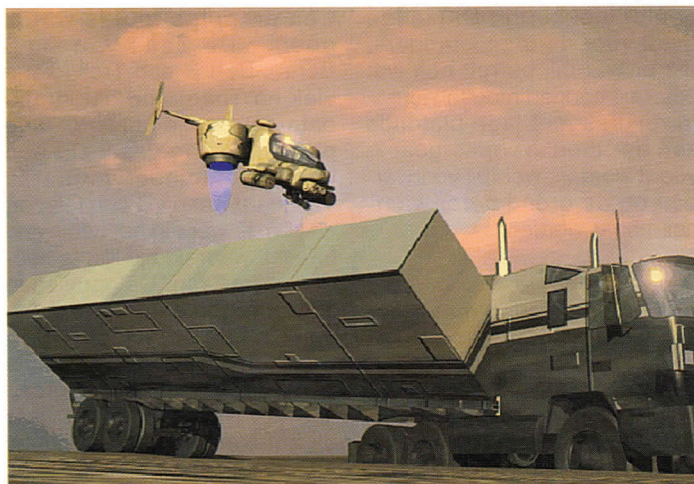
Het verhaal zit goed in elkaar en speelt zich af in de nabije toekomst. Plaats van handeling is nu eens geen fantasiewereld of planeet, maar gewoon onze eigen aarde. Na iedere missie volgt er een korte videofilm waarin je vorderingen en je volgende opdracht duidelijk worden. Hoeveel missies er zijn weet ik niet. Wel is bekend dat er een uur videofilm bij het spel hoort. In de handleiding zag ik een schermfoto staan met daarop missie 25. Het aantal exacte missies kom je pas te weten als je het spel hebt uitgespeeld en geloof mij dat duurt wel even, want C&C is geen makkelijk spel.

De strijd op de aarde gaat tussen het Global Defense Initiative en de Brotherhood of NOD. Hierbij staat de GDI voor de goede partij en de NOD voor de 'bad guys'. De missies voor de GDI staan op CD nr. 1, terwijl de missies voor de NOD op CD nr. 2 staan. Het wisselen van CD tijdens het spelen hoeft dus niet.

Stel je jezelf in dienst van de GDI, dan bevindt je je speelveld zich in Europa en Azië, maar ben je in dienst van de NOD dan mag je strijd leveren in Afrika. Althans voor zover ik het spel heb kunnen spelen (tot en met missie 7).

### BEELD EN GELUID

Video en audio zijn dik in orde. Het beeld is zeer fraai en gedetailleerd. Je kunt bij wijze van



spreken de blaadjes aan de bomen zien, terwijl er gewoon in VGA mode gedraaid wordt. Grafisch is COMMAND & CONQUER er flink op vooruit gegaan ten opzichte van DUNE-2. De grafische effecten scoren eveneens een dikke voldoende. Zo zie je een soldaat, wanneer hij geraakt wordt door een zwaar kaliber wapen, de lucht in vliegen en vervolgens enkele meters verder op de grond smakken, waarna het bloed uit zijn lichaam stroomt. Dit alles onder het slaken van een ijzige doodscreet. Indien je met een rupsvoertuig een paar zandhazen verplettert onder je stalen rupsen, spettert het geluid van krakende botten door je boxen.



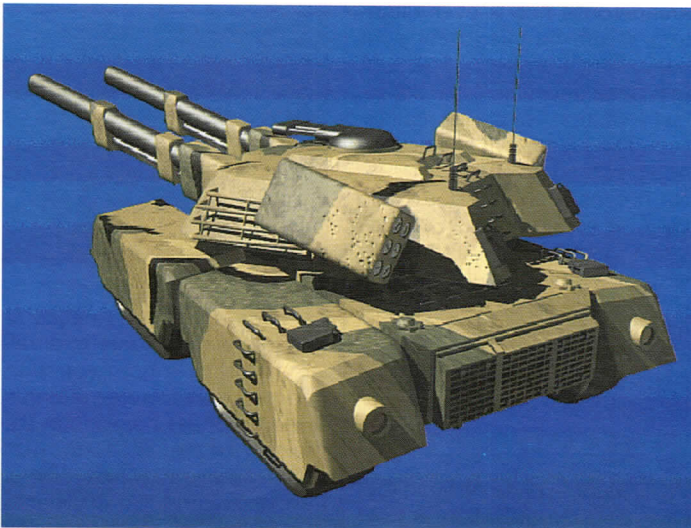
Wat ook goed wordt weergegeven is het keren van een tank. Je ziet dan dat de loop op het doel gericht blijft tijdens de draaibeweging van het voertuig. Zeer realistisch allemaal. Wat ik echter miste waren de rjsporen in het zand van het rollend materieel, welke wel aanwezig waren in DUNE-2. Tijdens het spel kun je kiezen uit 18 audiotracks. Deze muziek past goed bij het spel. Je kunt zelf de tracks uitkiezen of je kunt de computer de volgorde laten bepalen.

### SPEL EN BEDIENING

Het spel is kinderlijk eenvoudig te bedienen. Degenen die DUNE-2 en/of WARCRAFT gespeeld hebben, zouden (net als ik) zonder handleiding direct met het spel kunnen beginnen. Alles is met de muis te besturen. Een beveiliging is niet aanwezig.

De bedoeling is een basis te bouwen, van waaruit je een opdracht kunt uitvoeren (Dit is echter niet in alle missies mogelijk). Net als in DUNE-2 en WARCRAFT moet je diverse gebouwen neerzetten om een redelijke basis te hebben. Een goede verdediging is noodzakelijk, want als de tegenpartij eenmaal weet waar je zit valt





men direct aan. De keuze uit de gebouwen loopt uiteen van een constructieterrein tot een geavanceerd communicatie station, dat een satelliet bestuurt, welke een zeer krachtige ionenstraal afschiet.

De keuzes van de voertuigen en personen is eveneens groter dan in DUNE-2. Deze lopen uiteen van een infanterist tot een X66 mammoet tank en van een hovercraft tot aan een A-10 tank killer. Zelfs heb je de beschik-



king over een gepantserde aanvalsboot voorzien van grond-doel-raketten.

Het principe van aanval en verdediging is ook niet nieuw. Het gaat hetzelfde als in DUNE-2 en WARCRAFT. Een nieuwtje is wel dat je een kader rond je troepen kunt trekken, waarmee je de gehele groep in een keer kunt aansturen. En geloof me, hier zul je vaak gebruik van maken.

De missies hebben allemaal een ander karakter. Zul je in de ene missie de opdracht krijgen om alle NOD personen koud te maken, in een andere missie krijg je de opdracht om krijgsgevangen te bevrijden. Bij weer een andere gaat het voornamelijk om het infiltreren, enz., enz. Wat de missies betreft lijkt het dus het meest op WARCRAFT,

met dit verschil dat er in dit spel meer diepgang en afwisseling zit.

## KONKLUSIE

Westwood is er weer in geslaagd een echt topproduct op de markt te brengen. COMMAND & CONQUER maakt gebruik van de principes van DUNE-2 en Warcraft, maar is toch net een iets ander spel, dat ook weer verschrikkelijk verslavend is.

De moeilijkheidsgraad wordt goed opgebouwd. Missie 1 is in enkele minuten geklaard, terwijl missie 7 een ware nachtmerrie begint te worden.

De AI (kunstmatige intelligentie) die gebruikt is, is ook stukken beter dan die in WARCRAFT of DUNE-2.

Een meesterlijk spel, dat je slapeloze nachten zal bezorgen en het zal nog een hele strategie vergen om een exemplaar te bemachtigen, want in de perio-

de dat ik het spel recenseerde waren de voorraden binnen een week vrijwel overal uitverkocht.

Ik ga er nog een nachtje tegen aan en weet zeker dat dit spel over een jaartje ook nog op de harddisk staat.

**Erik Sonnega.**

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

Beschikbaar gesteld door Virgin Interactive Entertainment.

**Let op!**  
De handleiding van **COMMAND & CONQUER** is niet volledig! Lees de informatie in de **READ.ME**-file op de CD-ROM. Deze bevat belangrijke gegevens, zoals 20 extra commando's die het spel nog interessanter maken!



## SYSTEM SHOCK ENHANCED CD-ROM

Softwarehuis: Origin.  
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, VGA, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive. Keyboard/joystick/muis.  
Aantal spelers: 1.  
Sound Blaster/PRO/16/32AWE, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10.  
Richtprijs: FL. 119,-

Voor de enhanced CD-ROM versie met alle opties is een 80486DX2/66Mhz. processor nodig en 8Mb. geheugen. Het programma ondersteunt Logitech Cyberman, Thrustmaster Mark 1, Flight Stick Pro en Gravis Phoenix.

SYSTEM SHOCK is door Arjan Dasselaar in Software Gids nr. 29 gerecenseerd aan de hand van de diskette versie. Op deze CD is de originele VGA diskversie ook te vinden en voor deze versie gelden dezelfde systeemeisen als toentertijd. De 'enhanced' CD-ROM versie kan ook gespeeld worden met de minimum eisen (4Mb., VGA) maar dan zijn de verschillen met de disketteversie miniem. Zet je SVGA en 8Mb. in, dan krijg je de volgende wijzigingen te zien en te horen: SVGA 640x400 of 640x480 beeldweergave, vernieuwd stereo geluid, meer geluidseffekten en spraak. Tevens wordt (volgens de 'read-me' file op de



CD) een headset ondersteund in deze enhanced versie.

SYSTEM SHOCK is met deze wijzigingen weer helemaal van deze tijd. Audio en video zijn zondermeer voortreffelijk en de cijferwaardering van Arjan krijgt bij beeld en geluid een puntje meer.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



## APACHE LONGBOW

**Softwarehuis: Digital Integration.**

**Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.1+, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.**

**Keyboard/joystick/muis.**

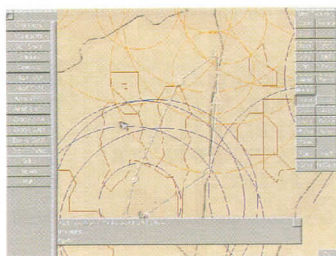
**Aantal spelers: 1-16.**

**Sound Blaster en compatibles.**

**Richtprijs: FL. 89,-**

**2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem. Meerdere spelers kunnen spelen via een IPX compatible netwerk.**

*Alvorens we wat verder in de simulatie gaan duiken, wil ik eerst even iets vertellen over de Apache Longbow. Deze gevechtshelicopter met zijn zeer geavanceerde apparatuur, heeft pas op 16 Januari 1991 zijn eerste Hellfire raketten afgevuurd tijdens Operation Desert Storm. Daar kwam de waarheid aan het licht met de inzet van deze machine. Zijn primaire rol was duidelijk het vernietigen van zwaar bewapende voertuigen met een maximaal verrassings-element en een maximale veiligheid voor zijn crew. Of het nu dag, nacht, mistig of wat dan ook voor weer mag zijn, de Apache prikt overal doorheen. Een groot pluspunt voor de Apache was zijn wapenarsenaal. Met zijn Hellfires, Hydras en het 30mm kanon was hij voor elk gronddoel een geducht tegenstander. Voor vliegende vijanden is de Apache uitgerust met de Stingers. Een erg duur, maar zeer betrouwbaar wapen waar bijna geen ontkomen aan is.*



Alvorens we een vlucht mogen wagen, moeten we wel eerst even de zaak van CD-ROM installeren. Het is mogelijk deze op 3 manieren uit te voeren: minimum (25Mb.), medium (50Mb.) en maximum (65Mb.). "Wat is wijsheid?" zul je vragen. Ik heb de minimum en de medium optie getest. Hierbij moet ik toegeven dat we op het moment met een quadspeed CD-speler werken en dat de minimum installatie ons bijzonder goed viel.

Er volgt een speedtest met gelijk daarop een korte intro. Daarna bevinden we ons in het 'preferences' gedeelte, dat erg belangrijk is voor wat betreft het sublieme vlieggevoel. Hier stel je dus in of je screenmode 320x240 wordt, of 640x480. Natuurlijk ziet het er in 640x480 stukken beter uit, maar we merken ook dat er veel meer van je systeem verlangd wordt. Vervolgens kunnen we een 'detailmeter' bedienen voor weergave van een strakke omgeving naar een glooiende, met veel bewolking en schitterend detaillering. Verder bestaat de keuze uit een 'Flight model' dat is in te stellen tussen arcade of realistisch. De

arcade optie heb ik even uitgetest, maar die vliegt niet echt naar wens. Kort gezegd, je kunt met deze optie bijna niet kapot. Gelijk daarop volgde de realistische vliegoptie en die is er echt nooit meer af geweest.

Na het instellen van de details volgt de sound optie en soundkaart instellingen. Als laatste vinden we de besturingsoptie. Hier hebben we de mogelijkheid uit een scala van sticks: Thrustmaster FCS, CH Flightstick PRO, CH Virtual Pilot PRO, Phoenix Flight & Weapons Control system by advanced Gravis, Thrustmaster F16 FLCs, WCS Mark II, of de gewone joystick. Zoals je ziet, zitten er best wel een paar sticks bij, die een lieve duit kosten. Het is daarom ook fijn je betere stick weer eens actief in te kunnen zetten. Het is wel zo, dat naarmate je meer zaken met je stick kunt uitvoeren, je er ook behoorlijk voor in de handleiding moet duiken om alles te onthouden wat je zoal onder de buttons vindt.

## DE SIMULATOR

Als we de Apache eens rustig van binnen gaan bekijken en een blik werpen op de instru-



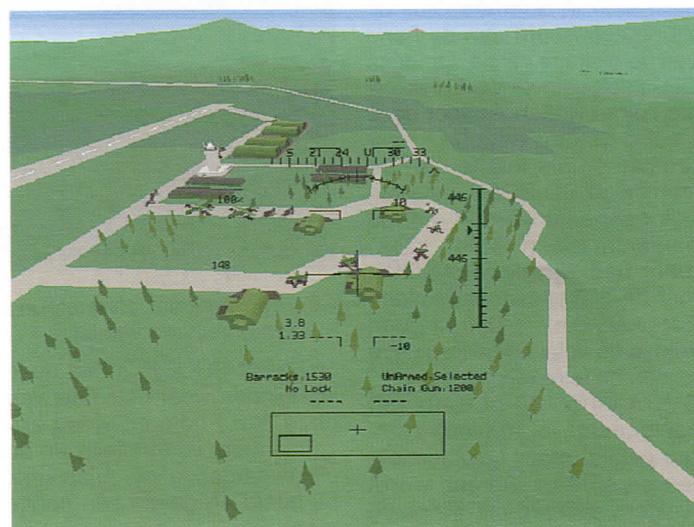
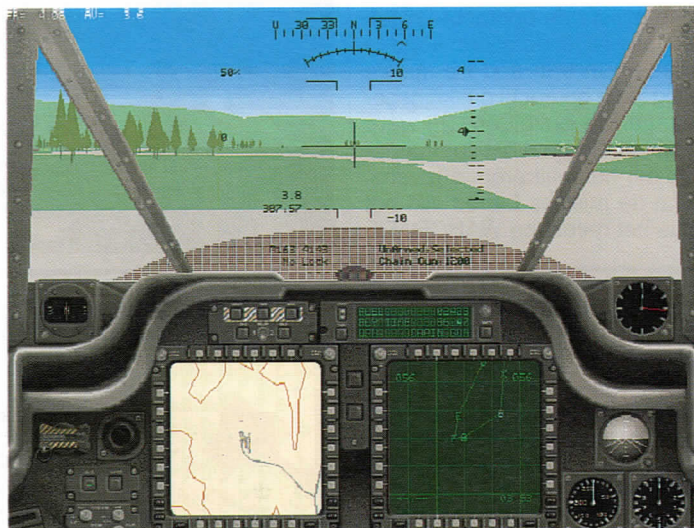
menten, dan valt duidelijk op dat alles echt keurig netjes afgebeeld wordt. Zoals met vele simulatoren, is het even wennen met de diverse metertjes. Twee bijzonder opvallende displays zijn het MFD-display (Multi-function Display). Dit uitermate belangrijke instrument is in diverse modes in te stellen. We vinden dus de MFD-Ground radar, de Air Radar mode en de Tactical Situation Display mode. Maar dat is nog niet alles natuurlijk. We hebben nog 6 opties die eigenlijk elke flightfan wel herkent. Ben je misschien wat huiverig met betrekking tot je instrumenten, dan kan ik nu alvast zeggen dat het reusachtig meevalt. Je leert ze vanzelf gebruiken en vooral uitbuiten. We springen even via een simpele toets naar een ander deel van de cockpit en wel naar het Copilot-gunner-instrument-panel.

In dit deel zijn onze ogen de grootste vijand van de tegenstanders. We vinden hier namelijk het Target Acquisition and Destination Sight (TADS). Dit is het extra oog van de Co, dat zich op het hoogste punt van de Apache bevindt. Zo hoeft de heli zich niet helemaal bloot te geven als hij even over een berg wil kijken. De Apache vliegt zodanig, dat dit oog net boven de bergtop uitkomt en daarna draait de co het oog rond om te verkennen wat er achter deze berg te vinden is. Een enorm gevaarlijk instrument voor de vijand. De co kan de wereld in 3 modes bekijken op zijn FLIR display (Forward Looking Infra Red).

Ik hoop dat je niet moe wordt van de vele Engelse termen, maar deze zijn bijna niet te vertalen in het Nederlands.

De piloten kunnen allebei werken met het Integrated Helmet and Display Sight System (IHADDS). Dit stukje elektronika bevindt zich in de helm en hierdoor kun je 's nachts kijken en je targets opzoeken met je ogen. Dit wordt in de simulator allemaal perfect weergegeven.

Nadat we een enkele trainingsvlucht hebben uitgevoerd kunnen we een volgende keuze maken uit: two players, network, of de Campaign. De twee spelers optie gaat samen met

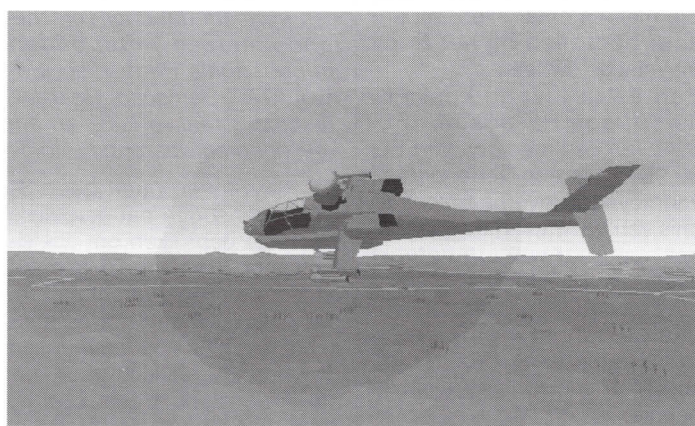
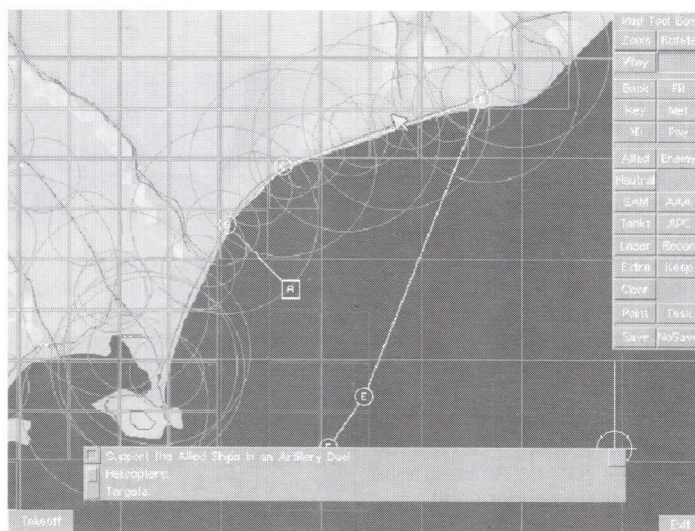
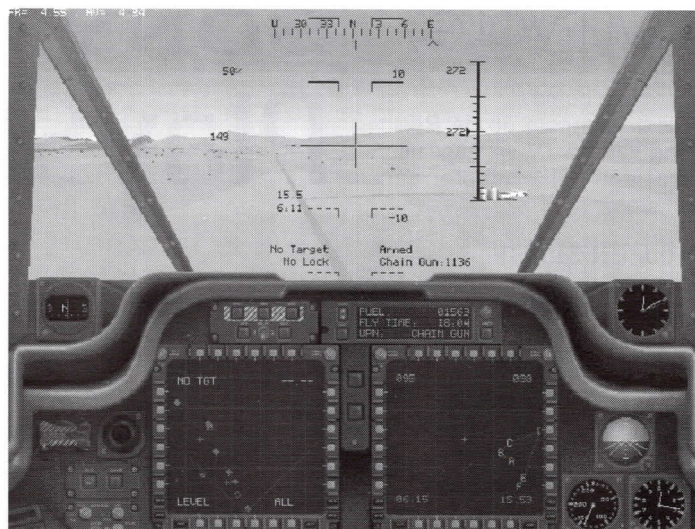


een modem wat minimaal een V32 moet zijn. Het liefst nog wat sneller, zodat je tijdens het spel ook vloeiende bewegingen hebt. Heb je geen modem, dan bestaat de mogelijkheid om via een nulmodemkabel twee PC's met elkaar te verbinden. Spelen we in de Netwerk optie, dan kunnen maximaal 16 spelers meedoen. Ik zie het al helemaal voor me zeg, 16 man met dure joysticks aan het werk met vuurrode koppen om het er maar levend vanaf te brengen.

Goed, wij gaan naar de Campaign optie en kiezen daarna uit: Korea, Cyprus of Yemen. De briefing volgt en een minuut later horen we via duidelijke spraak dat we mogen opstijgen. We zien op ons scherm nog een stuk of 6 heli's de lucht ingaan. Het zweet staat nu wel even in je handen, want je kunt natuurlijk tegen elkaar knallen als je te nerveus bent. In het begin had ik even last van het jojo effect, want de powertoets of het throttle-wieltje reageren bijzonder snel als je deze te lang vasthoudt. Je schiet dan omhoog, herstelt de throttle, raast als een gek weer naar beneden om dan zo snel mogelijk gas te geven en uiteindelijk stil in de lucht te hangen. Je ziet de overige heli's langzaam duiken om vaart te maken. Er is echt heel wat te beleven op je scherm. In de verte komt je zelfs al een heli tegemoet en twee straaljagers scheuren over het scherm, terwijl op de grond grote groene vrachtwagens de basis verlaten. Het lijkt wel of alles ineens weggaat. Dit kost behoorlijk rekenwerk en er is een stevige processor met een vlotte videokaart voor nodig.

Onze partners worden steeds kleiner, dus wordt het tijd om een rondhangende heli wat snelheid te geven. We drukken de stick naar voren. De heli reageert gelijk en maakt een diepe duik. We naderen de bodem razendsnel en horen reeds een alarmsignaal afgaan. Gelijk een scheur aan de stick en we maken bijna een looping met dit ding. De heli luistert behoorlijk nauwkeurig naar je stick en de throttle instelling. Door de maximale opvang van het toestel blijkt nu dat we een "minus" snelheid hebben, hetgeen inhoudt dat we dus achteruit vliegen. Zoals we zien is het in het begin even wennen. Maar na een paar keer uit elkaar geploft te zijn, weten ook wij hoe we onze vrienden zonder brokken kunnen volgen en zelfs als leader voorop kunnen vliegen.

Onderweg genieten we van het



landschap met zijn glooiende hellingen, industrieterreinen, kleine dorpen, snelwegen, treinen, auto's, vrachtwagens, afweergeschut.

Afweergeschut? Luchtdoelartillerie? Werkelijk schitterend om te zien en te horen. Duidelijk komen er van zo'n voertuigje van de grond dikke gele strepen op je afjagen met een gigantisch brok geluid. Niet zomaar een simpele doffe knal, maar realistische snelvuurgeluiden. Subliem weergegeven, je krijgt het er koud van. Uit ons assortiment geweld kiezen we de Hydra's en proberen het kruisje te overlappen met het doelwit en

dan... even aan de trekker en daar schieten twee jongens (grafisch fraai weergegeven) naar het object. De inslagen zijn prachtig om te zien.

Het snelvuur was verdwenen en in spraak kregen we de mededeling "good kill". We volgen opnieuw ons waypoint en vliegen spoedig weer in formatie. We naderen onze uiteindelijke opdracht en activeren de Hellfires. Een hele formatie tanks stond voor ons en moest gestopt worden. Na het locken van een target bestaat de mogelijkheid om het afgevuurde projectiel te volgen en te zien hoe deze over het landschap

scheurt, op weg om zijn vernietigende werk te doen. We krijgen weer enkele complimentjes. Nadat we te horen krijgen dat de missie uitgevoerd is, verlaten we het battlestation en keren terug naar onze thuishaven via de te volgen waypoints. Onderweg is het oppassen geblazen, dat je niet je eigen mensen van de bodem vaagt. Je missie zul je dan over moeten doen. We naderen de thuishaven en zetten het toestel in een paar minuten aan de grond.

Missie nr. 1 geslaagd. Missie loggen en de volgende graag. Dit is zoal wat je te wachten staat. De missies lopen gelukkig erg uiteen, zodat er variatie genoeg is. Je zult ook kennismaken met de nachtelijke vlieg-situaties, het vliegen vanaf vliegdekschepen, de woestijn, slecht weer, etc. Ook heb je een vinger in de pap bij de sterkte of de grootte van de vijanden.

## KONKLUSIE

Een behoorlijk realistisch stuk werk met een pracht aan animaties en tijdens het spelen sublieme beelden. Het leeft en beweegt overal. Het geluid is voortreffelijk en ik heb nog geen simulator gehoord en gezien, die dit overtreft. De besturing per joystick is een must en als je niet als wij- een goede joystick hebt, dan hoeft je nog maar weinig in te grijpen via het keyboard. De besturing luistert behoorlijk nauwkeurig.

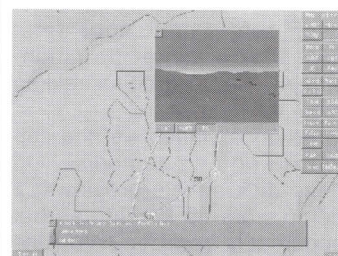
De documentatie is bijzonder goed verzorgd met o.a. foto's van de Apache. We mogen stellen dat we hier met een knap stuk werk te maken hebben, dat in alle opzichten goed scoort. Geluid perfect, beeld prima, simulatie uitstekend. Een vette aanrader voor elke flightfan en voor de beginner een echte uitdaging dit toch eens te proberen.

Niet te simpel, beslist niet te moeilijk en vooral... betaalbaar.

**Henk Riemersma.**

<b>BEELD:</b>	<b>9</b>
<b>GELUID:</b>	<b>10</b>
<b>SPELKWALITEIT:</b>	<b>9</b>
<b>DOCUMENTATIE:</b>	<b>8</b>
<b>PRIJS:</b>	<b>9</b>

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



## SPELCONSOLES (VERVOLG)

### SONY PLAYSTATION

Na de 3DO en de SEGA SATURN is nu de Sony PLAYSTATION aan de beurt. Een beetje laat, maar daar staat tegenover dat we de Europese versie in huis hebben en die heeft voor velen enkele voordelen:

De documentatie is uitgevoerd in 9 Europese talen waaronder het Nederlands; dit geldt ook voor de Europese versies van de spelsoftware.

De machine is uitgerust met een ingebouwde voeding (dus geen losse trafo) en deze werkt op 220-240 Volt. Het apparaat is verder aangepast aan ons PAL-systeem.

De Europese en andere versies (Japans, Amerikaans, etc.) van de Sony PlayStation zijn echter -zonder aanpassing- niet compatibel.

De console is grijs en meet breed 27cm., hoog 6cm. en diep 18cm.; een klein compact kastje dus, en ondanks de ingebouwde voeding opmerkelijk licht. Het is een 'bovenlader', dus de CD moet aan de bovenzijde (via een knop en een klep) in het apparaat worden gelegd. Verder zien we op de kast een aan/uit-toets en een reset-knop. Aan de voorkant kunnen 2 joypads aangesloten worden. Tevens is aan de voorzijde plaats voor 2 geheugenkaarten. Aan de achterzijde komt het snoer voor de voeding, de verbindingen met TV of monitor en we zien een seriële poort. Achter een klepje zit een parallel poort. Het pakketje is dan wel licht, maar alles is degelijk uitgevoerd en de console doet z'n werk netjes, snel en geruisloos, zolang we de CD maar in het apparaat laten (zie verder bij het audio-beuren).

Het apparaat wordt geleverd met een 3-aderig snoer voor composiet videosignaal en audio. Het snoer is uitgerust met tulpstekers, doch een verloopconnector wordt bijgeleverd om de spelconsole op een SCART-connector aan te sluiten. Wil je de audiokabels aansluiten op een versterker dan zul je het snoer even uit elkaar moeten trekken, maar gelukkig is het geen echt 'Sony-snoer' -met zo'n blokje achter de cinch-plugjes- dat juist dit lostrekken moet voorkomen.

In de doos vinden we nog een joypad en een demodisk. Op deze disk enkele previews, 2 demo's om de kracht van het apparaat te bewijzen en enkele

speelbare demo's.

Wie de console op de RF-ingang van de TV wil aansluiten moet een extra adaptor aanschaffen.

### PRIJZEN(SLAG)

Het apparaat is recentelijk enkele malen in prijs verlaagd en kost nu FL. 799,=. Voor dit bedrag wordt -ook weer sinds kort- de console aangeboden inclusief een spel naar keuze!

De strijd der spelconsole-giganten is hiermee losgebarsten.

Enkele maanden geleden golden voor zowel de 3DO als de Sony PlayStation nog prijzen van rond FL. 1400,=; nu zitten we bijna op de helft, want ook 3DO is sinds onze recensie in Software Gids nr. 32 gezakt naar FL. 799,= voor de Amerikaanse en FL. 899,= voor de Europese versie. Het is mogelijk dat ook deze prijzen alweer veranderd zijn, want op het moment dat ik dit schrijf (6 oktober '95) vinden we in Compuserve de aankondiging van de zoveelste prijsverlaging van de SEGA SATURN in de V.S. naar \$299,=. Omgerekend is dit ca. FL. 550,= inkl. onze BTW, maar dat is wel voor de Amerikaanse NTCS versie zonder spel!

Nu we toch met prijzen bezig zijn meteen maar even wat andere bedragen bij het Sony Playstation systeem:

Een extra joypad kost FL. 59,50, een RF-adaptor FL. 69,95 en een memory card FL. 59,95. Er is een verlengkabel voor joypads leverbaar voor de prijs van FL. 25,=, maar je moet het apparaat wel erg verdekt opstellen wil je zo'n kabel nodig hebben, want de joypads hebben een snoer van 2 meter. Deze joypad heeft -buiten de cursor- 10 toetsen en is klein en handig.

Binnenkort zijn leverbaar een muis en een analoge joystick.

### TECHNIEK

Net als bij de andere 2 machines draait ook bij deze console alles om een 32-bit RISC processor, en wel de R3000A die op 33,8 Mhz. draait; van de drie 32-biters heeft de PlayStation de hoogste kloksnelheid.

De Sony heeft 512Kb. ROM voor het operating system, 2Mb. werkgeheugen met 5Kb. cache, 1Mb. videoram, 512Kb. audioram en een 32Kb. buffer voor de double speed CD-ROM drive. Deze drive verwerkt ook audio CD's en CD+G. Photo CD

# SONY PlayStation



en MPEG films worden niet ondersteund (voorlopig ook niet optioneel) dus Sony heeft duidelijk gekozen voor een SPEL-console en niet -zoals bij het 3DO systeem- voor een multimedia machine.

*Voor alle duidelijkheid: SONY PLAYSTATION en SEGA SATURN zijn merksystemen, 3DO is géén merk doch een systeem dat door verschillende merken wordt ondersteund, zoals Panasonic, Sanyo, AT&T, Samsung, Goldstar, Toshiba, Creative Labs en enkele anderen waaronder Atari!*

De PlayStation heeft geen S-RAM (geheugen dat dergelijke consoles gebruiken om spelsituaties op te slaan). Dit gebeurt bij Sony op geheugenkaarten, dus eigenlijk moet je bij de aanschaf rekening houden met een investering (gelukkig geen forse) in minstens 1 zo'n kaartje. Deze kaart heeft 15 'blokken' voor de opslag van spelgegevens. De meeste spellen hebben 1 tot 5 blokken nodig om een spelsituatie te SAVEN, maar er zijn spellen die de volledige geheugenkaart in hun uppie nodig hebben (b.v. A-4 Evolution); gelukkig zijn dat uitzonderingen.

De PlayStation kan maximaal 16.7 miljoen kleuren weergeven en heeft 8 resoluties: non-interlaced 256x240 t/m 640x240 en interlaced 256x480 t/m 640x480. De eerste (256x240) zal het meest gebruikt worden voor de spellen.

Het geluid is een verhaal apart. De muziek komt van de CD-

ROM, maar bestaat uit samples. De kwaliteit is goed (44.1Khz., 24 kanalen, stereo) maar het blijft hoorbaar dat het om gesampelde stukken gaat. Dit is vooral merkbaar als je de CD uit de machine haalt. Op dat moment stopt de muziek, maar blijft een stukje van de laatste sample zachtjes op de achtergrond eindeloos hoorbaar.

"CD eruit?" hoor ik je denken. Ja, bij veel spellen kan dit. 2Mb. werkgeheugen en 1Mb. videoram is -zolang het om spelletjes zonder videofilms of tekenfilms gaat- een enorme hoeveelheid, al kan de bezitter van een PC dit zich nauwelijks voorstellen, maar het zou te ver gaan om hier een verhandeling over de verschillen tussen spelconsoles en een MS-DOS machine te gaan voeren.

Sony heeft ervoor gekozen om de 'eenvoudige' spellen geheel in het werk- en videogeheugen op te nemen. Tevens worden daar de geluidseffekten 'bewaard'. Het spel komt oorspronkelijk wel van een CD, maar -eenmaal geladen- gedraagt het zich als een cartridge: geen wachttijden! De CD wordt alleen nog gebruikt voor de muziek. Bevallen de gesampelde Euro-House-Mix-stampertjes niet (bij mij gold dit voor bijna alle spellen die ik voor deze recensie had ontvangen) dan kun je een audio-CD naar keuze in het apparaat plaatsen en zo voor je eigen achtergrondmuziek zorgen. En geloof me, autoracen met Aerosmith of Metallica is pas echt heavy!

## DE PRAKTIJK

Eerst even de joypad. Deze beviel mij uitstekend. De vorm lijkt wat vreemd, maar in de praktijk ligt het ding gewoon lekker in de hand, al moet deze hand niet het formaat brede kolenschop hebben, want dan is de joypad te klein of wordt deze in de hitte van de strijd vermorzeld. Nee, dit ding is ontwikkeld voor Japanse handen en de rest van de wereld mag meedoen, mits je geen kolenschoppen aan je polsen hebt. Ik heb deze handicap niet, dus voor mij was dit ideaal. Een geheel andere handicap is de speciale connector voor de joypads. Wil je een joystick of een andere joypad, dan zul je moeten wachten tot Sony -of een andere fabrikant- deze ontwikkelt voor dit apparaat.

Het aansluiten van het apparaat is in enkele minuten gebeurd. Zodra je een spel in de console plaatst krijg je schitterende beelden. Deze beelden zijn contrastrijk en vol kleur. Alle bewegingen zijn zeer soepel en bijna alle spellen werken met volle videosnelheid. De resolutie is wat laag, zodat diagonale lijnen behoorlijk brokkelig zijn. Het geluid is goed, maar zowel het apparaat als de software hebben geen mogelijkheid om het volume van de muziek en de geluidseffecten apart te regelen. Bij sommige spellen overstemt de muziek de effecten en de spraak.

## VERGELIJKEN

Nu we drie 32-bitters gehad hebben zouden we kunnen vergelijken, maar echt goed is dit nog niet mogelijk. De apparaten zijn nog nieuw en op dit moment kunnen we nog niet op alle 3 de machines hetzelfde spel laten draaien. Wel kunnen we concluderen dat zowel de SEGA SATURN en de SONY PLAYSTATION spelconsoles zijn en geduchte concurrenten van elkaar. De 3DO machine is een multimedia apparaat dat meer een concurrent is voor het CD-I systeem van Philips.

Doorslaggevend bij dergelijke keuzes is altijd de software. Een apparaat kan nog zo mooi en snel zijn, bij gebrek aan software flopt zo'n ding binnen een jaar. Denk maar eens aan de razendsnelle Acorn computers met Risc processors van enkele jaren geleden.

Welnu, bij alle 3 de systemen hoef je niet bang te zijn dat er geen software voor uitkomt. In Compuserve heb ik voor alle 3 de lijst met uitgebrachte en verwachte titels opgevraagd. 3DO heeft een lijst van bijna 200 ti-

tels, waaronder een twintigtal speciale uitgaven voor de Japanse markt en een twintigtal naslagwerken en educatieve titels want, zoals al gezegd, de 3DO is meer dan alleen een spelcomputer.

Zowel Sony als Sega hebben al een lijst met dik 100 titels.

Wie een echte 32-bit spelcomputer zoekt kan dus kiezen uit Sega en Sony. De verschillen zijn zeer klein. Soms presteert de Sega wat beter, soms de Sony. Persoonlijk vond ik de beelden bij de Sega wat mooier vanwege de hogere horizontale resolutie.

Wie meer wil dan alleen spelletjes (educatief, naslagwerken, Photo CD, speelfilms, e.d.) kan nu kiezen tussen 3DO en CD-I. 3DO is dan de grote winnaar, want het systeem is veel sneller dan de inmiddels een beetje verouderde 16-bits CD-I machine. Voor speelfilms maakt die snelheid niets uit, want beiden hebben een MPEG-cartridge nodig die ervoor zorgt dat de speelfilms op volle snelheid worden weergegeven.

Ook voor naslagwerken e.d. is de snelheid van ondergeschikt belang. Zodra we echter deze 2 apparaten voor spellen gaan gebruiken, krijgen we op de 3DO veel meer (spel)kwaliteit. Zowel 3DO als CD-I kunnen -op een daarvoor geschikte installatie- de speelfilms in Dolby Surround Stereo weergeven. 3DO doet dit echter ook bij veel van z'n spellen en vooral bij simulators zoals racespellen en flightsims is dat een extra dimensie, die door de burens niet altijd gewaardeerd zal worden.

Terug naar de Sony PlayStation, maar dan naar enkele softwaretitels. In ons volgende nummer hoop ik het 64-bits geweld van de Atari Jaguar te kunnen behandelen.

**Alfred.**

## TALENWONDERS

Voor alle onderstaande spellen geldt dat dit Europese versies zijn. De handleidingen zijn uitgevoerd in de volgende talen: Nederlands, Engels, Frans, Duits, Italiaans, Spaans, Zweeds, Fins en Deens. Spraak en schermteksten zijn vrijwel altijd alleen in het Engels.

De spellen zijn verpakt in standaard CD-ROM doosjes maar vanwege de dikke documentatie, door de vele talen, zijn de doosjes bijna 2 keer zo dik als de gewone CD-ROM doosjes, maar net niet zo dik als de doosjes van dubbel-CD's. Ze passen dus niet in de gebruikelijk CD-

standaards, -rekken en andere opbergssystemen.

## BATTLE ARENA TOSHINDEN

**Softwarehuis: Takara.**

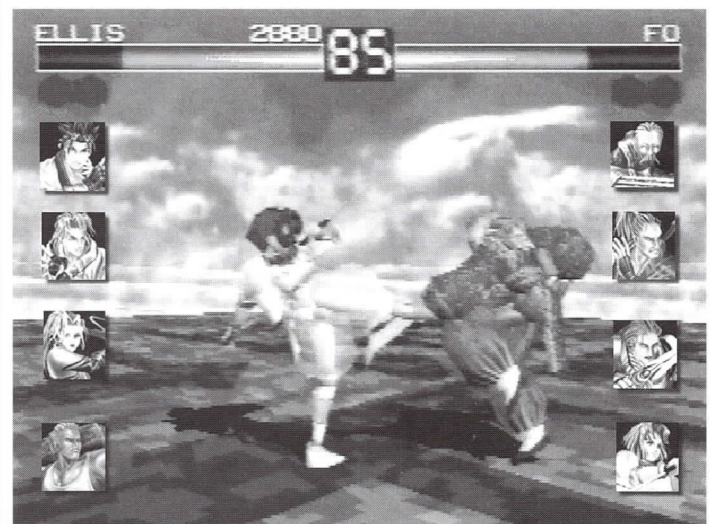
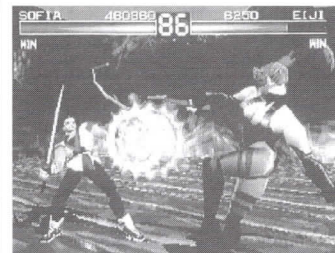
**Aantal spelers: 1-2.**

**Richtprijs: FL. 119,95**



Dit spel komen we al ruim een half jaar op elke demo en bij elke informatie over de PlayStation tegen; dit moet haast wel goed zijn als Sony hiermee de kracht van z'n systeem aantoonde.

Het is een vechtspel zoals MORTAL KOMBAT, STREET-FIGHTER e.d. maar het is nog het beste te vergelijken met FX-FIGHTER, omdat ook bij TOSHINDEN Polygon-graphics gebruikt zijn. De figuren zijn dus weer opgebouwd uit veelhoeken, cilinders, kegels, e.d. wat toch nog steeds een beetje vreemd aandoet. Bij dit spel voor de PlayStation vergeet je dit echter snel, want wat we te zien krijgen is ongelooflijk mooi.



Tijdens de gevechten krijgen we 3-D views te zien die nog niet eerder zijn vertoond. De 'camera' draait als een waanzinnige rond de arena. Inzoomen, uitzoomen, naar boven, naar beneden, het ding staat niet stil; je wordt er haast moe van, en dan moet je ook nog vechten! Dit kan gelukkig zeer variabel ingesteld worden. De beginner kan 'very easy' opgeven en dan ook nog 'auto-defend' toevoegen. Je hoeft dan alleen maar aanvallend te vechten, een makkie. Het andere uiterste is 'very hard' en zelf verdedigen; een optie die zelfs de meest doorgewinterde speler grijze haren bezorgt. Zie je dus op het schoolplein een oud, gerimpeld, iets grijzend kind rondlopen dan kun je vrijwel zeker zijn dat hij, of zij, thuis BATTLE ARENA TOSHINDEN regelmatig speelt.

Uiteraard heeft ook dit spel vele gevechtshandelingen, diverse wapens en de nodige special effects. De speciale effecten kun je activeren door toetscombinaties, maar deze verschillen iets per karakter. Zo word je leuk beziggehouden en blijft het spel spannend.

Wil je dit spel met z'n tweetjes spelen dan heb je een tweede joypad nodig.

## KONKLUSIE

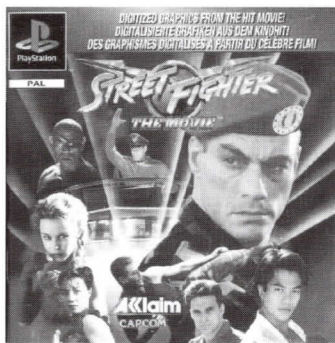
Dit is echt heel indrukwekkend! Goede beelden, schitterende animaties en zeer vloeiende scrolling. Bij dit alles goede muziek en heel aparte geluidseffecten.

Aanrader.

<b>BEELD:</b>	9
<b>GELUID:</b>	8
<b>SPELKWALITEIT:</b>	9
<b>DOCUMENTATIE:</b>	8
<b>PRIJS:</b>	8

## STREET FIGHTER THE MOVIE

Softwarehuis: Capcom.  
Aantal spelers: 1-2.  
Richtprijs: FL. 119,95



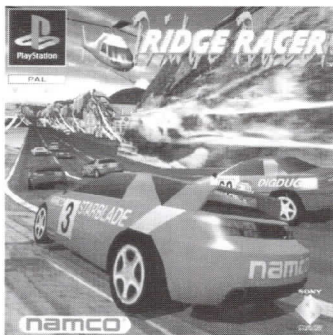
Dat het echter ook heel slecht kan bewijst deze titel. Het spel is gebaseerd op de film Street Fighter en maakt volop gebruik van foto's en fragmenten uit de film. Het spel wordt gespeeld met de hoofdrolspelers uit deze film, doch de gevechtshandelingen vinden plaats d.m.v. het plaatsen van foto's op een achtergrond. Dit is ronduit slecht gedaan. Je speelt met plakplaatjes en er worden er slechts een paar gebruikt. Geen vloeiende bewegingen, geen animaties, hopeloos om te zien. Verder heeft het spel weinig varianten en weinig opties. Wel zijn er veel 'special effects', maar deze worden teniet gedaan door de houterige plakplaatjes. Muziek en geluid zijn goed, maar wat heb je daaraan als de vechttjassen na een fikse stoot als dorre herfstbladeren naar beneden dwarrelen i.p.v. met een doffe klap tegen de grond te smaken. Ook de bijzonder fraaie achtergronden kunnen de zwakke presentatie van de spelfiguren niet goedmaken.

De verzamelaar zal deze titel misschien nog wel aardig vinden vanwege de filmfragmenten en de foto's maar als spel is deze titel knudde, tenminste op een 32-bitter, want de kwaliteit is vergelijkbaar met die van een middelmatig spel op een 16-bitter!

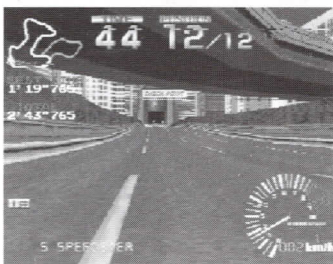
BEELD: 6  
GELUID: 8  
SPELKWALITEIT: 4  
DOCUMENTATIE: 7  
PRIJS: 4

## RIDGE RACER

Softwarehuis: Namco.  
Aantal spelers: 1.  
Richtprijs: FL. 129,95



Net als THE NEED FOR SPEED is deze titel ook bekend uit de automatenhallen en zowel daar als op spelcomputers (binnenkort is THE NEED FOR SPEED ook voor de PC leverbaar) zijn dit concurrenten in het racegebeuren. Bij dit autorace spel kun je kiezen uit 4 moeilijkheidsgraden, 4 auto's en een automatische of handgeschakelde versnellingsbak. Dan kun je gaan racen zonder verdere spelonderdelen. Geen bonussen o.i.d., geen geld, geen pitstops, etc. Alleen racen. Bij dit spel is de meeste aandacht uitgegaan naar de achtergronden. Deze zijn ronduit voortreffelijk. Er is veel afwisseling. Regelmatig zie je een helicopter meevliegen of een lijnvliegtuig overvliegen en de rest van de achtergronden zit ook vol beweging, afwisseling en kleur. Wat het racen betreft is het allemaal eenvoudig gehouden; mij iets te eenvoudig. Buiten bovenge-



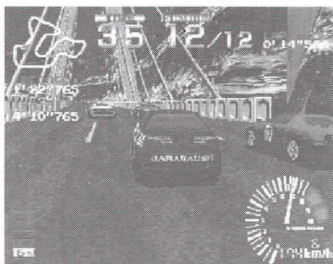
noemde punten kent het spel b.v. ook geen crashes na een botsing (de wagen stuitert dan een beetje) blijft de auto altijd heel; er is geen deukje te zien als je een paar keer de vangrails hebt geraakt. Je kunt keren, en vervolgens tegen de verkeersstroom inrijden, maar dan kun je dwars door de tegenstanders heenrijden; botsen kan dan niet.

Er wordt gebruik gemaakt van fantasiewagens, dus geen Toyota, Porsche, Ferrari of ander bekend merk en alle wagens hebben hetzelfde geluid. Passeeer je een andere wagen dan is dit niet hoorbaar te merken; een overvliegende helicopter hoor je daarentegen weer wel. Duidelijke verschillen tussen de 4 auto's zijn er wel in stuurgedrag, wegglijding, topsnelheid en acceleratie.

RIDGE RACER is dus geen simulator en niet realistisch. Racen, heel hard, met fraaie achtergronden, daar gaat het om. De geluidseffecten zijn redelijk, en de muziek overstemt alles een beetje.

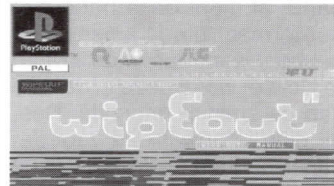
Best een aardig spel, maar na NEED FOR SPEED op de 3DO een beetje teleurstellend als het gaat om simulatie en na DAYTONA USA op de SATURN wat magertjes als het gaat om de effecten.

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



## WIPEOUT

Softwarehuis: Psygnosis.  
Aantal spelers: 1-2.  
Richtprijs: FL. 129,95



Na een fraaie introfilm kunnen we kiezen om alleen te spelen of met 2 personen. Dit is een leuk spel dat sterk lijkt op SLIPSTREAM 5000 en we besloten deze titels met z'n tweetjes te gaan spelen. Helaas, dit kan alleen als je 2 PlayStations aan elkaar koppelt via de seriële poort. Ik ga dus maar alleen verder.

Ook dit is een racespel. Nu eens niet met auto's, maar met voertuigen die wel bewegen als vliegtuigen, doch vlak boven de grond zweven. Ze maken vrijwel geen geluid en de bewegingen zijn zeer soepel; ze reageren echter wat traag. Dit soort spellen is momenteel populair en op alle fronten is dit één van de betere varianten. Voortreffelijke beelden, mooie scrolling en schitterende circuits met veel afwisseling. Het spel is zeer lastig en b.v. heel wat moeilijker dan het autoracespel hierboven. Je kunt racen tegen de klok of een wedstrijd met andere deelnemers aangaan. De tegenstanders kun je hinderen door op ze te schieten, maar dit schieten kan alleen als je op de baan bonussen oppakt die schieten mogelijk maken. Andere bonussen zijn o.a. turbo boost, mijnen, shock waves en raketten. Op een memorycard kun je spelsituatie en gekozen instellingen bewaren. Bij dit spel is de balans tussen muziek en geluidseffecten regelbaar.

Topklasse en verslavend!

Alfred.

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

Hardware en software zijn beschikbaar gesteld door Dimension Plus.

# TGP THE GAME PLAYER

**THE GAME PLAYER**  
POSTBUS 66239  
2506 GE DEN HAAG  
TEL/FAX: 070-3299931

**BBS: 070-3297154**

**GIRONUMMER: 69 317 34**  
**KVK: 148742**

PC/MAC/NINTENDO/SEGA/3DO/SONY/NEOGEO/JAGUAR

CD-ROM	CD-ROM	PLAYSTATION
11TH HOUR . . . . . 89,-	PERFECT GENERAL 2 . . . . . 79,-	SONY PLAYSTATION (EUROPEES) 769,-
3D LEMMINGS . . . . . 109,-	PHANTASMAGORIA . . . . . 99,-	MEMORY CARD . . . . . 59,-
AGES COLLECTION . . . . . 69,-	PRIMAL RAGE . . . . . 89,-	LINK CABLE . . . . . 59,-
ACROSS THE RHINE 1944 . . . . . 89,-	PRISONER OF ICE - NL . . . . . 89,-	CONTROL PAD . . . . . 89,-
AIR POWER . . . . . 109,-	RENEGADE . . . . . 39,-	JOYSTICK . . . . . 49,-
ALIEN VIRUS . . . . . 89,-	RISE OF THE TRIAD . . . . . 59,-	MUIS . . . . . 69,-
ALONE IN THE DARK 3 . . . . . 99,-	SIM CITY 2000 . . . . . 39,-	EURO AV CABLE . . . . . 99,-
APACHE LONGBOW . . . . . 79,-	SIMON THE SORCERER 2 . . . . . 89,-	RFU ADAPTOR . . . . . 59,-
BATTLE BEAST . . . . . 89,-	SLIPSTREAM 5000 - NL . . . . . 69,-	
BIOFORGE . . . . . 89,-	SPACE QUEST 6 - NL . . . . . 69,-	<b>GAMES (EUROPEES)</b>
BRETT HULL HOCKEY . . . . . 89,-	STAR TREK: A FINAL UNITY . . . . . 89,-	3D LEMMINGS . . . . . 109,-
BRUTAL + GAMEPAD . . . . . 69,-	STARK TREK: OMINIPEDIA . . . . . 119,-	AIR COMBAT . . . . . 109,-
BULLFROG 6 PAK . . . . . 69,-	STRIKER '95 . . . . . 89,-	CYBERSLED . . . . . 109,-
BURIED IN TIME . . . . . 89,-	SUPER KARTS - NL . . . . . 69,-	DESTRUCTION DERBY . . . . . 119,-
CIVIL WAR . . . . . 89,-	TFX: EURO FIGHTER 2000 . . . . . 109,-	DISCWORLD . . . . . 109,-
COMMAND & CONQUER - ENG. . . . . 99,-	TERMINAL VELOCITY . . . . . 69,-	JUMPING FLASH . . . . . 109,-
COMMAND & CONQUER - NL . . . . . 69,-	THE DIG . . . . . 89,-	KILLEAK THE BLOOD . . . . . 109,-
DESCENT + GRAVIS GAMEPAD . . . . . 69,-	THE SCROLL . . . . . 79,-	MORIAL KOMBAT 3 . . . . . 129,-
DISCWORLD . . . . . 69,-	THIRD REICH . . . . . 109,-	NBA JAM TOURNAMENT . . . . . 109,-
DUNGEON MASTER 2 . . . . . 89,-	TOP GUN . . . . . 89,-	NOVASTORM . . . . . 109,-
FIFA SOCCER + GRAVIS GAMEPAD . . . . . 99,-	ULTIMA 7 COMPLETEET . . . . . 39,-	RAPID RELOAD . . . . . 109,-
FX FIGHTER . . . . . 89,-	ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2 . . . . . 39,-	RIDGE RACER . . . . . 119,-
FIRST ENCOUNTERS (ELITE 3) . . . . . 89,-	UNDER A KILLING MOON . . . . . 69,-	STREET FIGHTER: THE MOVIE . . . . . 109,-
FULL THROTTLE - NL . . . . . 69,-	US NAVY FIGHTERS PLUS . . . . . 119,-	TOSHINDEN . . . . . 109,-
HARPOON 2 DELUXE . . . . . 89,-	VIRTUAL KARTS . . . . . 89,-	WIPE OUT . . . . . 119,-
HEART OF DARKNESS . . . . . 89,-	VIRTUAL POOL . . . . . 89,-	
HI-OCTANE . . . . . 89,-	WARLORDS 2 DELUXE . . . . . 99,-	<b>PC HARDWARE</b>
JAGGED ALLIANCE - NL . . . . . 69,-	WARRIORS . . . . . 89,-	GDROM SPELER DOUBLE SPEED . . . . . 129,-
LAST DYNASTY - NL . . . . . 69,-	WEREWOLF VS COMANCHE . . . . . 79,-	GDROM SPELER QUAD SPEED . . . . . 329,-
LORDS OF MIDNIGHT . . . . . 69,-	WING COMMANDER 3 . . . . . 99,-	GDROM SPELER SIX SPEED . . . . . 429,-
MARCO POLO . . . . . 89,-	WOODRUFF . . . . . 69,-	HARDDISK 1275MB E-IDE . . . . . 569,-
MECHWARRIOR 2 . . . . . 89,-	WORLD CIRCUIT 2 (FIGP 2) . . . . . 89,-	INTERN 28K8 FAX/MODEM V34 . . . . . 389,-
MIRAGE . . . . . 99,-	X-COM: TERROR FROM THE DEEP . . . . . 89,-	GRAVIS ULTRASOUND MAX . . . . . 349,-
NEW HORIZONS . . . . . 99,-	ZORRO . . . . . 99,-	

VERZENDKOSTEN FL. 7,50 BOVEN DE 99,- GEEN VERZENDKOSTEN. ACCEPTGIRO BIJGESLOTEN.  
PRIJZEN INCLUSIEF BTW EN ONDER VOORBEHOUD  
LEVERING GESCHIED VOLGENS LEVERINGS VOORWAARDEN.  
MAAK FL. 2,50 OVER OP GIROREKENING 6931734, VOOR ONZE DIGITALE CATALOGUS.

# GRATIS

Meer dan  
**3.700**  
PC-GAMES



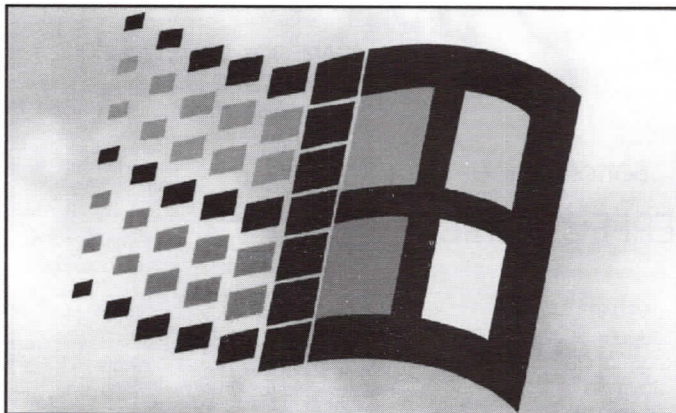
Ophalen met je **MODEM**

## 06 - 320.230.16

ContactNET

ANSI 8/N/1

1 G/M



## WINDOWS 95

Een unieke CD-Rom met meer als 200 geselecteerde programma's. O.a. met demo-versie van Office '95 en 32-bit previewversie van Microfax Picture Publishers.

Port en remboursvrij thuis voor... 29,- =



**Sebra-Rom,**

Pasteurlaan 61,  
5644 JB Eindhoven.

Tel: 040-115579

Fax: 040-128627.

## BRIGHTLIGHT software

TEL: 0113-548411

Across the Rhine	89,-	Panic in the Park	99,-
Apache Longbow	79,-	Phantasmagoria	99,-
Battle Beast	89,-	Picture Perfect Golf	89,-
Bullfrog 6 pack	69,-	Pitfall	69,-
Buried in Time	89,-	Player Manager 2	79,-
Civil War	89,-	Primal Rage	89,-
Combat Air Patrol	89,-	Prototype	79,-
Command & Conquer	69,-	Pyrotechnica	49,-
Daedalus Encounter	69,-	Ravenloft 2	89,-
Dr. Drago	49,-	the Scroll	89,-
Drugwars	69,-	Startrek - A final Unity	89,-
Dungeonmaster 2	89,-	System Shock enh.	99,-
Flight Unlimited	89,-	Terminal Velocity	79,-
Freddy the Fish	109,-	Thunderscape	99,-
Full Throttle	69,-	Tony La Russa 3	129,-
Gadget	129,-	Ultima 7 compleet	39,-
Harpoon 2 deluxe	89,-	Ultima 8	49,-
Kings Quest 7	59,-	Virtual Pool	89,-
Lords of Midnight	69,-	Warcraft	89,-
LucasArt Archives 1	69,-	Warriors	89,-
Marco Polo	69,-	Werewolf vs Comanche	79,-
Megapack ( 1,2 of 3)	89,-	Wingcommander 3	99,-
Mechwarrior 2	89,-	X-wing collectors CD	109,-
Micro Mashines 2	69,-		
Mirage	109,-	Thrustmaster Flight Control	
Operation Europe	99,-	+ US Navy Fighters	199,-
Overlord	39,-	MS Home mouse	79,-

Prijzen incl. BTW en onder voorbehoud. Bel voor info of prijslijsten.  
Verzendkosten f 8,-, Rembours f 16,-.

BRIGHTLIGHT software Postbus 8086 4330 EB Middelburg  
TEL: 0113-548411 FAX: 0113-548854 Postgiro: 3954487

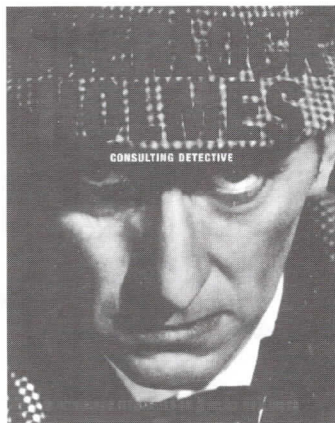
# SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

Softwarehuis: Viacom.  
Min. 80286/12Mhz., min.  
640Kb., DOS 3.3+, VGA, hard-  
disk, CD-ROM drive, muis.  
Aantal spelers: 1.  
AdLib Gold, Sound Blaster,  
Pro Audio Spectrum, Covox,  
Tandy sound, Microsoft Win-  
dows Soundsystem.  
Richtprijs: FL. 69,-

Ook leverbaar voor Macintosh.

in Software Gids nr. 14 staat de recensie van het eerste deel uit deze serie met een prijs van maar liefst FL. 199,- voor één CD. In Gids nr. 18 vinden we een kort verslag van deel 2 (FL. 189,-) en voor deel 3 moeten we terug naar Gids nr. 21, waarin blijkt dat de prijs nog steeds dalende is, want het derde deel kost nog 'maar' FL. 139,-

Nu zijn alle 3 de delen samen-gebracht in één verpakking, maar de deeltjes staan nog wel op aparte CD's. We zien echter



een prijs van FL. 69,- voor de 3 CD's en dat is eigenlijk net zo belachelijk als de prijs voor het eerste deeltje, maar dan nu in de gunstige zin.

Elk deel bevat 3 grafische ad-ventures, dus in totaal krijg je nu 9 spellen. Ze lijken allemaal

erg veel op elkaar, maar de lief-hebber van dit genre kan z'n hart ophalen aan echte klassieke detective verhalen, die bij deze serie voorzien zijn van enorm veel videofilms.

Leuk vanwege de prijs en omdat de systeemeisen niet verhoogd zijn.

Bij de vorige recensies was de beoordeling van de prijs uiteraard niet zo gunstig, dus daar geven we nu een vette negen voor. De spelkwaliteit scoorde ook niet hoog, omdat de spellen wat eenvoudig zijn. Krijg je echter negen spellen, dan valt het wel mee en ben je toch nog een aardige tijd zoet.

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

Beschikbaar gesteld door D+S.

## FRONTIER FIRST ENCOUNTERS

Softwarehuis: Gametek.  
Min. 80386DX/25Mhz., min.  
4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-  
disk, CD-ROM drive.  
Keyboard/joystick/muis.  
Aantal spelers: 1.  
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib  
Gold, Sound Blaster, Pro Au-  
dio Spectrum, Gravis Ultra-  
sound, Ensoniq Soundscape,  
Microsoft Sound System.  
Richtprijs: FL. 99,-

Aanbevolen 80486DX/25Mhz.

In Software Gids nr. 32 kreeg dit spel een uitstekende recen-sie en voor de verandering is dit nu eens niet zo lang geleden. Deze nieuwe 'remastered version' kost hetzelfde maar is iets uitgebreid; nog meer spel-kwaliteit dus. Nieuw bij deze versie zijn enkele videofilms.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

DIMENSION PLUS  
KvK 54455 te Groningen

SATURN, PLAYSTATION  
SNES, MEGADRIVE, 3DO  
VIRTUAL BOY

# DIMENSIONplus

Turbo Speed, Super Graphics  
Heavy Sounds....Bottom Prices

This is going to be a PERFECT winter!

Prijzen inc. BTW, ex-verzendkosten.  
Prijzen- en leverbaarheid onder voorbehoud

GAME BOY, GAME GEAR  
CD32, PC CD-ROM,  
MANGA en meer...

SATURN  
BUG! (USA) 99,-  
Rayman (USA) 129,50  
Virtua Racing (USA) 129,50  
Shinobi (Jap) 99,-  
Virtua F.-remix (Jap) 99,-  
zowel Eur., Jap en USA

SNES  
Castlevania-X (USA) 129,50  
Chrono Trigger (USA) 149,50  
Yoshi Island (USA) 149,50  
Mortal Kombat 3 (USA) 159,00  
Killer Instinct (USA) 149,50  
Secret of Everm.(USA) 149,50

PLAYSTATION  
Playstation Europees  
inc. spel 799,-.  
Air Combat (USA) 119,50  
Rayman (USA) 129,50  
Boxers Road (Jap) 159,50  
Mortal Kombat 3 bel.  
zowel Eur., Jap. en USA

3DO  
Bladeforce 139,50  
Space Hulk 139,50  
Cannon Fodder 89,50  
Dragon Lore 119,50  
Killing Time 129,50

JAGUAR  
Jaguar; SCART 399,-  
Jaguar CD 399,-  
Rayman 139,50  
Powerdrive Ral. 139,50  
Flashback 119,50  
Demolition M.CD 119,50

VIRTUAL BOY  
systeem (USA)  
inc. spel 439,-  
Red Alarm 109,-  
Mario Clash 99,-  
Water World 129,50

MEGADRIVE  
Mortal Kombat 3 (USA) 159,-  
Vectorman (USA) 129,50  
Waterworld (USA) 139,50  
Spiderman & Ven.(USA) 139,50  
Weaponlord (USA) 149,50

PC CD-ROM  
Command & C. 79,95  
Phantasmagoria 119,95  
11th Hour 119,95  
EF2000 bel.  
The Dig 99,-  
Rebel Assault 2 bel.

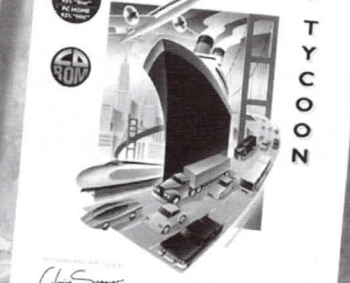
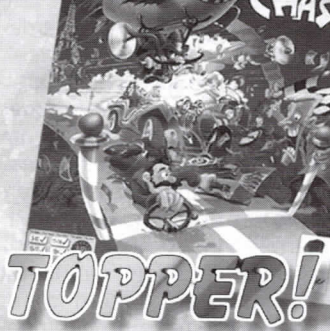
Bezoek onze nieuwe winkel aan de:  
STEENSTILSTRAAT 12-14  
te GRONINGEN  
(nabij het casino)

Vraag een gratis prijslijst aan door  
een kaartje/brief te sturen naar ons  
postorder adres (zie rechts)

Tevens verzending via postordering:  
POSTBUS 167  
9350 AD LEEK  
tel. 0594-519505



# MultiMedia Mail Bel!



Dit is een zeer kleine greep uit ons assortiment. Bel voor opname op onze mailing lijst, we houden u dan GRATIS op de hoogte van NIEUWE titels en onze SUPERAANBIEDINGEN!!!

Al Unser Jr Arcade Racing (WIN 95 !)	F 67,00	Harpoon II Deluxe	F 99,00	Rise of the Triad	F 59,00
3D Interior Designer	F 49,00	Indy Car Racing	F 32,00	Seawolf SSN-21	F 39,00
3D Garden Designer II (BBC)	F 68,00	Jagged Alliance	F 79,00	Sim City 2000	F 49,00
Adv. Dung & Dragons Collectors Edition	F 99,00	JUNGLE+DESERT STRIKE(samen)	F 43,00	Sim City 2000 collectie	F 129,00
Adult 6 Pack I of II (6 top 18+ CD's)	F 99,00	King Quest Collection (1-6)	F 59,00	Sim Town	F 69,00
Battle Bugs	F 40,00	King Quest VII	F 69,00	SPACE QUEST COLLECTION	F 68,00
CHAOS CONTROL	F 47,00	Lands of Lore	F 46,00	Space Shuttle	F 29,00
COMMAND & CONQUER	F 79,00	Last Dynasty	F 79,00	Slipstream 5000	F 79,00
Creature Shock	F 79,00	Legend of Kyrandia II	F 46,00	Star Trek 25th Ann.	F 42,00
Crime Patrol	F 44,00	Legend of Kyrandia III	F 89,00	Star Trek Tech. Ref. Man. Interactive	F 99,00
CYBERWAR	F 78,00	Leisureuit Larry Collection 1-6	F 60,00	Star Trek Final Unity	F 99,00
Dark Forces	F 79,00	Lost Eden	F 79,00	Strike Commander	F 39,00
Dark Sun: Shattered Lands	F 59,00	Magic Carpet plus	F 129,00	Superkarts	F 79,00
Dark Sun: Wake Ravager	F 59,00	MEGA PAK III (10 TITELS, 12 cd's)	F 79,00	TERMINAL VELOCITY	F 74,00
Dark Legions	F 49,00	o.a. TFX, Novastorm, Cyclones, megarace		TRANSPORT TYCOON	F 52,00
DAWN PATROL	F 79,00	Dragon's Lair, Reunion, Vortex !)		TRANSPORT TYCOON World editor	F 58,00
Descent	F 35,00	Menzoberranzan	F 49,00	UFO: Enemy Unknown+Master of Orion	F 49,00
DRACULA UNLEASHED	F 32,00	ORION CONSPIRACY	F 63,00	Ultimate Game Collection	F 79,00
DRAGON LORE	F 39,00	PanzerGeneral(mooiste tank/battle game)	F 49,00	(Ultima I-VI, Spear of destiny, Spaceship Warlock	
Dr DRAGO MAD CAP CHASE	F 32,00	PHANTASMAGORIA(Ned handleiding)	F 119,00	Jet Fighter II, Spectre VR Classic, Quantum Gate)	
FLIGHT SIM TOOLKIT	F 74,00	PHANTASMAGORIA(engelse handleiding)	F 109,00	USS TICONDEROGA	F 39,00
FX FIGHTER	F 79,00	Pizza Tycoon	F 63,00	WARRIORS	F 39,00
Full Throttle	F 59,00	Premier Manager 3	F 45,00	Wing Commander II + alle extra's	F 39,00
First Wave Game Pak	F 65,00	Quarantine (DOOM uit een taxi !)	F 49,00	WOODRUFF	F 79,00
(Blue Force, Protostar, Ringworld, Geekwad, Wacky Funsters)		RAC RALLY	F 49,00	X-Com: Terror of the Deep	F 99,00
Gone Fishing		RAVENLOFT 2	F 49,00	X-Wing Collectors edition	F 109,00

voor gratis catalogus

MultiMedia Mail

Uw postorderspecialist in CD-ROM's  
Postbus 135 6600 AC Wychen

Tel. 024-6450546  
Fax 024-6424788

Nieuw!

De VOORDEELLIJN  
024-6419988

met info over:  
de nieuwste titels en  
SUPERKOOPJES!

Gratis BBS 0475-536445  
met 2 CD's online o.a. 18+  
Download laatste catalogus in Windows  
helpfile formaat.

Prijzen incl. BTW. excl. verzendkosten  
ad fl. 7,50 bij vooruitbetaling  
of fl. 13,50 onder rembours.



## S.P.A. CD-ROMS



APACHE	FL 85,00	ARMORED FIST	FL 69,00
ALONE IN THE DARK 3	FL 93,00	BATTLES OF TIME	FL 35,00
BIOFORGE	FL 85,00	CREATURE SHOCK	FL 82,00
CYCLEMANIA	FL 64,00	CIVIL WAR	FL 85,00
COMMAND & CONQUER	FL 75,00	DISCWORLD NL	FL 85,00
DUNE 2	FL 49,00	DEADALLUS ENCOUNTER NL	FL 73,00
DOOM II	FL 85,00	DUNGEON MASTER II	FL 85,00
FLIGHT COMMANDER 2	FL 95,00	FIRST ENCOUNTER (ELITE 3)	FL 87,00
FOOTBALL MANAGER 3	FL 25,00	FULL THROTTLE NL	FL 72,00
GRANDEST FLEET	FL 39,00	GREAT NAVAL BATTLES 3	FL 79,00
HEIMDALL 2	FL 35,00	IRON CROSS	FL 92,00
JAGGED ALLIANCE	FL 77,00	KINGDOM: THE FAR REACHES	FL 89,00
LITTLE BIG ADVENTURE	FL 93,00	LOST EDEN	FL 69,00
MECHWARRIOR II	FL 109,00	MACHIAVELLI THE PRINCE	FL 86,00
MARCO POLO	FL 85,00	PRO HOCKEY 95	FL 49,00
RENEGADE	FL 45,00	STARTREK TNG FINAL UNITY	FL 85,00
SIMTOWER	FL 83,00	STARTREK PREMIUM EDITION	FL 159,00
TANK COMMANDER	FL 87,00	TERROR FROM THE DEEP / X-COM	FL 82,00
TRANSPORT TYCOON	FL 85,00	US NAVY FIGHTERS	FL 82,00
WING COMMANDER III	FL 89,00	WING COMMANDER 2	FL 42,00
PINBALL DREAMS DELUXE	FL 65,00	SPACE SIRENS (18+)	FL 119,00

INFORMEER NAAR ONZE KORTINGSAKTIE !!!!

BEL VOOR GRATIS PRIJSLIJST

'0475-320628 (24 UUR P. DAG)

ALLE PRIJZEN INCL. BTW/EXCL. VERZENDKOSTEN

S.P.A., KERKSTRAAT 17, 6042 LK ASENRAY-ROERMOND

KVK ROERMOND NR 35428

## RONSTER INTERNATIONAL



-CD-ROM'S VOOR DE LAAGSTE PRIJS-

Across Rhine 1944	89	Phantasmagoria	93
Brutal (incl. Joypad)	73	Prisoner of Ice	95
Buried in Time	89	Psycho Pinball	69
Comm. & Conquer	69	Simon The Sorcerer II	84
Daedalus Encounter	69	Slipstream 5000	74
Dark Forces	69	Space Quest 6	69
Deamons Gate	34	Space Sirens (Adult)	99
Dune 2	46	Star Trek Final Unity	87
Full Throttle	69	Street Fighter 2 Turbo	69
Last Dynasty	72	Under a Killing Moon	69
Lost Eden	69	Virtual Pool	84
Mechwarrior II	96	Voyeur	84
Mortal Kombat II	69	Warcraft	84
MS Encarta '95	55	Wing Commander III	89
Orion Conspiracy	84	Woodruff	69

- GRATIS PRIJSLIJST -

Bel : 073-6131007 Fax : 073-6134797  
Schrijf : Postbus 1553 5200 BP DEN BOSCH

**RONSTER INTERNATIONAL:**  
**KWALITEIT, SERVICE en LAGE PRIJZEN**

# Space Quest 6, de oplossing.

Zoals in het vorige nummer beloofd hierbij de oplossing.

Wanneer je naar beneden wordt gebamd, kom je vast te zitten in het asfalt. Grijp de robot die je het dichtst voorbij komt vast. Kijk naar de fiets en pak de ID-kaart. Loop nu een tijdje rond, totdat op een gegeven moment een pasfotohokje verschijnt. Pak de buckazoid uit je inventory en laat foto's maken. Plak die op de ID-kaart.

Ga naar de arcade. Daag de man daar uit om een spelletje Stoooge Fighter 3 tegen je te spelen. Daag hem nogmaals uit, verlaat daarna de arcade (oh ja, dat verliezen hoort erbij...).

Ga naar de bar. Loop eenmaal binnen helemaal naar rechts, het scherm scrollt dan vanzelf mee. Stap op het liftplatform en verjaag de mensen in de linkerbovenhoek van het scherm door ze je ID-kaart te laten zien. Pak de slangen, ga naar je inventory en klik daar met het hand-icoon op de slangen. Pak vervolgens de stikstoftank en schuif die naar de (moeilijk zichtbare) pijp in de hoek van de ruimte (er is er maar één die open is). Het is mogelijk om de robo-serveerster geld af te pakken, maar dat is niet nodig.

Loop vervolgens de stad door totdat je iemand in een regenjas tegenkomt. Praat tegen hem, hij is een endodroid-jager en heeft een leuk voorstel dat je moet aannemen. Ga nu de bar weer in en loop opnieuw uiterst rechts. Beuk de deur in met het hand-icoon. Pak de metalen staaf en vertrek. Laat de barkeeper je ID-kaart zien en bestel de 'special'. Terwijl hij aan het ouwehoeren is (want een drankje krijg je niet) kun je de vrieskist openen en het ijsklontjesvormpje pakken. Test vervolgens de kranen op de pijpen die vlakbij de vrieskast zijn geplaatst. Eén daarvan geeft geen water; klik hier iets onder de kraan zodat Roger de buis openbreekt. Stop het ene uiteinde van de slang in de pijpleiding uiterst links en het andere in de zojuist vernielde pijpleiding. Ga naar boven en draai daar de tank stikstof open. Ga vervolgens naar de kelder en mep de endodroid tot ijsklontjes met je metalen staaf. Stop de klontjes in je ijsbakje. Ga terug naar de bar en stop de klontjes in de vrieskist, haal ze er daarna weer uit (dit alles gebeurt op een timer, omdat de barkeeper maar een beperkte tijd nodig heeft om het drankje te maken.)

Ga naar buiten en praat tegen de endodroidjager. Loop weer wat rond en praat tegen de dronkelap, die je vroeg of laat tegenkomt. Hij kan je een cheat geven voor Stoooge Fighter 3 in ruil voor wat C2H5OH (alcohol, dus...) Ga naar de slijter om aan de wensen van meneer te voldoen (laat je vingertje even aan ET zien, dat levert punten op).

Ga met de nieuw verworven spelcheat naar de arcade, daag de man uit en versla hem. Ga met het geld naar de herberg, huur een kamer en zorg dat je

wordt ontvoerd (niet moeilijk, dat gebeurt helemaal vanzelf).

Probeer, eenmaal gevangen, met je voeten de sleutel voor de kamer van de spijker te krijgen. Pak de spijker en maak daarmee je handboeien los. Trek net zolang aan de Pelvis-poster totdat hij eraf valt. Pak de poster en leg hem in het midden van de kamer. Ga erop dansen (hand-icoon) en klik dan met je hand-icoon op de connector in het achterhoofd van je gijzelnemer.

Zoek tussen de CD's totdat Roger er een tje pakt. Stop hem in de CD-speler en bekijk hem. Pak de 'moddie' van de luchtreiniger en je datacorder van de tafel. Die moet je nu herprogrammeren; haal daartoe alle onderdelen eruit (behalve het stroomkristal) en stop ze er opnieuw weer in, volgens de volgende configuratie:

Array	Plate	Chip	IRK
A	RF	Spentium	9
B	TT	Dentium	7
C	PS	Fermentium	1
D	FC	Repentium	5
E	SE	Dimtel	3

Schakel de datacorder in, als het goed is geeft het display nu 'Homing beacon' aan. Foulleer je gijzelnemer en pak de keycard. Open de deur. Zoek tussen de dozen totdat je een 'moddie' vindt. Ga naar je inventory, trek het stickertje van de Churlish-moddie en plak dat op de Burlesque-moddie. Geef die vervolgens aan Nigel, die een striptease begint (inwoners van Urk, Putten en Staphorst hoeven zich niet druk te maken, Amerikanen zijn namelijk nog preutser). Hij gooit ook zijn riem weg; pak die en schakel met de afstandsbediening het scherm dat je gevangen houdt uit.

Na de animaties moet je het scheerapparaat van de riem halen. Probeer het haar op de DNA-scanner te leggen. Praat tegen Jebba the Hop en overtuig hem van de noodzaak om de scanner te gebruiken. Probeer het nogmaals (2x). Druk op 'scan' en 'imprint datacard'. Gebruik de datacard op de computerterminal links in beeld. Schrijf de naam op, die heb je later nog nodig. Ga naar Rogers kamer en bekijk daar je boodschappen. Ga vervolgens naar de transporterroom en beam naar Delta Burksalon. Eenmaal daar praat je tegen de captain en ga je de lift in op weg naar 'Quarters'.

Het doel van het spel is nu bereikt, je mag namelijk de vloer gaan dweilen. Vervolgens moet je een aantal opdrachten uitvoeren, te beginnen met het toilet doortrekken, op de voet gevolgd door het pakken van wat medicijnen uit het kastje achter de badkamerspiegel. Vervolgens wordt er gas in de ruimte losgelaten; verwijder de piston van haar bed en gebruik dit op de deur. Bekijk de animaties en lees je grafrede voor. Na dit eerbetoon aan de doden moet je naar je kamer om daar de ingekomen boodschappen te be-

kijken. Ga naar de brug en praat tegen het figuur dat je kapitein moet voorstellen. Gebruik de com-post en selecteer de database, vervolgens de 'entity-database', daarna 'known races' en tot slot 'Vulgars'. Schrijf het holodek-programmanummer op (5551212) en ga naar het holodek, om daar dit programma af te spelen. Ga naar 8-rear en praat van de androide (die overigens in het geheel niet op Data lijkt, welnee) een arm en een oog af. Ga naar sickbay en jat daar uit de kast die uiterst rechts en vanaf bovenaf gezien in het midden staat een spuit met morphin (nee, geen morfine).

Ga naar de shuttle-bay en klik met je hand-icoon op het kleine ventje. Nu kom je in de cel terecht. Op een gegeven moment krijg je voedsel van het olifantje; daarvan moet je een pop maken. Je begint van boven naar beneden. Bevestig de oorachtige dingen op de shishka-bobs. Verbind het geheel met de ribs, dit geheel weer met het brood, dit alles met de aardappelachtige voorwerpen, dit weer met de meloen en tot slot met de spaghetti. Wacht totdat het olifantje vertrekt en terugkomt. Zet de pop op de brits neer en klim in het wagentje (maar wacht wel even totdat het hoofd veiligheid de andere kant opkijkt). Ga naar de shuttle-bay. Vul de donut met morphin en leg deze op de schaal. Schakel daarna de ander uit met de Vulgarse nekwurggreep. Neem de sleutels van het kleine ventje. Druk met je rechterarm de rechterknop in en met de androide-arm de linker. Druk op het knopje van de sleutelhanger om erachter te komen welk schip je moet hebben. Ga het schip binnen en ga op de linkerstoel zitten. Je pakt nu automatisch een vel papier, dat je moet lezen. Probeer nogmaals te gaan zitten. Druk op power en op de ICD-button. Stel het schip als volgt in:

Fuel #1 Lanthanum, Fuel #2 Sulfur, Fuel #3 Silver, Catalyst Neon, Confirmation Lasagne.

Druk op de launch-knop. Wanneer je eenmaal gestopt bent, moet je op de knipperende knop drukken. Open daarna het handschoenenkastje. Pak alles eruit. Open de datacorder en haal het kristal eruit. Doe er lijm op. Sta op, open het paneel op de rechterwand en doe lijm op het hoofdkristal. Bevestig het kleine stukje kristal er bovenop. Sluit het paneel.

Open vanaf de linkerstoel de kofferbak en motorkap. Open het paneel dat het dichtst bij de rechterstoel zit. Pak het ruimtepak en de helm. Trek het aan. Haal het spandoek en de startkabels uit de kofferbak en maak het spandoek vast aan de staartvin. Wanneer er hulp komt, moet je de startkabels bevestigen. Sluit de plus- en de minpolen aan zoals het papiertje dat je eerder opduikelde aangeeft. Haal daarna de vis uit de uitlaat en ga het schip in. Ga op je stoel zitten en druk op de 'launch initiation'-knop. Sta op en loop

via de deur de toren in. Ga naar Lab A. Kijk in de doos met 'hi-tek stuff'; daarin zit een moddie die je moet pakken. Ga terug naar je schip, ga zitten en verzeker jezelf ervan dat de stroom is ingeschakeld. Druk op het PTS-knopje. Daardoor licht als het goed is een ander lampje op; druk ook daarop. Nu krijg je een foto. Maak nog een foto. Ga naar je inventory en trek de negatieven van je vakantiekiekjes. Leg een negatief op het scherm en een foto (zelf even uitproberen welke precies). Druk op de launch initiation-knop en ga naar Polysorbate LX. Praat daar tegen Manuel (de navigatierobot naast je) en zeg hem je naar beneden te beamen. Ga naar de winkel van Fester. Klik met het oog-icoon op het neonteken van het brein met de letters "b d" eronder (links van Fester). Klik met de moddie op Fester. Ga terug naar je schip en vlieg naar Delta Burksalon V. Ga naar Lab A en ga achter de computer zitten. Zet deze aan, selecteer 'cyberspace' en jack jezelf in. Je moet nu de weg een hele tijd volgen, om uiteindelijk bij een bouwterrein terecht te komen. Daar vind je een schroevendraaier, die je uiteraard even meeneemt, en een plank (bij de T-balken). Ga het gebouwtje in.

Aargh! Sys.ini! En we dachten dat we daar vanaf waren, in een DOS-spel! (Is iemand het trouwens al opgevallen dat Windows 95 ook een flutprogramma is?) Neem een nummertje en praat tegen Sys Inny. Open de nummertjesautomaat en knoei eraan met je schroevendraaier. Sluit de automaat en praat tegen Sys. Nu mag je in het archief. Het is nu zaak om een aantal dossiers op te duikelen. Het gaat om de dossiers van Rancid, Be-leauxs, Sharpei, Santiago en Project Immortality. De archief laden lijken soms onbereikbaar, maar kunnen vaak toch worden bereikt door simpelweg andere laden open te trekken en te gebruiken als trap. Welke laden dit zijn, is eenvoudig vast te stellen door goed te kijken; laden die open kunnen laten een geringe schaduw zien aan de boven- en linkerzijde.

Wanneer je vertrekt, moet je de files uitprinten. Doe je dat niet, dan ben je bij het verlaten van cyberspace alles kwijt en kun je weer opnieuw beginnen.

Verlaat het gebouwtje en ga naar de brug, die je nu kunt oversteken met de plank die je van de bouwplaats hebt meegenomen. Verlaat cyberspace.

Eenmaal 'buiten' pak je de uitgeprinte dossiers en confronteer je dr. Beleauxs er mee. Hij biecht nu alles op en belooft om je te helpen.

Wanneer je eenmaal in Stella zit, moet je je EVA-pak aantrekken. Neem ook de helm mee, hem opzetten is niet nodig. Haal de bloedvaten van de linkervleugel van het schip, en de haarvaten van de neus van je schip. Klim nu door het gat naar beneden. Ga naar de bodem van de maag, maar blijf uit de buurt van de nanieten. Pak de veer, het nietje en de groente. Gooi de drie M&M's in het maagzuur. Ga naar je inventory en gebruik de tape op de bloedvaten. Gebruik de vaten

vervolgens weer op de pomp en het nietje op de groente. Klim weer omhoog totdat je bijna bij de uitgang bent. Gooi je 'anker' naar de plooi in het midden van het scherm. Klim naar beneden en vervolgens weer naar boven, maar nu via het stuk groente.

Ga langs het stuk Twinki, totdat je bij de pil komt. Trek die eruit. Kietel de binnenkant van Stella's keel met de veer. Klim andermaal de maag in en klim nu door het gat links naar beneden. Eenmaal binnen moet je deze ruimte verlaten via de onderkant van het scherm. Klim vervolgens door het gat op de rechtermuur. Ga dan door de buis omhoog naar de galblaas. Gebruik de pomp op de vloeistof en vertrek (laat de pomp rustig achter). Pak nu wat stukjes galsteen op de 'vloer' van de buis en ga naar rechts. Gebruik het alveolispul om de geblokeerde doorgang vrij te maken. Blaas de alveoli op door er met je mond-icoon op te klikken. Blijf naar rechts doorlopen. Gebruik je helm op de vloeistof en ga terug naar de maag. Gebruik daar de vloeistof uit je helm op de pil en pak wat van de stukjes die hierdoor vrijkomen. Ga weer naar links en daarna naar beneden, totdat je op een gegeven moment bij een lintworm komt. (Kom niet te dichtbij, want anders...) Geef de stukjes tablet aan de worm en klim op de worm. Ga daarna naar rechts. Pak een stukje vingernagel, een stukje zilver en een stukje paperclip. Ga terug naar je schip en gebruik daar het zilver op het knipperende licht.

Ga naar binnen, ga zitten en gebruik de CD uit je inventory op de gleuf 'Subroutine Programs'. Druk op de initiation-knop. Wanneer je eenmaal in de hersenen bent, pak dan je EVA-pak, trek het aan en ga naar buiten. Gebruik de vingernagel op het hersenvlies (als het dat is). Loop over de hersenen naar links, totdat je bij een afgrond komt. Hier moet je net zolang proberen om erover heen te lopen, totdat Roger automatisch een aanloop neemt en de Grote Sprong Voorwaarts neemt. Wanneer Roger in het ravijn hangt, gebruik dan het wandel-icoon meerdere malen.

Ga verder naar links, totdat je bij grote nanieten komt. Loop hier helemaal naar de achtergrond, en gooi vanaf daar galsteen naar de ene robot, vervolgens naar de andere en dan weer naar de eerste. De robots schakelen elkaar dan uit. Ga naar de lift en druk op de knop. Stop als je in Stella's hoest-sectie aankomt. Gebruik daar de paperclip op het hersenweefsel. Ga daarna helemaal naar beneden. Klim dan door het gat waar licht doorschijnt. Wanneer je weer kunt bewegen, moet je de paperclip op de vonkende zenuwen gebruiken. Sharpei waagt nog een laatste poging, maar als je haar je vis toewerpt, mislukt ook deze actie.

En Roger boende nog lang en gelukkig.

*Arjan Dasselaar.*

## LEVELCODE'S VOOR BRAINSTORM

1	AAWFHRIE	21	EFYJJOZHB
2	JLCMBVBH	22	CWOSCRAI
3	XJUISVSH	23	XNILXJJM
4	EIMGVHMD	24	BWTEXMDX
5	WHUZXVVA	25	KFUPCQYO
6	DDNAPAUQ	26	ILFERZQR
7	USOFRPYQ	27	OCTDGSWL
8	ZGRHCUMW	28	ZEBEAJKJ
9	NOYRIASZ	29	CLNLRVOG
10	UTFDXVPW	30	JPWPGSOW
11	RHCQHWEH	31	JJQLFVSV
12	OYEEGEOM	32	TXEUGHSL
13	HEPTTCBB	33	ZEAFXIWT
14	CUUJPLTM	34	ZHKVAGBN
15	IVVDCBBF	35	KADSIKOG
16	RFOGJVII	36	DHBSIURO
17	RRXIMHTT	37	XAGXRAEE
18	OSKOPWRC	38	KKDONTOG
19	MKCBORCX	39	WBMBJRFU
20	VRYHSTMR	40	NKBZEBBC
41	UYCFTZMA	42	PUXNRZTS
43	XZTUAJIB	44	UGWXBXYM
45	RJKTSIQN	46	ZCZAQJNQ
47	VQYMMZGF	48	LRTAPUME
49	QBZUWLAF	50	PWBMYWWS
51	ZFERVEAV	52	OMLOUWCP
53	UFMKN SUI	54	APHBMFCR
55	WIHM XSKC	56	VGAJXWLG
57	KJQLQTUL	58	NQIGKSRE
59	YAI XMNWR	60	KPDZMDIP
61	VMDMDIRV	62	WEETHIGB
63	XRCRAQPU	64	EXVQMUTE
65	JXNWSHPC	66	IJKOXTZ
67	JCKHXGKC	68	NNNFKZLN
69	PJJUXRON	70	YFAZMZ FV
71	CLBZJSWV	72	KRHWEJKC
73	ZAECBQHU	74	DSKMNCYI
75	YHUWKNHS	76	ILLZJPSM
77	EIKMJMBE	78	ZOLXVPKH
79	VPHQWGQB	80	MVWFZRS G
81	XGMJVPAK	82	FMNGOPIO
83	TSEYLSOO	84	NTXOPVLA
85	YATXGQYU	86	BCJWFY PZ
87	UKAAPUMN	88	TVHEDZDI
89	EKM CJH HB	90	HVGJ PBGK
91	BTKASNLS	92	ACGNUQGV
93	MLBRR LGP	94	JCWPVARR
95	WJVUXCGN	96	TULKEXMD
97	YQPCLASD	98	FCJQLOHS
99	KCSZFULS	100	ZLATCPPX
101	PUIQWHGB	102	JAIXEBWJ
103	EGMXKDDQ	104	HKOVVETT
105	REJHYKFG	106	AWVAENHQ
107	OOMVESGE	108	WXCGXRDK
109	LLUXKXOA	110	WPKYXPQK
111	DCZNZHKR	112	MBCTDWFO
113		114	
115		116	
117		118	
119		120	

De laatste 8 level codes konden we op korte termijn niet vinden maar misschien dat een van de lezers deze op kan lossen.

*Peter Geurts.*

# Flight of the Amazon Queen: oplossing

Je zult heel wat keren (vaak uitgebreid en niet vergeten te herhalen) gesprekken moeten voeren; doe dit consequent en met iedereen die je ontmoet. Verder zul je heel wat af moeten sjouwen.

**Hotelkamer:** use curtain cord, pick up wig, pick up sheets, pick up other sheet, use other sheet on sheet, use sheet rope on radiator, use radiator with sheet rope.

**Kelder:** move ladder, pick up box of crowbars, pick up comedy breasts, use sheet rope. **Hotelkamer:** use crowbar on chest, look at chest = towel.

**Receptie:** talk bellboy en zeg dat je een vriend van Lola bent, pick up key, loop nu naar buiten en je belandt zonder kleren weer in je hotelkamer.

**Lola:** use key on door, give Lola the towel als ze staat te douchen en als dank krijg je dress, use dress, use truck.

**Achternvolgning:** de chicken heb je niet nodig. Pick up hay, pick up oil, use oil on Rico in car. Op het vliegveld aangekomen sla je d.m.v. 'talk' Anderson k.o.

**Bij de piranha's:** open duffle bag, look at duffle bag = knife en lighter, van Sparky krijg je beef jerky (talk), look at waterlogged seats = comic coupon, open hatch, use beef jerkey on piranha's, pick up propellor, use knife on lily stem, use propellor on giant lily pad.

**Jungle:** bij de papegaai: use knife on vine. Bij de brug: use vine on support rope en pick up banana. Bij de gorilla: praat je tot je hem overtuigd hebt dat gorilla's in Zuid-Amerika niet voorkomen. Via de pinnacle kun je naar allerlei lokaties.

**Trader Bob:** geef hem de beef jerkey en je krijgt some money, pick up vacuum cleaner.

**Floda:** pick up flower.

**Jungle east 1:** north: use flower on three toed sloth zodat hij naar beneden komt en dat duurt eventjes. East: van Skip krijg je een comic book (look at comic book = torn page, look at torn page, use torn page on comic coupon = blueprints. North, east: de gorilla krijg je weg door te zeggen dat hij niet bestaat. South: geef de middelste monkey bij Jimmy a peeled banana (use knife on banana) en je hebt een cocoonut (use knife on cocoonut = cocoonutmilk). North, east, north: use vacuumcleaner on orchid with wasps en pick up orchid. East: look at stone carvings, move buttons, in het gevang krijg je van Bert een hand-puppet (talk) en follow Fay.

**Trader Bob:** geef de orchid aan Bob en je pick up net.

**Crash site:** use net on perfume bottle; geef comic book aan Sparky en je krijgt file, bij de brug pick up banana, use knife on banana.

**Trader Bob:** give perfume bottle aan Naomi en je krijgt scissors.

**Jungle east 2:** use scissors on three toed

sloth en je krijgt sloth hair, use net on beetle bij fish, van Mary Lou krijg je de dictionary (praten met de inboorlingen is nu ook mogelijk) als je haar de file geeft.

**Trader Bob:** give vacuumcleaner (althans de wasps), cocoonut-halves en sloth hair aan de witchdoctor en je krijgt lotion.

**Jungle east 3:** geef de lotion aan Bud en je krijgt lots of money.

**Trader Bob:** koop nu bij Bob de record.

**Floda:** d.m.v. talk - fumigate langs secretary.

**In de keuken:** geef de kok een peeled banana en pick up dog food en cheese bits.

**Rechts naar de lockerrooms:** open mailbag, look at mailbag (=letter), look at letter, open foot locker, pick up squeaky toy.

**In de bibliotheek:** look at couch = lots of money, use record on phonogram = secret elevator, use elevator.

**In opslagruimte:** look at box = can opener, use can opener on dog food.

**John:** geef hem de letter, move cabinet = safe, look at duty rooster.

**Henry:** talk en say "Jackson", inside pick up book, use scissors on book = key.

**Laboratorium:** pick up weenie serum, use serum on dog food = chef's surprise.

**Prinses Azura:** use key on prisondoor, pick up pencil, use mannequins, vraag Azura om de wall panel code, use wall panel.

**Klunk:** give Klunk de chef's surprise en via talk sla je hem nu wel k.o., use pencil on writing pad = safecode.

**John:** use safecode on safe, open safe, look at safe = rocket plant en padlock key.

**Schuurtje bij dog:** use squeaky toy on dog, use padlock key on padlock, open box, look at box = rocket pack.

**Amazon fortress:** van Azura krijg je nu de Tyrannohorn als dank voor haar bevrijding; Ironstein verschijnt ten tonele en wil nu dat je een skull gaat halen.

**Jetty en tempel 1:** geef de beetle aan de ferryman, look around and move all mummy bodies, verzamel zo de arm bone (stop deze in de machine), leg bone, rib cage en skull (deze laatste drie stop je in de holes). Stop money in slot of machine en move armbone, give cheese bits to the dino rat.

**Tempel 2:** los raadsel op (antwoord human in 3 stages); d.m.v. talk laat je de zombie de sarcofaag openen, pick up mummy wrappings, laat de mummy de sarcofaag opnieuw openen d.m.v. talk en de zombies zullen verdwijnen. Open sarcofaag en pick up crown, use knife on opened sarcofaag = gnarled vine, close sarcofaag, move sarcofaag, use armbone on

mummy's wrappings, move fountainhead, pick up blue jewel, use knife on tree sap, use tree sap on bat = sticky bat, pick up tree sap. Voorbij lan links: use hand puppet on stone disk, move lever bij rooster on weer bij begin uit te komen, use stone disk on spindle, use gnarled vine on stone disk, use loose vines on pulley, use sticky bat on pulley, pick up pick, use pick on stalactite, pick up flint, use flint on lighter, use lighter on makeshift torch, use lit torch on snake, look at body = i.d. en bit of stone, put blue jewel in eye of statue, pick up big stick, use pick on hole (bij de stalactite), use big stick on crypt, look at crypt = deathmask, use rest of wrappings on deathmask, use death mask on mirrored surface, use sticky bat on green jewel, use green jewel on eye of statue, use tree sap on bit of stone, use sticky bat on pulley (om bij lan te geraken), bij lan use lever, talk lan en vraag hem het onderste touw los te maken, use lever again, volg lan naar de einduitgang.

Inderdaad waren de lichtstralen een val, lan is verpletterd onder een stenen zuil. Ga naar (use sticky bat on pulley) lan's body, look at body = chunk of rock, use chunk of rock with sticky bit of stone, use stone key on statue en daal af. Door de dino rat telkens cheese bits te geven en te volgen zul je uit de doolhof geraken. Onderweg kom je langs wall markings (onthoud deze lokatie, hier zul je terug moeten). Use stofzuiger on mosaic, druk op de tekens als volgt: eerst de "embossed" stone tweede rij van links, daarna de "embossed" stone derde rij van links, geef de crown aan de ghost/guardian, pick up crystal skull, loop nu terug naar de wallmarkings en doe hier links- en rechtsboven move wallpanel, use chair.

**In prison:** pick up mug, use mug on cell-door, een bekeerde Anderson en Fay komen je redden.

**Trader Bob:** pick up alcohol, use alcohol on rocket pack, go to pinnacle en use rocket pack.

**Valley of mists:** de eerste dinosaurus krijg je weg door hem de branches te geven (use knife on branches). Bij de tweede blaas je op je tyranno-horn, pick up dino ray gun, vraag Fay haar spiegel anders vast te houden, geef het dodenmasker aan Sparky, use dino ray gun on Frank Ironstein.

**The end.**

*Peter Postma.*

# DE MINI GIDS

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

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

Advertenties voor software worden alleen geplaatst als het gaat om **ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!** Indien software verder is voorzien van verpakking, garantie, toebehoren e.d. is dit in de advertentie vermeld.

## PC AANGEBODEN

Te koop op CD-ROM: USS Ticonderoga FL. 39,=, World Atlas FL. 19,=, Subwar 2050 FL. 39,=, Dark Forces FL. 45,=, Aegis FL. 25,=, Aces over Europe FL. 19,=.  
Op 3.5": Space sim. FL. 35,=, Reach for the Skies FL. 19,=, Tel. 02503-32823.

CD-ROM: Panzer General FL. 35,=, Battle Isle 2 FL. 40,=, Wing Commander 3 FL. 80,=, Earth Siege FL. 50,=.  
Op diskette: Lemmings 2 FL. 25,=, Space Simulator FL. 35,= en Font Manager voor Windows FL. 25,=, Prijzen inkl. verzendkosten. Bel 035-6017098 en vraag naar Stijn.

CD-ROM: Pro Hockey '95, Colonization, King's Quest 7 FL. 55,= p.st. Dawn Patrol (OEM met handleiding) FL. 45,=, Panzer General, Mad Dog McCree 2, Rebel Assault FL. 35,= p.st., Rally, Pirates Gold FL. 25,= p.st.  
Diskette: Great Naval Battles 2 FL. 45,=, Championship Manager, Italia '95, On the Ball World Cup Edition FL. 30,= p.st. Dune 2, Castles 2, Championship Manager England '93 FL. 20,= p.st. Ole Ole Software pakket '94, Football Manager WC edition, Champion of the Rai, Austerlitz en Winter Olympiad samen voor FL. 35,= p.st voor FL. 10,= Bel 02977-42204 (Julian).

CD-ROM: Blue Force OEM FL. 25,=, 7th Guest OEM FL. 25,=, Larry 6 OEM FL. 25,=, Outpost OEM FL. 40,=, Simon the Sorcerer OEM FL. 35,=, Creature Shock OEM FL. 60,=, X-COM FL. 70,=, Megarace FL. 25,=.  
3.5": Hired Guns FL. 40,=.  
Alle prijzen excl. verzendkosten. Tel. 01646-15118 (Patrick).

3.5": Premier Manager 3 FL. 49,=, Formula One Grand Prix FL. 49,=, Air Combat Classics (3 spellen, o.a. Secret Weapons of the Luftwaffe) FL. 89,=, Fields of Glory (o.a. Waterloo) FL. 49,=, Alle 4 voor FL. 199,=, Prijzen incl. verzendkosten. Tel. 03465-70637 (Maarten).

CD-ROM: MadDog 1 en 2, Crime Patrol, Drug Wars, Who Shot Johnny Rock, Alone in the Dark 1.  
Op disk: Comanche Max. Overkill. P.n.o.t.k. Tel. 0598-323335.

Te koop: 80486DX/40Mhz., minitower, 8Mb. ram, 128Kb. cache, harddisk 528Mb., VLB videokaart 1Mb., VLB controller, 3.5"HD diskdrive, 14" SVGA kleurenmeter. Configuratie met DOS 6.2, Windows 3.11 of Windows 95. Verder veel software. 1 jaar oud.

FL. 1399,=. Tel. 0486-413345 (Jeroen).

CD-ROM: Full Throttle, Dark Forces, Woodruff, Larry 6, Network, Q Rac Rally, Lands of Lore OEM. FL. 35,= per titel, alle titels voor FL. 165,=. Tel. 013- (5)287992 (vraag naar Arnold Jan).

3.5": Aces over Europe en 1942 Pacific Air War FL. 50,= p.st. Samen voor FL. 90,=, Excl. verzendkosten. Tel. 043-3619178 (Ed).

CD-ROM: Police Quest 4 FL. 20,=, A4-Networks FL. 45,=, Excl. portokosten. Mike, 043-3637267 (doordeweeks).

Aces of the Pacific FL. 75,=, Aces over Europe FL. 75,=, B-17 Flying Fortress FL. 95,=, Carriers at War FL. 60,=, Carriers at War Construction Kit FL. 95,=, Falcon 3.0 FL. 75,=, Fighter Tiger FL. 40,=, Great Naval Battles FL. 75,=, Secret Weapons o/t Luftwaffe FL. 75,=, P-38 FL. 20,=, Silent Service 2 FL. 45,=, Task Force 1942 FL. 85,=, War in Russia FL. 45,=, Air Combat Classics FL. 95,=, Special Forces FL. 85,=, F-15 Strike Eagle 2 FL. 40,=, Totaal FL. 1080,=, in één koop FL. 800,= (totale nieuwprijs was FL. 1823,=). Hans Wijers, Zegerijstraat 27, 6971 ZH Brummen. Tel./fax: 057561132.

Te koop op CD-ROM: Simon the Sorcerer 2 FL. 65,=, Outpost, Goblins Quest 3, Police Quest 4 FL. 35,=, Jurassic Park, King's Quest 6, Shadowlands, The Cyberplasm Formula FL. 25,=, Bel 030-714658 (Dirk).

CD-ROM: Battles of Time, Pirates Gold en Transport Tycoon FL. 35,= p.st.  
Diskettes: Microsoft Flight Simulator 5.0A, Scenery disk San Francisco voor FS5 FL. 30,= p.st. of samen voor FL. 45,=, Ports of Call FL. 25,=, Prijzen excl. porto. Tel. 0546-862843.

CD-ROM: Star Trek Next Generation Final Unity, Command & Conquer FL. 65,= p.st. Phantasmagoria, Prisoner of Ice (Engels) FL. 77,50 p.st. Prijzen inkl. verzendkosten. Eerste 2 spellen kunnen ook geruild worden. Bellen na 18.30 uur, s.v.p. vragen naar Harrie. Tel. 073-6422986.

Te koop of te ruil op CD-ROM: Phantasmagoria FL. 85,=, Woodruff FL. 50,=, Star Trail FL. 50,=, Verzendkosten zijn inbegrepen. Tel. 0161-492572 (Ger).

3.5": Heart of China FL. 10,=, Day of the Tentacle FL. 40,=, Fields of Glory FL. 35,=, Ancient Art of War in the Skies FL. 25,=, CD-ROM: Eric the Unready FL. 35,=, The

Grandest Fleet FL. 35,=, Great Naval Battles 2 FL. 35,=, The Journeyman Project FL. 40,=, Stellar 7 FL. 25,=.

1e koper krijgt North & South (CD-ROM) gratis erbij. Tel. 035-6240712, vraag naar Vincent.

Te koop op CD-ROM: Microsoft Flight Simulator 5.1 + Europe 1 Scenery voor FS5.1 + het Nederlandstalige 461 pagina's tellende boek "Spelen met Flight Simulator". in één koop FL. 125,=. Tel. 0591-362419 (Michiel).

CD-ROM: Under a Killing Moon FL. 50,=, Eye of the Beholder 3 FL. 25,=, Knights of Xentar incl. 18+ upgrade FL. 50,=, The 7th Guest OEM FL. 20,=, Rebel Assault OEM FL. 40,=.

3.5": Ultima 7-2 Serpent Isle FL. 50,=, Ultima Underworld FL. 45,=, Ultima 7 expansion Forge of Virtue FL. 10,=, Pacific Strike FL. 50,=, Spellcasting 301 Spring Break FL. 30,=.

5.25": Ultima Martian Dreams FL. 25,=, Neem ma-vr tussen 20.00 en 22.00 contact op met Peter Zuidema op 036-5384221.

## AMIGA AANGEBODEN

Amiga 500 met 1Mb. geheugen, 20Mb. hard-disk, monitor, joystick, muis + mat, boeken en 21 originele spellen, voornamelijk (vlieg)simulaties en adventures. Vraagprijs FL. 750,=. Bel 076-5214173.

## AMIGA GEVRAAGD

Tijdschriften NL en UK van jaargang 1989 t/m 1994 gevraagd voor Amiga. H.A. Berbee, Hillegom. Tel. 02525-18008.

## PC GEVRAAGD

Gezocht voor de PC: Premier Manager 1 en 2 en evt. ook andere management spellen. Tevens gezocht: Lost Eden, Dark Forces, Discworld, Darkseed, Megarace, Novastorm en Microcosm. Bel of schrijf naar Richard Mooy, De Draai 35, 6836 EZ Arnhem. Tel. 026-3236841.

## PC RUILEN

Ruilen! Gevraagd op CD-ROM: Simon the Sorcerer 2, Discworld, Full Throttle. Aangeboden op CD-ROM: Kyrandia 3, Gabriel Knight en Laura Bow. Op 3.5": Ecoquest, Lost Secret of the Rainforest, Conquest of the Longbow, King's Quest 5/6, Red Baron en Rise of the Dragon. Tel. 078-(6)193840 na 19.00 uur. Johan.

Ik heb te ruil op 3.5": Manchester United Europe, Carl Lewis Challenge, Star Trek 25th Anniversary, Curse of Enchantia, TV Sport Boxin'.

Op CD-ROM: Darkseed OEM, Cyclemania, Return to Zork OEM, Dracula Unleashed, Kick Off 3, Lost in Time, Megarace OEM, Rebel Assault, Maddog McCree OEM, Dragonsphere.

Ik zoek o.a.: Kyrandia 3, PGA Tour Golf 486, World Cup Golf, Dragon Lore, Hell, Lost Eden. Iets anders is ook goed mits CD-ROM. Tel. 02206-2679 (Jan van Wielink).

Te ruil op CD-ROM: Critical Path, City in Trouble Year 2000, Rally Rac 1993, Jutland, Who Killed Sam Rupert (Virtual Murder 1), The Magic Death (Virtual Murder 2), The CHAOS Continuum, Retribution, Freddy Pharkas, Theme Park, First Encounters (Elite 3). De spellen alleen te ruil tegen originele software. Evt. ook te koop maar bij voorkeur ruilen. Bellen na 18.00 uur. Tel. 040-2263529 (vragen naar Xavier).

Ik heb te ruil op 3.5": Rise of the Triad, The-

me Park, Discworld, Falcon 3.0, Fifa International Soccer.

Op CD-ROM: King's Quest 7. Ruilen tegen: Dune 3 Command & Conquer, Space Quest 6, Prisoner of Ice, Al Quadim, Ultima 8, Myst. Alles op CD-ROM of 3.5". Geen OEM! Tel. 02522-15141 (vraag naar Jeroen of Jelle).

Te koop of te ruil op CD-ROM: Man Enough (2CD), Doom 2, Myst + hintboek, Mantis en diverse shareware CD's. Ruilen tegen Woodruff, Lital Devil, Cyberia, Discworld, Jagged Alliance of een ander goed CD-ROM spel. Tel.

0481-465591 (Ragnar Arends).

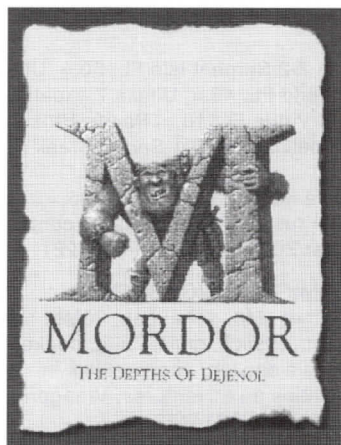
Ik heb Fifa Int. Soccer, Wing Commander 2 + Academy en Nascar Racing.

Ik zoek X-Com Terror from the Deep, NHL Hockey '95 en Jagged Alliance. Ik ben evt. bereid voor de spellen te betalen. Bellen (tussen 16.00 en 22.00 uur) 0162452715 (Dennis). Schrijven: D. Simons, Hooivorkstraat 26, 4904 VH Oosterhout.

CD-ROM: Quest for Glory 4 inclusief patch, Inca 2 en Perfect General 2. Alleen ruilen tegen RPG's. Bel na 18.00 uur 015-2563757 (Eric).

### HELP!!

Ik zit vast bij het spel Cobra Mission. Als je vriendin gevangen zit in Club 10 en je wilt haar bevrijden dan kom je binnen bij een deur. Ik krijg die deur niet open. Kan iemand mij helpen? Bel 01804-20357 (David).



MORDOR staat op CD-ROM en wordt geleverd in doos met handleiding, playguide en installation guide. **Gratis Screensaver!**



## MORDOR

*The Depths of Dejenol*

MORDOR is een dungeon adventure van het Amerikaanse softwarehuis MakeltSo, dat in grote lijnen de spelregels van de bordspellen volgt.



Diverse rassen, vele eigenschappen, magic, verborgen locaties, teleports, valkuilen, vele monsters en een keur aan wapentuig maken dit spel erg goed, maar ook zeer lastig. Ervaring is dan ook noodzakelijk.

Engelse documentatie *Zie de recensie in Software Gids nr. 33*



Systeemeisen: min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1+, SVGA, CD-ROMdrive, harddisk, Soundblaster of Sound Canvas compatible geluidskaart. **Aanbevolen: 80486DX met 8Mb.**



**Prijs CD-ROM versie: FL. 69,=**  
(Incl. BTW en verzendkosten. Rembours FL. 10,= extra)

De CD-ROM versie van MORDOR is te verkrijgen door overmaking van FL. 69,= op Postbanknummer 5036011 t.v.n. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. (Girotel: ADRES VERMELDEN!)

Voor België: Bfr. 1300,- Generale Bank te Hasselt. Rek. nr. 235-0430464-87

**Naam:** \_\_\_\_\_

**Adres:** \_\_\_\_\_

**Postcode:** \_\_\_\_\_

**Woonplaats:** \_\_\_\_\_

Ik wil de dungeon in! Stuur mij MORDOR!



- \* Ter betaling sluit ik in:
  - \* Eurocheque / girobetaalkaart.
  - \* Ik heb het bedrag overgemaakt op bovenstaand rekeningnummer.
  - \* Doorhalen wat niet van toepassing is.
- Deze bon opsturen naar bovenstaand adres of faxen: 0320-247221

### ADVERTEERDERSINDEX

ALFASOFT .....	I
BRIGHTLIGHT SOFTWARE .....	49
CD ROM-UPDATE! .....	50
COMPUTERCOLLECTIEF .....	8
D+S SOFTWARE .....	II/III
DBC SOFTWARE .....	56
DIMENSION PLUS .....	50
HOMESOFT .....	omslag 2/3/4
MULTI MEDIA MAIL .....	51
RONSTER INTERNATIONAL .....	51
S.P.A. ....	51
SEBRA TRADERS .....	49
SOFTWARE 2000 .....	IV
THE GAME PLAYER .....	49
UITGEVERIJ HERPS .....	56
ZEPPELIN .....	49

### CD-ROM VOORDEEL STUNT

- BLUE FORCE. f 21
- CITY 2000..... f 19
- DARK SEED.... f 22
- JURASSIC PARK abc.. f 22
- MANTIS..... f 22
- RETURN TO ZORK..... f 29
- REUNION..... f 21
- RINGWORLD..... f 21
- 12 ROM PACK!: VORTEX(Quantum gate 2) +T.F.X. + Reunion + Lemmings + Cyclones + Jammit + Novastorm + Dragons-Lair + Chronicles + Journeyman (Project Turbo) + Megarace f 99

- Gestort op giro 2548620.
- Betaalkaart/cheque bijgesloten.
- Stuur mij de volledige stunt-folder toe.
- Verzendkosten + f 7,50.
- Betaal aan postbode + f 15

Aankruisen a.u.b.  
Prijzen incl. b.t.w!

Stuur deze bon met uw naam en adres naar DBC SOFTWARE, Postbus 267, 2650 AG Berkel en Rodenrijs. Tel: 010-5116135.

Ik voel het Kwaad, rottende vingers om mijn keel.  
Angstaanjagend geluid, mijn adem stokt.  
Ik probeer te clappen. Tevergeefs.  
Doodsangst gijzelt mijn hart.  
Is mijn redding een ijskoud ontwaken?

# PHANTASMAGORIA™

HOPELIJK  
IS 'T ALLEEN  
MAAR EEN  
NACHTMERRIE!

7  
CD's



DELUXE LIMITED EDITION • NEDERLANDSE HANDLEIDING • PC CD-ROM



S I E R R A®



**HomeSoft** *Thuis op uw Computer*

Küppersweg 63 • 2031 EB Haarlem • Tel. 023-5311241 • Fax 023-5318488



**“HET DOEL VAN EEN OORLOG  
IS ER VOOR TE ZORGEN**

**DAT JIJ NIET STERFT VOOR JOUW LAND  
MAAR DAT DIE ANDERE HUFTER  
DAT WEL DOET VOOR HET ZIJNE”**

**GENERAAL PATTON**



**COMMAND  
&  
CONQUER**

World Wide Web <http://www.vie.co.uk/vie> • Nederlandse handleiding • PC CD-ROM



**HomeSoft**

A FUNSOFT COMPANY

**Westwood  
STUDIOS**



Command & Conquer is a trademark of Westwood Studios Inc. © 1995 Westwood Studios, Inc. All rights reserved. © 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.