

SOFTWARE

VERSCHIJNT 6X PER JAAR
JULI/AUGUSTUS 1990
FL. 7,95 / Bfr. 155

ADVENTURES, STRATEGIE-
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

GIDS

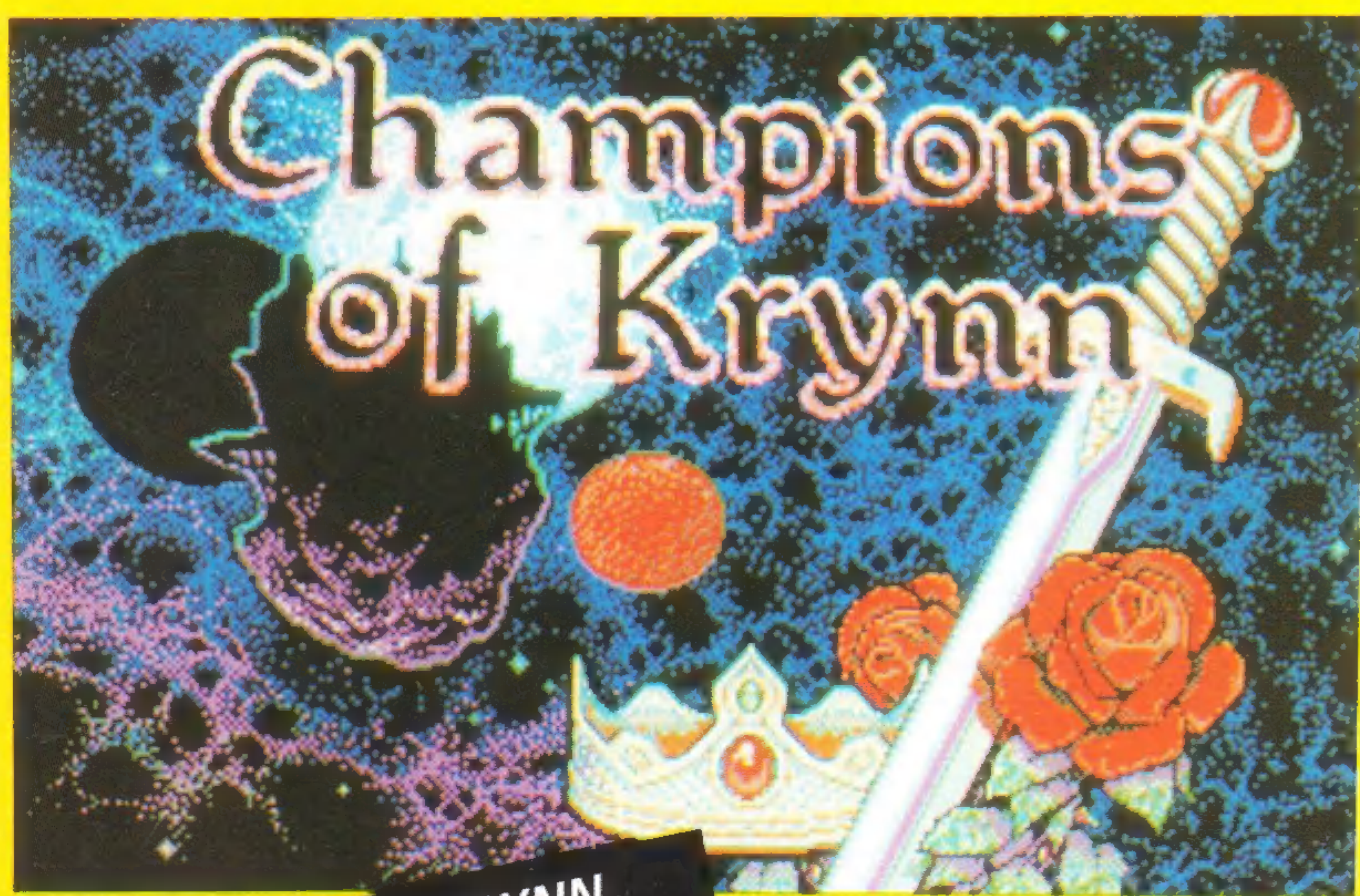
NR. 2

PC / MSX / SEGA

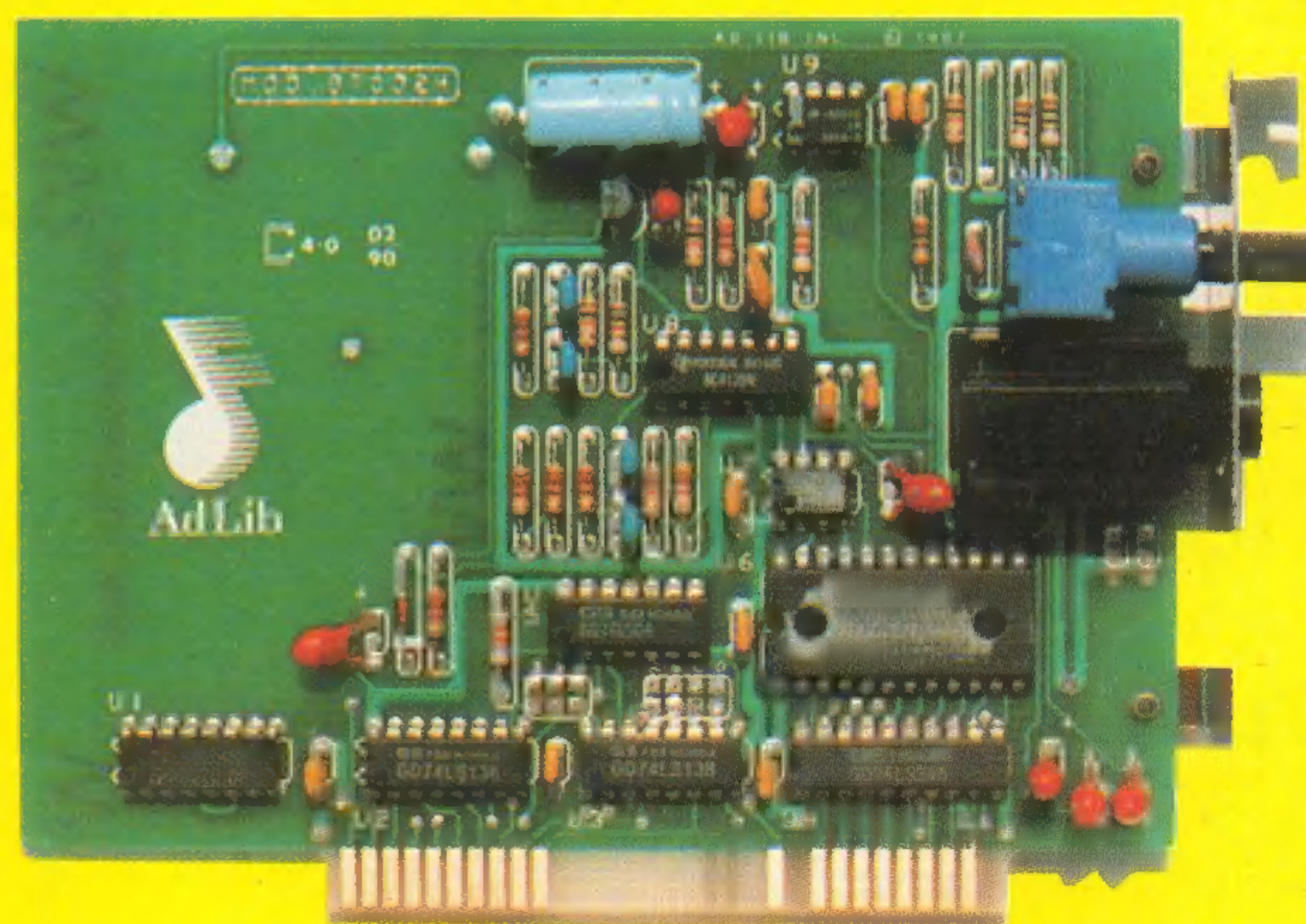


MSX: FAMICLE PARODIC, ANCIENT YS III, RANDAR II
KAARTEN + TIPS HYDLIDE II, KAART GOLVELLIUS, NYANCLE.

PC: ULTIMA VI, CHAMPIONS OF KRYNN, STARFLIGHT II
DRAKKHEN, AdLib Synthesizer Card, CONQUESTS OF CAMELOT.



CHAMPIONS OF KRYNN
ADVENTURE OF THE YEAR 1990?



AdLib music card en joystickadaptor
maken van de PC een super spelcomputer.



TIME SOFT - Software en toebehoren

Winkel: Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam, tel: 020 - 665 93 93, telefax: 020 - 668 30 90

Verzendafdeling: Basilicumweg 335, 1313 EG Almere, tel: 03240 - 31405, telefax: 03240 - 42948

UNITRON PC-MOUSE

Een supermoderne muis, die aangesloten wordt op de seriële (RS232) poort van een MS-DOS computer.

Door de nieuwe uiterst moderne en fraai gestroomlijnde vormgeving ligt de muis uitstekend in de hand.

Ook de gevoeligheid laat niets te wensen over.

De UniTron mouse werd eigenlijk ontworpen voor professioneel gebruik, wat ook blijkt uit de bijgeleverde software en drivers.

De prijs van de UniTron mouse is normaal f. 119,00, maar voor de lezers van de blad geldt tijdelijk een speciale aanbieding.

Voor lezers van de Software Gids geldt tot 29 juli 1990 een speciale aktieprijs van f. 89,00.

Bel voor bestellingen of inlichtingen naar 020-6659393 of 03240-31405.

AdLib

Music Synthesizer Card

De mooiste spelen kunnen nu ook voorzien worden van het mooiste geluid!

Veel PC-gebruikers die in het verleden met een home-computer werkten, waren hevig teleurgesteld in met name de geluidsmogelijkheden van hun PC.

Met de AdLib synthesizer kaart kun je daar verandering in aanbrengen.

Een groot aantal bestaande spelen (en bijna alle nieuwe van de grote softwarehuizen) kunnen gebruik maken van deze kaart om muziek van grote kwaliteit weer te geven.

Op de kaart kan niet alleen een koptelefoon worden aangesloten, maar ook de audio installatie of b.v. luidsprekertjes die ook voor een walkman geschikt zijn.

De kaart is zeer eenvoudig te installeren en wordt geleverd met JukeBox software om zelfstandig muziek weer te geven.

De software is bedoeld voor (minimaal) en CGA-kaart of emulator.

De AdLib Music Synthesizer Card kost (inclusief JukeBox software) f. 349,00.

De AdLib kaart is ook leverbaar met een veel uitgebreider software-pakket. Behalve synthesizer card en JukeBox software, wordt dan tevens Visual Composer software en Composition Projects meegeleverd.

Met de Visual Composer is het mogelijk om zelf te componeren (9 melodische instrumenten of 6 melodische plus 5 percussie instrumenten).

Gekozen kan worden uit maar liefst 145 instrumenten.

Ook MIDI kan ondersteund worden, als gebruik gemaakt wordt van b.v. de MPU-401 interface (wereld standaard).

Composition Projects kun je zien als stap-voor-stap gids om muziek te creëren in diverse stijlen, zoals jazz, klassiek, western, ragtime, bossa nova, blues, enz.

De software is ook apart verkrijgbaar, maar de combinatie met de synthesizer card is zo'n vijf tientjes goedkoper.

Het AdLib Music System (synthesizer kaart, JukeBox, Visual Composer, Composition Projects) kost f. 499,00.

Voor de AdLib synthesizer kaart is ook veel aanvullende software verkrijgbaar, zoals:

Visual Composer MIDI supplement

Instrument Maker (om zelf nieuwe instrumenten en klanken te maken)

Pop Tunes (om muziek te kunnen weergeven bij 'stille' programma's.

Composition Projects 2

Song Albums (In diverse verschillende stijlen, voor gebruik met JukeBox of Pop Tunes)

Music Championship (educatieve hulp voor muzikale vaardigheden)

enz.

PC joystick adapter

Deze adapter maakt het mogelijk om op de gamepoort van een PC een goede (digitale) joystick aan te sluiten, zoals die ook gebruikt worden bij MSX, Commodore, enz. Digitale stick zijn vaak beter van kwaliteit, spelen doorgaans prettiger en gaan meestal aanzienlijk langer mee!

Prijs: f. 32,95

Heb je (nog) geen joystick aansluiting op je PC, maak dan gebruik van de combinatie-aanbieding van een Game Card + Joystick Adapter.

Combinatieprijs: f. 75,00

MSX SOFTWARE

voor zakgeld prijzen

Titels die soms lange tijd niet meer leverbaar waren.

Nu weer beperkt verkrijgbaar.

Jet Fighter

Astro Blaster

Shit / Oh Shit

Missile Command

Scintipede

Frog

Star Bite

Breaker Breaker

Booty

Vortex Raider

Star Buggy

Maze Master

Time Rider / Time Curb

Burger Kill

Discovery

Boom

Penguin

Space Resque

Bouce

Op cassette: f. 9,95

Op diskette: f. 14,95

NOG MEER MSX SOFTWARE

Pac Land (tape)	19,95
Blasteroids (tape)	14,95
Space Shuttle (tape)	14,95
Chopper (tape)	19,95
Chopper (disk)	24,95
Chess Player (tape)	19,95
Pinball Blaster (tape)	19,95
Haunted House (tape)	19,95
Attacked + Wallball (disk)	24,95
Science Fiction (tape)	14,95
Games Collection (6 tapes)	79,50
Games Collection (4 disks)	89,50
Famicle Parodic	
(MSX-2 MegaRom)	129,00

MSX-2

MENU CREATOR

Gelukkig nog steeds leverbaar!

Het superhandige programma om zelf verzameldiskettes te voorzien van een keuzeschermbij met de cursor of met de muis gekozen kan worden.

diskette: 22,50

Bel voor bestellingen en inlichtingen: 03240 - 31405 of 020 - 665 93 93.

Bij verzendingen tot f. 100,00 wordt f. 5,00 portokosten in rekening gebracht.

Bij remburseментen wordt altijd f. 10,00 berekend.

SOFTWARE GIDS

MSX / PC / SEGA

Software Gids nr. 2 juli/aug. 1990
Nummer 3 verschijnt begin september 1990

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
Tel. 03200-47218 (ma. t/m vrij. tussen
12.00 en 14.00 uur).

De Software Gids verschijnt 6 keer per
jaar. Een abonnement kost Fl. 40,= per 6
nummers en is te verkrijgen door Fl. 40,=
over te maken op Postbanknummer
5036011 t.n.v. José Herps te Lelystad.

Voor België: Bfr. 750 op Bankrekening-
nummer 235-0430464-87 bij de Generale
Bank te Hasselt t.n.v. José Herps, Post-
bus 516, 8200 AM Lelystad.

Hoofdredactie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47221 (ma. t/m vrij. tussen
12.00 en 14.00 uur).

Commerciële advertenties,
incl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218 (ma. t/m vrij. tussen
12.00 en 14.00 uur).

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

Uit deze uitgave mag alleen geheel of ge-
deeltelijk worden overgenomen en/of ver-
menigvuldigd, dan na voorafgaande
schriftelijke toestemming van de uitgever.

De inhoud van de Software Gids komt
voor een gedeelte tot stand door inzending-
gen van de lezers. De aansprakelijkheid
voor auteursrechten voor ingezonden
stukken ligt bij deze inzenders.

SUBSCRIPTION PRICE ABROAD:

People living outside the BENELUX have
to pay DG. 60,= a year for 6 issues. Single
copies DG. 12,=. Payments can be made
cash by registered mail, by Int. Postal/Mo-
ney order or by Bank/Giro transfer.

ISSN 0169-9792

INHOUD

PC

CHAMONIX CHALLENGE	8
THE BARD'S TALE 1 (met tips)	9
CONQUEST OF CAMELOT	12
TOP 10 SOLID GOLD	14
POWER BOAT U.S.A.	15
BARGAMES	16
SKI OR DIE	17
DRAKKHEN	18
CLUEBOOKS	19
ULTIMA 6	20
PC SPELTIPS	22
DRAGON WARS	24
DEJA VU II	26
BALANCE OF THE PLANETS	27
CHAMPIONS OF KRYNN	28
BATTLE CHESS / SCRIPT / RASTERSCAN	32
KRUISWOORDPUZZELGENERATOR	32
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA	33
STARFLIGHT II	34
POWERDROME/SKATE OR DIE/DOS EXTRA FORTE ...	35

PC HARDWARE

UNITRON MOUSE	11
ADLIB SYNTHESIZER KAART.....	23
JOYSTICK ADAPTOR	24

SEGA

WORLD GRAND PRIX	36
GLOBAL DEFENCE	36
RAMPAGE	37
PRO WRESTLING	37
DEAD ANGLE	38
SCRAMBLE SPIRITS	38
DYNAMITE DUX	39
MY HERO	39

MSX

HELP !	41
FAMICLE PARODIC	43
MSX POKES	44
KAARTEN + TIPS HYDLIDE 2	45
MSX TIPS	47
TIPS KNIGHT TYME	50
KAART GOLVELLIUS	51
FIRE HAWK	52
ANCIENT YS 3	53
NYANCLE	54
RANDAR 2	54

DIVERSEN

MONITOREN VOOR PC EN MSX	3
MINI GIDS.....	55

VOORWOORD

De overgang van MSX-Gids naar Software Gids is tamelijk geruisloos verlopen. Slechts enkele MSX-ers hebben zeer negatief gereageerd en geven nu ons de schuld van alles wat is misgegaan op MSX gebied. Kom nou! Philips en -in mindere mate- Sony zijn de boosdoeners. Zij hebben de MSX (en hun kopers) in de steek gelaten. Vooral Philips heeft een vreemd beleid gevoerd: eerst met veel tam-tam van MSX overgaan naar het veelbelovende NEW MEDIA SYSTEMS om vervolgens de vele tienduizenden kopers in de kou te laten staan.

DISKMAGAZINE 4 WORDT TRACKS II

Net als met de MSX-Gids zaten we ook in de problemen met ons Diskmagazine. Voor deze uitgave op diskette hadden we niet voldoende materiaal en inzendingen. Dankzij P&MSX is dit nu opgelost. Hun TRACK's en ons Diskmagazine worden nu gezamenlijk uitgegeven als TRACK's Diskmagazine (zie advertentie op de achterzijde). De listings en de tips van het Diskmagazine gecombineerd met de informatie van TRACK's. Dit levert een volle diskette op met een inhoud die beide vorige uitgaven niet konden verwezenlijken. Mooier, beter, meer informatie en volop MSX-2!

Alfred Debels.



Compact Base kost FL. 29,95 inkl. BTW en verzendkosten. Bestelt u tegelijk met Compact Base het programma "Adresbestand + Kladblok" (zie adv. elders in dit blad) dan betaalt u voor beide programma's slechts FL. 39,95.

COMPACT BASE

Administratie van CD's, platen, muziekcassettes, videobanden etc.

NEDERLANDS PROGRAMMA EN NEDERLANDSE HANDLEIDING.
Invoeren gegevens met herhalen van titel en artiest.
Overzicht via scherm of printer.
Menu gestuurd.

SORTEREN OP:
CD nummer
CD titel
Track titel
Artiest
Speelduur
Datum

Compact Base werkt met IBM en MS-DOS compatible machines met min. 512K en 3.5" of 5.25" diskdrive. Het programma kan overgezet worden naar harddisk of RAMdisk.

Opslagcapaciteit:

5.25" diskette: 1700 records. Bij een gemiddelde van 8,5 nummers per CD komt dit overeen met ca. 200 CD's.

3.5" diskette: 3700 records. Bij een gemiddelde van 8,5 nummers per CD komt dit overeen met ca. 450 CD's.

Heeft u een harddisk, zet dan de 3.5" diskversie over op de harddisk, want deze versie heeft de meeste opslagcapaciteit.

**PC & Compatibles
3.5" of 5.25" disk
FL. 29,95.**

Bestelbon

3.5" Diskette. 5.25" Diskette. à FL. 29,95
 Compact Base Compact Base + adresbestand/kladblok voor FL. 39,95

Naam: _____

Adres: _____

Postcode: _____ **Woonpl.:** _____

- Ik heb het bedrag overgemaakt op Postbanknummer 5036011 t.n.v. J.Herps, Postbus 516, Lelystad.
 Girobetaalkaart / Eurocheque (vergeet niet het nummer op de achterkant) bijgesloten.
 Levering onder REMBOURS (FL. 8,= extra)

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

Vergeet niet uw keuze (3.5" of 5.25" disk) aan te geven. Het is ook mogelijk om de 3.5" versie op 5.25" disk te bestellen om zodoende de meeste opslagcapaciteit te verkrijgen. Dit dient DUIDELIJK apart te worden vermeld.

Voor België: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

MONITOREN VOOR PC en MSX.

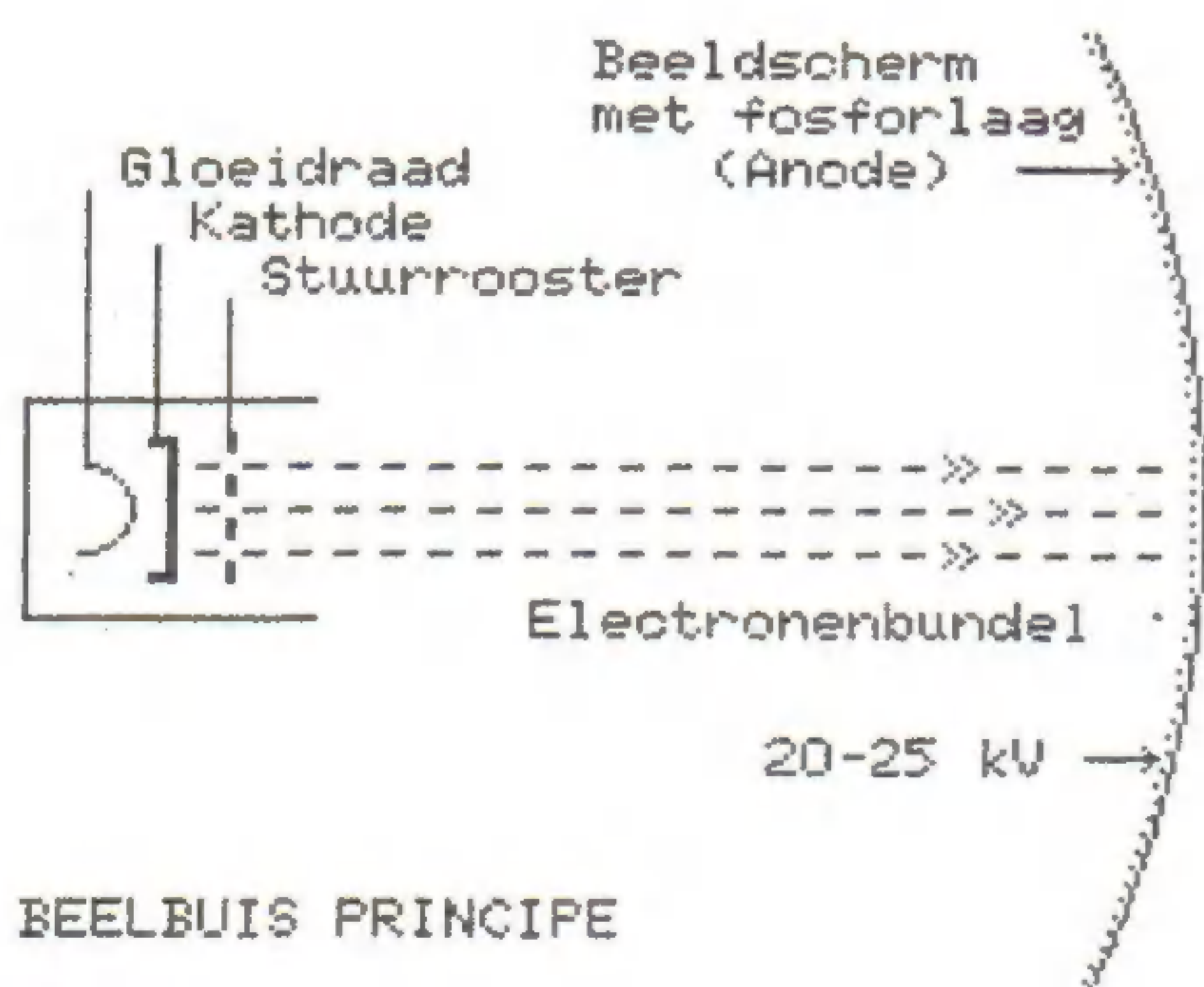
PRINCIPE VAN DE BEELDBUIS, RESOLUTIE, VIDEOKAARTEN.

INLEIDING.

Als we zo de folders bezien van TV- en monitor fabrikanten, dan komen we vele kreten tegen, zoals: In-line, Pro-line, CGA, EGA, VGA, MCGA, RGB/I-TTL, RGB-lin, CVBS, SCART, oplossend vermogen, resolutie enz.

Ik kan me goed voorstellen dat menig computergebruiker moeite heeft met al die technische specificaties en bij een eventuele aanschaf en/of aansluiting van een monitor (of KTV) volledig af moet gaan op het advies van de verkoper. Wat meer voorkennis op dit gebied kan bij aanschaf van een monitor teleurstelling voorkomen en mogelijk ook geld besparen. In dit artikel wil ik daarom met U nu eens een kijkje nemen "achter" het beeldscherm.

PRINCIPE VAN DE MONOCHROME BEELDBUIS.



BEELDBUIS PRINCIPE

FIG. 1

In fig.1 is het werkingsprincipe van de monochrome (enkelkleurige-) beeldbuis gegeven aan de hand van de meest elementaire onderdelen. Deze onderdelen bevinden zich dan binnen in de z.g. hals van de vacuüm getrokken glazen beeldbuis.

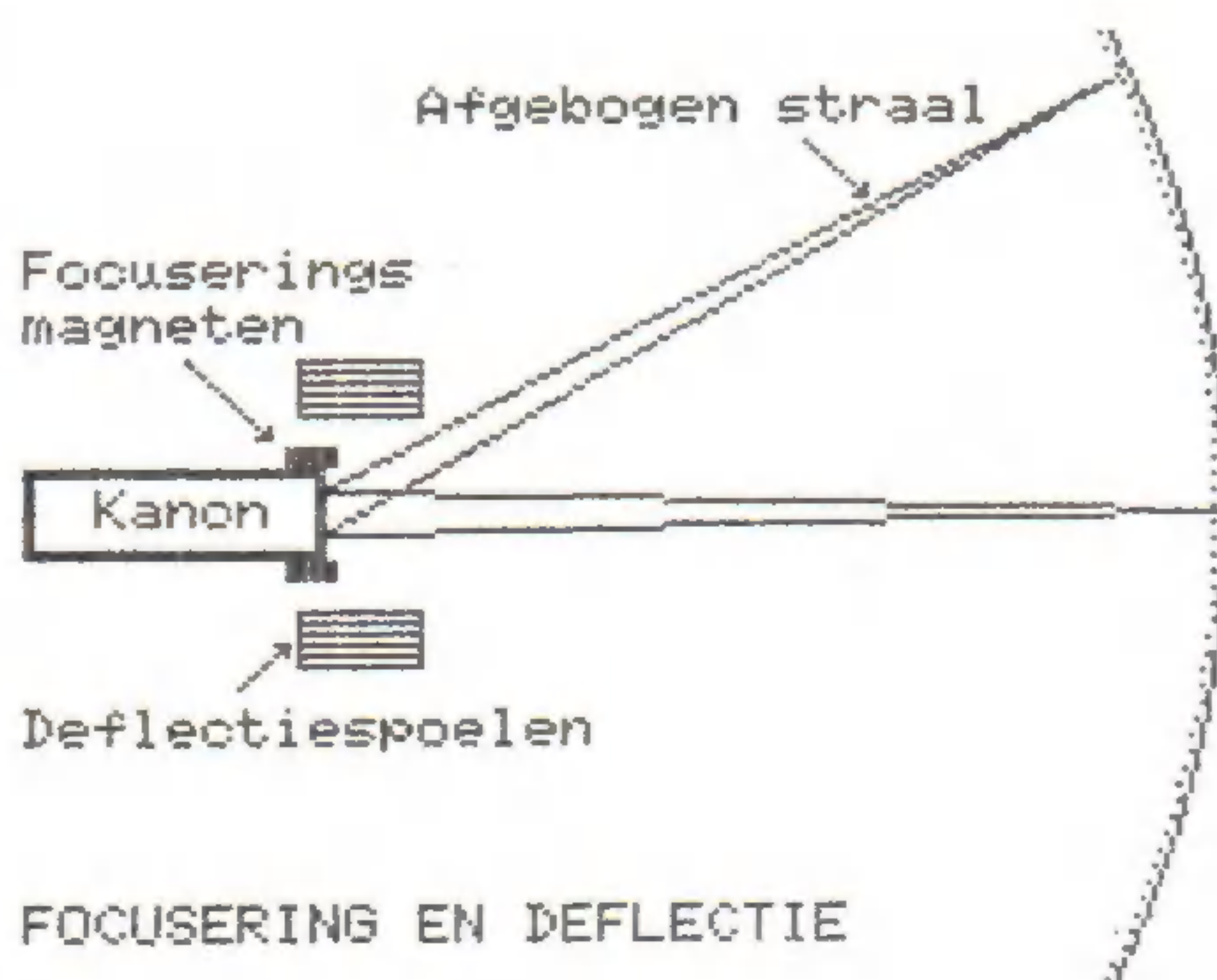
Wanneer de kathode d.m.v. de ingebouwde gloeidraad verhit wordt dan ontstaat er een elektronen-emissie d.w.z. er treden negatief geladen deeltjes uit het verhitte materiaal van de kathode. Als we nu op de anode (beeldscherm) een positieve spanning zetten t.o.v. de kathode, dan zullen deze negatieve deeltjes door de positieve lading op de anode worden aangetrokken en ontstaat er continue electronenstroom naar de anode. Gezien de grote

afstand waarover en de hoge snelheid waarmee de electronen moeten worden verplaatst is er een anodespanning nodig van 15-25 kV.

Doordat de binnenzijde van het beeldscherm is voorzien van een fluoriserende laag zal deze daar gaan oplichten, alwaar de electronen tegen het scherm botsen. De helderheid waarmee het scherm oplicht hangt af van de sterkte van de electronenstroom.

INTENSITEIT.

Om deze helderheid te kunnen variëren moeten we de electronenstroom dus kunnen regelen. We doen dat nu met het stuurrooster. Als we op dit rooster namelijk een -negatieve- spanning zetten t.o.v. de kathode, dan zullen de electronen hierdoor worden afgestoten. Een gevolg hiervan is dan dat een gedeelte wordt "teruggestuurd" naar de kathode en een ander gedeelte toch nog kans ziet om door de mazen van het rooster te glippen om alsnog op de anode te belanden. Door nu de negatieve roosterspanning te variëren (ongeveer -50 tot -150 volt) kunnen we de electronenstroom en daarmee de INTENSITEIT variabel maken. Bij een voldoende hoge spanning kunnen we de straal zelfs geheel "afknippen" (BLANKING). We kunnen ook omgekeerd te werk gaan en de kathode in positieve zin variëren t.o.v. het rooster. In de praktijk is het dan ook zo dat het intens-signaal aan de kathode wordt toegevoerd en dat het rooster wordt benut voor de blanking tijdens de terugslag van de straal, maar daarover later.



FOCUSERING EN DEFLECTIE

FIG. 2

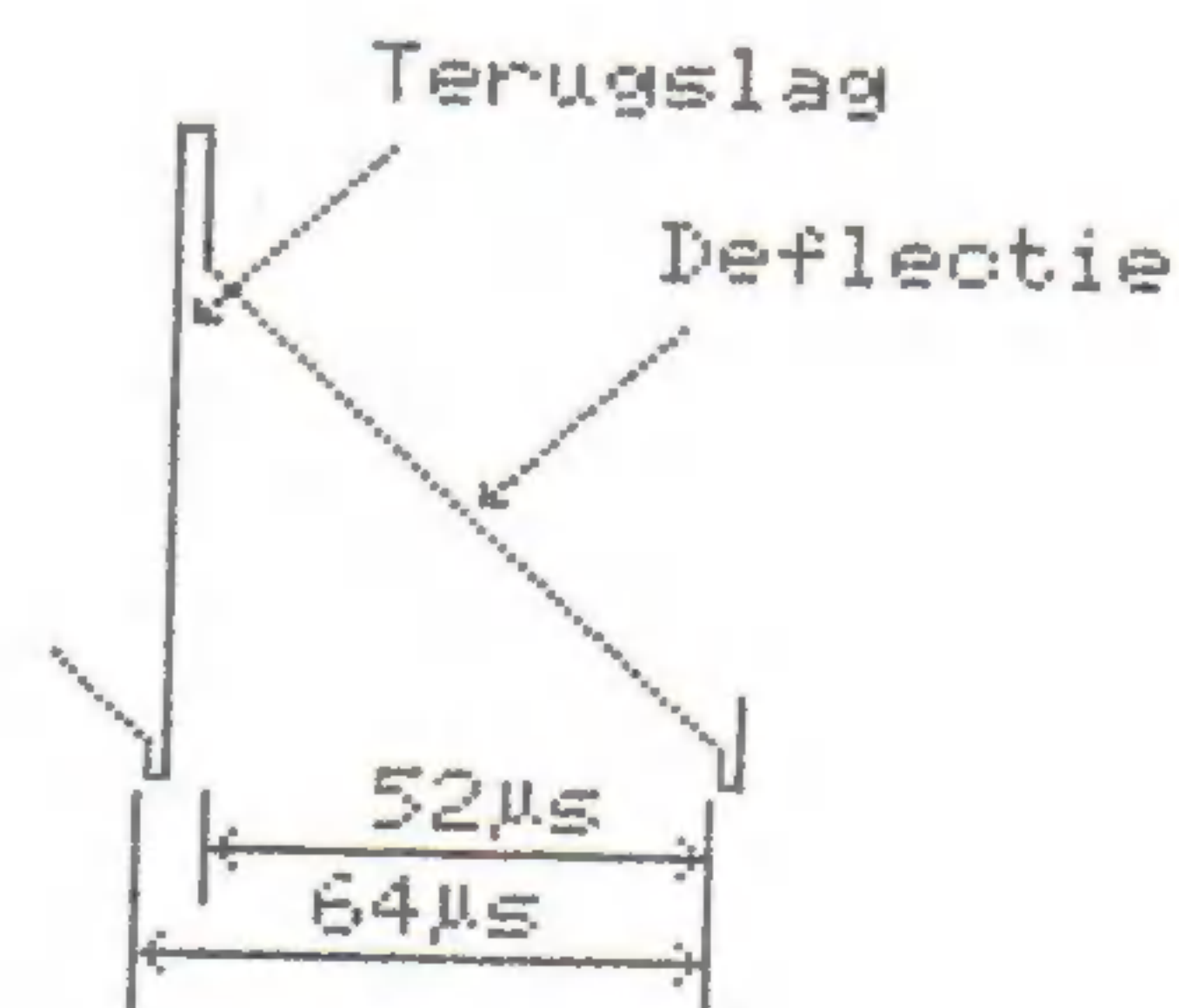
FOCUSERING.

Het samenstel van gloeidraad, kathode en rooster wordt in vakkringen "kanon" genoemd. In feite is deze naam niet juist want de electronen worden niet "afgeschoten" doch alleen maar geëmitteerd. Dat ze desondanks het kanon met grote snelheid verlaten is uitsluitend een gevolg van de aantrekkingskracht van de anode. In Fig.2 is het principe nogmaals gegeven, doch nu met het kanon. Op dit kanon zijn nu magnetjes aangebracht, welks magneetveld er voor zorgt dat de straal zodanig wordt gefocuseerd dat een kleine scherpe punt op de beeldbuis ontstaat.

LIJN- en BEELD-FREQUENTIE (TV norm).

Om een beeld op de buis te kunnen schrijven is het nodig dat de electronenstraal "beeldlijnen" op het scherm tekent. Voor de MSX moet dat gebeuren bij een lijnfrequentie van 15625 Hz en een beeldfrequentie van 50 Hz. Men heeft bewust voor deze frequenties gekozen omdat ze gelijk zijn aan die bij de TV, zodat het hierbij (in tegenstelling tot bij een PC) mogelijk is om een gewone TV als monitor te gebruiken.

Uitgaande van vorengenoemde frequenties komt het er dus op neer dat er per beeld $15625/50 = 312,5$ beeldlijnen moeten worden geschreven. De totale tijdsduur van zo'n beeldlijn is 64 microseconde, waarvan er 52 worden benut voor de lijn zelf en de rest voor de terugslag. Zie ook de lijn deflectie puls in fig.4.



LINE DEFLECTIE PULS

FIG. 4

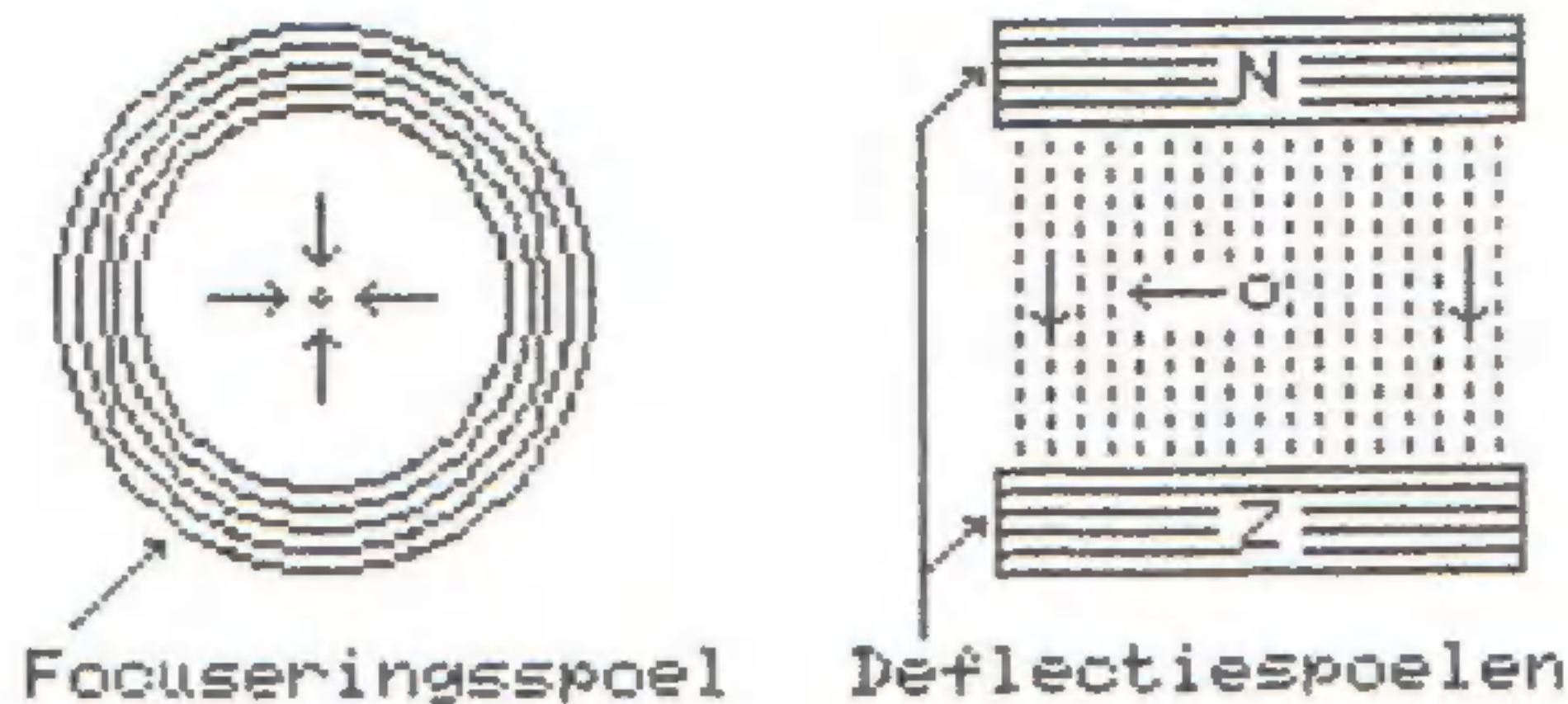
Zo worden ook voor een heel beeld slechts 285 van de 312,5 beeldlijnen werkelijk benut om het scherm van boven tot onder vol te schrijven en daarvan weer slechts 192 voor het eigenlijke beeld van de MSX (212 bij screen 5-8 van de MSX2).

Als we goed tellen dan zien we dus dat er 93 (73) lijnen teloor gaan aan de boven- en onderrand van het beeld. Bij de bolle beeldbuis met z'n ronde hoeken zijn deze gebieden trouwens ook moeilijk te benutten. Momenteel hebben de monitoren wel een vlak scherm met rechte hoeken (waarover later meer), zodat het nu wel zou kunnen. Misschien bij een volgende versie van de MSX.

De 27.5 beeldlijnen, zijnde het verschil tussen 312.5 en de 285 reële beeldlijnen gaan voornamelijk teloor aan de verticale terugslag. Bij de TV worden hiervan trouwens nog wel enige lijnen benut voor de overbrenging van de teletekst. Tijdens elke terugslag wordt de straal d.m.v. een puls op het rooster onderdrukt. Dat is dan gedurende 12 microseconde. Bij elke horizontale terugslag en ongeveer 1.7 msec. bij de verticale terugslag van rechtsonder naar linksboven.

Misschien vraagt U zich nu wel af, hoe we aan die 312.5 beeldlijnen komen, immers bij de TV zijn het er toch 625! Nou, dat zit zo: bij de TV worden per beeld om beurten de oneven lijnen en de even lijnen getekend zodat we per beeld slechts 312.5 lijnen doch per 2 beelden 625 lijnen krijgen. Bij de TV wordt het gehele beeld dus 25 maal per sec. ververst tegen 50 maal bij de MSX alwaar telkens alleen de oneven lijnen worden geschreven. Als we met een loupe naar het (monochrome) beeld kijken dan kunnen we duidelijk waarnemen dat de lijnen om en om worden geschreven. Bij voldoende intensiteit en "kijkafstand" valt dat echter weinig op doordat de lijnen dan als het ware in elkaar overvloeien.

Bij de MSX2 is het trouwens wel mogelijk om met "interliniëring" te werken (zie screen instructie). Doch daar we hierbij hetzelfde beeld beurtelings een lijndikte hoger of lager schrijven geeft dat als re-



FOCUSERING DEFLECTIE

FIG. 3

sultaat een snel op en neer trillend beeld dat niet prettig aandoet.

Bij de PC's wordt het allemaal wat ingewikkelder. Hierbij is nog geen video-standaard ingevoerd zoals bij de MSX, met als gevolg dat er hierbij een grote verscheidenheid bestaat aan lijn- en beeldfrequenties. Bij een PC kan dan ook nimmer een TV worden gebruikt als monitor.

DEFLECTIE.

Om de electronenstraal een lijn te laten beschrijven zijn aan de buitenkant van de beeldbuis deflectiespoelen aangebracht. Door het magneetveld d.m.v. van een zaagtandspanning op de spoelen telkens van richting en sterkte te laten variëren kan de straal heen en weer worden bewogen (horizontale of oost-west deflectie). Een tweede spoelenstel zorgt dan weer voor de verticale- of noord-zuid deflectie.

Hoe dat werkt zien we rechts in fig.3 aangegeven. De electronenstraal kunnen we beschouwen als stroomvoerende geleider in een magnetisch veld. Afhankelijk van de richting van magneetveld en stroom door de geleider zal deze laatste zich haaks op het magneetveld bewegen.

In fig.2 zien we nu zo'n naar de rand van het scherm afgebogen electronenstraal opgetekend. Doordat het beeldscherm hier een zekere bolling vertoont zal de

straal ook aan de rand voldoende in focus blijven (afstand tussen kanon en beeldscherm blijft nagenoeg konstant als functie van plaats).

In werkelijkheid komt er heel wat kijken om een zuiver homogeen beeld te krijgen zonder vervormingen aan de randen. Er is daartoe een goed "samenspel" nodig tussen stuursignalen, spoelvormen en -plaatsen, terwijl hier en daar geplaatste correctiemagneten uiteindelijk de laatste bobels moeten wegnemen.

SYNCHRONISATIE.

De monitor (en ook de TV) hebben reeds een ingebouwde oscillator welke bij afwezigheid van een ingangssignaal in z'n "vrijloop" staat en er voor zorgt dat de beeldlijnen keurig worden geschreven.

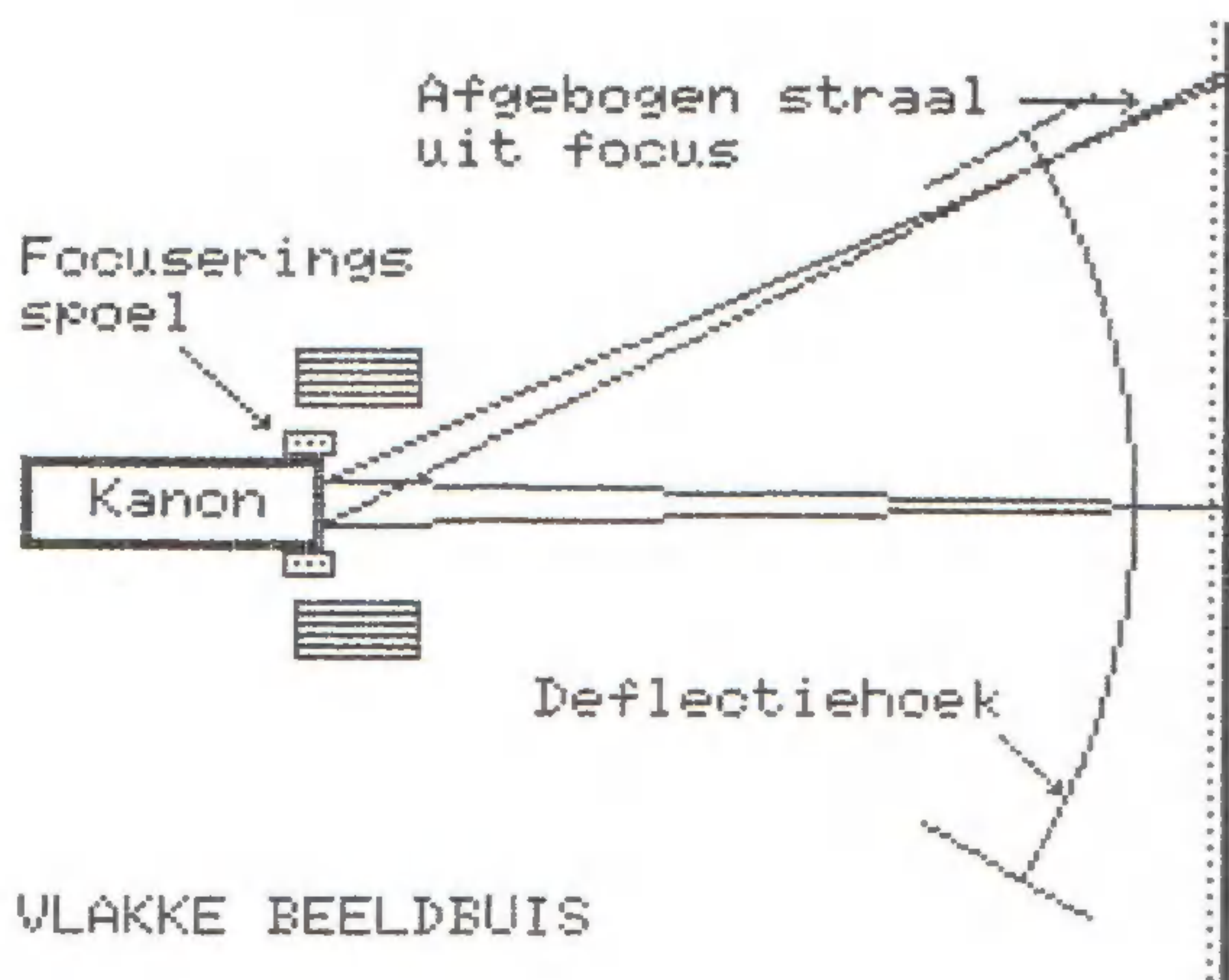
Gaan we nu ons computersignaal, met ook weer z'n eigen oscillator, op die monitor aansluiten dan is het onvoorstelbaar dat de lijn- en beeld-frequentie van beide apparaten exact aan elkaar gelijk zijn en dat daarbij bovendien ook de timing overeenkomt.

Daarom worden vanaf de computer ook nog de synchronisatiesignalen meegestuurd die er voor zorgen dat de monitor-oscillator juist dat kleine zetje krijgt om precies in de pas te gaan lopen met het computersignaal.

VLAKKE BEELDBUIS.

Tegenwoordig is de "bolle" beeldbuis vrijwel geheel verdrongen door de vlakke beeldbuis. Deze geeft een duidelijker beeld, ook wanneer men niet recht voor de buis zit. Bovendien zijn de hoeken nu recht zodat door de computer het gehele scherm volledig kan worden benut. Zo'n buis wordt dan een FSQ-buis (Flat-square) genoemd.

In fig.5 is het principe opgetekend van zo'n vlakke buis. We zien daarbij dat nu de straal aan de rand uit focus raakt omdat daar de afstand tussen kanon en beeldscherm groter is dan in het midden. Om



VLAKKE BEELDBUIS

FIG. 5

dit bezwaar te ondervangen wordt hier nu gebruik gemaakt van een "dynamische focusering" door middel van een focuseringspoel (zie ook fig.3). De stroom door deze spoel wordt afgeleid van het deflectionssignaal.

DEFELECTIEHOEK.

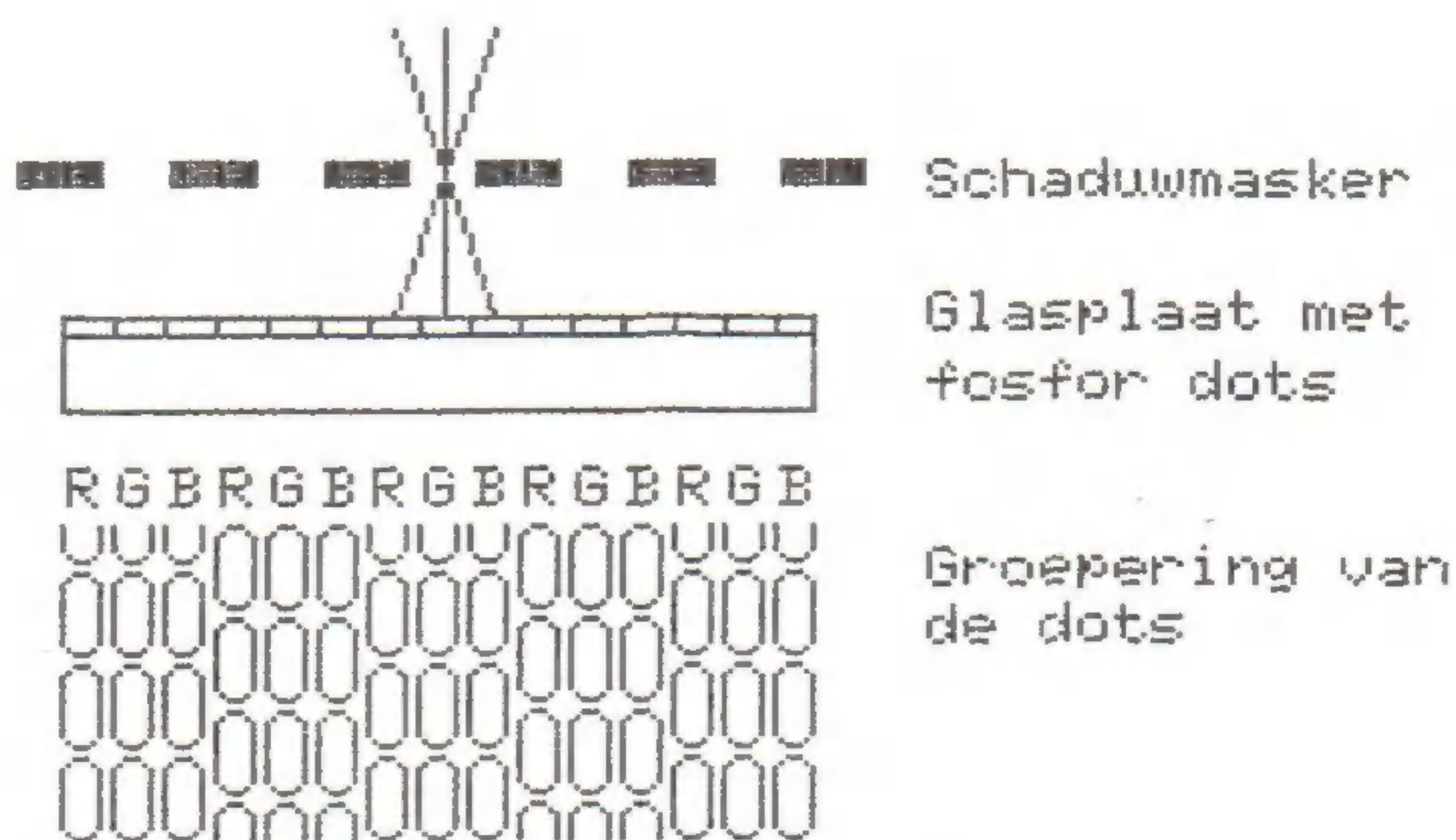
Met het aantal graden dat voor een beeldbuis wordt gespecificeerd wordt bedoeld de max. deflectiehoek van de electronenstraal tussen begin en einde van een beeldlijn. (zie ook fig.5)

Aankankelijk werden de TV's voorzien van een 70 graden beeldbuis. Daar de schermen echter steeds groter werden en daarnaast werd gestreefd naar een minder diepe kast, werd de 90 graden beeldbuis geïntroduceerd en later weer de 110 graden. Door de grotere hoek kon de buis korter worden. Over alle andere bijkomende problemen die daarbij overwonnen moesten worden zullen we het nu maar niet hebben. Maar U zult wel begrijpen dat naarmate de hoek groter wordt het ook steeds moeilijker wordt om een homogeen beeld te schrijven over het hele scherm. Bij monitoren wordt daarom gebruik gemaakt van een 90-graden beeldbuis, zijnde een aanvaardbaar compromis tussen beeldkwaliteit en kastdiepte.

DE KLEURENMONITOR.

Bij de kleurenmonitor is de binnenzijde van het scherm voorzien van een groot aantal zeer kleine fosfordotjes met de kleuren rood, groen en blauw, welke op een bepaalde manier zijn gegroepeerd. Eén set van 3 RGB-dots noemen we een **BEELDPUNT** of ook wel **DIXEL** (display element).

Voor elke kleur is er nu een apart kanon in de hals van de beeldbuis aangebracht. Hierbij kunnen we dan twee systemen onderscheiden, namelijk de "IN-LINE" buis, waarbij de drie kanonnen naast elkaar zijn opgesteld en de "DELTA"-buis, waarbij



PRINCIPE 'IN LINE' KLEUREN BEELDBUIS

FIG. 7

de kanonnen in driehoeksvorm zijn opgesteld.

DE "IN-LINE" BUIS (Zie fig.6).

Om te zorgen dat de straal van elk kanon alleen z'n eigen fosfordotje aanstraalt is er achter het beeldscherm een **SCHADUWMASKER** opgesteld. Dit masker bevat een zeer groot aantal gaatjes, één achter elke dixel.

Wanneer nu drie stralen op zo'n gaatje staan gefocuseerd, dan zal elke straal z'n eigen kleurdot doen oplichten. In fig.7 bovenaan ziet U hoe de stralen door het masker komen en de drie dots raken. Daaronder is aangegeven hoe de dixels onderling zijn gegroepeerd.

Als U een wit vlak op de monitor zet dan kunt U met een loupe duidelijk de dots zien. Ook ziet U dan geen wit vlak doch alleen dots met de 3 basiskleuren rood, groen en blauw. Deze buizen worden vrijwel algemeen toegepast bij de KTV.

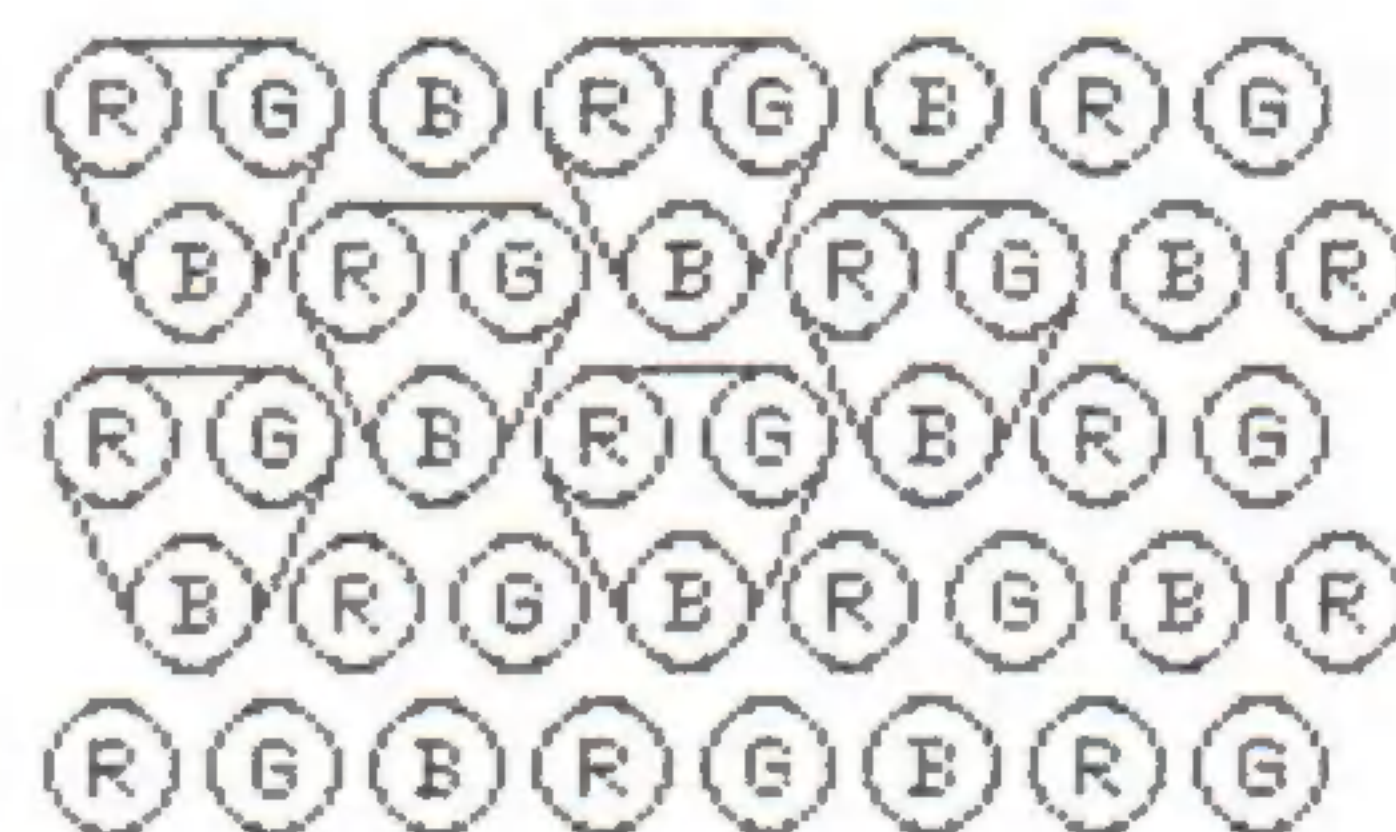
DE "DELTA" BUIS (Zie fig.8).

Bij de DELTA-buis zijn de kleurendots rond en in driehoeksvorm opgesteld. Hierdoor is het mogelijk om per eenheid

van oppervlakte een groter aantal dixels aan te brengen, hetgeen dan weer leidt tot een grotere resolutie (aantal dixels in horizontale en verticale richting).

RESOLUTIE.

De resolutie of oplossend vermogen (zeg maar beeldkwaliteit) wordt bepaald door

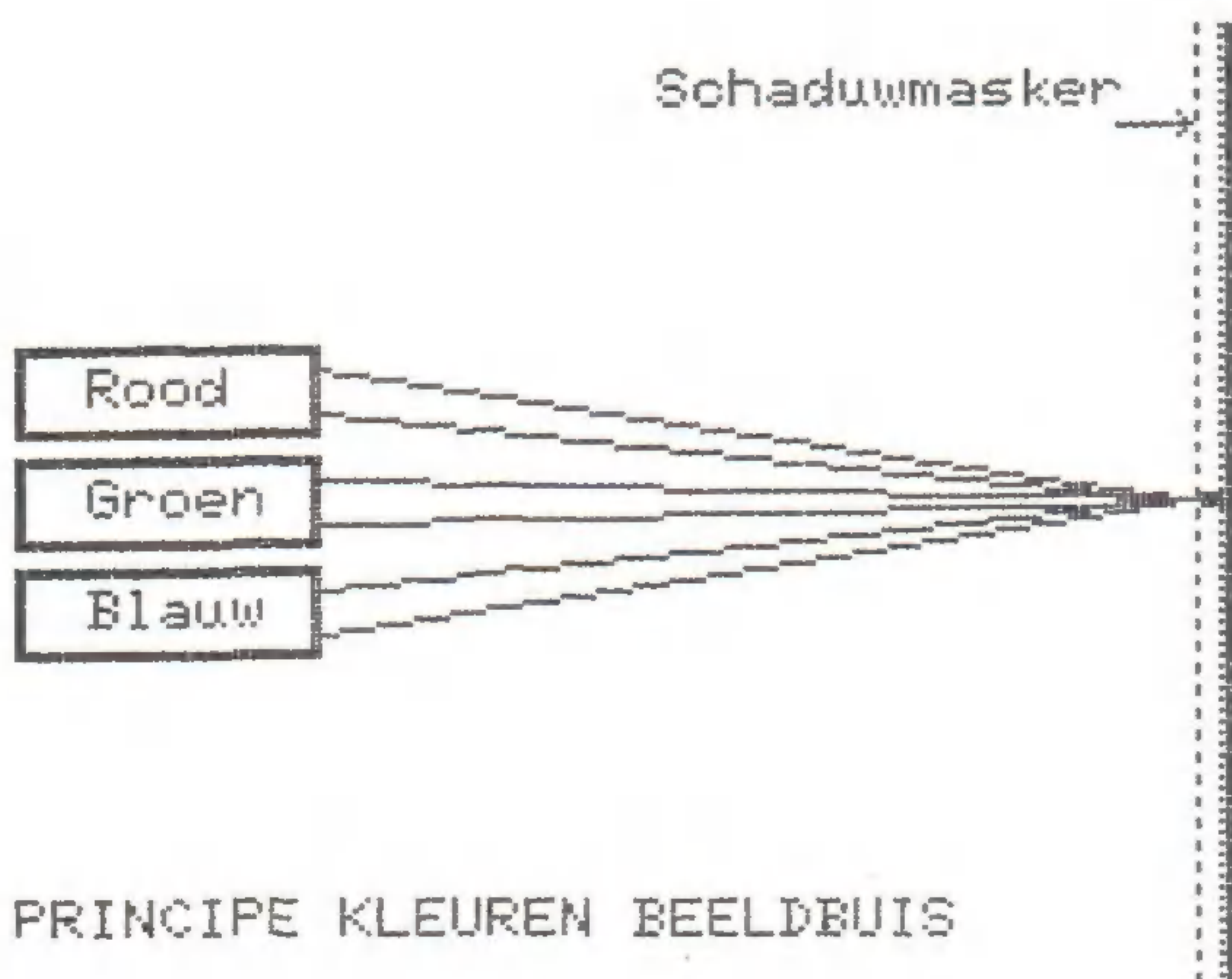


Positionering van de fosfordots in de DELTA beeldbuis

FIG. 8

het aantal beeldpunten in horizontale en in verticale richting en komt dus ook overeen met het aantal gaatjes in het masker. De afstand tussen twee gaatjes wordt **PITCH** genoemd. Zo heeft b.v. de professionele (Pro-line) Philips kleurenmonitor type 3 CM 9809 met een schermdiameter van 34 cm een resolutie van 850 x 480 beeldpunten bij een pitch van 0.29 mm. Dat zijn dus 11 gaatjes op één vierkante mm en in totaal $850 \times 480 = 408000$ gaatjes! Je zult die gaatjes maar moeten boren en dan nog zorgen dat er zoveel materiaal overblijft opdat de plaat nog voldoende stevig blijft. En wat te denken van al minuscule dots welke zeer nauwkeurig gepositioneerd moeten worden t.o.v. dat masker en dat ook nog moeten blijven wanneer de temperatuur toeneemt. Geen wonder dat een goede kleurenmonitor zo duur is. Deze monitor is trouwens alleen geschikt voor een PC.

Voor de MSX kunnen we volstaan met een resolutie van 640 x 285 beeldpunten.



PRINCIPE KLEUREN BEELDBUIS

FIG. 6

We hebben dan een monitor met "midelhoog oplossend vermogen" en met een prijs welke beduidend lager ligt dan die van vorengenoemde monitor.

Over het algemeen kunnen we stellen dat het aantal dixels in horizontale en verticale richting minstens even groot moet zijn als het aantal pixels in de gebruikte schermmode. Voor professionele monitoren is het aantal dixels ongeveer 2 maal zo hoog als het aantal pixels. Een nog hogere verhouding zou het beeld nog scherper maken, doch dat is technisch niet uitvoerbaar. We kunnen de resolutie ook zelf bepalen door op het scherm een wit vierkant te tekenen van 10x10 pixels en dan met een loupe het aantal dixels horizontaal en vertikaal te tellen.

Indien we onze computer alleen voor tekstverwerking gebruiken dan gaat er niets boven een monochrome monitor; immers hierbij hebben we geen problemen met het aantal beeldpunten en ook de prijs is weer aanzienlijk gunstiger.

DE LCD MONITOR.

Momenteel zijn er ook al LCD (Liquid Crystal Display) monitoren in de handel zoals b.v. de Philips LCD 150. Belangrijke voordelen hiervan t.o.v. de beeldbuis zijn:

- Werkelijk plat.
- Scherm met rechte hoeken.
- Zeer geringe diepte van de monitor.
- Rustig flikkervrij beeld.
- Minimaal stroomverbruik.

Voorlopig zijn deze monitoren alleen in monochroom versie te verkrijgen. Kleuren schermen zijn alleen nog maar in klein formaat (mini T.V.) gefabriceerd. De wat grotere schermen laten nog even op zich wachten. Daar de prijs van deze schermen nogal hoog is t.o.v. de beeldbuis zal de laatste nog niet zo gauw door het LCD scherm worden verdrongen.

DE VIDEOKAART.

Om alle gegevens in de VRAM (bits) om te zetten in signalen naar de monitor is de computer van een speciale print (kaart) voorzien welke de in de VRAM opgeslagen informatie omzet in een voor de monitor "begrijpelijk" signaal. Voor deze omzetting worden bij de PC's diverse normen gehanteerd, maar daarover straks meer. We zullen eerst maar eens bij de MSX gaan kijken want daar hebben we slechts met één standaard (TV-) norm te maken. De kaart hiervoor is ingebouwd en heeft analoge uitgangssignalen.

DE KLEUREN-TV ALS MONITOR VOOR DE MSX.

Veel KTV's zijn tegenwoordig ook uitgerust met een RGB- (SCART-) plug voor audio/video aansluiting. Hierop kan ook een homecomputer, zoals o.a. de MSX, worden aangesloten.

Zelf gebruik ik een draagbare KTV met 34 cm beeldscherm diameter met zo'n aansluitmogelijkheid. De resolutie hiervan is ongeveer 480 x 350 beeldpunten. In horizontale richting is dat dan wat aan de krappe kant voor de schermen met 512 pixels horizontaal (screen 0 met 80 karakters en screen 7). Voor de schermen met 256 pixels horizontaal is de resolutie echter weer ruim voldoende.

Het is dus niet zo'n heel goede monitor maar hij is wel tevens als KTV te gebruiken op de camping en dat kunnen we van een goede monitor niet zeggen.

Met enkel en alleen een coax-kabeltje op de antenne-ingang is trouwens elke KTV te gebruiken als monitor voor de MSX. De kleurscheiding (contrast) is dan echter beduidend minder dan bij een RGB-aansluiting. Anderzijds is door dat mindere contrast de leesbaarheid van de 80-karakters tekst vaak weer beter dan met de SCART-aansluiting doordat nu de beeldpunten wat meer uitvloeien.

AANSLUITEN VAN DE MSX OP EEN KTV.

1) De CHINCH-plug (MSX1/2).

Vanuit deze plug kunnen we de MSX direct d.m.v. een coax-kabeltje aansluiten op de antenne-ingang van de KTV.

In dit geval verliezen we echter wel veel aan contrast en helderheid van de kleuren omdat eerst in de computer alle signalen (audio, rood, groen, blauw, sync.) moeten worden samengevoegd, om daarna weer in de KTV te worden ontrafeld.

2) De 8-polige 270 graden DIN-plug (MSX1/2).

Vanuit deze plug kunnen we met een speciale 3-aderige kabel de computer aansluiten op de z.g. CVBS-plug op de KTV, zo die tenminste aanwezig is. CVBS staat voor: Colour Video Blanking Synchronisatie.

Hierbij worden audio- en videosignalen gescheiden van elkaar rechtstreeks naar de betreffende units in de KTV gestuurd. De beeldkwaliteit is daardoor aanzienlijk beter.

3) De 21-polige SCART-plug (MSX 2)

Vanuit deze plug kunnen we alle audio- en videosignalen gescheiden naar de KTV sturen, dus nu ook de rood-, groen- en blauw-intensiteit, alsmede het sync-signaal apart naar de RGB-plug (SCART) op de KTV. Op deze manier krijgen we een

optimale scheiding en helderheid van de kleuren.

Een CGA-KLEURENMONITOR sluiten we bij voorkeur aan volgens methode 3, mits de computer dan natuurlijk wel over een RGB-uitgang beschikt. Hebben we alleen maar een CVBS-uitgang op de computer dan moeten we bij de aanschaf van een monitor er dus wel op letten dat deze ook is voorzien van een CVBS-ingang. Er zijn trouwens universele CGA-monitoren welke volgens alle drie genoemde methodes zijn aan te sluiten.

ANALOGE OF DIGITALE UITGANGSSIGNALLEN.

Bij de MSX is het uitgangssignaal naar de monitor analoog, dit in tegenstelling tot de PC's, welke veelal met digitale signalen werken.

Met een ANALOOG signaal kunnen we via één draad de intensiteit in principe TRAPLOOS regelen tussen 0 en max. door eenvoudig de spanning op die draad te variëren.

Met een DIGITAAL signaal daarentegen zijn er maar twee mogelijkheden, namelijk UIT (0) of AAN (1).

Kaarten met een analoge uitgang (zoals bij de MSX) zijn op de uitgang van z.g. DA converters voorzien welke het digitale signaal direct omzetten in een analoge spanning. Heeft zo'n DAC b.v. een 3-bits ingang (bit 0, 1 en 2) dan kan hiermede de uitgangsspanning worden geregeld tussen 0 en 7 maal microVolt, waarin "micro" dan de spanningsstap is. Met zulke DAC's in de RGB-uitgang is het dus mogelijk om van elke kleur afzonderlijk de intensiteit in 8 stappen te regelen.

Bij de PC's was aanvankelijk alleen maar behoefte aan een "zwart/wit" beeld en kon men dus volstaan met het in/uit schakelen van het VIDEO-signaal, dus gewoon met een digitaal signaal. Om toch ook nog de mogelijkheid te hebben om sommige teksten wat extra te laten oplichten werd nog een INTENS-signaal toegevoegd. In combinatie met het video-signaal biedt dat dan de mogelijkheid van donker, normaal oplichtende of fel oplichtende karakters.

Bij de wat slimmere kaarten werd later gewerkt met een intenssignaal dat tijdens de weergave van een pixel zeer snel in- en uitschakelt. Wanneer de in-tijd gelijk is aan de uit-tijd dan is de energie van de electronenstraal 50% en de oplichting van het scherm navenant. Wordt de uit-tijd groter dan wordt ook de oplichting minder. Op deze wijze is het mogelijk om een monochroom beeld te vormen met 16 grijstinten.

Nc.	VIDEOKAART A=Analoog D=Digitaal		Lijnfreq. (Hz)	Beeldfreq. (Hz)	AANT. DRADEN							PIXELS:		KLEUREN:		
					H.sync.	V.sync.	Video.	Rood.	Groen.	Groen.	Intens.	Hor	Ver			
1	D	MDA	18432	50	1	1	1				1	720	350	16 Grijs tinten.		
2	D	Hercules										720	350	Idem.		
3	D	CGA	15625	60	1	1		1	1	1	1	320	200	4	uit 16	
4	D	Plantr.										640	200	2	uit 16	
5	D	UGS(ATI)										640	200	4	uit 16	
												640	200	16	uit 16	
6	D	EGA	21850	60	1	1		2	2	2		640	350	16 uit 64		
7	A	VGA	31480	60	1	1		1	1	1		320	200	256	uit 262144	
				70									640	480	16	uit 262144
													720	480		Tekst mode
8	A	MCGA	15625	60	1	1		1	1	1		320	200	256 uit 262144		

Bij de weergave van meerdere kleuren kunnen we deze norm weer niet gebruiken omdat met het intens-sigitaal alle 3 basiskleuren dan tegelijkertijd worden beïnvloed, zodat kleurmenging in dit geval niet goed mogelijk is. Een andere toegepaste norm is die, waarbij er voor elke kleur (R,G en B) 2 draden naar de monitor gaan (bit 0 en 1). Hierbij zijn dan in principe per kleur 4 helderheden mogelijk, alleen heeft deze norm, zoals trouwens ook de meeste andere, weer het nadeel dat ook de monitor hierop moet zijn aangepast.

Uiteindelijk is IBM weer met een nieuwe norm gekomen, te weten kaarten met een ANALOGE uitgang. Dus weer terug naar de norm zoals we die al zo lang kennen bij de MSX, zij het dan met andere lijnen beeldfrequenties en de mogelijkheid om 256 kleuren weer te geven. Ook hiervoor is dan wel weer een aangepaste monitor nodig! Trouwens de MSX2 kan ook 256 kleuren weergeven en dat nog wel op een gewone KTV.

Gezien de nog steeds snel voortgaande ontwikkelingen in de computertechniek alsmede het aantal fabrikanten is het niet te verwachten dat we voor de PC's snel tot een standaardnorm zullen komen.

VIDEOKAARTEN VOOR PC's.

In bijgaande tabel is een overzicht gegeven van de meeste normen welke zoal worden gebruikt voor de omzetting van de VRAM-bitjes naar het zichtbare beeld op de monitor. Onder de kolommen H.sinc t/m Intens is het aantal draden aangegeven dat nodig is voor de signaalover-

brenging van kaart naar monitor, massa draden buiten beschouwing gelaten.

1) MDA (Monochrome Display Adapter).

Deze kaart is alleen geschikt voor monochrome weergave, zij het dan dat hierbij de mogelijkheid bestaat van 16 grijs-tinten.

2) Hercules.

De Herculeskaart is een verbetering van de MDA kaart. Bij die kaart was het namelijk niet mogelijk om grafische symbolen (9x14 pixels) weer te geven. De Hercules kaart biedt deze mogelijkheid wel.

3) CGA (Color Graphic Adapter).

Deze kaart is bedoeld voor kleurenweergave. De praktische mogelijkheden zijn echter erg beperkt en afhankelijk van de schermmode.

4) Plantronics.

Deze kaart is een verbeterde versie van de vorengenoemde CGA kaart (4 kleuren in de hoogste schermmode).

5) Universele Graphic Solutionkaart van ATI.

Deze kaart van de Canadese firma ATI wordt o.a. in de NMS 9100 serie van Philips toegepast en kan zowel een monochrome- als een kleurenmonitor besturen en is compatibel met CGA, Hercules, Plantronics en MDA. Bovendien kunnen hiermee in de schermmode met 640 x 200 pixels 16 kleuren worden weergegeven.

6) EGA (Enhanced Graphic Adapter).

Met deze kleurenkaart kunnen 16 uit 64 kleuren worden weergegeven. Hiertoe zijn de RGB signalen dubbeldraads uitgevoerd. Men spreekt hierbij dan ook wel

van een RGB-rgb signaal. Deze kaart is dus weer een verbeterde versie van de CGA kaart.

7) VGA (Video Graphic Adapter).

In tegenstelling tot alle voorgaande kaarten heeft deze in de IBM computers toegepaste kaart een analoge uitgang, zodat met minder draden meer kleuren kunnen worden weergegeven. Voor elke kleur is de intensiteit in 64 stappen regelbaar.

8) MCGA (Multi Color Graphic Adapter).

Eveneens door IBM in sommige computers toegepaste kaart, doch biedt minder mogelijkheden als voorgaande kaart.

WAT IS DE JUISTE MONITOR VOOR UW PC?

Bij de aanschaf van een kleurenmonitor moeten we allereerst kijken of hij geschikt is voor de signalen welke de computer aanbiedt. Veelal zijn de monitoren voor meerdere normen geschikt, zoals b.v. CGA+EGA of VGA+MCGA.

Verder moet de resolutie op z'n minst gelijk zijn aan het aantal pixels in de hoogste schermmode. Wanneer de financiën geen rol spelen, dan is de keuze vrij simpel, U kiest gewoon die monitor met de hoogste resolutie.

En gebruikt U de computer alleen voor tekstverwerking dan valt Uw keuze uiteraard op een aanzienlijk goedkopere monochrome monitor welke bij Uw kaart past. U kunt hierbij dan nog kiezen uit een groen, amberkleurig of wit scherm.

Ger v/d Pol.

CHAMONIX CHALLENGE

Infogrames
IBM PC & Compatibles
met EGA,CGA,PC1512,
Tandy 1000 & Hercules Card
512k min.
Prijs: FL. 19,95

Uit bovenstaande gegevens is al op te maken, dat Chamonix Challenge uit de begintijd van de PC software stamt en dat is er ook duidelijk aan af te zien. De vermelding EGA houdt alleen maar in, dat deze simulator draait op een machine, die hiermee is uitgerust. Meer dan de 4 CGA kleurtjes krijg je echter niet te zien. Het spel wordt geleverd op een 5,25" diskette en kan gekopieerd worden naar 3,5".

MOEIZAAM KLIMPARTIJTJE.

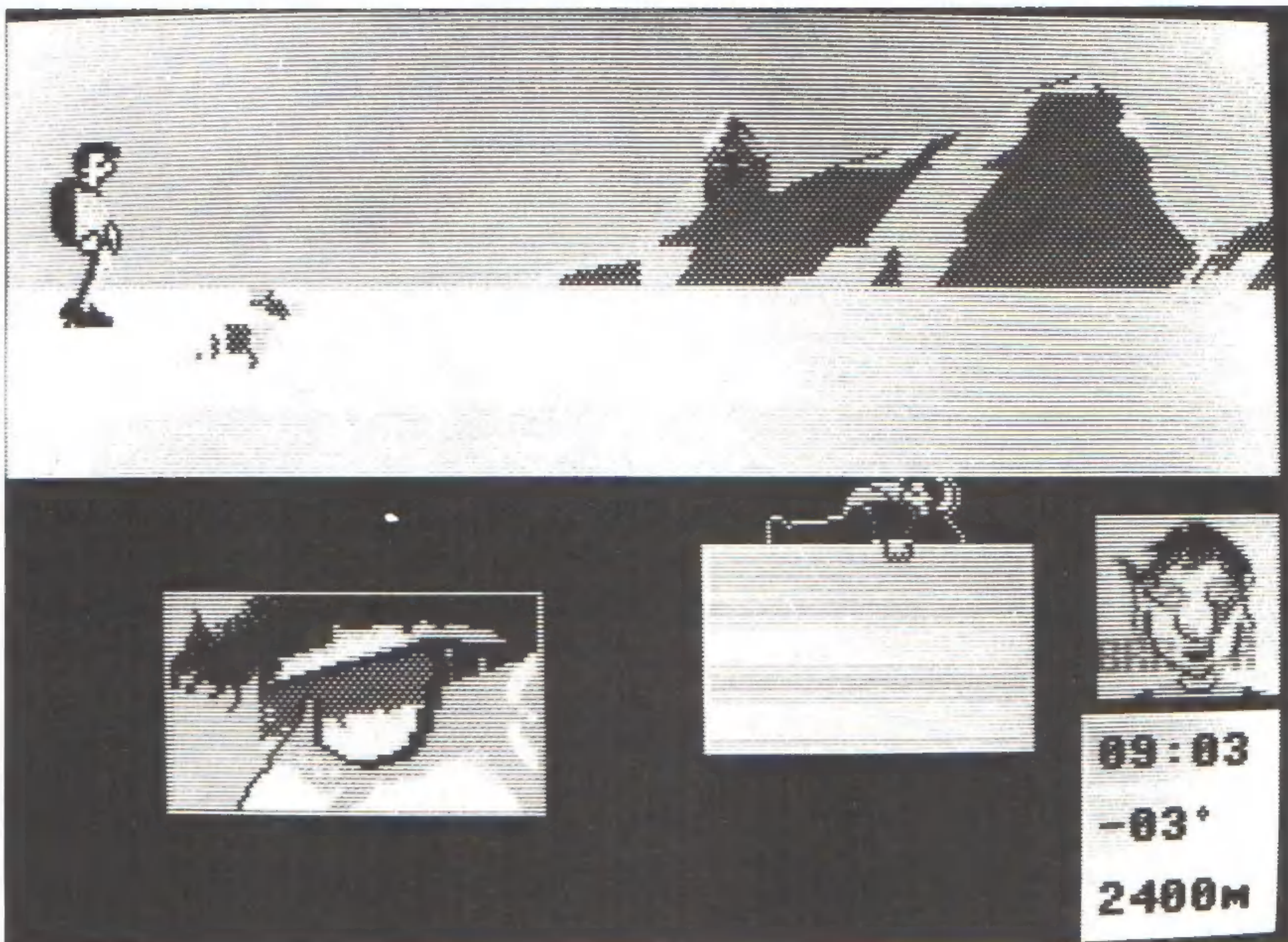
Zoals gezegd is Chamonix Challenge een simulator en dit keer heeft deze niets met vliegen, duiken of oorlogvoeren te maken, maar met bergbeklimmen. Adviezen werden gegeven door Eric Escoffier, die een wereldberoemde alpinist schijnt te zijn.

Het spel bestaat uit 2 delen: het voorbereiden van de klim, bestaande uit het kiezen van de route en het uitrusten van je rugzak. Daarna volgt het klimmen zelf. Men kan spelen met behulp van het keyboard of met een joystick.

De voorbereidingen zijn vrij makkelijk uit te voeren. Je krijgt eerst wat bergen te zien met daarop de routes in stippellijnen en door de cursor op een geel vakje te zetten, kun je aangeven welke route je wilt nemen. Ook het uitrusten van de rugzak is niet zo'n probleem: je kunt een voorgeprogrammeerde rugzak nemen, waar al van alles inzit of deze leegmaken en zelf de inhoud samenstellen. Tenslotte kun je kiezen in welk jaargetijde je de klim wilt maken (zomer of winter) en de aanvangstijd instellen.

Dan staat je mannetje klaar om te vertrekken op een gletscher (vlak land met sneeuw). Zolang het land vlak is, kun je van alles uit je rugzak halen, te beginnen met een anorak, want in een vakje rechts wordt aangegeven dat meneer het koud heeft. Je drukt op Return en met het pijltje, dat daarna verschijnt, ga je naar de rugzak of naar de persoon zelf, waarna je dingen uit de rugzak kunt halen of er weer instoppen etc.

Zodra je echter met het eigenlijke klimmen bent begonnen, kan dat niet meer en



dan wordt de bediening behoorlijk ingewikkeld. Je moet jezelf op de één of andere manier kunnen vasthouden aan de bergwand, maar dat is mij niet gelukt. Mijn manneke glijdt op een gegeven moment naar beneden en belandt uiteindelijk op zijn kop in de sneeuw, waarna ik opnieuw moet beginnen.

Wie wil proberen de bergtop te bereiken, heeft mijn zegen. Voor de oorspronkelijke prijs van FL.79,90 was deze simulator veel te duur, maar voor FL. 19,95 heb je toch wel een uitdaging in handen, als je de simpele graphics en de schrale kleurtjes op de koop toe neemt.

JOCELYN



BEELD: **
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: ***
DOCUMENTATIE: ***
PRIJS: ***



THE BARD'S TALE I

Electronic Arts.

5.25" of 3.5" diskettes.

Benodigd: min. 512 K,
kleuren monitor (CGA, EGA, Tandy 16),
evt. muis, MS-DOS 2.00 of hoger.

Prijs: o.a. bij Computer Coll. FL.39,00

Sinds ik in een magazine had gelezen over role playing games kan niets mij nog weerhouden dit genre spellen te spelen. De Bard's Tale is zo'n role playing game.

Wat is een role playing game?

Een role playing game is een spel waarbij jij in de huid van één of meerdere personen kruipt en deze naar de overwinning leidt. Hoe verder het spel vordert, des te sterker word je. En als je je sterk genoeg voelt kan je het "boze" verslaan.

THE BARD'S TALE I

De Bard's Tale I gaat over een boze tovenaarskoning Mangar die de stad Skara Brae onder zijn heerschappij heeft. De bedoeling van het spel is dat jij deze Mangar verslaat en daardoor het boze uit Skara Brae verdrijft. Hiertoe heb je de beschikking over een zestal personen die je zelf moet genereren. Dit genereren gebeurt in het adventurers-guild.

Eerst moet gekozen worden uit een aantal rassen, nl.: een human, elf, dwarf, hobbit, half-elf, half-orc en een gnome. Deze rassen hebben veel invloed op de eigenschappen van de personen. Zo is een dwarf sterk, maar dom en een elf zeer intelligent, maar slap. Van deze eigenschappen moet je gebruik maken om bij dat ras een passende class (beroep) te kiezen. Je kunt kiezen uit verschillende beroepen, nl. warrior, paladin, rogue, hunter, monk,

bard, conjurer en magician. Deze beroepen hebben elk ook hun specifieke eigenschappen. Wat je allemaal kiest hangt van jezelf af. Wel moet er in elke party een bard zitten en natuurlijk enkele vechters en tovenaars. Het beste vind ik een warrior, een paladin en een hunter in de eerste rij en op de tweede rij een bard, een conjurer en een magician. Alleen degenen die in de eerste rij staan kunnen vechten of zelf geslagen worden, degenen die op de tweede rij staan kunnen zich alleen met toverspreuken (in totaal zo'n 85) en liederen (alleen voor de bard) redden. Met de toverspreuken kan men vijanden bijv. in steen laten veranderen of even uitschakelen, de liederen van de bard hebben een speciale uitwerking zoals healing (het beter laten worden van wonden).

Heb je gekozen uit ras en heb je bij dat ras een beroep gekozen, dan kun je het personage een naam geven. Doe dit in totaal zes keer, dan heb je je eigen party.

Het beeldscherm is verdeeld in drie stukken; rechtsboven komen allerlei boodschappen te staan, linksboven komen alle plaatjes te staan en onderaan staat jouw party met hun huidige status. Zo staat er bijv. onderaan:

Merlin AC:-9 Hits:101 Cond 99 SpPt 100 Cl Ma

Merlin is de naam die je jouw personage gegeven hebt, AC geeft de grootte van de lichamelijke bescherming weer (-10 betekent zeer goed en 10 zeer slecht), Hits geeft het aantal hitpoints weer, dat deze persoon kan incasseren voordat hij doodgaat, Cond geeft de huidige toestand van de hitpoints weer, SpPt geeft het aantal spellpoints weer en Cl betekent Class en geeft het beroep aan van het personage.

Als je je party bijeen hebt geschraapt, kun je de stad Skara Brae in. Let op, eerst SAVE! Als je niet SAVEt en je gaat dood, kun je weer helemaal opnieuw beginnen. Wij verlaten dus de guild en zoeken als een windhaas de shop op om wapens te kopen. Als je geluk hebt kom je nog geen vijanden tegen. In de shop vraagt de vriendelijke man wat je wilt. Klik de optie "buy weapons" aan en koop zoveel mogelijk wapens met het geld dat je in het begin hebt gekregen (150 goudstukken per persoon). Koop zwaard (of liever halberd) en schild voor de vechters en be-

scherming voor de tovenaars. Verlaat de shop en ga de city verkennen. Hierbij zal je monsters tegenkomen die je rauw lusten. Probeer met ze te vechten, maar als het er teveel zijn kan je beter wegrennen.

Als je voor vechten kiest krijg je een nieuw menu, het combat menu. Je kan kiezen uit attack foes, party attack, defend, use an item, bard song, cast a spell en hide in shadows. Niet alle personen kunnen uit elke optie kiezen. Zo kan alleen een tovenaars "cast spell" kiezen en iemand op de eerste rij "attack foes".

Als de eerste ronde is afgelopen kan je zien hoeveel schade er bij jou is en bij de vijand. Hierna kan je weer kiezen of je wilt wegrennen of wilt vechten. Dit gaat door totdat één van de parties is gedood. Als je wint krijg je per persoon een aantal goudstukken en experience points. Met deze goudstukken kan je nieuwe wapens kopen of als je wonden hebt jezelf laten behandelen bij één van de tempels in de stad. De monniken die je genezen vragen hier geld voor.

Met de experience points kan je een level hoger komen waardoor je sterker, slimmer, vlugger of gezonder wordt; het kan ook zijn dat je meer geluk krijgt. De tovenaars beginnen met een paar toverspreuken en bij elke twee levels hoger kan je meer toverspreuken leren bij het "review board". Als je als tovenaars alle toverspreuken kent van bijv. magician kun je bevorderd worden tot sorcerer met z'n eigen spreuken. Wanneer je alle drie de tovenaarsklassen hebt gehaald (magician, conjurer en sorcerer) is er nog de laatste klasse: de wizard, die een aantal zeer bruikbare spreuken kent, die je naar de overwinning kunnen helpen.

Het lastige van dit spel is dat het moeilijk is het tweede level te bereiken: je stuit bij het verkennen van de stad op allerlei wezens die nog te sterk zijn voor je party, waardoor je in de pan wordt gehakt. Zo zijn er nomads, spiders, kobolds en barbarians en vooral deze laatste zijn erg gevaarlijk. Doorzoek alle gebouwen en vind de taverns (café's waar je kan drinken en praten), de tempels en "Roscoe's energy emporium"; dit laatste gebouw is voor de tovenaars in de party. Elke toverspreuk kost een aantal spellpoints en als deze op



zijn kan je niet meer toveren. Dan moet je naar Roscoe toe en worden je spellpoints weer aangevuld, zij het voor een vette prijs.

Als het donker wordt kan je beter even gaan schuilen in één van de taverns. Doe je dat niet dan kan je erg gevaarlijke monsters tegenkomen, zoals skeletons. Loop in de stad rond totdat je ongeveer bij level vijf zit, dan wordt het tijd om eens het leukere werk op te gaan zoeken: het verkennen van de dungeons (kerkers).

De eerste grot zit in de tavern in de straat Rakhir. De bard bestelt wat te drinken. "Hé, hier kan je ook wijn drinken", dus bestelt de bard wat wijn en voor je het weet zit je met je party in het donker. Dit blijkt dus de eerste dungeon te zijn. Licht maken doe je met een toverspreuk of met een gevonden fakkel. Nu is het zaak pen en papier bij de hand te houden, want elke grot moet helemaal getekend worden; doe je dit niet dan kom je nooit meer uit de spaghetti van gangen en deuren. In de dungeons kom je van alles tegen zoals bendes monsters, schatten, vallen, geheime deuren, mooie wapens en aanwijzingen die je moeten helpen uit moeilijke puzzels te komen.

Alle dungeons zijn vierkanten van 22 bij 22. Elk hokje is genummerd bv. 5,10 (5 noord, 10 oost), dit vergemakkelijkt het tekenen. Met de toverspreuk "scry cite" kom je te weten op welke verdieping je bent en in welk hokje je staat. Schrijf ook alle teksten op die je tegenkomt. Erg handig is dat je met een toverspreuk een zevende persoon in je party kan halen. Deze vecht dan voor jouw party, een fijne vriend is de Red Dragon die vuur kan spuwen.

Als je deze dungeon achter de rug hebt, kun je naar de tweede dungeon. Dit is de Temple of the Mad God waar je niet binnenkomt zonder de naam van deze man. In deze dungeon kom je al parties tegen van 69 skeletons, gebruik tegen zulke grote groepen toverspreuken zoals "dragon breath" en "Arcyne's Magestar". Op het derde niveau kom je King Aildrek tegen, zie van hem het Eye of the Mad God af te pakken.

Nu kunnen we naar de derde dungeon genaamd Harkyn's Castle. Dit is geen kerk, maar een kasteel bewaakt door monsters. Versla de monsters en "take the stairs". In deze dungeon kunnen we weer allerlei mooie dingen vinden zoals Kael's Axe. Zoek de troon op en ga erop zitten, dan verschijnt er een geheime opening. Verder in het kasteel vinden we weer twee raadsels en een schild, Ybarrah's Shield. Op level 3 komen we een party van 396 berserkers tegen, glup en worden we geteleporteerd naar de vierde dungeon.

De vierde dungeon, alweer een kasteel, heet Kylearan's Tower. Dit is wel de ergste dungeon, de helft is darkness en je kan daardoor geen licht maken. Ook zitten er allerlei teleports in, die je helemaal dizzy maken. Er is een Magic Mouth die je een vraag stelt. Beantwoord je de vraag niet goed dan loopt de weg dood. Ook zit er een val in waar je nooit meer uitkomt.

De laatste dungeon is Mangar's Tower. Deze is alleen te bereiken via een lange omweg door de eerste dungeon. Hier zitten ook weer allerlei vallen in. Zoals een gang die oneindig lijkt maar je gewoon niet verder laat. Naar niveau 2, hier komen we weer allerlei leuke parties tegen,

zoals 39 ghouls. Ook komen we een aantal gemenigheden tegen zoals "smoke in your eyes" en "anti-magic" fields. Niveau 3 is belangrijk, want daar kom je de keymaster tegen die je voor 50.000 goudstukken een sleutel aanbiedt waarmee je elk kasteel in en uit kan. Als je dan een puzzel hebt opgelost komt er een trap naar boven en kan je naar niveau 4. Dit is helemaal een rot niveau, want als je na allerlei teleports een voet verzet wordt alles wat deur was muur en omgekeerd.

Tenslotte kom je via een trap op de allerlaatste niveau. Hier is ondermeer de "Spectre Snare" te vinden. Dit is het beste wapen uit dit spel en hiermee kan je elk monster binnen je party halen en sla je elk monster in één klap dood. En als je dan eenmaal voor Mangar staat krijgt hij gezelschap van een paar vrienden. Nu kan je de Spectre Snare goed gebruiken en ook de toverspreuk "deathstrike". Nadat je gewonnen hebt, krijg je van Kylearan hoopjes goud en experience points als beloning.

Konklusie:

De Bard's Tale is een prachtig spel met geanimeerde graphics (vuur dat in de open haard beweegt, een zombie waar bloed vanaf druipt, een wolf die kwijlt) dat je heel lang bezig zal houden. Het enige minpunt dat ik kan bedenken is het geluid dat je hoort als de bard een liedje speelt. Het geluid is niet echt slecht voor de PC, maar begint op een gegeven moment toch te vervelen. Gelukkig kan het geluid worden uitgezet. En voor de prijs van 39 gulden heb je een zeer mooi spel, dat heel veel uren van je vrije tijd zal vragen.

MARCO VAN ECK, UDEN.


BEELD:	****
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	*****

UNITRON MOUSE

Met een zomervoordeel voor onze lezers.

UNITRON U6995 serial mouse. Microsoft & Mouse System compatible. Incl. test- en demoprogramma's, Pop-Up menu software en Duitse handleiding. Prijs: FL. 119,=. (Tijdelijk FL. 89,=.)

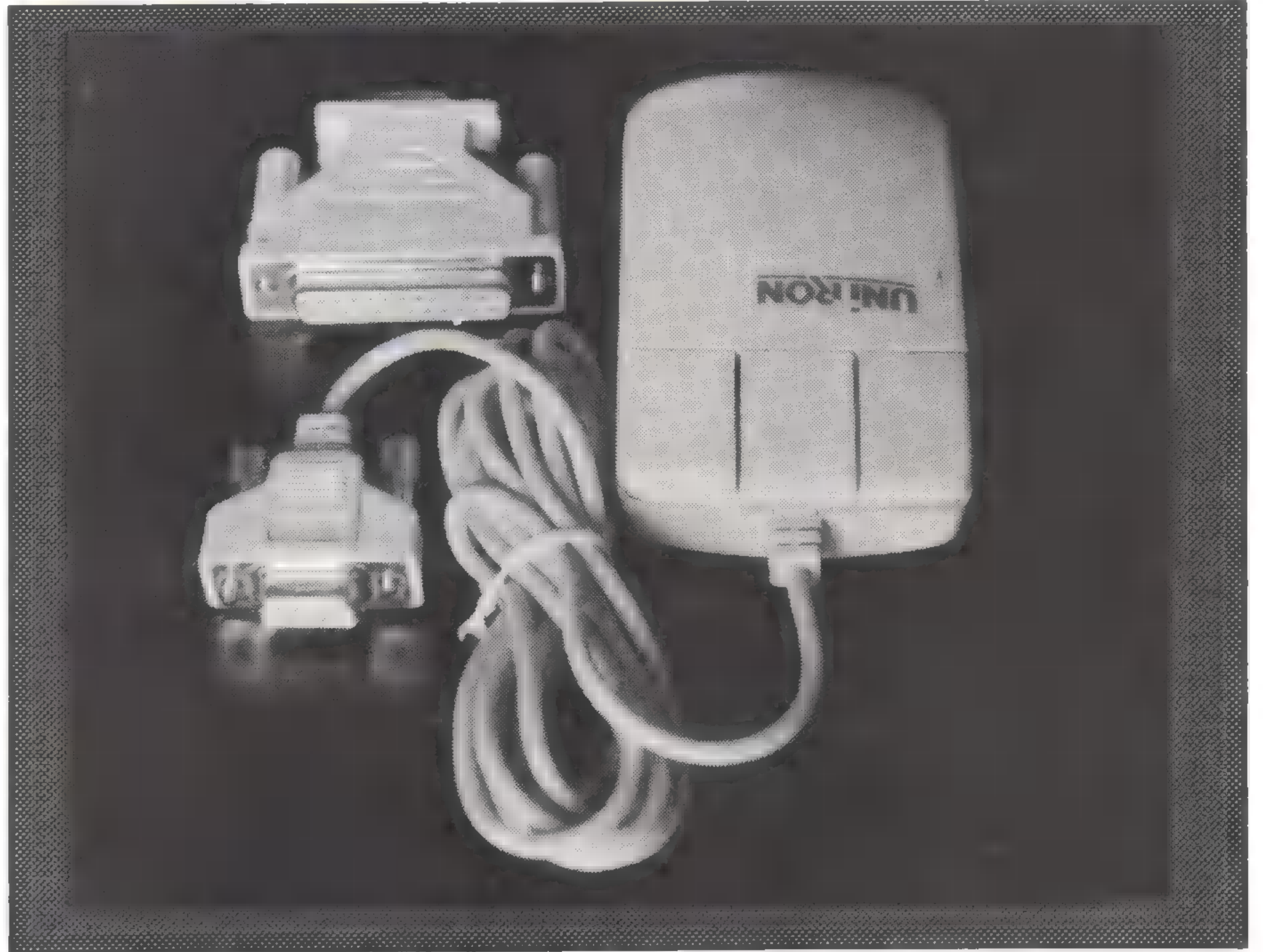
Ik werk alweer een tijdje met een Unitron AT: een laaggeprijsde computer uit Duitsland van redelijke kwaliteit. Het bijbehorende toetsenbord is gekoppeld aan een Philips XT en doet z'n werk nog steeds uitstekend; veel beter dan de toetsenborden van Philips zelf, waarvan we er het afgelopen jaar 2 hebben 'opgebruikt'.

Het merk Unitron wordt geleverd door Timesoft  van deze firma komt nu de Unitron muis, die zeer sterk lijkt op de Genius muis en dan ook hoogstwaarschijnlijk uit dezelfde stal komt. Gezien onze ervaring met de Unitron hardware zou dit wel eens een heel aardige Maus kunnen zijn.

De muis wordt geleverd in een Engelstalige doos, maar de handleiding (let op, losbladig systeem! Bij ons dwarrelden de blaadjes door het hele kantoor toen we het cellofaantje hadden verwijderd) is geheel Duits. Enige kennis van deze taal is dan ook gewenst als je met de bijgeleverde software wilt werken, want de Duitsers hebben een eigen vakjargon en gebruiken weinig Engels in hun computertaal zodat je in de handleiding heel wat vreemde woorden tegenkomt.

Wie de muis alleen wil gebruiken voor spellen of andere software heeft de handleiding vrijwel niet nodig. Na het aanroepen van het besturingsprogramma werkt de muis met vrijwel alle software.

De muis is plat: slechts 2,5 cm. op het buikje en daarmee een halve cm. platter dan onze Genius GM-F301 muis. De 3 'toetsen' werken licht met een duidelijke klik. De tegendruk is minder dan bij onze Genius muis en wij vinden de Unitron muis dan ook iets prettiger werken. Het verschil is echter minimaal en je merkt het dan ook alleen pas goed als je na lan-



gere tijd van de ene op de andere muis overstapt. Deze Duitse Maus wordt zonder muizenmatje geleverd en bij een zeer gladde ondergrond zal de hulp van zo'n matje -of een ander hulpje, zoals een stevig vel papier- ingeroepen moeten worden. De ondergrond moet dan wel zeer glad zijn, want op onze burebladen deed het muisje het prima.

De muis werkt met de seriële poort en heeft een 9-polige aansluiting. Een verloopconnector van 9-polig naar 25-polig wordt bijgeleverd dus het aansluiten zal geen problemen geven. Buiten het besturingsprogramma bevat de 5.25 diskette nog andere programma's:

UNITEST: dit is een hulpprogramma waarmee de muis getest en ingesteld kan worden. Dit programma is menu gestuurd en de schermen zijn in het Engels. Voor sommige onderdelen heb je de Duitse handleiding echter nodig.

UNIMAKE: dit programma maakt het mogelijk 'pop-up' menu's te ontwerpen voor eigen of bestaande programma's. Bij dit programma hoort ook nog UNIMENU. Het overgrote deel van de handleiding gaat over deze programma's en het

'programmeren' van menu's. Hier zul je dus flink voor in de handleiding moeten duiken en enige kennis van computers en programmeren moeten hebben. Voor de leek is dit maken van menu's een flinke klus.

Verder op de diskette nog een menu library voor o.a. Lotus 1,2,3, dBase III. PE-2. Volgens de verpakking zouden er nog meer programma's bijgeleverd moeten zijn zoals menu's voor Wordperfect, routines voor Turbo C, Quick BASIC, Fortran etc. maar deze heb ik op de diskette niet kunnen vinden.

Al met al een aardig pakket met als pluspunten de kwaliteit van de muis, de bijgeleverde verloopconnector en de menuprogramma's. Aan de negatieve kant vinden we de losbladige handleiding met een vreemde perforatie, het ontbreken van een tekenprogramma en een Engelse verpakking die iets meer belooft dan de Duitse inhoud te bieden heeft. Door de aanbidding van Timesoft voor onze lezers krijgt de prijs nog een extra plusje, want voor dit bedrag wordt een leuk pakket geleverd.

Alfred

CONQUESTS OF CAMELOT

Sierra
IBM PC ■ Compatibles
512k (640k op PCjr.)
8 MHz. ■ sneller aanbevolen
Tandy Graphics, CGA (alleen grijstinten),
EGA, MGCA (PS-2), VGA ■ Hercules monochrome
Hard disk aanbevolen, muis en joystick optioneel
Ondersteunt Roland MT32, Ad Lib, Game Blaster,
IBM muziekkaarten e.a. muzieksynthesizers.
Adviesprijs Homesoft FL. 149,50

Het 10-jarig bestaan van Sierra schijnt voor dit Amerikaanse softwarehuis aanleiding te zijn voor het in razend tempo uitbrengen van het ene grafische avontuur na het andere. CONQUESTS OF CAMELOT, met als ondertitel "The Search for the Grail", is het nieuwste produkt met nog meer actie en puzzelwerk voor de liefhebbers van dit genre.

Camelot is -zoals we onderhand gewend zijn van Sierra- verpakt in een fraai ogende doos, waarin we buiten tien 5,25" en vier 3,5" diskettes een "Liber ex Doctrina" (oftewel leerboek) aantreffen, alsme-

de een landkaart van Europa en het Midden-Oosten ten tijde van Koning Arthur en de gebruikelijke brief van de president-direkteur, die ditmaal gaat over muziekkaarten. Hierin geeft hij een omschrijving van het begrip muziekkaart, een opsomming van de Sierra produkten die met zo'n kaart werken en een aanbeveling. Citaat:

Sierra raadt de Ad Lib of de MT-32 kaarten aan, die resp. \$ 200,- en \$ 550,- kosten. Beiden zijn uitstekende kaarten die hun prijs waard zijn. Ook de IBM kaart is van uitstekende kwaliteit, maar is qua prijs vergeleken bij de andere kaarten te duur.

Wie geïnteresseerd is, kan een coupon opsturen die bij Camelot geleverd wordt en ontvangt dan een gratis cassettebandje, waarop de muziek opgenomen is zoals die klinkt met een muziekkaart.

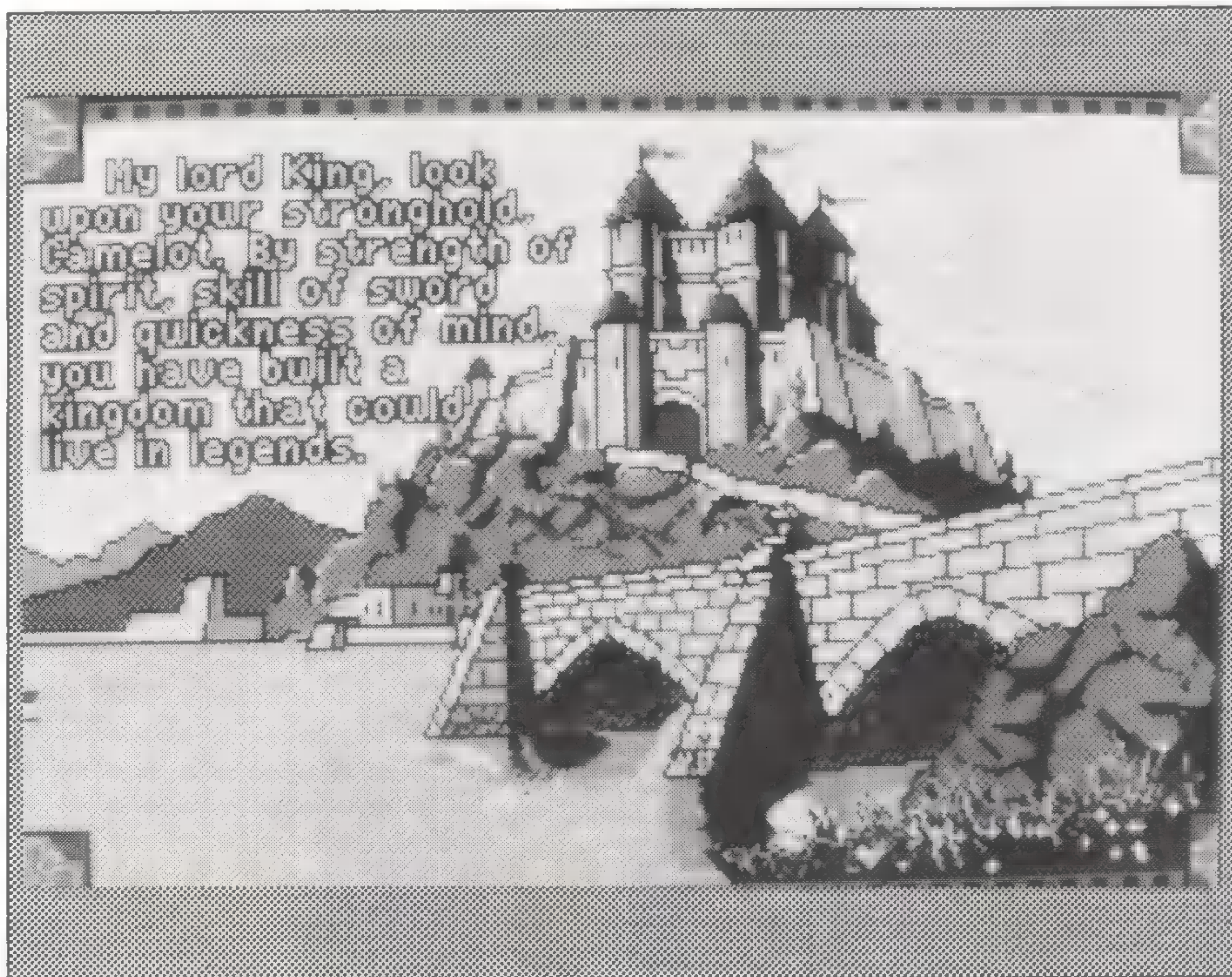
De diskettes zijn niet beveiligd, wat er op duidt dat het experiment met Hero's Quest I, waarbij dat ook het geval is, niet



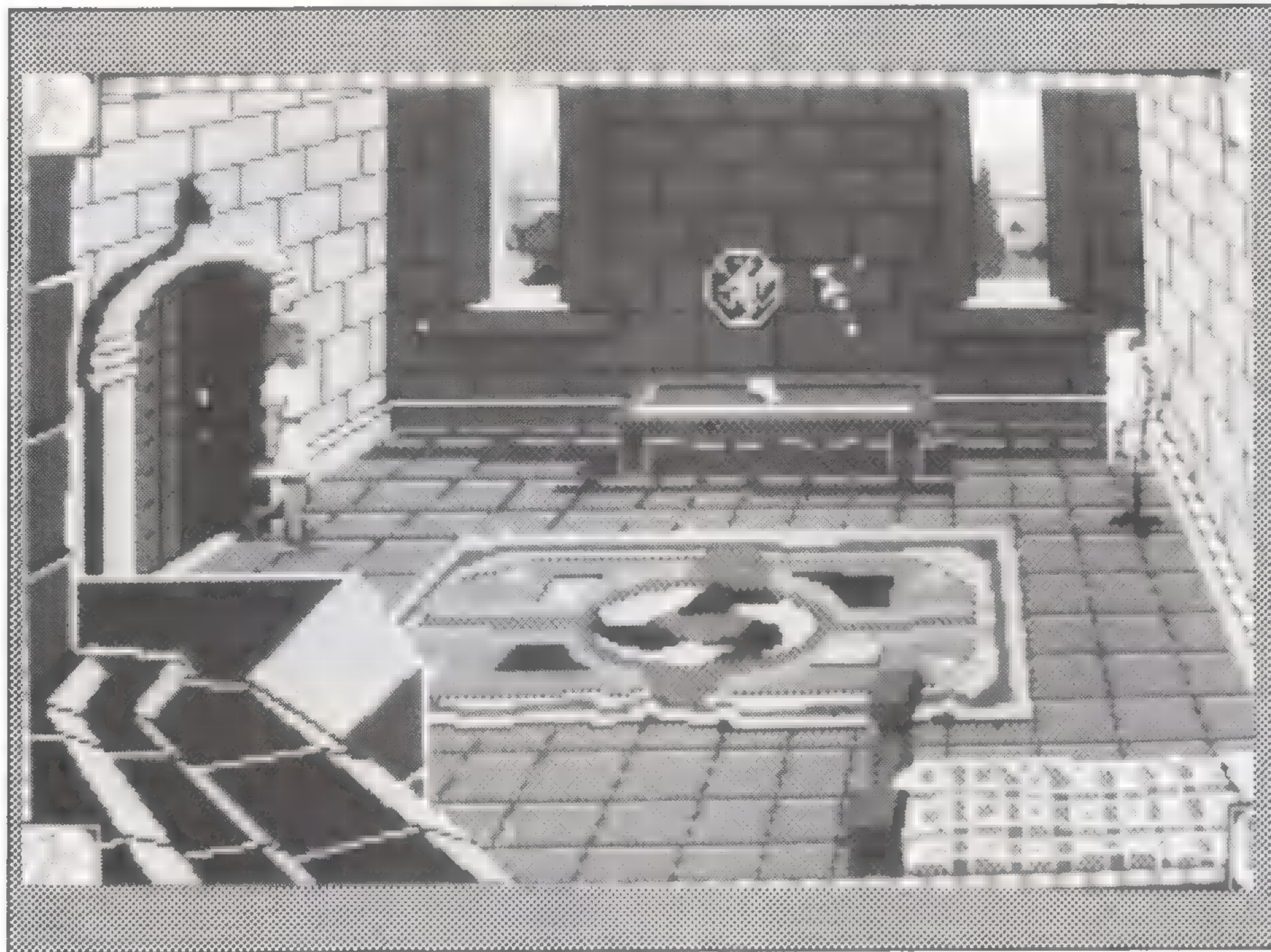
tegegevallen is. Wel is de handleiding - het Liber ex Doctrina- van essentieel belang bij het oplossen van dit avontuur.

Voorlopig moeten we het hier op de redactie nog stellen zonder muziekkaart en wijden we onze aandacht voorlopig nog aan de grafische kwaliteiten, die bij dit avontuur nog beter zijn dan bij "Hero's Quest". Dit blijkt al na het opstarten uit het intro, dat we onderhand wel een introfilm kunnen noemen.

In deze animatiefilm zien we dat het Koninkrijk van Koning Arthur in verval is geraakt door een vloek, veroorzaakt door de verboden liefde van zijn vrouw, Guinevere, voor zijn trouwe ridder Lancelot. Die liefde wordt beantwoord door Lancelot, maar uit loyaliteit met zijn vorst verkiest hij een zwervend bestaan als ridder, zodat het hele stel doodongelukkig is. De Heilige Graal kan redding brengen, maar de drie ridders van de Ronde Tafel: Gawaine, Galahad en Lancelot, die erop uit waren getrokken om deze beker te vinden, zijn niet teruggekeerd van hun missie. Koning Arthur moet nu zelf deze taak op zich nemen en jij bent als speler verantwoordelijk voor het uitvoeren hiervan. Geestelijk word je bijgestaan door Merlijn de Tovenaar.



PC SOFTWARE



In tegenstelling tot eerdere Sierra adventures is er bij Camelot geen "scorebalk" bovenin het beeld te zien. De score kan opgevraagd worden door tijdens het spelen op ESC te drukken en naar het hokje "Information" te gaan. Dan wordt duidelijk waarom men het behaalde aantal punten niet tijdens het spel kan tonen, want je krijgt drie waarderingen: voor skill, wisdom en soul.

Wel worden er tijdens het spelen meer aanwijzingen gegeven, wat het spelen voor een beginner wat vergemakkelijkt. Voor de echte beginners is er achterin het Liber ex Doctrina een handleiding opgenomen voor het doorkomen van de eerste velden binnen het kasteel Camelot, waar het adventuredeel begint.

Arthur moet hier de voorbereidingen voor zijn reis treffen. Je staat op een plattegrond van het kasteel en je kunt door middel van de cursors of de muis aangeven welk vertrek je binnen wilt gaan. Je krijgt dan te zien wat hier te vinden is en of je er wel of niet in mag.

Je moet de hints nu en dan niet te letterlijk opnemen. Zo staat er bijvoorbeeld bij Merlijn de Tovenaar vermeld, dat je niet aan zijn spullen mag komen. Als je dit inderdaad niet doet, mis je een heleboel waardevolle clues en objecten.

Nadat je het kasteel via de ophaalbrug verlaten hebt, kom je op een kaart van het zuidelijk deel van Engeland terecht, waarop je kunt kiezen uit verschillende plaatsen, waarheen je kunt gaan. Wanneer je bij Merlijn goed hebt opgelet, weet je al wat er op de diverse lokaties al dan niet te beleven valt.

Onderweg moet je een gevecht leveren met wilde zwijnen, waarna je meteen de Zwarte Ridder ontmoet, die je uitdaagt tot een toernooi. Dit vechten is nog steeds één van de zwakke plekken van de Sierra adventures: je moet met je lans de Black Knight driemaal van zijn paard stoten om te kunnen winnen en dat gaat (met het keypad) verschrikkelijk traag. Je kunt de snelheid echter wat opvoeren met CTRL-S en de + toets. Tevens kun je met de speed-optie in de menubalk de "arcade difficulty" kiezen. Mijn ervaring is, dat je deze Zwarte Blaaskaak het snelst van zijn paard hebt, wanneer je de moeilijkheidsgraad "hard" neemt.

Op een andere lokatie kom je bij een bevroren meer terecht, waar zich in het midden een paleis bevindt en dan is het puzzelen geblazen: hoe kom je bij dit paleis zonder door het ijs te zakken? Of moet je helemaal niet naar het paleis en is er in het meer zelf iets te vinden?

In Southampton kun je je inschepen om naar Jeruzalem te vertrekken. Eén van de vermiste ridders heeft dat vóór jou gedaan omdat hij een tip had gekregen dat de Graal zich daar bevindt.

Dit zijn enkele voorbeelden, die ik ben tegengekomen en die de indruk geven, dat we hier met een behoorlijk uitgebreid spel te maken hebben. Ook na het introfilmpje blijven de graphics zeer fraai (ze zijn weer 3-dimensionaal net als bij Hero's Quest) en zelfs het geluid is met de ingebouwde PC-pieper nog best acceptabel. Op mijn Philips XT met (sinds kort) een

VGA kaart + VGA monitor is de snelheid goed, maar op een AT komt Camelot natuurlijk het best tot zijn recht.

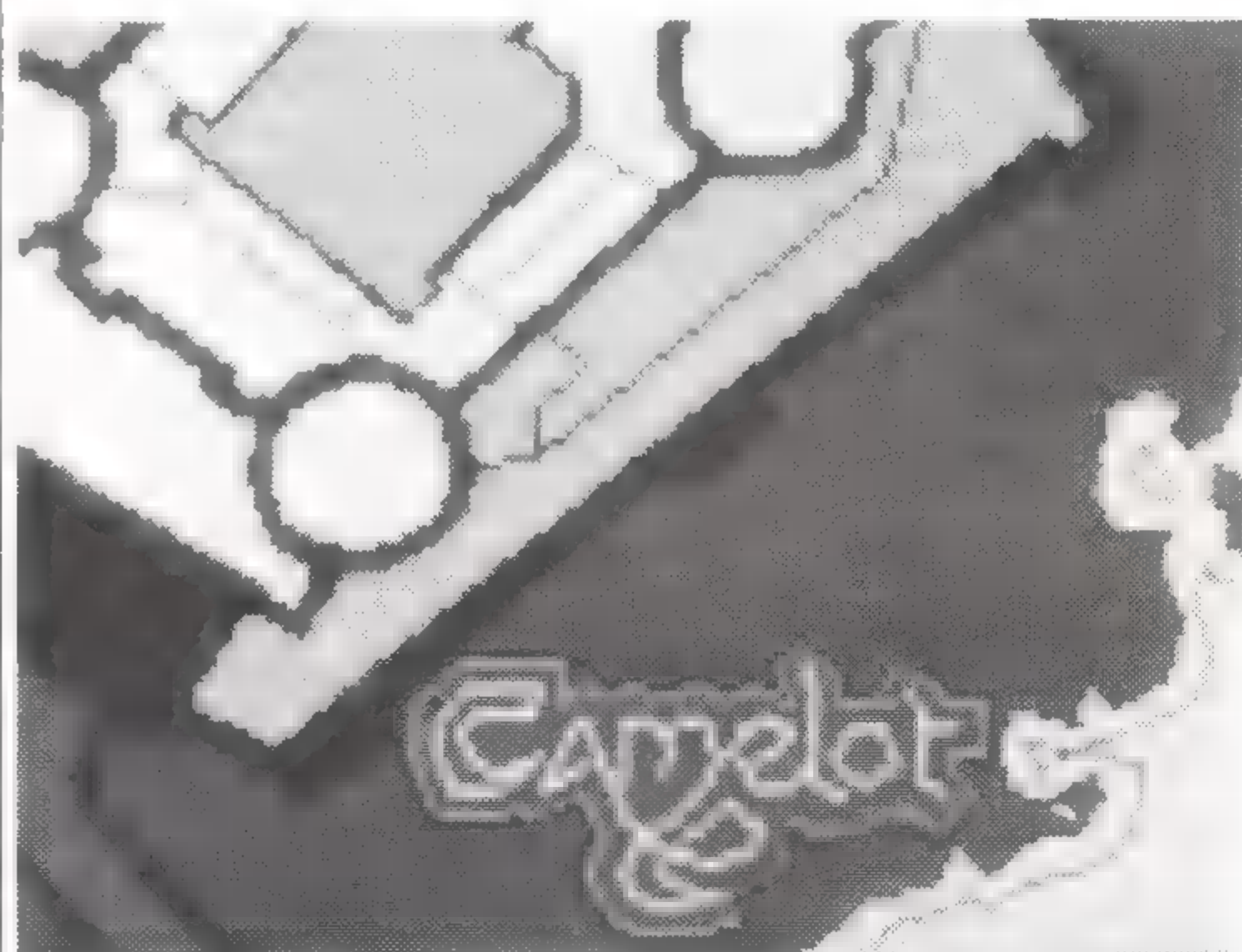
Verder heb ik nog gekeken wat de vermelding "greyscale only" onder CGA betekent en dat houdt in, dat je inderdaad alles zwart/wit ziet. Het beeld is niet echt duidelijk, maar het spel blijft speelbaar. Heb je echter ook de mogelijkheid Hercules te kiezen, dan kun je dat beter doen. Dan zijn de graphics eveneens in zwart/wit, maar is de resolutie iets hoger, wat het beeld iets duidelijker maakt.

In kleur blijft dit soort spellen natuurlijk wel het mooist, maar aan 256 kleuren zijn ze bij Sierra nog niet toegekomen; 16 kleuren is het maximaal haalbare.

Tot slot wil ik nog opmerken, dat Conquests of Camelot zich onderscheidt van de gebruikelijke fantasie-adventures door de gedegen research, die eraan voorafgegaan is. Christy Marx die het programma geschreven heeft, is hier samen met haar man een jaar aan bezig geweest en het resultaat is er dan ook naar. De legende van Koning Arthur, maar ook andere mythologiën zijn de bases van dit adventure en dat levert in ieder geval in het Liber ex Doctrina al een zeer interessante verhandeling op over de vraag of het verhaal van Koning Arthur alleen maar mythe is. Er zijn tien boeken, e.q. encyclopediën geraadpleegd voor het samenstellen van dit boekwerkje, waarin ook Romeinse en Griekse godinnen een rol spelen. Dit alles maakt van Camelot natuurlijk geenszins een educatief spel; het geeft er echter toch een "intellectueel" tintje aan.

Jocelyn

BEELD:	*****
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	****



TOP 10 SOLID GOLD

COSMI.

Min. 256K, DOS 2.1 of hoger.

5.25" + 3.5" diskettes.

CGA/EGA

Prijs: FL. 89,50

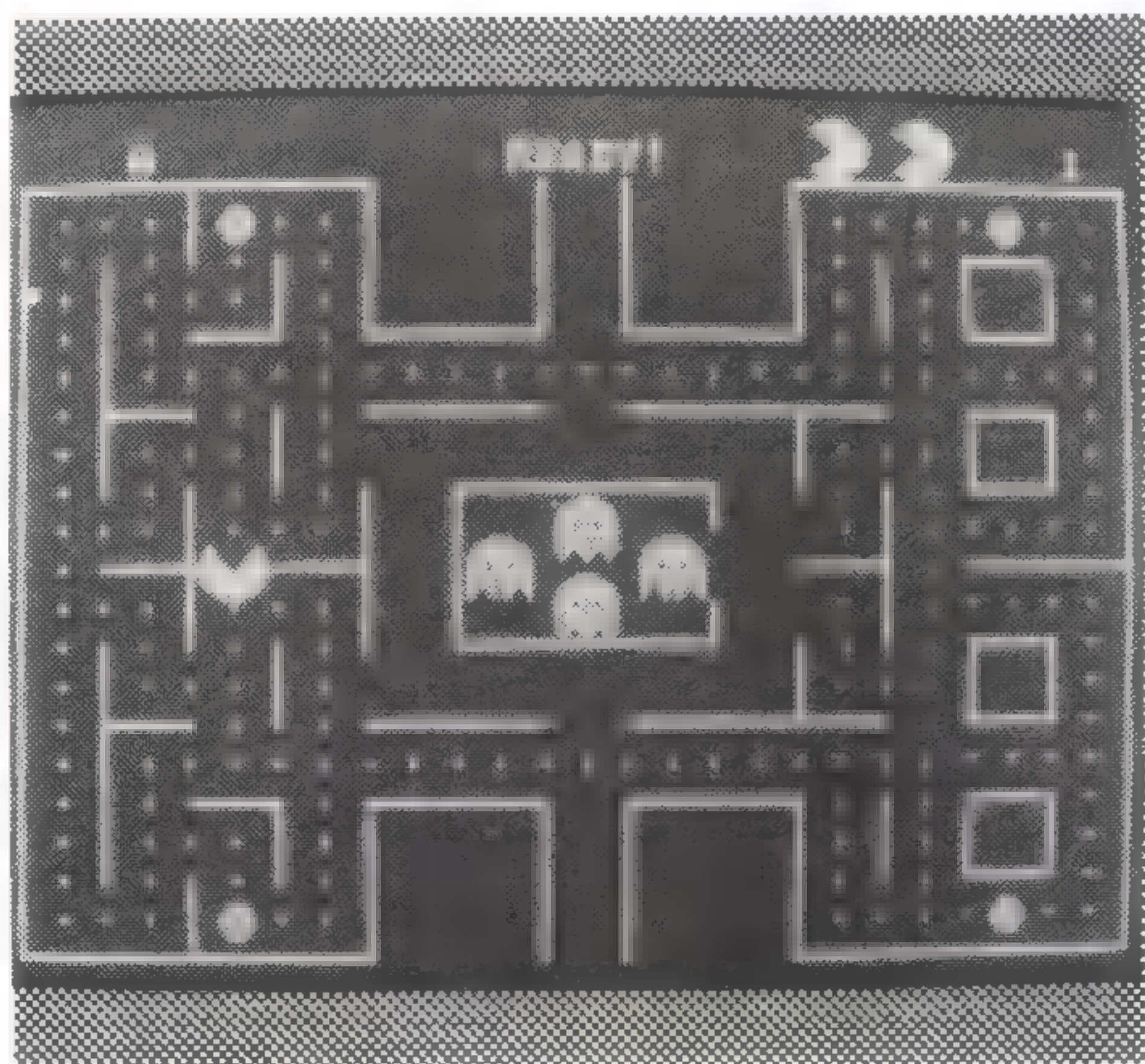
10 spellen voor de prijs van 1: actie, simulatie en strategie bevat dit pakket, dat wordt geleverd op zowel 3.5" als 5.25" diskettes en vergezeld gaat van een Engelse handleiding. Sommige spellen hebben deze handleiding hard nodig en voor die spellen is kennis van de Engelse taal vereist. We houden het bij een korte omschrijving van de programma, want voor deze prijs kun je er geen buil aan vallen.

INVADERS

Schiet de aliens neer voordat ze landen! Een regelrechte kopie van het originele Space Invaders. Werkt op CGA met joystick of keyboard. Redelijk beeld, maar erg snel en daardoor alleen geschikt voor XT computers.

MUNCH

Dit kennen we allemaal: Pac-Man. Beeld en geluid vrijwel gelijk aan het origineel. Alleen CGA. Dit blijft een leuk spel en deze versie is vrij goed. Loopt erg lekker op snellere machines.



R-R-RIBET

Ook een oude bekende: Frogger! Een iets aangepaste versie, dus geen 100% kopie. Probeer met je kikkertje een autoweg en een rivier over te steken. Beeld (CGA) is goed en de snelheid is aan te passen aan de computer. Het spel loopt zodoende op

XT en AT lekker vlot, maar op snelle AT's is het spel niet meer speelbaar.

SANCTION

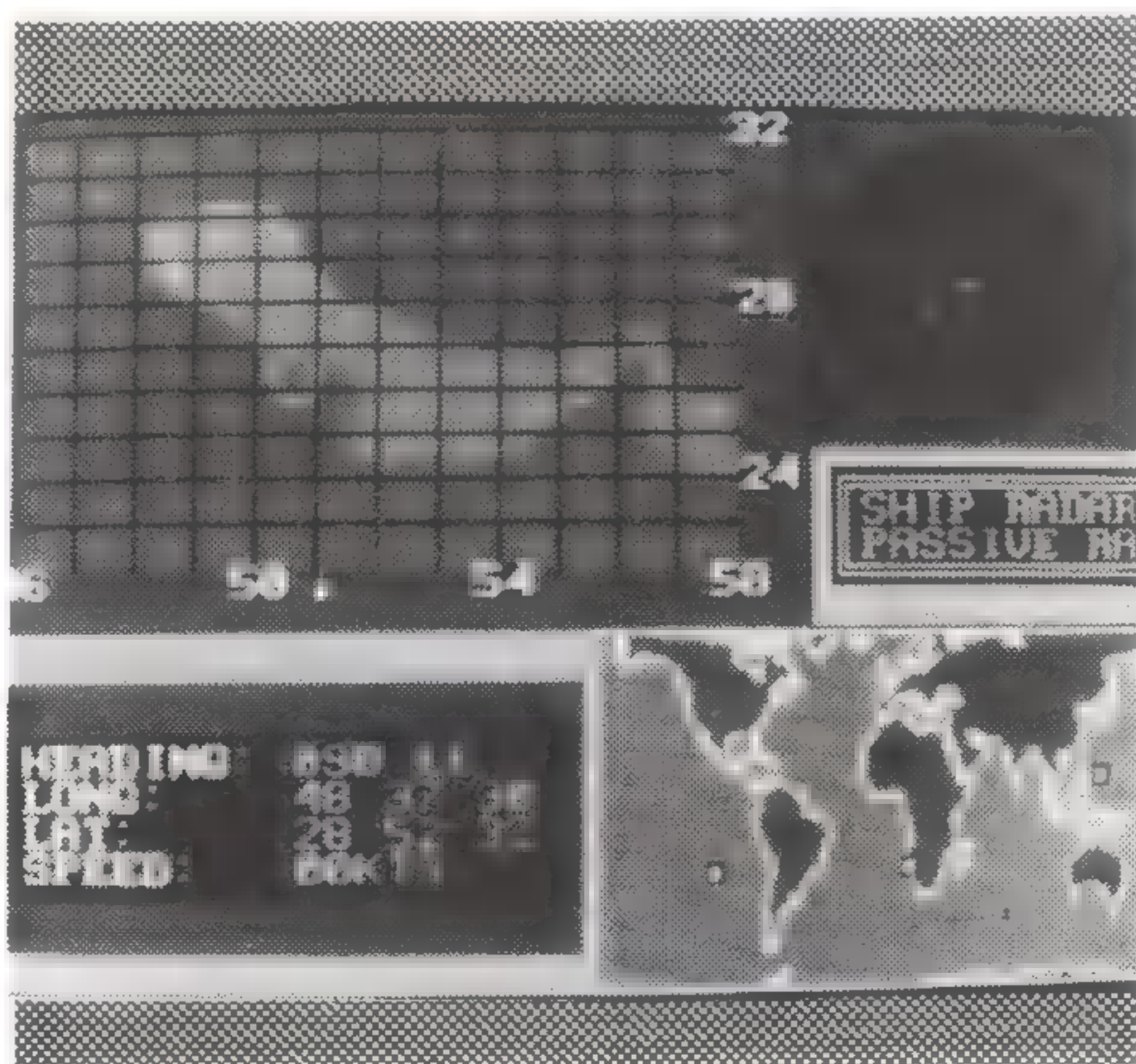
Schiet met een poppetje op andere poppetjes. Heel eenvoudig en mager geluid. Alleen geschikt voor XT, want op snellere machines staan er binnen enkele seconden zo'n 100 mannetjes op je scherm.

DEFCON 5

Zeer uitgebreid en lastig strategiespel. Verdedig een continent tegen raketaanvallen van de vijand. CGA en EGA met goede beelden. Een kopie van de C64 versie. Veel hulp- en infoschermen, maar toch heb je hierbij de handleiding hard nodig.

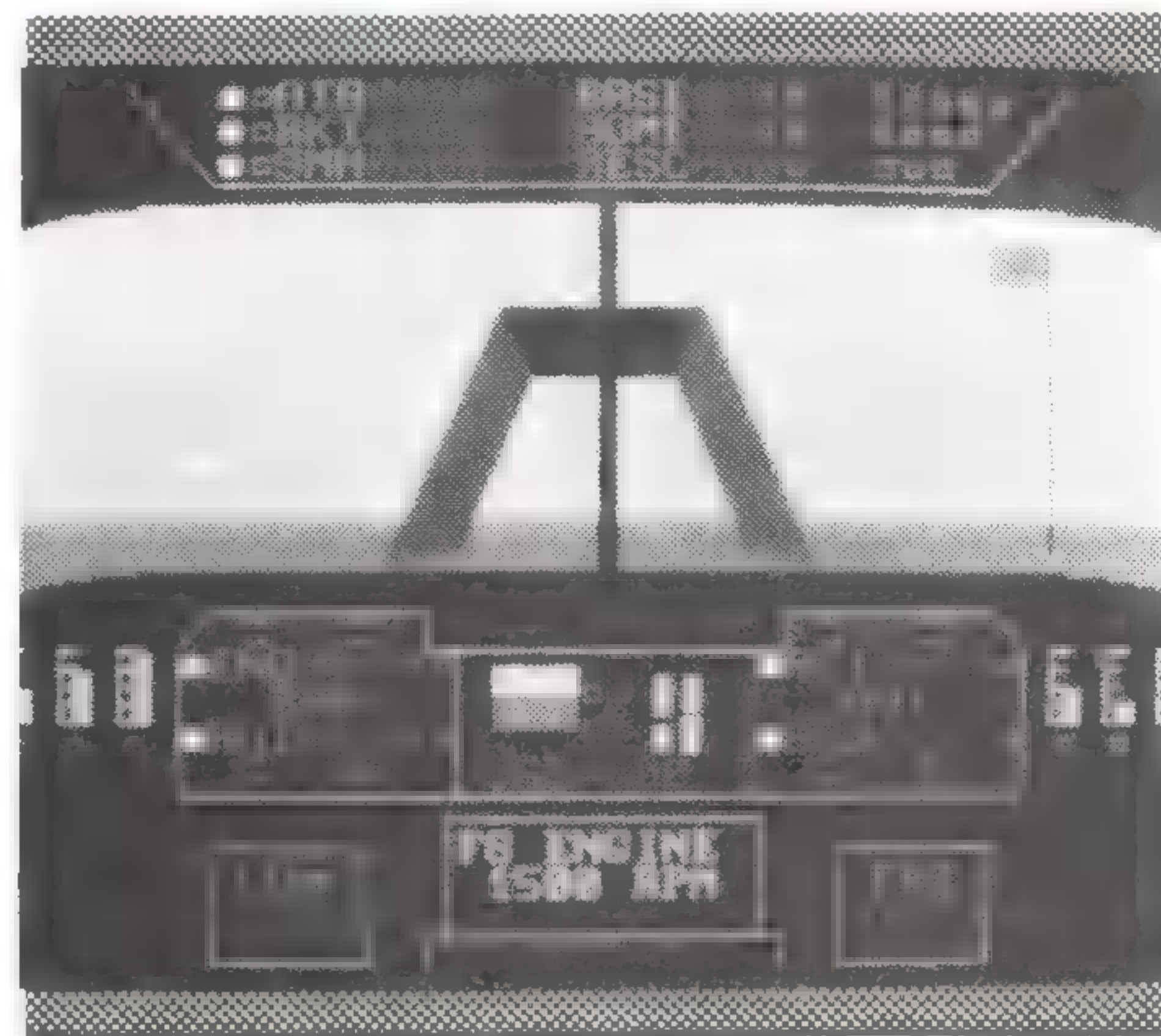
NAVCOM 6

Hetzelfde spel als Defcon, maar nu op zee met oorlogsschepen. Ook weer een kopie van het C64 spel. Beeld (CGA en EGA) zeer goed, veel schermen en professionele graphics. Zonder handleiding moeilijk speelbaar.



DOODLE DRAW

Een tekenpakket, geschikt voor CGA en EGA tot 640 x 350 pixels en 16 kleuren. Het programma werkt met muis, keyboard of joystick en je hebt de handleiding soms nodig. Geen professioneel tekenpakket (dat kan ook niet voor die prijs) maar voldoende basisfuncties om te tekenen met lijnen, ellipsen en vierkanten. Verder kleuren veranderen, vlakken inkleuren, tekst, close-up etc. De tekeningen kunnen op disk worden geSAVED en op een IBM- of Epson compatible printer uitgedraaid worden.



SUPER HUEY

Dit is een helicoptersimulator die ook weer van de C64 afkomstig is. Dit programma kan niet zonder de handleiding, waarin o.a. een overzicht van het toetsenbord is opgenomen. CGA, EGA of monochrome met goede beelden. Er zijn 4 opdrachten: vlieglessen, reddingsoperatie, terreinonderzoek en gevechten. Veel lol voor weinig geld!

INSIDE TRADER

"Stock trading game" zegt de handleiding zonder welke je dit spel niet kunt spelen. Voor de liefhebbers van aandelenhandel een must! Niet alleen handelen, maar ook tips kopen, bewijsmateriaal verzamelen of vernietigen en meer duistere spelelementen.

CORPORATE TRADER

Dit is vrijwel hetzelfde spel als Inside Trader, maar nu gaan we een stapje verder. Bij dit spel ga je ook handelen in maatschappijen. Beide spellen lekker lastig met zeer veel mogelijkheden.

10 Zeer verschillende spellen dus. De programma's kunnen naar disk of harddisk overgezet worden. Alle instructies hiervoor vind je op het beeldscherm. Voor nog geen negentig gulden krijg je erg veel en dit pakket is een echte aanrader voor de beginners, die zich niet meteen op de heel moeilijke adventures durven te storten.

Alfred

BEELD: ***
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: ***
PRIJS: *****

POWER BOAT U.S.A.

Accolade.
Min. 384K.
EGA, CGA, Herc. MGA.
Tandy 16 kleuren.
VGA 256 kleuren.
Evt. joystick.
5.25" of 3.5" disk.
Prijs: FL. 99,=.

Power Boat is een puur aktiespel dat diverse gedigitaliseerde beelden bevat (o.a. in de menu's) die eigenlijk alleen tot hun recht komen bij gebruik van VGA met 256 kleuren. De beelden van het spel zelf maken geen gebruik van zoveel kleuren en zien er dus op zowel VGA als EGA hetzelfde uit. Ook CGA is mogelijk, maar ja, dat blijft behelpen. Hercules is redelijk.

Je moet eerst door diverse menu's wandelen om o.a. een boot te kopen, jezelf in te schrijven, een parcours te kiezen etc. Bij het parcoursoverzicht worden tevens de afstanden tussen de verschillende keerpunten gegeven zodat je deze kunt aflezen op de meters en de radar van de boot. Vervolgens kun je oefenrondes racen of aan een kwalificatieronde meedoen. Dit laatste is noodzakelijk en moet je goed volbrengen om aan een wedstrijd mee te kunnen doen. Om je hierbij te helpen zijn er 'Course Fly Through': rondes die je de gehele route vanuit de boot laten zien. Meekijken en opletten dus.

Verder heeft het spel alle ingrediënten van een echte bootrace: crashes, pitstops, reparaties, 'drivers meetings' waar je kunt babbelen met andere coureurs en tips kunt krijgen, etc. etc. Uiteraard heeft het spel een scorebord dat door de computer wordt bijgehouden en op disk bewaard.

Het racen op zich gaat erg leuk. Je hebt een mooi uitzicht op de cabine van de boot waar zich veel metertjes, klokken en een radar bevinden. De besturing verloopt soepel en goed. Het zicht is echter beperkt en je dient de baan goed te kennen om geen boeien te missen. Makkelijker gaat het met het uitzicht vanuit een heli-copter. Van hieruit kun je nog in- en uitzoomen, maar je bent uiteraard je overzicht over je dashboard kwijt. Nog makkelijker is het 'overview' uitzicht. Hierbij kijk je van grote hoogte neer op de race

met ook hier weer in- en uitzoomen. De achtergronden zijn nu leuker, maar van de boot is niet meer over dan een klein geel pijltje.

Bij het normale zicht vanuit de boot is de achtergrond redelijk en scrollt alleen soepel op een AT.

Als aktiespel is Power Boat prima en waarschijnlijk gaat een mooiere achtergrond ten koste van de snelheid.

Een extra mogelijkheid in dit spel is het aanpassen van de parcoursen. Hiervoor heb je een extra optie in het menu en deze aangepaste routes kun je bewaren op disk. Zo kun je een makkelijk rechttoe-rechtaan parcours uitzetten om te oefenen of een baan met veel bochten ontwerpen als je gevorderd bent.

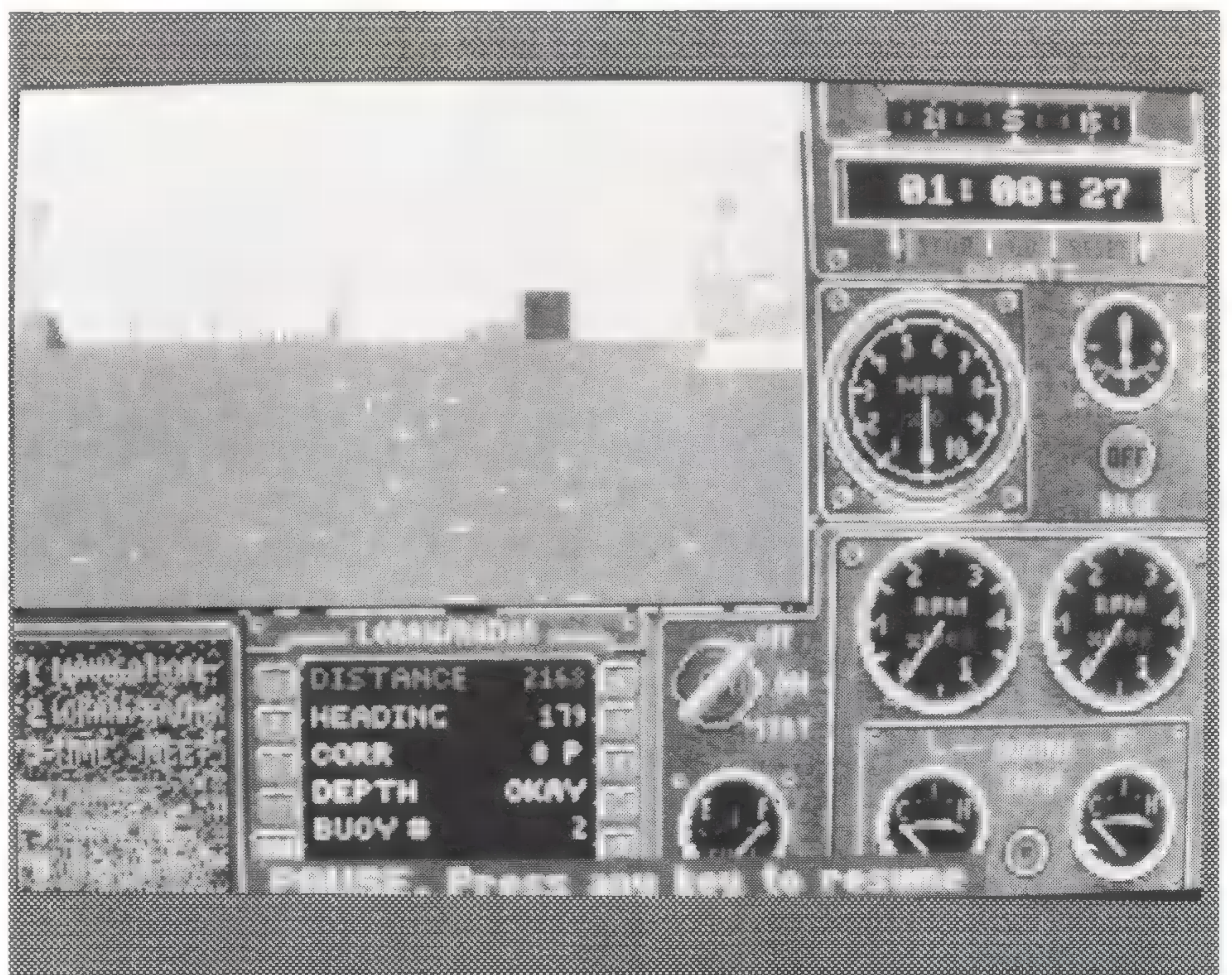
Het spel wordt geleverd op 3.5" of 5.25" diskettes en is voorzien van een zeer goede -Engelse- handleiding die echter geheel in z/w is uitgevoerd. Het installeren op harddisk (niet noodzakelijk) verloopt, met de aanwijzingen uit de handleiding, gladjes en het programma kon prima overweg met onze grafische kaarten. Alles kregen we eruit: Hercules, CGA, EGA en VGA met 256 kleuren. Het geluid is zoals bij alle racespellen: alleen het brommen van het motortje en een paar bliepjes.

Power Boat U.S.A. heeft een off-disk protection die weer eens bestaat uit een serie draaischijfjes waarmee je een combinatie moet samenstellen. Geen geklier met rode brilletjes of zo en toch een goede beveiliging.

Op een AT loopt het spel erg soepel en op een XT met 8 MHz. nog net goed genoeg. De beelden zijn redelijk tot goed en de spelkwaliteit is goed. Je moet van boot-racen houden want de programmeurs hebben er een serieus spel van gemaakt zonder flauwekulletjes. Wij vinden de prijs van FL. 99,= net iets te hoog in vergelijking met soortgelijke pakketten.

Alfred

BEELD: ****
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: *** (XT)
**** (AT)
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ***



BAR GAMES

Accolade.

Min. 384K. Herc./CGA.

Min. 512K. EGA/Tandy 16 kleuren.

Evt. joystick.

5.25" of 3.5" disk.

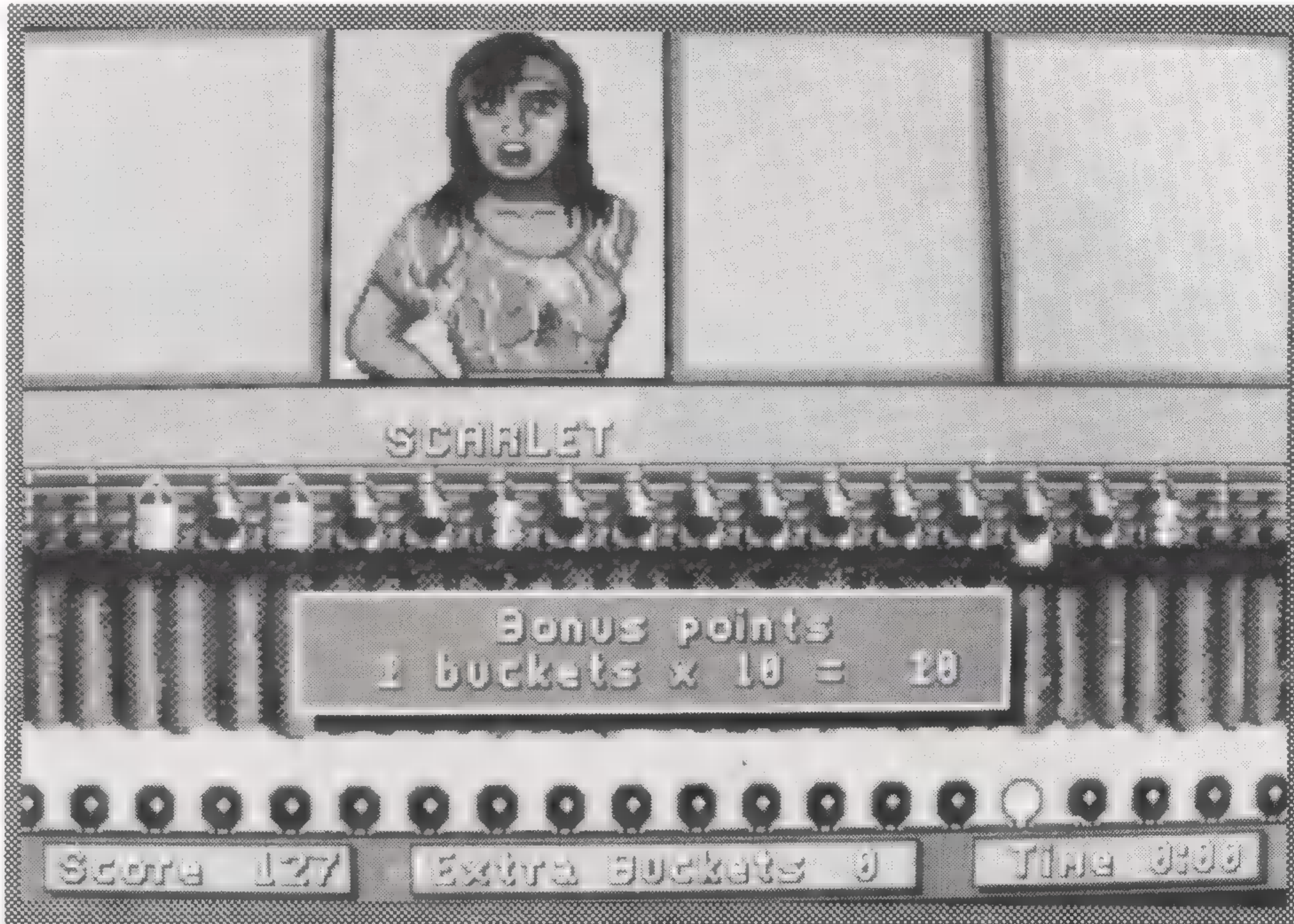
Prijs: FL. 99,=.

Laat ik eens beginnen met het pakket. Daarin vinden we een engelstalige handleiding, 3.5" of 5.25" diskettes, een code-tabel (donkerbruin papier met zwarte tekst; dit is dus de off-disk protection) en wat reclamemateriaal. De handleiding is goed en geeft buiten de bespreking van de spellen korrekte informatie voor het installeren van de diskettes (al dan niet op harddisk).

De spellen kunnen -via een menu- gespeeld worden door één- of meerdere spelers en gezien de aard van dit Bar Games pakket (veel drank en mooie vrouwen) is deze verzameling het meest geschikt voor meerdere spelers op een zomeravond met een kratje bier in de buurt. Het hele programma draait om een bar, waar je uit een menu kunt kiezen uit 5 spellen. Deze spellen worden goed omschreven in de handleiding, zodat ik met een kort overzicht kan volstaan:

LIAR'S DICE

Dit is een dobbelspel met het meisje achter de bar. Het spel is vergelijkbaar met 'blufpoker' en andere dobbelspellen waarbij bluffen het belangrijkste is. Je



moet een totaal van beide spelers raden waarbij alleen je eigen stenen zichtbaar zijn. Het lijkt dus ook enigzins op 'bamzaaien'.

AIR HOCKEY

Ik weet zo gauw niet de Nederlandse benaming van dit spel, maar je speelt op een spiegelgladde tafel met een schijf die je in het doel van de tegenstander moet meppen.

WET 'N WILD

Soft sex. Ren langs een rij emmertjes met water en probeer deze over een schaars gekleed meisje te kieperen. Diverse le-

vels, eenmaal gevorderd krijg je te maken met tegenstanders die jou loden kogels en aambeelden op je hoofd proberen te gooien. En dat alles om een vage blik op de borsten van het natte slachtoffer te kunnen werpen. Alhoewel? Het slachtoffer kan ook een man zijn, dus niet helemaal vrouw-onvriendelijk, dit onderdeel.

LAST CALL

Dit is een nieuwe en verbeterde versie van het biertapspel, dat bekend is van de C64, Amiga etc. Zorg dat niemand zonder drank zit. Hoe beter je het doet, hoe voller de tent!

PICK-UP ARTIST

Je begint woensdagavond aan de bar. Probeer één van de 3 aanwezige vrouwen te versieren. Lukt dit, dan ga je donderdag en vrijdag verder. Blijft zij je aardig vinden, dan kun je zaterdag met haar uit.....

Software met een glimlach: grafisch leuk met veel beweging in de achtergronden, veel verschillende teksten, humor en een hoop flauwekul. Verder goede muziek en een prima Engelse handleiding. Wil je eens een keer niet zo serieus bezig zijn dan is dit een goed alternatief. De actie bij het Air Hockey en het watergooien is prima en dit zijn zeker geen makkelijke

SOFTWARE RECENSIES

Bij de softwarerecensies wordt een beoordeling gegeven met sterren, welke de volgende waarden vertegenwoordigen:

- ***** = ZEER GOED
- **** = GOED
- *** = REDELIJK
- ** = MATIG
- * = SLECHT

PC SOFTWARE

spellen. Het biertappen is pure waanzin en je verliest bijna altijd.

Alfred

BEELD: ****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: ****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ***



SKI OR DIE

Electronic Arts.
Min. 384K. CGA/EGA/TGA.
3.5" of 5.25" diskettes.
Optioneel: joystick.
Sound: Ad Lib & Roland MT32.
Prijs: FL. 99,=.

Na het leuke 'Bar Games' echte onzin en veel lachen met Ski or Die. Ook dit pakket is een verzameling van diverse spellen en kan door meerdere personen gespeeld worden. Grafisch is alles redelijk tot goed en bij elk spel zit heel aparte muziek.

INTERTUBE TRASH

De heuvel af, zittend in een groot soort binnenband. Onderweg bonussen, maar ook vorken en messen in de sneeuw, die je band lek kunnen maken. Veel botsen en onderuit gaan.

ACRO ARIALS

De skischans af naar beneden, waar je - voor een jury- een fraaie sprong, looping of iets anders moet laten zien en dan weer netjes op de ski's terecht komen. Dat levert punten op!

DOWNHILL BLITZ

Dit is 'gewoon' skien, maar dan wel een steile helling af met veel obstakels en stukken waar gesprongen moet worden.

SNOWBOARD HALF PIPE

Slalomend op een snowboard (een soort grote ski) over een baan zoals die gebruikt wordt bij bobslee(137n. Bonussen, maar ook stukken hout en sneeuw hopen op de baan.

SNOWBALL BLAST

Sneeuwballen gooien tegen 50 jongetjes. Veel bonuspunten, veel onzin en oppassen dat ze je niet helemaal ondergooien,

want dan sta je daar als sneeuwpop en is het spel afgelopen. Dikke pret!

De spellen zijn allemaal goed geanimeerd en bij enkele spellen is de snelheid regelbaar. Niets is serieus en het pakket is uitermate geschikt voor kinderen van 8 tot 80. Bij het pakket een goede (Engelse) handleiding.

Alfred

BEELD: ****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ***



DRAKKHEN

INFOGRAMES.

IBM PC & Compatibles.

Hercules, CGA, EGA (16 kleuren).

Muis en joystick optioneel.

5.25" of 3.5" diskettes.

Adviesprijs Homesoftware FL. 119,00.

English version in 4 talen?

Daar lijkt het wel op als je net begint. Op de doos zit een sticker met "ENGLISH VERSION", maar de handleiding en de beeldteksten zijn 4-talig: Engels, Duits, Frans en Italiaans (de beeldteksten kun je uiteraard kiezen). De sticker op de doos slaat op het boekje dat bij het pakket verpakt zit. Dit is het boek met het verhaal en een overzicht van de magische spreuken en dit boek is geheel in het Engels. Wie b.v. het spel in het Duits wil spelen kan dit dus met elke versie, maar wil je het boek in het Duits hebben, dan zul je dus een Duitse versie moeten aanschaffen.

Op de doos zit tevens een sticker die vermeldt dat het spel ook op harddisk gezet kan worden. De handleiding zegt hierover helemaal niets, maar in de directory vinden we al gauw een INSTALL file en een README file. Met de instructies uit deze README tekstfile kun je het programma op harddisk installeren. Een miskleun in de handleiding, die de beginner heel wat grijze haren zal bezorgen. Verder is de beschrijving van het spel wat magertjes en tijdens het spelen zullen ook weer deze beginners flink in de problemen komen. Infogrames is echter nooit zo sterk in handleidingen geweest.

De doorgewinterde avonturier zal aan de geboden informatie voldoende hebben, want wat je niet in het boekje vindt, werkt net als bij andere adventures.

Nu we toch op de negatieve toer zijn, kunnen we meteen een zwak punt van het spel behandelen: de tegenstanders worden "at random" ten tonele gebracht. Zo kun je de ene keer flink opschieten en 'experience' opbouwen omdat er allerlei zwakke monsters verschijnen; de andere keer echter kunnen er alleen maar grote draken, schorpioenen etc. verschijnen, die je binnen een seconde compleet wegvagen. Dit laatste kan zelfs gebeuren als je net begint en je zult dus na elke vordering het



spel moeten SAVEN om te voorkomen dat je steeds opnieuw moet beginnen. Verder -gelukkig- geen andere negatieve aspecten aan dit spel.

HET ADVENTURE

Meestal beginnen wij met het opstarten van een programma en kijken we pas in de handleiding als we vast komen te zitten. Bij dit spel gebeurt dit meteen en dit adventure is alleen te spelen als je eerst de instructies uit de handleiding hebt gele-

zen. Dit wil niet zeggen dat het spel extreem moeilijk is, maar er zijn nogal veel spel mogelijkheden die heel wat toetsen en handelingen vereisen.

Je begint met het samenstellen van een groep van 4 personen en het toekennen van eigenschappen. Als het spel dan begint sta je met een 'fighter', 'scout', 'magician' en een 'priest' in het eerste veld. Linksboven zie je de vier figuren afgebeeld en daar merk je meteen dat ze allemaal in hun ondergoed met blote handen klaarstaan voor de eerste confrontatie. Dit



wordt niets en je zult dus eerst de figuren moeten aankleden en voorzien van een wapen, al is dit maar een stok. Nu kun je vechten en bij het verslaan van tegenstanders kun je geld, kleding, wapens en items bemachtigen.

Je kunt het veld op 2 manieren bekijken. Ten eerste zoals de figuren het veld zelf zien: je kunt je nu verplaatsen waarbij je obstakels moet ontwijken, uitkijken voor water (je spelers verdrinken) of 'dungeons' binnengaan.

Ten tweede kun je de groep bekijken. Je kunt je niet meer verplaatsen, maar met elk van de 4 figuren handelingen verrichten, andere wapens of spreuken aktiveren, 'spreken' met buitenstaanders etc. etc. Dit is één van de leuke elementen die we steeds vaker bij adventures tegenkomen en die het spel erg afwisselend maken. Het spel heeft nog meer van deze 'moderne snufjes'! Zo wordt het scherm aangepast aan de tijd (dag, avond, nacht en ochtend), je kunt kleding, wapens etc. tussen de leden van de groep uitwisselen, er schijnt een wapensmid te zijn (al heb ik hem nog niet gevonden) waar je gevonden wapens en items kunt verkopen en nieuwe spullen kunt kopen, plus meer van deze grappen. Dit alles heeft ook weer beperkingen daar de figuren slechts 8 wapens en items mee kunnen nemen.

Op het scherm vind je bij de figuren 3 balkjes die hun conditie aangeven. Net als bij veel Japanse spellen voor de MSX lopen deze balkjes vanzelf weer op als ze teruggelopen zijn na een confrontatie met een sterke tegenstander. Je hoeft dus niet meteen naar zware middelen als genezende spreuken of drankjes te grijpen. Wel moet je dan zorgen verdere gevechten te voorkomen om niet teveel af te zwakken en zul je een lokatie moeten zoeken, waar deze balkjes ook inderdaad aangevuld worden. In het kasteel, tamelijk bij het begin, gebeurt dit niet en zul je eerst weer naar buiten moeten om de spelers bij te laten komen. Het SAVEN van het spel kan ook alleen als je buiten bent. In de dungeons zit deze optie niet in het menu. In kastelen en dungeons kun je de hele groep verplaatsen door een leider aan te wijzen en deze op weg te sturen. Daar je echter regelmatig met de figuren handelt, verplaats je om de haverklap een gewezen leider zodat je dan terug moet om de rest te halen. Dit maakt het spel extra leuk, maar werkt wel vertragend.

Grafisch is het spel erg goed en er is veel aan animatie gedaan. Verwissel je een rode jas voor een bruin lederen armour, dan zie je dit op het scherm. Zo zie je ook duidelijk dat een figuur zijn stok heeft

vervangen door een zwaard o.i.d. In de dungeons is flink met kleuren en bewegingen gewerkt en zo hier en daar komen we ook nog aardig geluid tegen. Er is een introductieverhaal met goede muziek en fraaie beelden.

Mijn eerste indruk was nogal negatief, maar ben je eenmaal een tijdje aan het spelen, dan wordt het spel steeds beter en blijkt dit adventure behoorlijk lastig te zijn en wordt je geduld vaak op de proef gesteld. Diverse tips en teksten (b.v. in het kasteel) zullen genoteerd moeten worden. Ik ben echter niet ver genoeg gekomen om te kunnen beoordelen of het bijhouden van een kaart nodig is.

Zeer veel spelkwaliteiten dus en alleen geschikt voor de iets gevorderde spelers met doorzettingsvermogen en geduld.

Door de matige handleiding minder geschikt voor beginners en niet aan te raden voor spelers die even snel door de velden willen rammen om zo gauw mogelijk een hoger level te bereiken. Dit laatste is bij Drakkhen niet mogelijk.

De diskettes hebben een off-disk bescherming d.m.v. een codekaart en deze codes kunnen zomaar plotseling tijdens het spel opgevraagd worden.

Alfred.

BEELD:	****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	**
PRIJS:	****

MIGHT AND MAGIC II CLUEBOOK

New World Computing Inc.

Prijs: FL. 19,95

Dit boek, met clues en hints voor het spel Might and Magic II, is zeer luxe uitgevoerd en heeft ruim 100 pagina's met alle kaarten van alle velden, dungeons, dorpen etc., een lijst met meer dan 250 items, weapons and armor, een overzicht van de monsters, een lijst met de spells en diverse hints en tips. Toch blijft het spel nog lastig, want het is geen stap voor stap leidraad om het spel even makkelijk uit te spelen. Wel ben je van het kaarttekenen af; een klus waar veel adventurespelers een hekel aan hebben.

Ieder moet voor zichzelf maar uitmaken of een spel -met of zonder clueboek- gespeeld gaat worden, maar voor de nieuwelingen onder ons vertel ik even dat van vrijwel alle moeilijke adventures cluebooks, kaarten etc. verkrijgbaar zijn. Niet allemaal in Nederland, maar Engelse en Amerikaanse bladen staan vol met advertenties, dus via de post over laten komen is altijd mogelijk. De firma COMPUTER COLLECTIEF in Amsterdam importeert zelf heel wat adventures, simulatorspellen en (clue)boeken en dit bedrijf heeft veel buitenlandse computerbladen. Daar neuzen is al een adventure op zich.

Een bekende in Engeland is 'Computer Adventure World'. Een bedrijf dat alleen adventures, simulatiespellen en wargames in z'n assortiment heeft en vrijwel alle boeken, kaarten etc. levert.

In Amerika gaan ze een stap verder want daar zijn telefonische hulplijnen voor gestrande adventurespelers. Hier hebben we zulke lijnen inmiddels voor b.v. slachtoffers van misdrijven of kinderen van gefrustreerde ouders, maar wat niet is kan nog komen.

De MSX-ers weten hoe belangrijk tips zijn want zij zitten opgezadeld met bergen Japanse adventures en deze zijn zonder hulp vrijwel niet te spelen. Van daar dat in het MSX gedeelte van ons blad zoveel tips staan. Toch kunnen we er voor de PC-afdeling ook nog wel wat gebruiken; de eerste inzenders hebben zich reeds aangemeld en een gedeelte is geplaatst in dit nummer. Zo helpen we elkaar en hebben we in Nederland voorlopig geen 06-nummer nodig voor gefrustreerde avonturiers.

Alfred

ULTIMA VI

Origin
IBM-PC/Tandy & 100% Compatibles
640k min.
Hard disk, 10 MHz. + MCGA en muis aanbevolen
Graphics: 256 kleuren VGA, MCGA, EGA, CGA,
Tandy 16 kleuren, Hercules.
Muziekkaarten: Roland MT32, Ad Lib, Game
Blaster(CMS)
Innovation, Covox.
Adviesprijs Homesoft: FL. 139,50

Terwijl een heleboel Ultima fans (ikzelf inclusief) nog naarstig op zoek zijn in de Underworld om Lord British te vinden en de Shadowlords te verjagen teneinde Ultima V uit te spelen, zit His Lordship inmiddels alweer op zijn troon in de zesde aflevering van de Ultima Sage: "The False Prophet".

Origin heeft zich met Ultima VI helemaal toegespitst op de huidige trend in Amerika, die gericht is op de computeranimatie en de toepassing van muziekkaarten.

De verpakking.

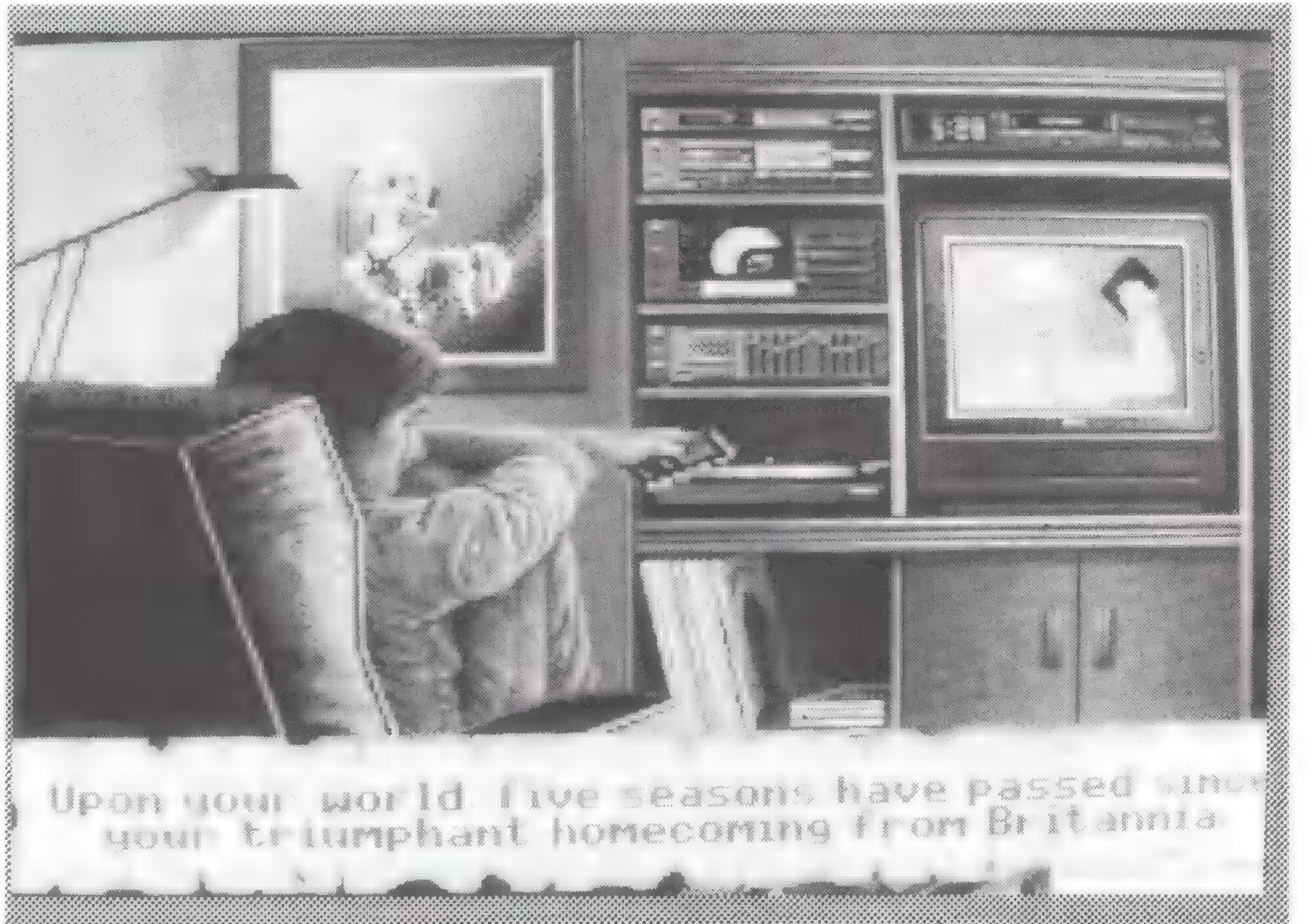
Zoals gebruikelijk beginnen we met het bekijken van dit softwarepakket, dat wordt geleverd in een kartonnen doos, die tweemaal zo groot is als die van de voorganger. De gegevens op de sticker (zie boven) laten al zien, dat de bezitters van een "kleine" PC zich beter niet aan dit adventure kunnen wagen. In de Reference Guide lezen we vervolgens, dat degenen die geen harddisk hebben maar liefst acht 5.25" low-density diskettes nodig hebben: één player disk en zeven kopiën van de bijgeleverde diskettes. Ondanks de vermelding dat 3.5" diskettes via een bijgesloten coupon aangevraagd kunnen worden, zitten er in mijn doos ook vier van deze kleine schijven (waarschijnlijk speciaal voor landen buiten de U.S.A.).

Het Book of Lore heet nu Compendium en geeft een beknopte inhoud van de delen 1 t/m 5 van Ultima plus de nodige informatie over deze nieuwe aflevering.

Er is ook weer een op linnen gedrukte landkaart van Britannia, die hetzelfde is als de vorige kaart, maar waarop de kastelen, steden en dorpen veel gedetailleerder zijn getekend. Dit is in het spel eveneens het geval.

Als kadoetje vind je in deze doos een zwarte halfedelsteen (agaat?), de "Orb of the Moon gemstone".

De achterzijde is gevuld met pakkende



kreten, fraaie screenshots van de IBM 256 kleuren versie en de vermelding, dat men het 10-jarig bestaan van Ultima viert.

De Installatie.

Het kopiëren van disk naar diskette of harddisk levert geen problemen op, alleen kwam ik bij het kiezen van de kleuren iets eigenaardigs tegen. Het kleurenmenu geeft 5 opties:

- 1) Hercules (720x348)
- 2) CGA 4-kleuren (320x200)
- 3) EGA 16-kleuren (320x200)
- 4) Tandy 16-kleuren (320x200)
- 5) MCGA 256-kleuren (320x200)

Mijn Philips XT is sinds kort aangesloten op een CTX VGA monitor en daarom voorzien van een Chicony CH-100V-16A VGA kaart. Volgens de handleiding van deze kaart zou deze niet geschikt zijn voor 256 kleuren en zoals je boven ziet, geeft Ultima6 geen optie voor VGA. Daarom heb ik het spel in eerste instantie onder nr.3 geïnstalleerd, wat een redelijk beeld oplevert, zij het wat blokkerig en je mist natuurlijk een aantal kleuren.

Een beetje jaloers werd ik toen Alfred het spel installeerde op zijn Unitron AT met MVGA kaart, want dan zie je goed het verschil tussen 16 en 256 kleuren.

Op goed geluk heb ik toen nogmaals "Install" gegeven vanaf de C-drive (voor het opnieuw installeren is het niet nodig de diskettes weer allemaal te kopiëren) en nr.5 opgegeven. En dat werkt tot mijn

grote verbazing. De graphics zijn minstens zo mooi als op de AT, alleen de snelheid is uiteraard een stuk minder. Dus als je niet zeker weet, wat de kleurenmogelijkheden van jouw computer, c.q. monitor zijn: gewoon proberen.....

In de emulatiemode (nabootsing) heb ik ook nog gekeken naar de resultaten op Hercules en CGA. In zwart/wit is het beeld goed scherp en de snelheid redelijk, maar het scherm wordt door de emulator nogal streperig, dus echt goed kan ik dit niet beoordelen. In CGA waren de paartinten goed te onderscheiden, maar een hoop details vielen weg.

Het spel.

Zoals gezegd komt Ultima6 het best tot zijn recht op een AT, maar op mijn XT kan ik er ook nog redelijk mee uit de voeten. Na het installeren en het opstarten volgt een uitgebreide introfilm, waarin we de Avatar in zijn huiskamer naar de TV zien kijken. Plotseling steekt er een storm op, de bliksem slaat in tussen een aantal stenen in de tuin en op die plaats vind je de "orb". Een rode deur verschijnt, waar de Avatar in moet stappen om naar Britannia te gaan.

Eerst krijg je het keuzemenu, waar je kunt kiezen voor het creëren van een nieuw character. Dit gebeurt in een woonwagen bij een dame, die je 8 vragen laat beantwoorden. Ook kun je bepalen of je als man of vrouw gaat en zijn er 4 portretten,

PC SOFTWARE



waaruit je er één kunt kiezen dat je het meest aanspreekt.

Je kunt ook je vroegere personage uit Ultima IV en/of V meenemen via de optie "Transform a character".

Op weg naar het kasteel van Lord British wordt je aangevallen door een horde engers en op het nippertje van de dood gered door 3 oude bekenden: Shamino, Iolo en Dupre. Zij ontsnappen naar Britannia, vergezeld door 3 Gargoyles, die stiekem meeglippen, zodat je voor de troon van L.B. al gelijk kunt gaan vechten om de Gargoyles te verslaan.

Het verschil met de vorige Ultima's is nu het duidelijkst te zien: het linkerdeel van het scherm is je speelveld, dat zeer gedetailleerd is en waarop alle personages in bovenaanzicht worden getoond. Je groep bestaat uit 4 personen en kan worden uitgebreid tot 8. Deze zijn allemaal te zien en als je gaat rondlopen (d.m.v. de muis of de cursortoetsen) sleep je het hele zaakje achter je aan. Op een XT letterlijk, op een AT lopen ze wel lekker door. Door middel van de cijfertoetsen 1 t/m 8 kun je een lid van de groep solo laten opereren om bijvoorbeeld op verkenning uit te gaan, waarna je hem of haar met 0 weer bij de groep voegt om gezamenlijk verder te trekken.

Onder het speelveld is een rij iconen te zien, waarmee je de basiscommando's kunt opgeven, zoals "Look" met het oogje en "Talk" met het mondje. Met de muis geef je vervolgens aan wat er bekeken moet worden of de persoon, die je aan wilt spreken. Pas als je in gesprek bent, kun je het toetsenbord gebruiken om zelf commando's in te tikken.

Rechtsboven zijn de leden van de groep te zien met hun hitpoints. Door de naam aan

te klikken krijg je het portret van de persoon in kwestie te zien en de verdere gegevens. Ook hier weer enkele iconen om o.a. een "inventory" te krijgen.

Rechtsonder tenslotte de ruimte waarin de commando's, c.q. gesprekken worden weergegeven.

Het vechten vindt plaats na het aanklikken van het ikoon met de gekruiste zwaarden. Je eigen personage moet je altijd opgeven wat voor actie er ondernomen moet worden, terwijl de andere leden van je groep automatisch vechten. Je kunt echter ook kiezen voor "command" bij ieder afzonderlijk en zodoende de automaat uitschakelen. Je kunt dit meteen uitproberen, want de 3 Gargoyles moeten nog uit-

geschakeld worden, waarna je in gesprek kunt komen met Lord British.

De off disk beveiliging is, dat de Lord je 3 vragen uit de handleiding (Compendium) stelt om vast te stellen, dat jij de echte Avatar bent. Een voordeel is, dat dit maar één keer hoeft. Bij het opstarten van een geSAVEde situatie wordt hier niet meer naar gevraagd.

De Opdracht.

Van Lord British krijg je te horen, dat de Underworld nu dicht is, maar dat er nog altijd boze krachten door het land waren. De Gargoyles (een soort lopende hagedissen) zijn door de dungeons naar boven gekomen en zijn nu op rooftocht door Britannia, waarbij zij het vooral gemunt hebben op de Shrines van de Acht Deugden. Jij moet deze vijanden verslaan, voordat ze alle 8 shrines veroverd hebben. Dat zit mij eerlijk gezegd als rechtgeaarde Ultima fan niet echt lekker. Het eerste dat bij mij opkwam toen ik dat las was: "Is dat alles?"

Ik denk daarbij aan enkele jaren geleden, toen er door de adventurefreaks gezegd werd, dat de beste adventures de z.g. "tekst-adventures" zijn, waarin helemaal geen graphics voorkomen.

Na een avond spelen heb ik nog steeds de indruk, dat de kleurrijke plaatjes en de muisgestuurde commando's ten koste gaan van het eigenlijke adventure. Op de doos staat wel, dat er "duizenden kleurige lokaties en figuren te onderzoeken zijn" en "honderden fascinerende conversaties en puzzels", maar ik vind het allemaal erg makkelijk gaan en na een dag rondtrekken in de omgeving van het kasteel en de



PC SOFTWARE

daar omheen liggende huizen kwam ik -in tegenstelling tot de vroegere Ultima's- opvallend weinig vijanden tegen. De paar die ik trof, waren in no time verslagen, de grote Gargoyles inclusief.

Konklusie.

Ultima VI is een zeer mooi pakket voor de liefhebbers van grafische adventures in de stijl van Sierra e.d. De echte Ultima

freaks zullen alle elementen uit de vorige afleveringen tegenkomen, maar misschien net als één van de redactieleden vinden dat "het sfeertje eruit is".

Maar ik houd het pakket wel, want grafisch is dit toch wel erg mooi..... Op het geluid hoop ik later nog eens terug te komen, als mijn Ad Lib kaart is gearriveerd, want de optie bij muziek was in mijn geval 0 en veel meer krijg je dan ook niet.

Jocelyn

BEELD: ***** (EGA/VGA/)
*** (Herc./CGA)
GELUID: * (No soundcard)
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: *****
PRIJS: *****

ULTIMA V

Ik heb enkele vragen over Ultima V:

Hoe versla je de Shadowlords als je alle shards en spullen van Lord British hebt?

Wat zijn de reagents voor een clone? De reagents, die het boek opgeeft, veroorzaken een explosie.

Waar ligt de dungeon "Great Stygian Abbys" + "Word of Power" ervan?

TIPS:

Vraag aan de piraat in Buccaneer's Den (die bij de ingang staat) "JOB". Zeg dan "HO". Hij begint dan over bergbeklimmen enz. Hij verwijst je dan naar iemand, die je een "grapple" geeft, die je nodig hebt om over bergen te komen.

Het Glass Sword vind je in de bergen ergens op het Noorden van de kaart.

ODD KEYS zijn in Minoc in een boom helemaal linksboven in de stad verstoppt. Als je een dag wacht, kun je ze weer halen, elke keer 5 stuks.

Het password van de Resistance is "Dawn".

TONY (05225-1924)

POLICE QUEST I (In pursuit of the DEATH ANGEL)

Dit adventure begint in het politiebureau in de stad Lython. In dit spel moet je proberen "THE DEATH ANGEL", ook wel bekend als Jessy Bains, te arresteren. Voordat je achter Jessy Bains aan kunt zul je andere klusjes moeten opknappen zoals een motorbende wegsturen bij een café, een ongeluk onderzoeken, een vrouw die te hard rijdt een bon geven enz. Voordat jullie dit spel gaan spelen zal ik jullie een paar tips geven.

Tip 1: In je kantoor moet je alles rustig onderzoeken want je kunt heel wat dingen vinden en doen.

Tip 2: Een goede politieagent bekijkt alle kanten van zijn auto.

Tip 3: Altijd bij een arrestatie standaard procedure volgen: lees zijn of haar rechten, handboeien op de rug enz.

Tip 4: Dronkelappen hebben een test nodig die bewijst dat zij dronken zijn.

Tip 5: Als je naar de hotelkamer van Jessy Bains gaat, laat het politiebureau dan weten welk kamernummer het is.

POLICE QUEST II (THE VENGEANCE)

Dit adventure van SIERRA-ON-LINE begint in de stad Lython waar een beruchte crimineel Jessy Bains op borgtocht is vrijgelaten. Deze crimineel was "The Death Angel" in POLICE QUEST I. Het is jouw taak om Jessy Bains te pakken te nemen omdat hij iedereen vermoordt die getuige was bij het proces dat uitliep op een veroordeling. Je partner Keith zal je hierbij helpen alhoewel hij soms een beetje dom is.

In dit spel zul je veel meemaken zoals een vliegtuigkaping, een lijk dat weggehaald moet worden of zelfs in een duikerspak duiken.

Om dit te kunnen doen zal ik jullie eerst een paar tips geven over het spel.

Tip 1: In je kantoor moet je alles op je dooie gemak bekijken omdat er op de meest gekke plaatsen, waar je het niet verwacht, dingen liggen die je gedurende het spel nodig hebt.

Tip 2: Stel je pistool goed af, anders raak je niks, als je ergens op schiet.

Tip 3: Luister goed naar de autoradio en ga op elke melding af.

Tip 4: Neem je vriendin een keer mee uit eten want dit levert punten op.

Tip 5: Soms zul je mensen moeten ondervragen want dit levert aanwijzingen op.

Tip 6: Save dit spel vaak want vele ongelukken kunnen gebeuren.

Zo kan je voorkomen dat je, als je wordt doodgeschoten of wordt vergast, helemaal opnieuw moet beginnen.

PETER van der LEE

AdLib Music Synthesizer Card

AdLib Inc.
XT, AT of compatible.
256K Ram, DOS 2.0 of hoger.
CGA, EGA, MGA.
Software: 1x 5.25" diskette.
Adviesprijs: FL. 375,=.

Muziek en geluid zijn op de PC -in de standaard uitvoering- niet om over naar huis te schrijven. In de V.S. zijn al enige tijd diverse uitbreidingskaarten op de markt en steeds meer softwarehuizen houden in hun programma's rekening met deze kaarten. De AdLib kaart is zeker niet de beste muziekkaart voor de PC en wie dan ook puur voor het musiceren een kaart zoekt kan bij heel wat meer merken terecht, meestal voor een veel hogere prijs. Wie echter veel spellen speelt, kan haast niet meer om deze kaart heen, want de AdLib kaart wordt tegenwoordig door vrijwel alle grote softwarehuizen ondersteund en op dit gebied hebben de concurrenten verloren.

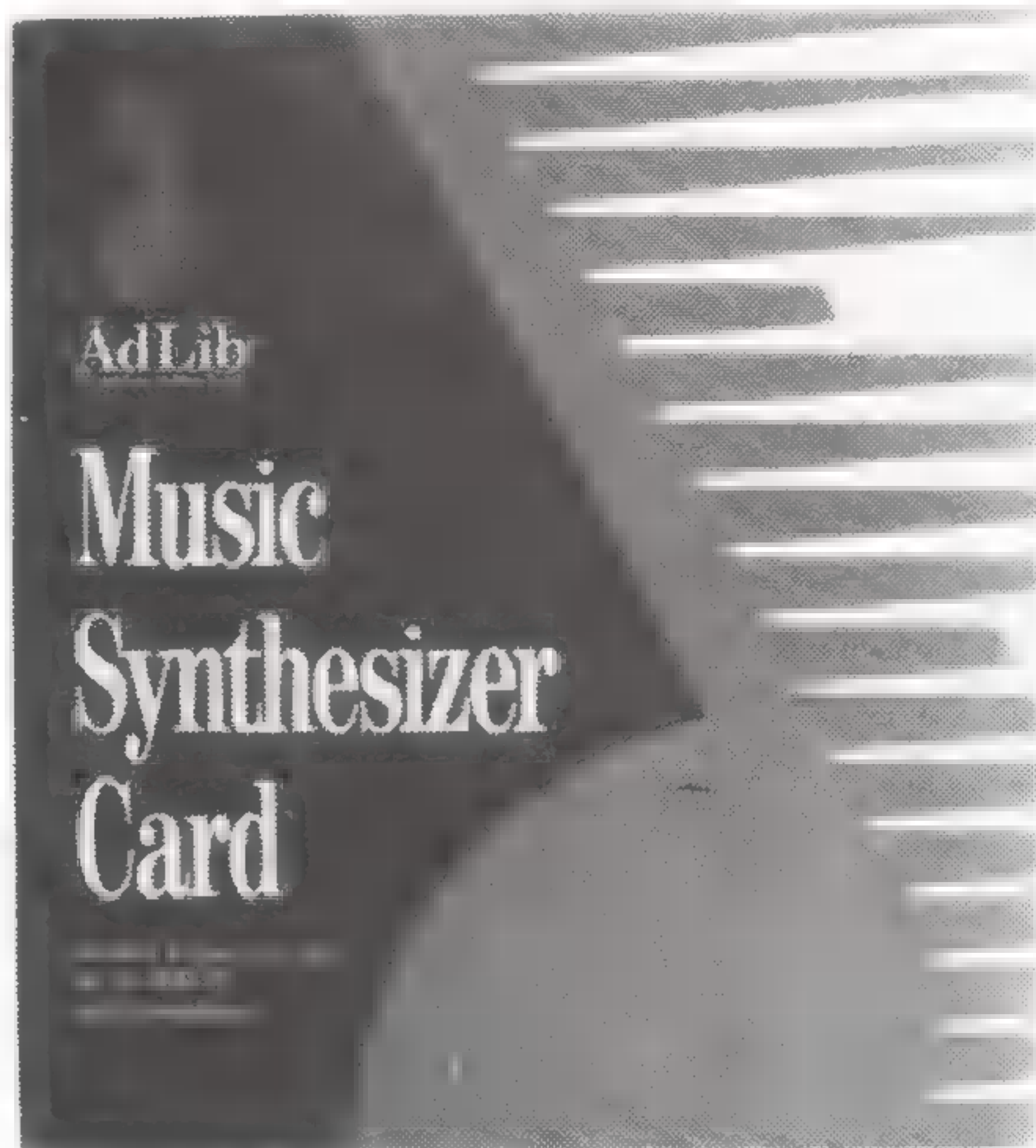
In dit nummer bespreken we het basispakket en een volgende keer zullen we de verdere mogelijkheden bespreken, die meer voor de actieve muziekliefhebbers bedoeld zijn, want de AdLib Music Card kan meer dan alleen het weergeven van muziek en geluid bij spellen.

Het pakket bevat de uitbreidingskaart, een uitgebreide handleiding, een diskette met software (Juke Box) en een verloopkonektor.

De kaart kan in een willekeurig slot van de computer worden geplaatst en de werking kan met een testprogramma van de diskette gecontroleerd worden. Voor het weergeven van muziek en geluid bij spellen heb je verder de handleiding niet nodig. Wel moeten de (spel)programma's aangepast worden (evt. opnieuw geïnstalleerd worden) want anders blijf je van geluid verstoken.

Het programma Juke Box is een menuge-stuurd stukje software (beeldweergave in CGA) waarmee diverse muziekstukken, die op de diskette staan, kunnen worden weergegeven. Voor de Juke Box zijn extra diskettes leverbaar met diverse muziekstijlen.

Op de kaart zit een chip die 11 instrumenten tegelijkertijd kan weergeven die elk gebruik kunnen maken van één van de 145 instrumenten die in de chip zitten ingebakken. De weergave vindt plaats via een klein versterkertje dat -via een vol-



umeregelaar op de achterkant- het geluid naar een 1/4" jack-konektor stuurt. Op de konektor kan een hoofdtelefoon worden aangesloten en via een bijgeleverde verloopkonektor kan een 1/8" jackplug (zoals gebruikt op lichtgewicht hoofdtelefoons van b.v. walkmen) ook worden gebruikt.

Op de uitgang kan ook een kleine luidspreker worden geplaatst, maar echte kamerbrede herrie krijg je pas, wanneer je de uitgang naar de (line)ingang van een audioversterker stuurt, mits daar tegenaan dan wel weer een paar forse boxen leunen. Wij hebben het laatste inderdaad gedaan (op dezelfde installatie waarop onze MSX met FM-PAC zit aangesloten) om een zo goed mogelijke beoordeling van het geluid te krijgen. Dat geluid is niet mis, mits de programmeurs hun best hebben gedaan.

De kaart produceert een fors geluid met fikse bassen en voldoende hoge tonen. Wat muziek betreft presteert deze kaart meer dan de synthesizers van Amiga, Atari ST en van de FM-PAC; de weergave is echter wel in mono. De kaart kan ook gedigitaliseerde spraak voortbrengen, maar die komt er magertjes uit; de andere

genoemde computers scoren hier echter niet beter. Wat muziek en geluid betreft kan deze kaart -bij mij althans- niet meer stuk, maar de software moet zich nog flink aanpassen. De grote promotor van de AdLib kaart, Sierra On-Line, presteert niet veel: wel fraaie introductie muziek maar weinig geluid tijdens het wandelen door de velden (b.v. bij Conquest Of Camelot, dat toch een recent produkt is).

Een nieuweling die AdLib ondersteunt, Origin, met Ultima 6, doet het veel beter want tot nu toe hoorden we nog overal en bijna altijd muziek. De meeste programma's laten de muziek via de kaart lopen en de geluidseffecten via de interne speaker van de PC. Eén van de uitzonderingen hierop is Ski Or Die van Electronic Arts: schitterende rockmuziek en leuke geluiden bij de diverse onderdelen van het spel. Ook Microprose en LucasFilm weten de kaart ten volle te benutten.

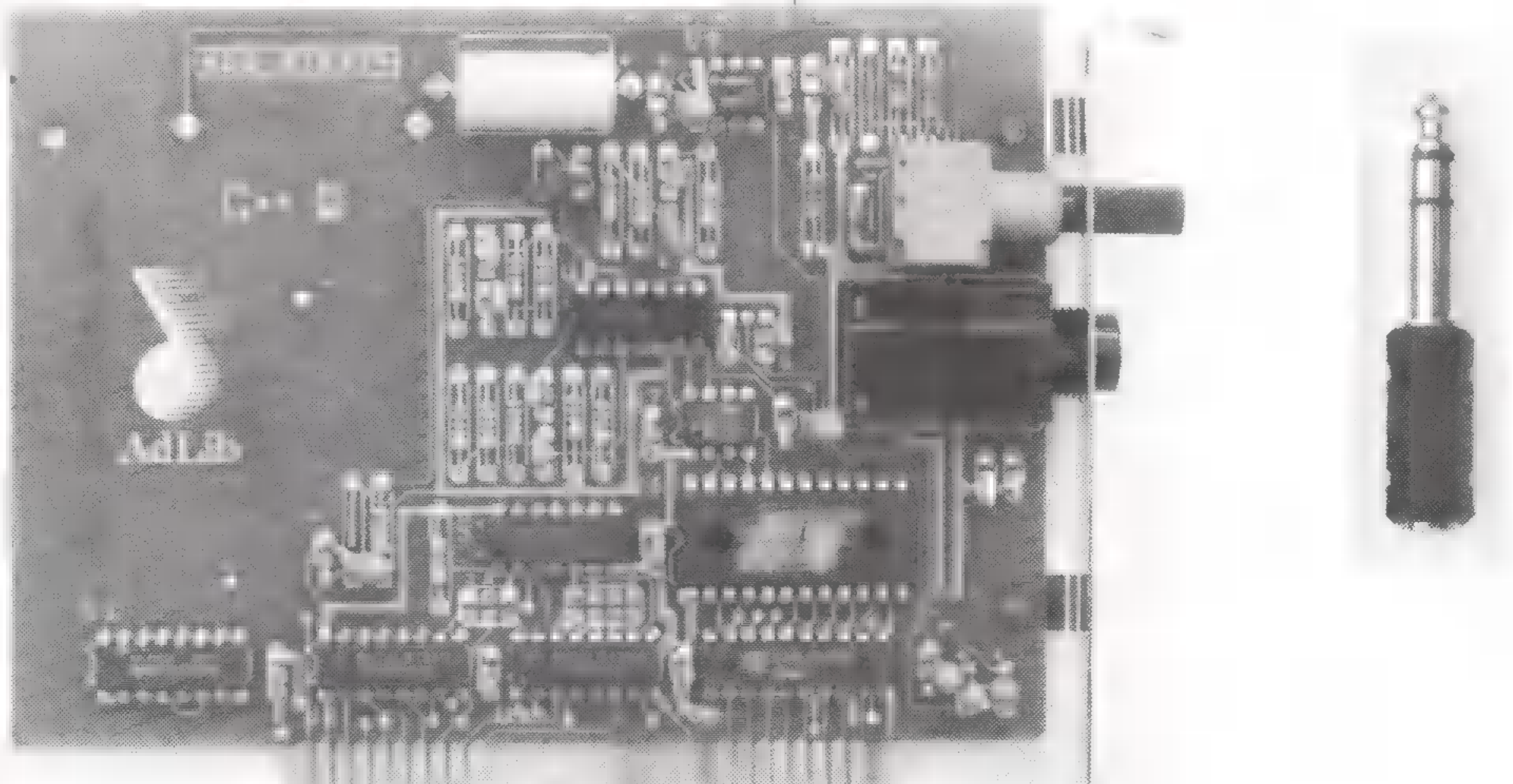
Wanneer je overstapt van datacassettes naar diskdrive wil je niet meer terug, je snapt na een tijdje niet meer hoe je met de extreem trage cassettes hebt kunnen werken. Zo vergaat het menigeen ook bij de overstap van monochrome naar VGA of van floppy naar harddisk en met deze kaart in de PC wil je ook niet meer terug naar het geknerp van het standaard PC speakertje. Oppassen dus!

Volgende keer gaan we verder met o.a. Visual Composer en Instrument Maker die het allemaal nog leuker maken om een muziekkaart in de computer te hebben.

Alfred.

Een greep uit de softwarehuizen die de AdLib kaart ondersteunen, waarbij enkele sinds kort, dus nog met weinig titels:

Accolade, Activision, Bullfrog, Dynamics, Electronic Arts, Epyx, LucasFilm, Micro Prose, Mindscape, Origin, Sierra On-Line, Taito.



DRAGON WARS

Interplay.
IBM PC & Compatibles.
Min. 256K. DOS 2.1 of hoger.
CGA, Tandy, EGA, VGA & MCGA.
Muis optioneel.
5.25" + 3.5" diskette.
Adviesprijs Homesoft FL. 119,00.

In de fraaie doos zitten beide formaten diskettes, een reference card en een zeer uitgebreide handleiding. Het spel kan op harddisk worden gezet en kan tevens characters van Bard's Tale I, II & III inlezen. Tijdens het spel word je regelmatig gevraagd hoofdstukken uit het boek te bestuderen en vragen te beantwoorden dus een goede kennis van de Engelse taal is noodzakelijk.

Dragon Wars is een klassiek adventure zoals Ultima I, Wizardry, etc. met eindeloze velden en weinig variatie. Om je niet helemaal moedeloos te maken wordt er een kaart door de computer bijgehouden, waarop je kunt zien waar je wel en niet geweest bent. Grafisch zijn vooral de tegenstanders goed uitgewerkt; de velden zijn eentonig en hebben weinig herkenningpunten.



Ik ben niet erg enthousiast en denk dan ook dat dit spel alleen geschikt is voor die liefhebbers, die het een uitdaging vinden om eindeloos in hun ondergoed rond te dolen, want ook wat het vinden van items, wapens, kleding etc. betreft is dit een slepende zaak. Dit houdt natuurlijk wel in dat Dragon Wars zeer uitgebreid is en snelle schermen heeft. Het spel maakt gebruik van gedigitaliseerde geluiden en dat klinkt toch weer even anders dan muziek.

Dragon Wars heeft tenslotte nog een exclusief grapje, dat gewoonlijk niet bij spellen wordt toegepast: Macro's! Je kunt zelf onder de 10 funktietoetsen opdrachten programmeren.

Alfred

BEELD:	***
GELUID:	**
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***

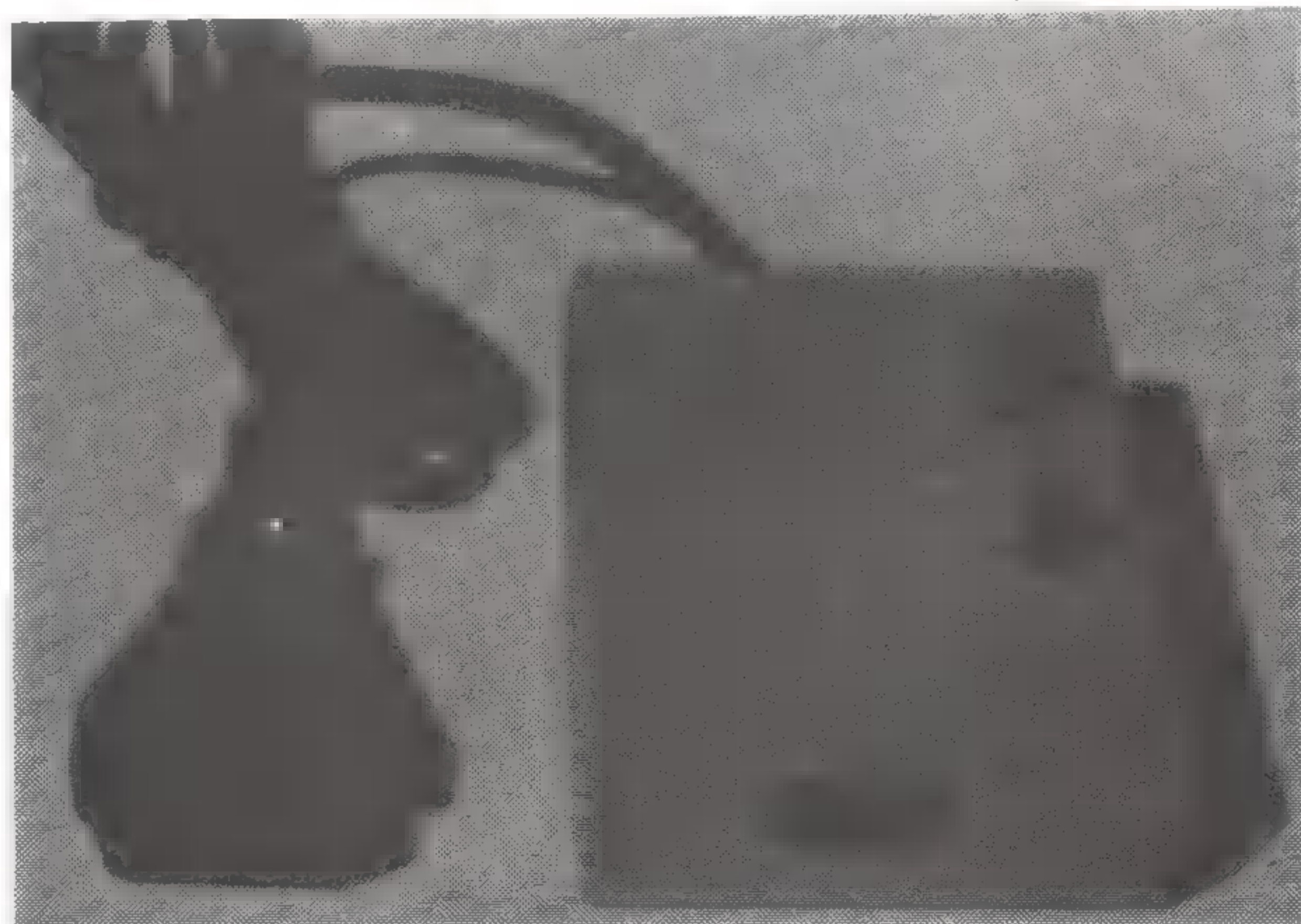
PC "GAME" JOYSTICK ADAPTOR

Suzo (S.T.C.) Rotterdam.
Joystick adaptor, aan te sluiten via Gameport.
Adviesprijs Timesoft: FL. 32,95

Wie van een gamecomputer of b.v. een MSX (zoals wij) overstapt op een PC, ergert zich kapot aan de malle analoge joysticks die met potmeters werken. Met deze 'lolknuppels' is nauwelijks iets te beginnen. Er is echter een adaptor verkrijgbaar die het mogelijk maakt 'echte' joysticks - b.v. met microswitches, zoals tegenwoordig meestal gebruikelijk - toe te passen. Je moet uiteraard een multi-I/O card met gameport of een gamecard hebben, maar heb je die, dan kun je met behulp van dit kastje zo'n joystick op je PC aansluiten. Welke Joystick dan? Het schijnt dat alle joystick ermee werken en wij konden in ieder geval onze MSX-, CPC-, SEGA-, en C64 met dit kastje laten werken waarbij nog vermeld dient te worden dat onze

joystick voor de SEGA omschakelbaar is voor 4 verschillende computersystemen en het ding in alle 4 de standen werkte. Bij het kastje wordt een Nederlandse handleiding geleverd waarin een klein BASIC programma staat dat je kunt intikken in GW-BASIC en waarmee je de joystick kunt afregelen. De elektronika in het kastje is echter niet opgewassen tegen

het geweld van een AT, zodat dit onderdeel helemaal de mist inging. Niets afregelen en een hoop onzin (of alleen nullen) op het scherm. Dan weer werken op 8 MHz., dan weer alleen op 10 MHz. Werken deed de joystickadaptor op onze AT echter wel, maar het instellen met de twee potmetertjes moest -al spelende- tijdens het programma gebeuren. Geen ramp, wel lastig!



De slechtste digitale joystick is meestal nog beter dan de beste analoge en wie eenmaal gewend is aan deze betere joysticks kan veel plezier beleven aan dit kastje. Een programma als 'Silpheed' wordt er een stuk makkelijker mee.

Alfred.



JE GELOOFT JE OREN NIET MET DE AD LIB MUSIC CARD!

Sterren suizen voorbij. Vijandelijke lasers vernietigen je machine. Je motoren loeien als ze het kritieke punt bereiken. Met het zweet in je handen bestuur je de joy-stick, je maakt een bocht en vuurt met alles wat je hebt...

Het spel is perfect, het beeld op je PC ook. Alleen het geluid lijkt nergens op. 'Bleep, bop, beep', meer niet! Dat kan mooier. Spits je oren, want nu is er de Ad Lib Music Card.



speciale soundtracks. Exact afgestemd op de vele mogelijkheden van Ad Lib's Music Card. En die kaart is nu voor het eerst in Nederland te koop!

**DE AD LIB MUSIC CARD:
DAAR MOET JE MEER
VAN WETEN!**

Met een Ad Lib Music Card wordt het pas ècht spannend.

AD LIB MUSIC CARD: VAN SOLO TOT SYMFONIE!

De nieuwe Ad Lib Music Card monteert je in een handomdraai in je PC. Deze digitale muziek synthesizer maakt je computerspellen veel echter. Veel spannender.

Stel je voor: je vecht als Indiana Jones voor je leven in The Last Crusade. Dat kan voortaan met de aanzwellende klanken van Ad Lib's 11-delige orkest!

De Ad Lib sound is zó fascinerend en veelzijdig, dat de vooraanstaande spel-ontwikkelaars nu al nieuwe avonturen ontwerpen met

Als je wilt weten welke computerspellen deze kaart ondersteunt, moet je nu bellen of schrijven met:

HHB

Korhoenlaan 5a
3136 ST Vlaardingen
Telefoon: (010) - 474 80 10
of (01899) - 14 04 3
Telefax: (010) - 475 12 90

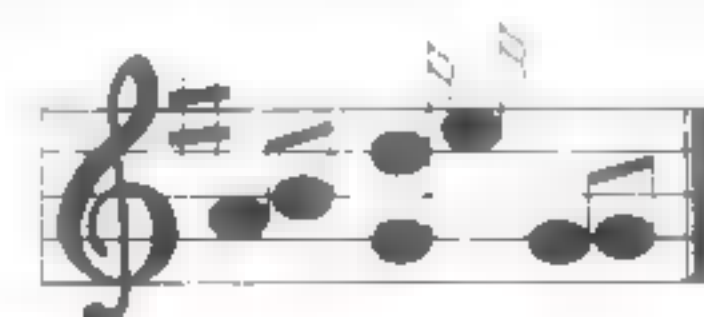
Systeem vereisten: IBM PC, XT, AT of compatible met 256 Kb RAM, DOS 2.0 of hoger, CGA, EGA of monochrome graphics adaptor en hoofdtelefoon of externe speaker.



AdLib™

AD LIB MUSIC CARD MAAKT NIEUWE AVONTUREN NÔG SPANNENDER!

OPGELET:



**HHB vraagt dealers voor
Ad Lib's Music Card!**

DEJA VU II

ICOM Inc.
IBM PC & Compatibles
512k
EGA of VGA
Muis optioneel
DOS 2.1 of
Adviesprijs Homesoftware FL. 99,--

Lost in Las Vegas

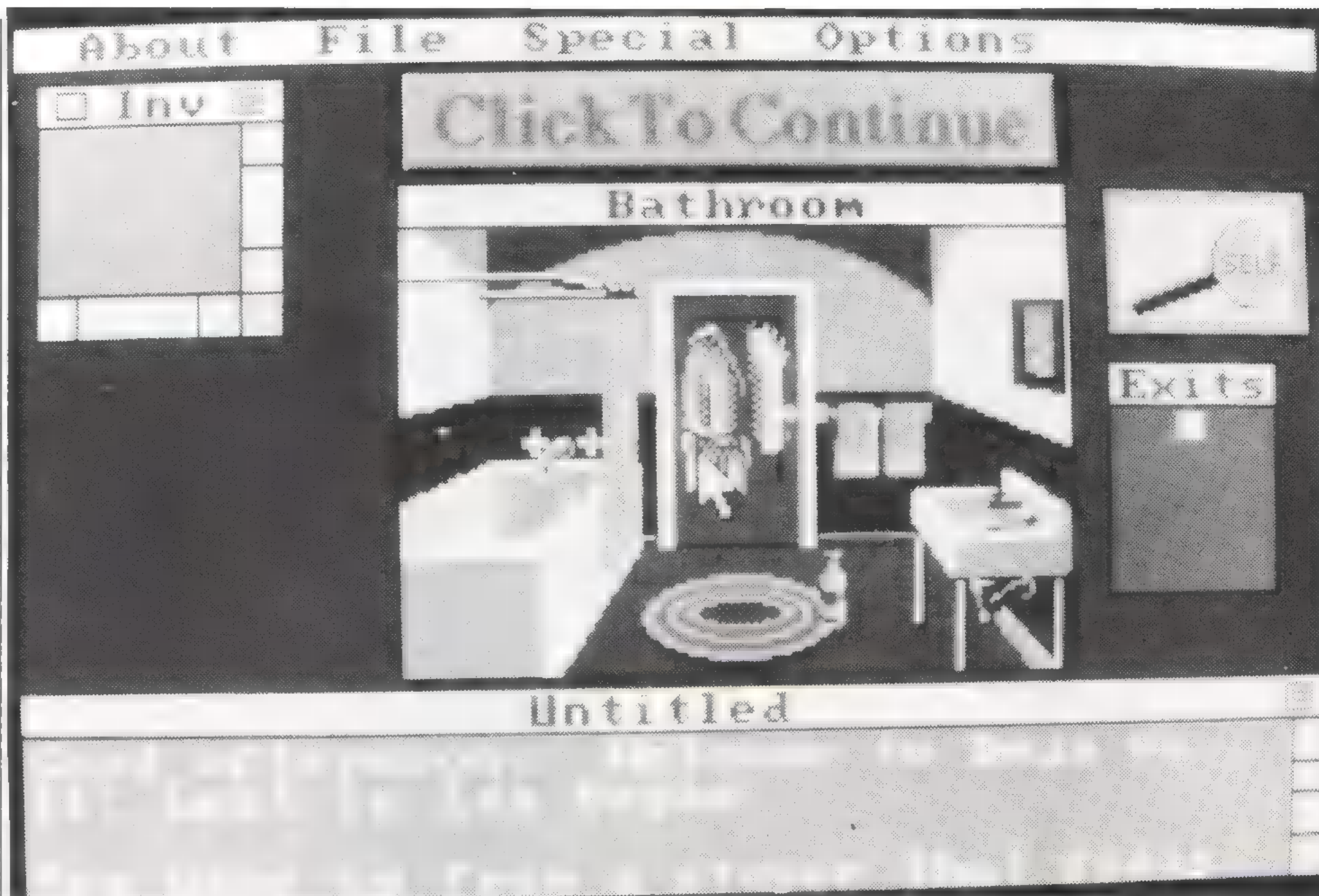
Op het eerste gezicht is Deja Vu II een vrij eenvoudig pakket met in de doos drie 5.25" diskettes en een dunne handleiding. Eén van de stelregels in computerland is echter, dat een goed programma weinig of geen toelichting nodig heeft en -voor zover ik gezien heb- gaat dat voor dit adventure wel op.

Deja Vu II:

Lost in Las Vegas is een detectiveverhaal, waarin de hoofdpersoon te maken heeft met een bende gangsters onder leiding van ene Tony Malone, die denkt dat onze held hem een hoop geld schuldig is en hem 7 dagen de tijd heeft gegeven om daarmee op de proppen te komen. Vanuit je woonplaats Chicago ben je ontvoerd naar Las Vegas, waar je 's morgens vroeg met een houten kop wakker wordt in de badkamer van een louche hotel, annex casino.

In het tekstvenster beneden in het scherm krijg je het hele verhaal te lezen, waarna je zelf met muis of cursortoetsen aan de slag kunt. Bovenaan heb je een venster met \square commando's tot je beschikking, waarmee je alles in het grafische scherm kunt bekijken, oppakken, in je broek of jas (mits aangetrokken) kunt stoppen etc. Zelf intikken via het keyboard kan alleen als je "speak" hebt gekozen. Deuren kunnen geopend worden door erop te klikken en daarna "open" te geven. Met "go" ga je er dan doorheen.

Gokken komt er uiteraard ook aan te pas; je bent tenslotte niet voor niets in Las Vegas. Je hebt in je portefeuille 10 dollar en als je in de hotelkamer goed hebt gekeken, weet je dat een treinkaartje om terug te kunnen naar Chicago 20 dollar kost. Aan de Black Jack tafel ligt je kans om die 10 dollar erbij te krijgen en dat valt niet mee. Voor elk 5 dollarbiljet krijg je bij de kassière één fiche, waarmee je een



rondje kunt spelen. Er zijn 3 Black Jack tafels. Ik heb tot nu toe 5 dollar gewonnen, het spel geSAVEd en dan is het zaak net zo lang tussen de tafels heen en weer te lopen, totdat je eindelijk eens gunstige kaarten krijgt. Dit gebeurt niet AT RANDOM (d.w.z. willekeurig): nadat je weer terugbent in de geSAVEde situatie en opnieuw speelt, krijg je dezelfde kaarten. Dat verandert pas, als je van speelveld wisselt.

Er is ook nog een kamer met fruitmachines, die ik niet aan de gang kan krijgen. Onze held heeft een "geluukswartje" op zak en er wordt gezegd, dat er een muntstuk in de machine gestopt moet worden, maar bij mij gebeurt er niets.

Verder ben ik na een avond spelen nog steeds niet gekomen. Als je het hotel verlaat, ligt rechts van je het station, waar je kunt kiezen uit verschillende treinen. Neem je de verkeerde, dan word je binnen de kortste keren vermoord door de gorilla's van Malone. Neem je de goede en heb je niet genoeg geld, dan kiepert de conducteur je de trein uit.

Links van het hotel ligt de woestijn, waarin je kunt verdwalen. Het enige wat ik daar heb gevonden, is een wasserij, waar je niet in kunt.

Al met al lijkt dit me een vrij lastig adventure, dat echter qua bedieningsgemak erg gebruiksvriendelijk is. Het werken met het commando-venster gaat zeer vlot en de beeldopbouw is snel. De tekenstijl

is in de trant van de "klassieke" avontures uit de begintijd: behoorlijk gedetailleerd, maar vrij strak.

Geluid komt er nauwelijks aan te pas en het programma ondersteunt geen muziekkaarten. Het enige muziekje, dat je te horen krijgt, is een "dodenmarsje" als je weer eens iets verkeerd hebt gedaan, wat regelmatig gebeurt.

In eerste instantie vond ik de prijs wat te hoog, maar bij nader inzien geloof ik toch wel, dat je voor je honderd pick een aardig tijdje zoet bent.

Jocelyn

BEELD:	****
GELUID:	**
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***

BALANCE OF THE PLANET

Chris Crawford
IBM PC & Compatibles
512k
CGA,EGA,VGA
Hard disk vereist, muis optioneel
Adviesprijs Homesoftware FL. 159,--

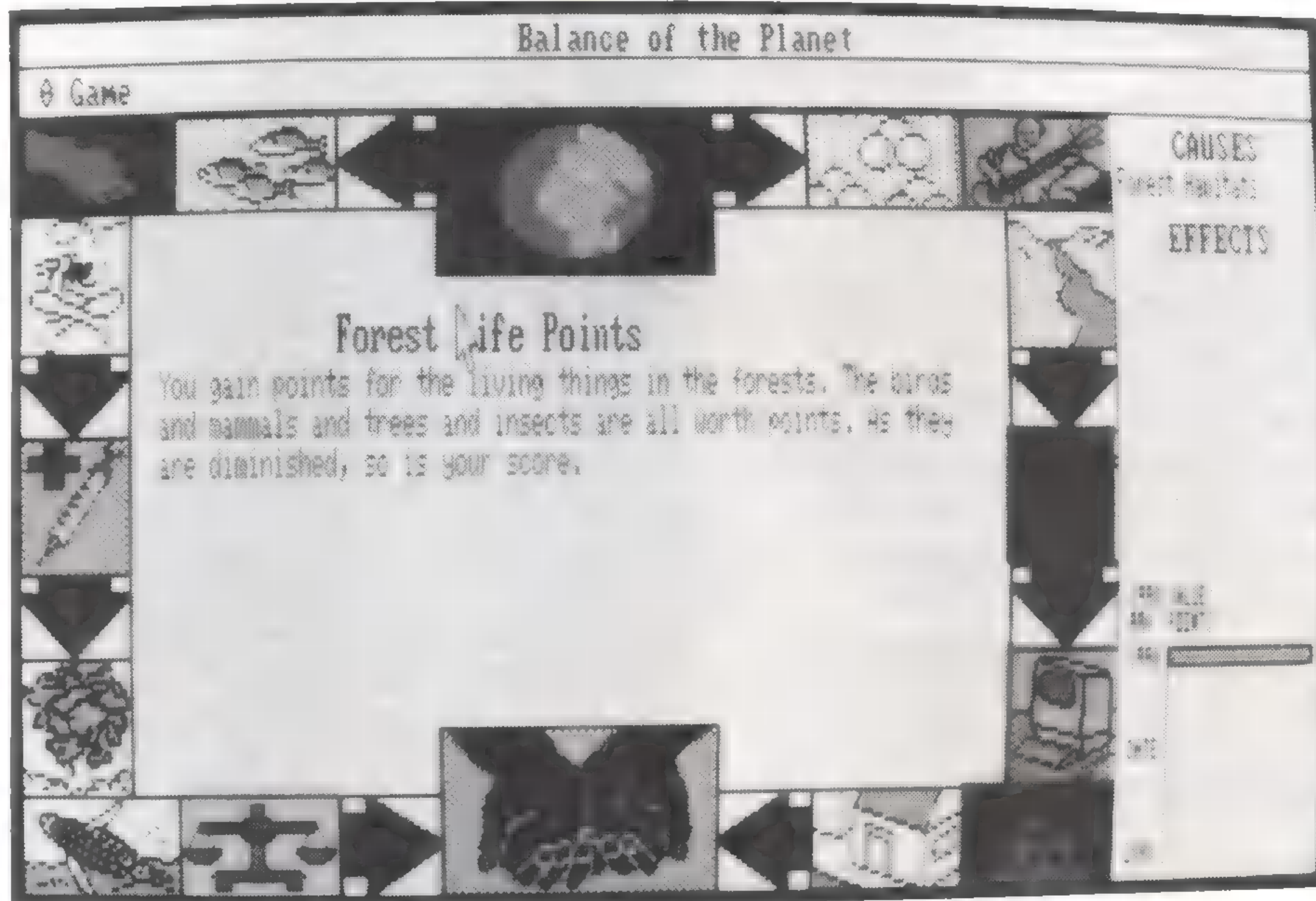
Red de aarde!

Wie niet zoveel prijs stelt op mooie plaatjes en muziek, maar eens lekker de hersentjes wil laten kraken, heeft een goede aan deze simulator. In Balance of the Planet ben jij door de Verenigde Naties benoemd tot wereldwijde "milieuminister". Je krijgt van deze organisatie een bepaald budget om subsidies te verstrekken aan instellingen, die volgens jou de milieuproblemen van de aarde kunnen reduceren en je moet aan de andere kant zorgen door middel van het heffen van belastingen geld binnen te krijgen. Een groot deel van je geld gaat in ieder geval op aan het betalen van vergoedingen voor de schade die aangericht wordt door milieuvriendelijke invloeden aan bijvoorbeeld gebouwen en monumenten. De rest van het verschil tussen belastingopbrengsten en betaalde subsidies moet je zo gunstig mogelijk zien te verdelen.

Balance of the Planet wordt geleverd op drie 5.25" diskettes, die niet beveiligd zijn. Wie niet in het bezit is van een 5.25" drive, zal kopieën moeten maken naar 3.5". Zoals boven al vermeld wordt, moet het "spel" geïnstalleerd worden op een harddisk, waarbij de volledige 512k RAM beschikbaar moet zijn.

De handleiding is vrij uitgebreid en een grondige bestudering hiervan is aan te raden, want Balance of the Planet zit behoorlijk complex in elkaar.

Alles werkt menugestuurd en met de aanwijzingen in de handleiding kun je stap voor stap het spel doorlopen. Het doel is punten verzamelen: je krijgt punten voor positieve ontwikkelingen, zoals het tegengaan van luchtvervuiling. Je verliest punten, als er bijvoorbeeld teveel mensen sterven van de honger. Het is dus zaak de wereld zo te beïnvloeden, dat de goede dingen gaan overheersen, terwijl de slechte de kop worden gedrukt.



Na het opstarten zie je de Planeet Aarde (in zwart/wit). Na een klik met de muis verschijnen er 2 lijsten: je resultaten-scherm. Bovenaan staat je score, links een lijst met positieve resultaten en rechts de negatieve, waarin o.a. "Skin cancer points". Klik je die aan, dan kom je in een korresponderend scherm, waarin dit probleem toegelicht wordt. Via allerlei opties, die in dit soort schermen voorkomen, kun je de oorzaken, gevolgen e.d. van de problemen bekijken en uiteindelijk je maatregelen nemen. Het huidkankerprobleem kun je bijvoorbeeld aanpakken door de belastingen op CFK's te verhogen, maar dan moet je wel rekening houden met de economische gevolgen.

Je begint in 1990 en de gevolgen van je maatregelen kun je per 5 jaar bekijken, waarbij via statistieken een vergelijking met het tijdsbestek ervoor kan worden getrokken. Het laatste jaar is 2035, waarin de balans wordt opgemaakt en blijkt of je de wereld van de ondergang hebt gered of dat je er nog een grotere puinhoop van hebt gemaakt.

Wie er niet genoeg aan heeft het spel "gewoon" te spelen, heeft nog 4 andere mogelijkheden. In de BIAS-files zijn veronderstelde situaties opgenomen en moet je maatregelen nemen, die een fervent voorstander van kernenergie zou nemen of een milieufanaat of een industrieel. Je kunt ook alles ten goede laten komen aan de Derde Wereld.

KONKLUSIE.

Balance of the Planet is zeer zeker een interessant spel en weer eens iets heel anders. Het gaat hier echt om het denkwerk: kleuren komen nauwelijks voor en geluid ontbreekt geheel. Dit komt de snelheid echter wel ten goede. Het overschakelen van het ene scherm naar het andere gaat razendsnel en het berekenen van de effecten van de maatregelen is in een seconde gebeurd.

Mijn enige bezwaar is eigenlijk de prijs, die ik behoorlijk aan de hoge kant vind.

Jocelyn

BEELD:	***
GELUID:	nvt
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	***

CHAMPIONS OF KRYNN

S.S.I.

IBM PC & Compatibles

512k (640k op Tandy en

bij gebruik van muis.

Muis of joystick optioneel.

Tandy Graphics alleen zonder muis.

Kleurenkaart en -monitor vereist.

2 Diskdrives of hard disk vereist.

Adviesprijs Homesoftware FL. 109,=

Prijs Computer Collectief FL. 99,=

ADVENTURE VAN HET JAAR?

Hier op de redactie is dit adventure voorlopig de grote topper, waarbij alles wat recentelijk door Origin en Sierra is uitgebracht volkomen in het niet verzinkt.

Wie van makkelijke adventures houdt, hoeft deze recensie niet te lezen en kan zich beter bezighouden met de spellen van bovengenoemde merken, maar wie eens aan een echte uitdaging wil beginnen, kan met CHAMPIONS OF KRYNN zijn/haar hart ophalen.....

Dit adventure, deel 1 van de Dragonlance serie wordt geleverd in een vrij eenvoudige kartonnen doos met daarin 4 diskettes (5.25"), een datakaart in het Engels, Frans en Duits, een poster en een "Rule Book/Adventurer's Journal". De diskettes zijn niet beschermd en wie (zoals ik) alleen een 3.5" diskdrive op de PC heeft,



kan rustig kopiën maken om het zaakje op harddisk over te zetten. Hoe dit moet gebeuren staat beschreven op de datakaart.

Het geluid kan worden geïnstalleerd op een muziekkaart (o.a. AdLib), maar voorlopig is het enige, dat ik via de versterker heb gehoord het intromuziekje geweest; tijdens het spelen hoor je alleen maar geluidjes via de interne speaker van de computer. Komt me bekend voor uit de begintijd van de Amiga.

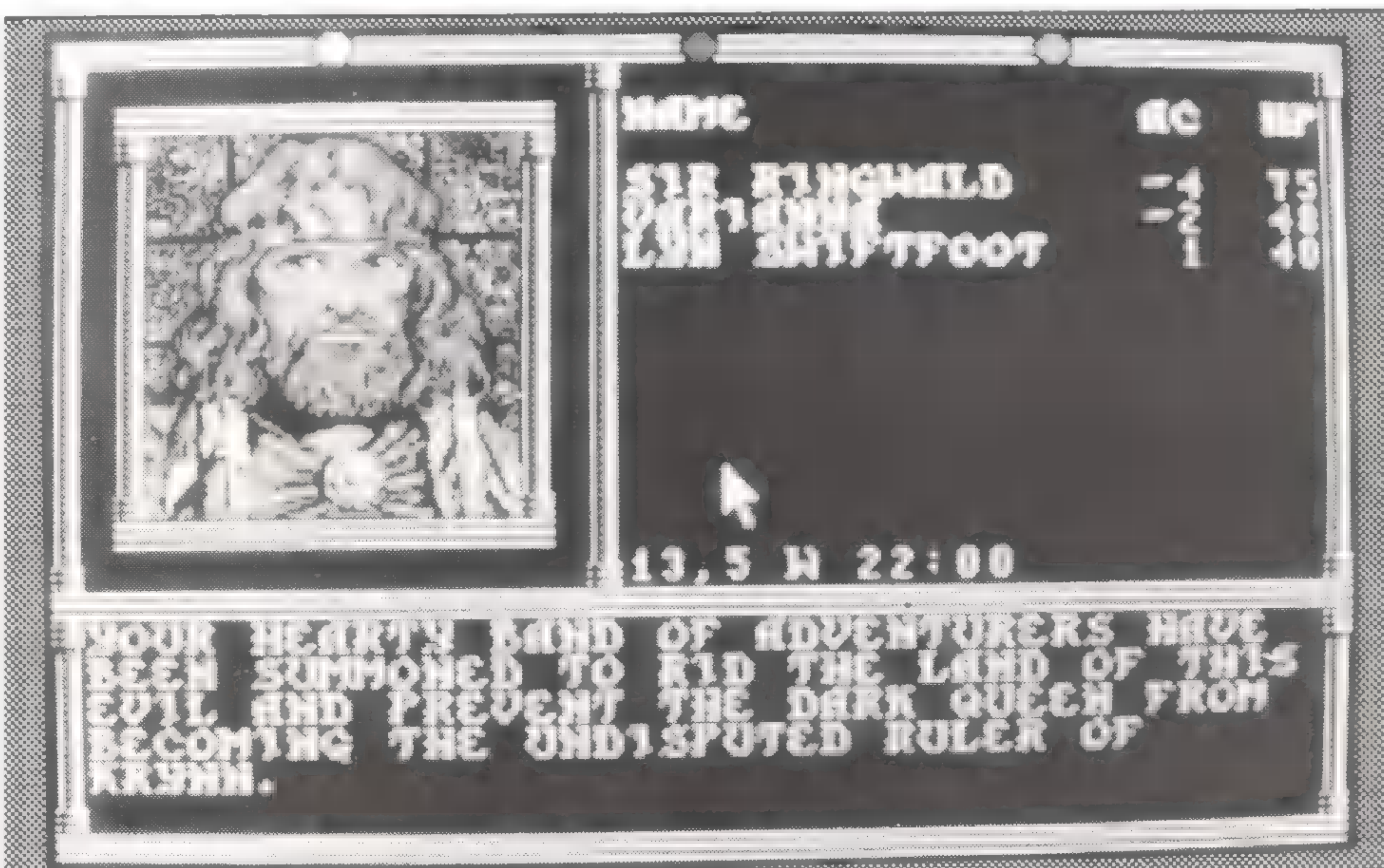
Het Rule Book is zeer belangrijk, omdat hierin niet alleen uitgebreide beschrijvingen van de figuren en hun attributen voorkomen, maar tevens tips en kaarten, waar je tijdens het spelen naar verwezen wordt. Tevens moet je er om de haverklap pass-

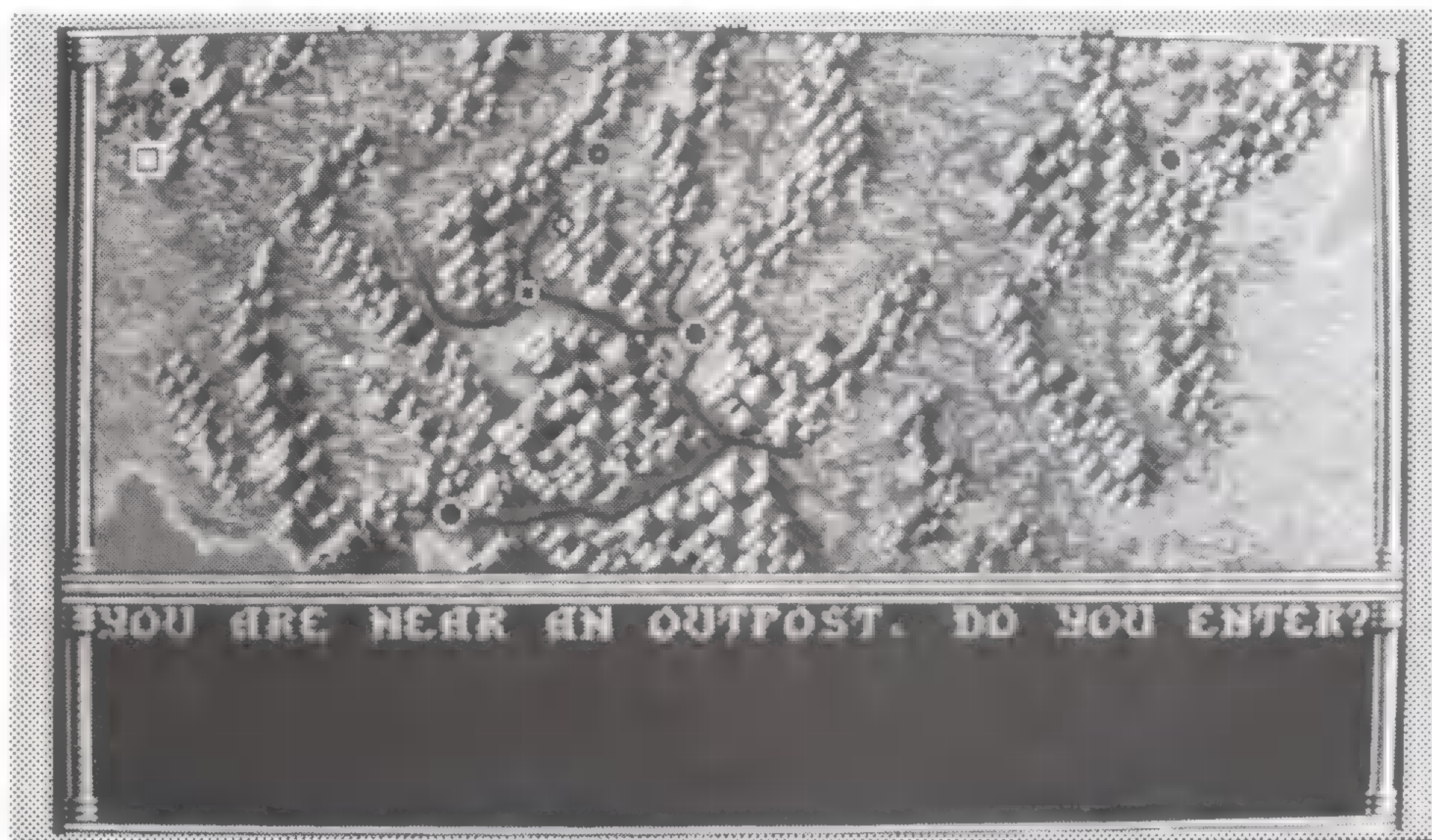
words in opzoeken, want een "off disk protection" is zeer nadrukkelijk aanwezig. Bij het opstarten moet je sowieso al een password geven, maar af en toe ook als je onderweg wilt SAVEn. Daar hebben we trouwens wel wat kritiek op, want het is al herhaaldelijk voorgekomen, dat een password niet werd geaccepteerd vanwege zetfouten in de handleiding of verkeerde paginanummers.

Na het opstarten kun je meteen gaan spelen of de zeer fraai uitgevoerde demo bekijken. Het einddoel is -uiteindelijk- het elimineren van de snoadaards, die het land Krynn willen veroveren en daar komt heel wat bij kijken.

CHAMPIONS OF KRYNN is zeer goed geprogrammeerd en een genoegen om te spelen. Alles werkt menugestuurd en loopt lekker soepel en snel, zelfs op een XT. De snelheid is regelbaar, wat maar goed is ook, want op de standaardinstelling vlogen de teksten in zo'n razende vaart over het scherm, dat ze nauwelijks te lezen waren.

Het werken met de muis is niet altijd aan te raden. Bij sommige menu's werken de cursortoetsen beter, dus ik gebruik ze gewoon om de beurt. Ook is het mogelijk de commando's via het toetsenbord te geven door middel van het intikken van de eerste letter van het betreffende commando.





AAN DE SLAG

De datakaart geeft wel aan hoe je snel kunt opstarten, als je met diskettes werkt, maar niet hoe dat bij de harddisk gaat. Je krijgt na het inladen een roze scherm met S.S.I. dat van boven naar beneden scrollt. Als het beeld helemaal gevuld is, moet je snel op ENTER drukken, waarna je PLAY of DEMO kunt kiezen. Doe je dat niet, dan gaat de demo vanzelf lopen en moet je wachten totdat deze afgelopen is. Heb je PLAY gekozen, dan kom je in een intromenu en kun je een groep gaan samenstellen. De lui lakken kunnen LOAD GAME kiezen, waar onder A een voorgeprogrammeerde groep te vinden is, waarmee je meteen op pad kunt gaan. CREATE CHARACTER is veel leuker: eerst het ras kiezen, mannetje of vrouwtje, klasse en voor geestelijken ook nog een godheid. Dan volgt een overzicht van de mogelijkheden van het aldus samenge-

stelde personage, dat je eventueel nog kunt wijzigen. Tenslotte een naam geven en dan het aardigste gedeelte. Je krijgt een grafische afbeelding te zien van het karakter (stilstaand en in vechthouding) en dan kun je naar hartelust gaan kleuren en veranderen aan het hoofd en het lichaam, de wapens en de kleren, zodat hij of zij tijdens het spelen goed herkenbaar is.

De groep kan maximaal uit 8 personen bestaan. In het begin kun je 6 personen "aanmaken", want onderweg kom je soms figuren tegen, die in de groep opgenomen moeten worden. De groep moet zo gevarieerd mogelijk zijn en zeker minstens 2 Mages (een witte en een rode) en een Cleric bevatten, want magie is zeer belangrijk in Krynn.

Een Knight mag ook niet ontbreken, want er is op een gegeven moment een "sub-adventure", dat alleen maar door een ridder gespeeld kan worden.

Zeer bruikbaar zijn de gecombineerde figuren, die als Fighter/Cleric/Thief of Cle-

ric/Fighter/Mage kunnen gaan. Niet alle rassen zijn daarvoor geschikt, dus dat moet je goed uitkiezen, want als je met je groep eenmaal aan het spelen bent geweest, kun je deze niet meer veranderen. Wel kun je met DROP CHARACTER een groepslid verwijderen en dan een ander personage aanmaken, maar als je dit doet wanneer de anderen al in een hoger level zitten, blijft de nieuweling de zwakke broeder/zuster van het gezelschap, aangezien de Experience punten, die je na een gevecht krijgt gelijkelijk over de groep verdeeld worden.

BEGIN ADVENTURING

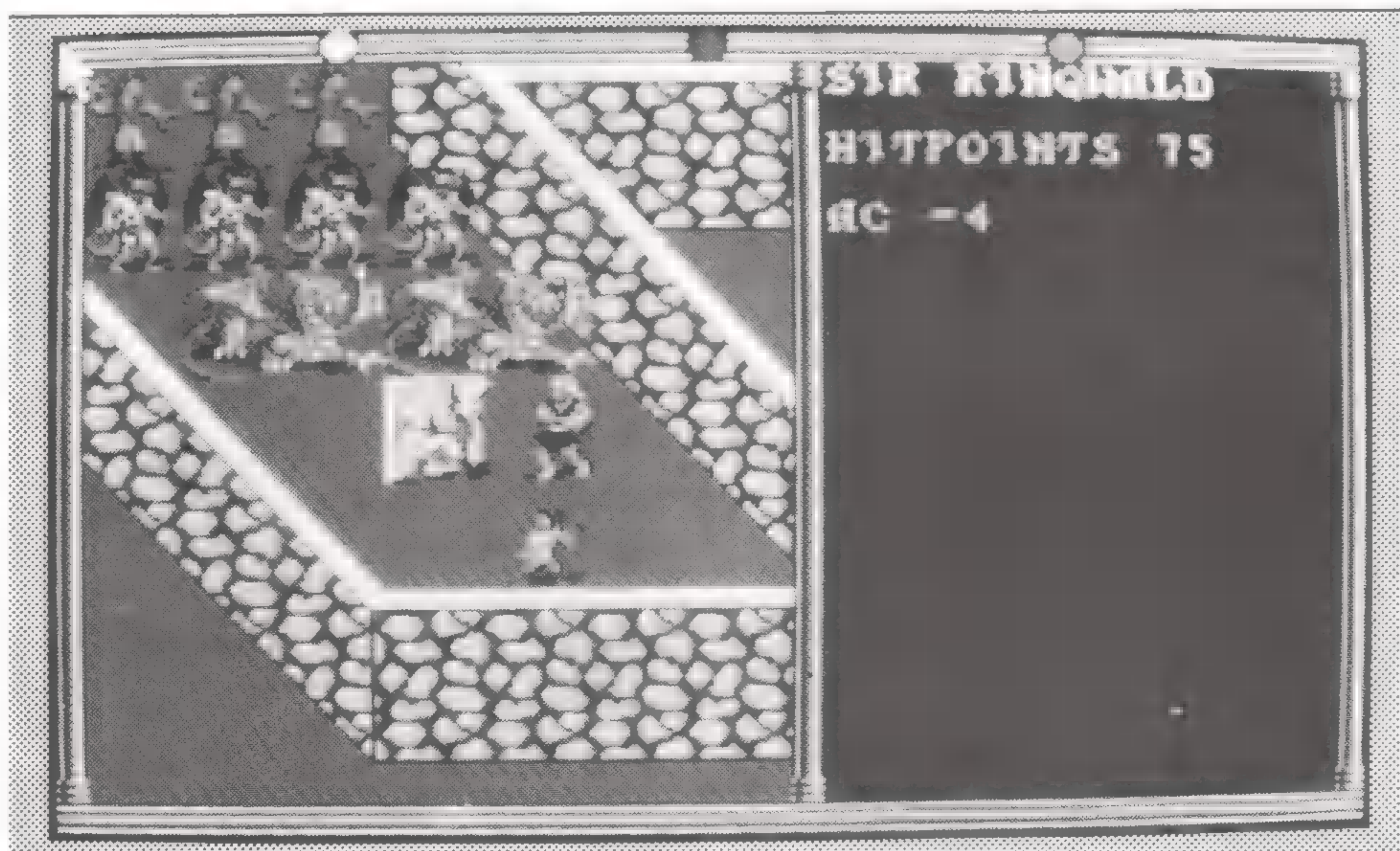
Na het kiezen van deze optie uit het startmenu kom je -na het opzoeken van het password uit het Rule Book- op een landkaart van het land Krynn, waarop de belangrijkste steden met hun buitenposten te zien zijn. In de Outposts kun je trainen in de Hall om in een hoger level te komen, als je genoeg Experience hebt. Ridders kunnen in een hogere ridderorde worden opgenomen en er is een Inn, waar de groep opgelapt kan worden. Tips vind je in de Bar en deze tips staan in het Adventurer's Journal als Tavern Tales.

Verder is er een Vault, waar je geld kunt storten of opnemen, een Temple waar gewonden genezen en doden weer opgewekt kunnen worden en de Commandant's Office, waar je je opdrachten krijgt. Je eerste opdracht is naar de nabijgelegen stad Throtl te gaan en ene Caramon te zoeken, die met een groep soldaten verdwenen is in deze stad.

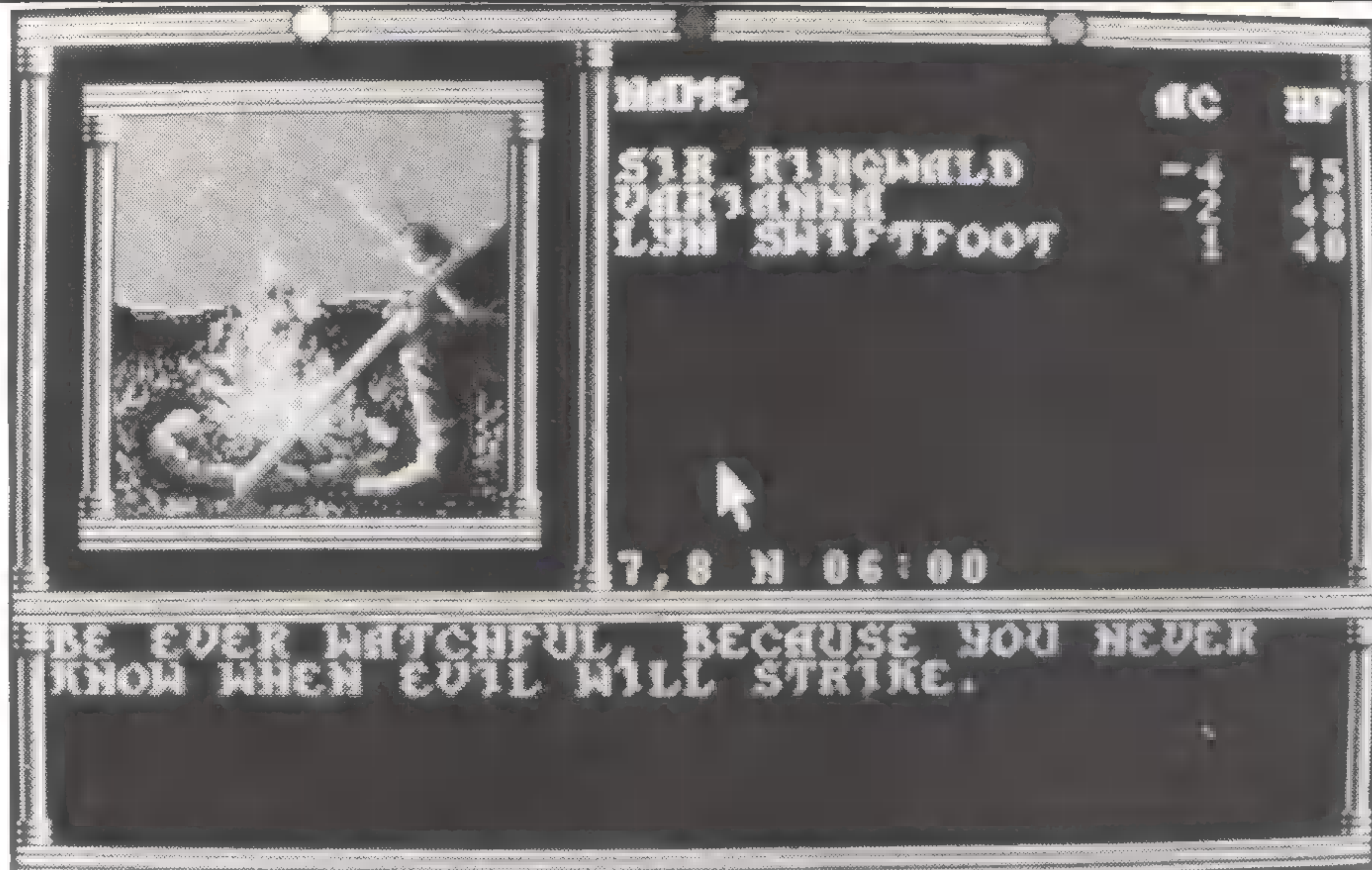
Voordat je de Outpost verlaat kun je nog naar de ARMOURY om wapens e.d. te kopen voor de groepsleden, welke die nog niet hebben. Dit kun je controleren door View gevolgd door Items.

Throtl is 2 stappen van de Outpost vandaan, maar bij de eerste stap is het al vechten geblazen om je vast te laten wenen. Er zijn honderden soorten tegenstanders: van reuze duizendpoten tot 10 soorten draken en van krijgers tot zwarte magiërs en geestelijken, die allemaal in de handleiding beschreven staan. In het begin zijn ze gelukkig nog niet zo sterk, als je je tenminste aan de volgorde van je opdrachten houdt. Je kunt ook op eigen houtje naar een andere stad gaan, waar tegenstanders met een hoger level zijn of over de kaart lopen en met Hill Giants en Ogres e.d. in de clinch raken. Mag je zelf weten.

Het vechten kan op twee manieren. Je kunt de tactiek aan de computer overlaten en met ALT-A de groep automatisch la-



PC SOFTWARE



ten vechten of op de spatiebalk drukken en zelf de commando's geven. Met Use en Ready kun je wapens kiezen of wisselen, met Use of Cast kunnen de Magiërs hun toverspreuken op de tegenstanders afvuren. Vooral de Sleep Spell is in het begin een bruikbare; alleen moet je uitkijken dat je kameraden niet ook in slaap vallen, want één klap is al voldoende om zo'n hulpeloos figuur bewusteloos te slaan. De Clerics kunnen Charm Person gebruiken: als deze Spell werkt, gaat de vijand die erdoor geraakt wordt, zijn eigen ploeg aanvallen.

De stad zelf is een doolhof en voor het onderzoeken ervan heb je twee mogelijkheden, die je met Area kunt uitzoeken. Normaal loop je door gangen en zie je deuren etc., maar je kunt ook over de plattegrond van de stad lopen, wat ik persoonlijk makkelijker vind, omdat je dan beter kunt bepalen welke gedeeltes je al gehad hebt. Als je de Search mode aanzet, worden alle velden onderzocht en krijg je waarschuwingen op het scherm als je bijvoorbeeld een valkuil tegenkomt of een bruikbaar Item vindt. De groep heeft daar meer tijd voor nodig en het verhoogt de kans op het tegenkomen van vijanden. Look heeft dezelfde functie, maar werkt niet automatisch en moet bij elk veld apart opgegeven worden. Bij een Encounter wordt teruggeschakeld naar de grafische mode.

Na een gevecht kun je binnen de stad het Encamp commando geven, dat hetzelfde werkt als in de Inn. Je kunt dan je magische spreuken aanvullen en de gewonden verzorgen, maar tijdens Rest of Fix (nodig om de spreuken te leren en de hitpoints op te voeren) kun je aangevallen worden, wat in de Outpost niet het geval is. Als je pas in de stad bent, is het daarom beter af en toe even terug te gaan naar de Outpost.

In Throtl kom je inderdaad twee figuren tegen, die zich bij de groep voegen en na

een intensieve zoektocht wordt Caramon ook gevonden. Je opdracht is dan nog lang niet voltooid, want je moet nu achter de Draconians aan, die in de oude tempel van de stad hun eieren aan het uitbroeden zijn. Dat is me uiteindelijk gelukt en ik dacht, dat ik nu wel klaar zou zijn. Terug naar de Outpost dus, waar een bericht van de Commandant hing, dat ik Throtl moest onderzoeken.

Terug naar Throtl met een behoorlijk sterkere groep, want eenieder had er tijdens de vele gevechten flink wat Experience bijgekregen en na minutieus onderzoek bleek, dat ik een klein hoekje had overgeslagen. Hier gaat een trap naar beneden naar de dungeons van de stad en daar is mooi geen plattegrondje aanwezig. Wel een bende vijanden, waaronder veel Mages en Clerics en als "eindmonsters" een paar witte draken. Onderweg de boel goed onderzoeken, want er liggen heel wat magische wapens en andere Items. Hier wordt ook duidelijk waarom er op je beeldscherm een kompas aanwezig is, dat je looprichting aangeeft: de teksten die je in dit gedeelte op het scherm krijgt, verwijzen hier vaak naar. Loop je verkeerd, dan raak je hopeloos verdwaald.

Ik ben nu klaar voor de tweede opdracht en mijn doel is nu de Tower van Gargath, waar ergens een Dragonlance verborgen ligt. Eerst ga ik echter even naar de stad Sanction, waar geen monsters zijn, maar allerlei winkels waar sterkere wapens en magische attributen verkocht worden.

r je (zoals ik) de handleiding goed bestudeert en de aanwijzingen tijdens het spel volgt, is CHAMPIONS OF KRYNN een ingewikkeld adventure. Er zijn enorm veel commando's en vooral aan de Mages en de Clerics heb je je handen vol. Als je het goed wilt doen, moet je zelfs rekening houden met de 3 manen bovenin het beeldscherm, die invloed hebben op je magische krachten.

Je kunt het echter ook op een andere manier spelen, zoals Alfred, die er gewoon lekker op uit trekt en wel ziet waar hij terecht komt. Beide soorten adventurers komen ruimschoots aan hun trekken.

De programmeurs hebben een goede balans bereikt tussen graphics en spelkwaliteit. De doolhoven in de steden zijn vrij eenvoudig uitgevoerd en de enige kleurenplaatjes zijn die van de aanvallende monsters. Als je daar genoeg van hebt en het spel nog sneller wilt laten lopen, kun je die trouwens nog uitschakelen ook. Tijdens het lopen door de gangen en kamers ben je eigenlijk bezig met een tekstadventure.

Tussendoor kom je echter ook zeer fraaie graphics tegen, zoals bijvoorbeeld in de oude tempel in Throtl. De steden en outposts zijn eveneens mooi getekend, wat ook geldt voor de landkaart van Krynn. Hetzelfde kan gezegd worden van de velden waarin de gevechten worden geleverd; de vijanden zijn behoorlijk gedetailleerd en je eigen personages zien er natuurlijk helemaal schitterend uit, als je gebruik hebt gemaakt van het "tekenpakket" uit het opstartmenu. Tijdens Encamp kun je dit trouwens nog inhalen als je wilt of kleuren veranderen, als ze tijdens het spelen toch niet bevallen.

De handleiding is zeer uitgebreid, maar er blijft nog zat over om zelf te onderzoeken. Het idee om tips en opdrachten niet in het spel zelf op te nemen, maar in de handleiding, vind ik zeer origineel. Dit alles draagt ertoe bij, dat zo'n omvangrijk adventure op slechts 4 diskettes past, terwijl andere softwarehuizen met al hun graphics daar wel 8 of 9 disks voor nodig hebben.

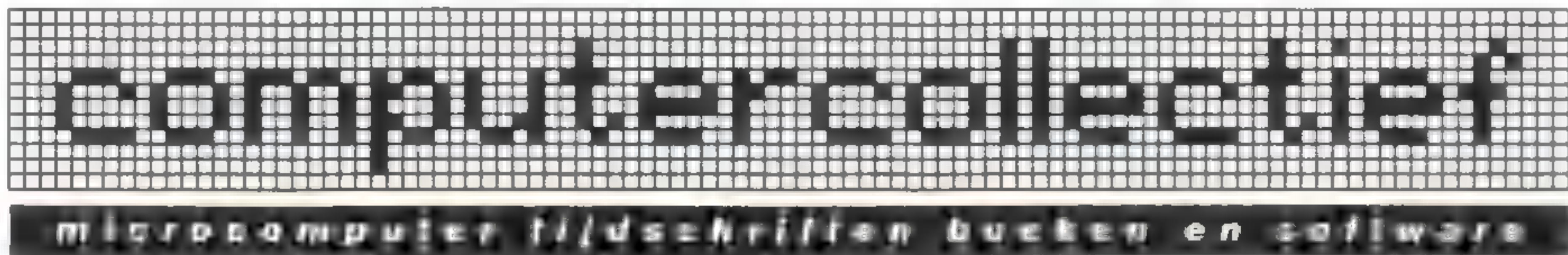
Een negatief punt vind ik dat je tijdens het spelen niet kunt laden. Als je in een situatie zit, die niet zo gunstig is of iets stoms hebt gedaan, moet je de computer resetten en de boel opnieuw opstarten. Alleen als de groep is uitgemoord bij een gevecht, verschijnt er wel een LOAD GAME op het scherm.

Verder vinden wij het hier een schitterend adventure met voor elk wat wils, terwijl de prijs nog vrij redelijk is. Een aanrader!

Jocelyn.

BEELD:	*****
GELUID:	**
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	*****
PRIJS:	*****

(Beschikbaar gesteld door Computer Collectief).



in BELGIE is alles verkrijgbaar bij:
HET COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
 M Sabbestraat 39, B-2800 Mechelen
 tel: 015-20 66 45 fax: 015-20 73 32
HET COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
 Moerkerksesteenweg 241, B-8310 Brugge
 tel: 050-37 09 61 fax: 050-36 16 55

COMPUTERBOEKEN Top 30 Juni 1990

HIERONDER EEN OVERZICHT VAN ZEER RECENT BINNENGEKOMEN BOEKEN

Werken met WordPerfect 5 (Boeke)	69
PC Tools DeLuxe 5 - voor 5.5 (deJong) 45	
Hintbook Leisure Suit Larry III	25
Basishandleiding WordPerfect 5.0	15
Starten met MS-DOS/PC-DOS (Boeke) .	32,50
Werken met WordPerfect 5 deel 1+2 .	99,50
Basishandleiding Lotus 1-2-3	15
Grote DOS 4.0 Boek	79,90
Hintbook Leisure Suit Larry II	25
Basiscursus MS-DOS (Krekels)	29,50
dBASE III Plus Handboek (Chou)	78
Werken met Norton Utilities 4.5	54
Grote Calamus Boek	39,90
Werken met Clipper (Tiley)	68
AutoCAD Release 10 (Boeklagen)	95
*PC Tools & Norton Handbook	49,50
Advanced Programming in Clipper w. C.	79
Basishandleiding DOS & Harddisk	15
Hintbook Leisure Suit Larry	25
dBASE IV Handboek (Chou)	85
Leren vliegen met Flightsimulator ...	38
Hintbook Police Quest II	25
Hintbook Hero's Quest	25
Basiscursus 1-2-3 (Krekels)	29,50
Hintbook Police Quest	25
Grote Flightsimulator 3.0/4.0 Boek	49,90
Basiscursus WordPerfect 5.0 NL	29,50
Werken met Dynamic Desk	79
Novell NetWare Handboek	59,50
Turbo C Bible	59

DOS, OS/2, Windows	
Werken met DOS 3.3 voor gevord.	69
Best Book of DESQview	59
*Windows Programming - covers 3	79
*Windows 3 Made Easy	79
*PC Mag DOS Powertools deel 2 NL	48
Programmeertalen	
Microsoft MacroAssembler Bible	65
C++ (Ammeraal)	48
Inleiding tot QuickC	69
*C handboek (Kernighan, Ritchie)	58
Turbo C Programmeergids 2.0	69,50
*Object-oriented Turbo Pascal ..	69
Turbo Pascal 5.0/5.5 Internals	119
REXX Language, 2nd Ed.	99
Amiga, Macintosh, ST	
Grosse Amiga Drucker-buch.....	69
Amiga Desktop Video Guide	55
Amiga Hardware-Tuning mit disk	119
Macintosh revealed - vol 4	65
FoxBase+ Simplified/Mac Ed. ...	69
Programming with MacApp	65
MacWrite II Handbook/Toolkit .	99
*Double Helix 3.0	79
*Game Maker's Manual - STOS ...	49
Your Second Manual Atari ST ..	55
PC	
Graphics Programming the 8514/A	79
Laptop User's Guide	55

Databases, Spreadsheets	
*Ontw van Applic met dBASE IV	79,50
*Lotus gids voor 1-2-3 Rel 2.2.	79
*QuickStart MS Multiplan 4.2 ..	29
FoxPro Made Easy	65
Programmeren in dBASE IV	89
*Werken met SuperCalc 5	68
CAD	
*Inleiding tot AutoCAD Rel. 10	69
AutoLISP - programmeren +disk .	38
WordProcessors, DTP	
*Inleiding tot WordPerfect 5.1.	49
*Word for Windows Companion ...	69
*Word for Windows Technical Ref	55
Best Book of WordPerfect 5.1 .	65
Handboek WordPerfect 5.ONL - 1	25
WordPerfect 5.1 Complete Ref..	65
*Ventura Publisher 2.0 NL	55
Publish It! Made Easy	59
Graphics, Utilities, diversen	
*Werken met PC Tools DeLuxe 6.0	69
*Using Animator	59
*Mastering Corel Draw!	69
Het SAS System	59,50
*First Book of ProComm Plus ...	39
NetWare Supervisor's Guide ...	79
*Official Book of Larry 1,2,3 .	35
*Grote FS 3.0/4.0 Boek	49,90
Handboek PostScript Progr...	76,50

NIEUW BINNENGEKOMEN SOFTWARE (inclusief BTW)

Amiga	PC SOFTWARE TOP 30	PC toepassingen:	PC programmeertalen:
*AmigaDOS 1.3	Flightsimulator 4.0! .	*ARPRO 2.0 boekhouden .	PowerBASIC (=Turbo 2.0) 329
HiSoft Extend	179	AIE - alles in een ...	135
KindWords 2 UK	179	DrawPerfect 1.0 UK ...	1534
dBMAN V	699	dAnalyst 3.3B	699
Pagesetter II	299	Design CADD 3-D	899
Silver	459	dGE 3.0	525
688 Attack Sub	89	FoxPro 1.01 LAN	3425
*Antheads	59	*MasterFile 3 NL	449
Crackdown	89	GRASP 3.5	459
E-motion	89	*PagePak for WordPerfect	359
F-29 Retaliator	89	PerFORM 2.0	699
Hammerfist	89	*Microsoft Windows 3.0	449
*Infestation	89	WordPerfect 5.1 UK ...	1534
*Italy 1990	89	Word for Windows	1399
Knights of Crystallion	99	*World Atlas	199
*Larry III	129	PC utilities:	
*Midwinter	99	PC TOOLS DELUXE 6.0 INT	299
*Projectyle	89	386MAX Pro 4.08	349
Warhead	89	Above Disk 3.1	299
X-Out	79	BLAST II	599
		EasyFlow 6.1	399
Atari ST	Leisure Suit Larry II	Fastback Plus 2.10	479
*Harlekin	119	Freedom of Press 2.2 ..	1195
*HiSoft FORTH	149	*Gepro Memory Expander .	169
*Turbo C 2.0 Profi Pack	549	Hijaak Plus +Inset	549
*Italy 1990	89	LabelPro (Avery)	239
Operation Thunderbolt	79	Mace Utilities 1990 ...	379
*Projectyle	89	Norton Backup	349
Midwinter	99	PC Kwik Power Pack 1.52	349
		QEMM-386 5.0	249
Mac	Fastback Plus 2.10 ...	GRAM	199
*ChessMaster 2100	479	SoftKicker PLUS	359
*Leisure Suit Larry ...	139	C/Database Toolchest .	79
		Police Quest II	249

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

onze nieuwe ZOMER 1990 CATALOGUS is nu uit. *
 * We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
 * kaartje stuurt met je naam en adres. *
 * Vermeld tevens: 'SOFTWARE GIDS' *

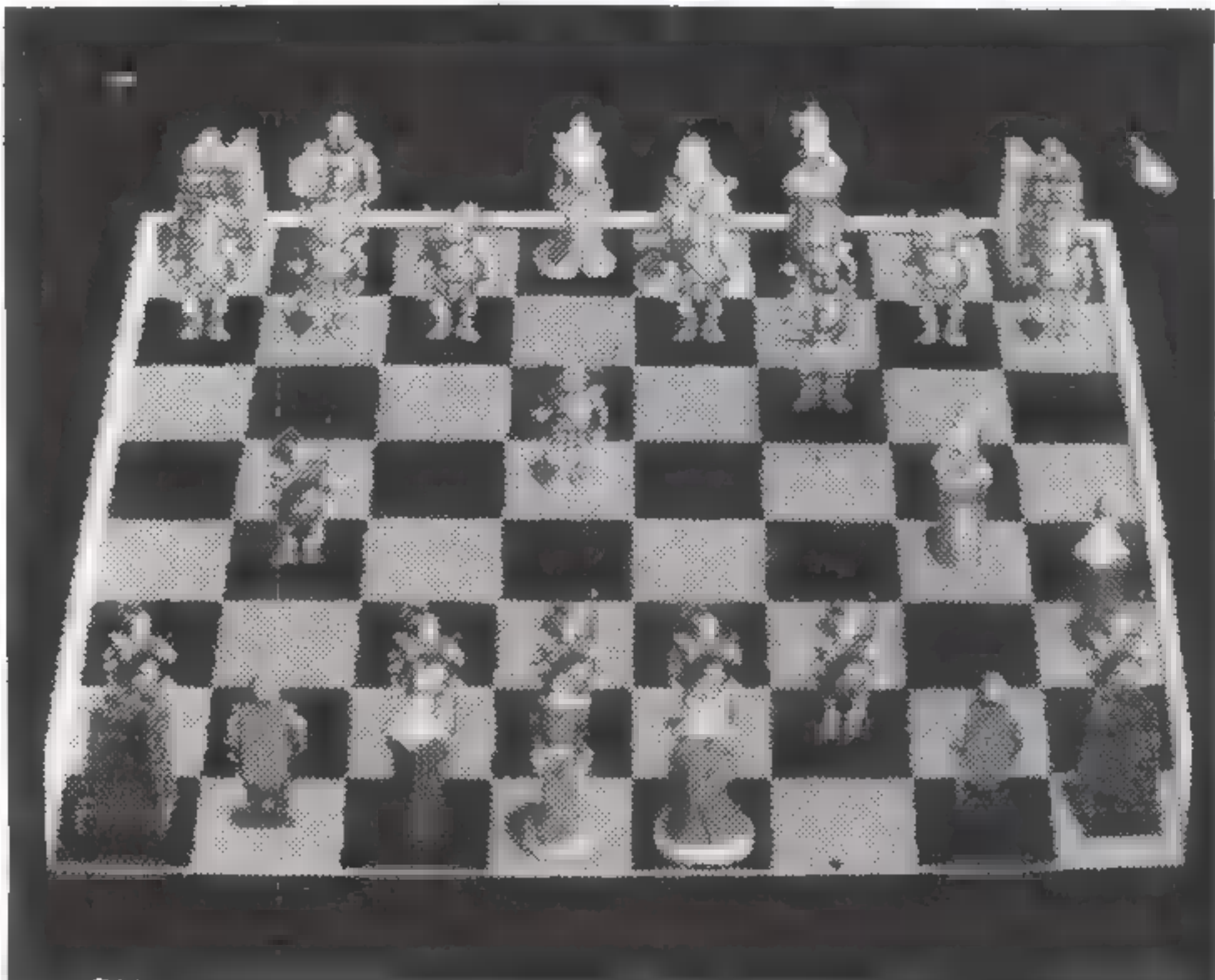
Amiga 312 (i.a. Cloné) 1017 AP Amsterdam Fax (020) 226668 Postbus 4475 58 NMB 697915646

dealer aanvragen welkom

PC SOFTWARE

BATTLE CHESS

Interplay.
CGA, EGA, alleen kleur!
1/2 spelers.
3.5" of 5.25" diskette.
Prijs: FL. 89,50



Battle Chess is een schaakspel waarbij de stukken uit figuren bestaan die bij verplaatsing bewegen en bij een slag ook werkelijk een gevecht leveren. Dit vechten gebeurt -afhankelijk van het stuk- met zwaarden, magische stokken, vuisten of alleen met magie. Deze gevechten zijn zeer goed weergegeven met fraaie -gedigitaliseerde- kreten en andere geluiden.

De grootmeesters onder ons zullen nu niet bepaald reikhalzend zitten uit te kijken naar een schaakspel waarbij de nadruk ligt op SPEL, maar voor alle zondagschakers, en zeker voor de beginners, is zo'n spel een voortreffelijk alternatief voor de enigzins saaie standaard uitrusting waarmee normaliter wordt gespeeld. Ik ben een slechte schaker, maar het is een genot om naar de fraaie graphics en bewegingen op je beeldscherm te kijken en -vooral in het begin- zijn deze beelden een extra stimulans om nog wat langer door te gaan en je extra te concentreren om een slag te winnen.

Als slechte schaker kan ik moeilijk een beoordeling geven over de kracht van dit programma, maar zeker is dat dit programma prima is voor beginners en uitstekend geschikt is om het schaken te leren; vooral voor kinderen.

Het spel kan met 1 of 2 personen worden gespeeld, waarbij 2 spelers ook via een modem kunnen spelen!

Veel kleur (het spel werkt alleen op een kleurenmonitor), leuke geluiden, goede graphics en..... welke groot- (of klein) meester informeert ons over de schaak-kwaliteiten van dit programma?

BEELD: ****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: ****?
DOCUMENTATIE: ***
PRIJS: ****

Beschikbaar gesteld door Time Soft.

SCRIPT

Time Soft.
Alle systemen z/w!
3.5" of 5.25" diskettes.
Prijs: FL. 29,90

Afgeleid van SCRABBLE staat op de doos, maar SCRIPT is gewoon Scrabble, al kan het alleen met 1 persoon tegen de computer gespeeld worden (dit in tegenstelling tot onze MSX versie die met 2 personen gespeeld moet worden waarbij deze MSX versie -uiteraard- geheel in kleur is).

Script is geheel in het Nederlands met een Nederlandse handleiding en een woordenlijst die gewijzigd (en zelfs helemaal vervangen) kan worden. De woordenlijst kent 2600 woorden en kan automatisch woorden 'leren'. Spellen kunnen geSA-VEEd worden.

Een must voor de woordspelfanaten! Jammer dat het spel geheel in zwart/wit is, maar daar staat een leuke prijs tegenover en de mogelijkheid om in de woordenlijst te stocieren. Het spel heeft 10 spelniveau's! Beeld en handleiding in het Nederlands dus eindelijk eens 5 sterren voor de documentatie.

BEELD: **
SPELKWALITEIT: ****
DOCUMENTATIE: *****
PRIJS: ****

KRUISWOORDPUZZEL GENERATOR.

Time Soft.
Alle systemen z/w!
3.5" of 5.25" diskettes.
Prijs: FL. 29,90

Eveneens een Nederlands programma, met Nederlandse handleiding en weer uitgebracht door Time Soft. Het spel is van dezelfde maker als Script en de uitvoering van zowel verpakking als beeldscherm komt dus ook overeen met het vorige programma; helaas weer geen kleurtjes op het scherm.

De diskette bevat 3 programma's:

1) een kruiswoordpuzzelgenerator die een puzzel ontwerpt en vervolgens vraagt om

het invoeren van de woorden aan de hand van een omschrijving. Je krijgt elke keer een andere puzzel, je kunt de invoer laten controleren en de gehele oplossing laten zien.

2) een woordbestand.

3) een woord editor. Hiermee kan het woordbestand worden bewerkt waarbij dit programma zorgt voor het saven en laden van het woordbestand. Tevens kan met dit programma het woordbestand worden uitgebreid of kan zelfs een geheel nieuw woordbestand worden aangemaakt.

De oplossing van de puzzel kan ook naar printer worden uitgevoerd.

Een uitstekend programma voor de puzzelaars. Altijd een puzzel bij de hand en de mogelijkheid om zelf woorden te maken en zo b.v. bestanden uit te wisselen met andere puzzelfanaten; mits met een PC en ditzelfde programma.

BEELD: **
SPELKWALITEIT: ****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: *****

RASTERSCAN

MASTERTRONIC
PC met CGA/EGA
3.5" en 5.25" diskette.
Joystick optioneel.
Prijs: FL. 39,95.

Het programma moet worden opgestart vanaf de diskette zelf, waarop dus een DOS versie staat, want vanuit de 'normale' DOS wordt de diskette niet herkend. Volgens de handleiding is het spel een puzzel, waarin je op logische wijze een ruimteschip moet repareren. Met een paar tips moet je het zelf allemaal uitzoeken. Een raar spel waarbij je met een bestuurbare bal door een veld moet vliegen. Meer kan ik er niet over zeggen want het geheel is mij erg onduidelijk. Iets voor de puzzelaars met veel tijd. Het scherm is redelijk, de snelheid van de bal is regelbaar, er zijn 9 levels en geluid ontbreekt vrijwel geheel.

Wie eens iets geheel anders wil kan dit maffe spel misschien eens proberen. Aan de prijs kun je je geen buil vallen. Beeldteksten en handleiding zijn in het Engels.

BEELD: ***
SPELKWALITEIT: ?
DOCUMENTATIE: ***
PRIJS: ***

BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Koei
IBM PC & Compatibles
384k
MS-DOS 2.0 of
CGA(zw/w), EGA
Prijs Computer Coll. FL. 139,--

Wie van bordspellen als Risk e.d. houdt, zal Bandit Kings of Ancient China zeker kunnen waarderen, alleen is dit spel nog iets uitgebreider. Bandit Kings is gebaseerd op een Chinese roman en is gesitueerd in de 12e eeuw tijdens de Song Dynastie. De regering bestaat uit een keizer, die niets te vertellen heeft en een tirannieke minister, die de bevolking tegen zich in het harnas jaagt en bruikbare edelen laat vermoorden of verbannen. De edellieden, die in ballingschap leven, bundelen hun krachten en keren terug om de minister een kopje kleiner te maken. Hierdoor worden zij enorm populair bij het publiek; je kunt ze vergelijken met een figuur als Robin Hood.

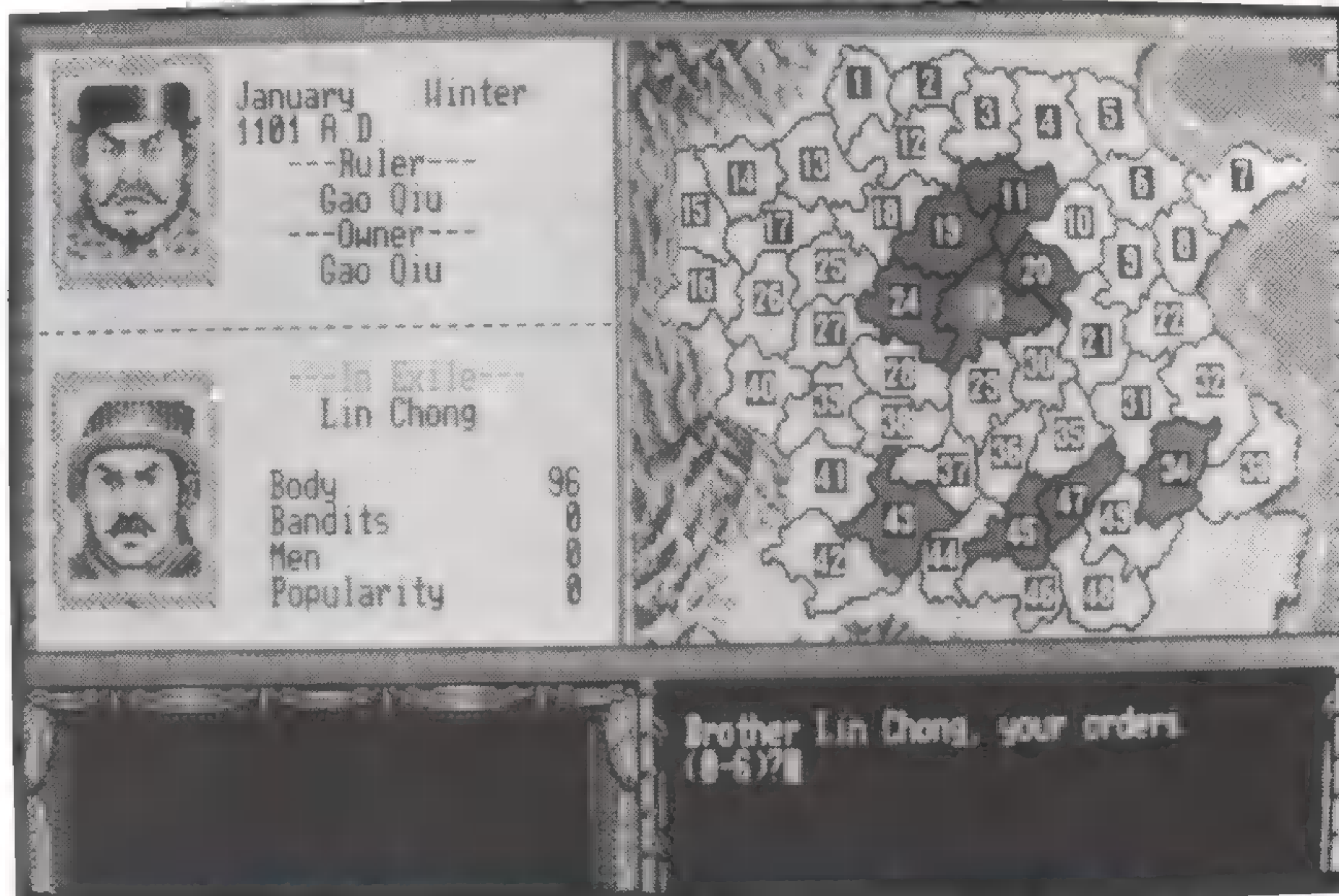
Het doel van het spel is dus niet alleen maar landen veroveren (prefecturen heten ze hier); je hebt pas gewonnen als Gao Qui opgeruimd is.

Veel aanvullende informatie over de roman is te vinden in het zeer goed verzorgde boekwerkje, dat bij Bandit Kings of Ancient China wordt geleverd en wie echt geïnteresseerd raakt, kan proberen de roman zelf te bemachtigen; er bestaat een engelstalige versie van.

De handleiding, de drie 5.25" diskettes (niet beschermd) en verdere documentatie zijn verpakt in een Japans aandoende stevige plastic doos. Koei Corp.Ltd. is gevestigd in Amerika, maar ik denk dat het van oorsprong een Japans bedrijf is.

Om te kunnen spelen, zijn minstens twee drives vereist. Vergeet niet bij het eerste opstartmenu de optie Save Disk File te kiezen, want anders wordt het SAVEn geweigerd. Dat gebeurde mij toen ik eindelijk iets had bereikt, wat een flinke klus is, want we hebben hier te maken met een vrij ingewikkelde simulator.

Je kunt spelen met 1 t/m 5 personen. Kies je voor minder dan 5 spelers, dan neemt de computer de anderen voor zijn rekening. Ook kun je kiezen uit 4 verschillende scenario's met elk specifieke mogelijkheden. Achterin het boek staan tips voor



de beginner om je een beetje op weg te helpen.

Het speelveld bestaat uit een landkaart van het oude China, verdeeld in 49 prefecturen. De landen, die worden geregeerd door handlangers van Gao Qui zijn rood gekleurd, terwijl de gebieden van je mede "Good Fellows" elk hun eigen kleur hebben. Neutrale gebieden zijn wit en de prefecturen, waar jij je vestigt worden roze.

In het scenario, dat ik had gekozen (uit de tips pagina's) begin je in ballingschap en moet je naar een neutraal gebied gaan. Onderweg moet je mensen recruteren en zorgen dat ze bij je blijven. Eenmaal in een gebied aangekomen, vestig je je en moet je de aldaar levende bevolking op je hand krijgen door voor voedsel en bescherming te zorgen, waardoor je populariteit stijgt. Is het land sterk genoeg, dan kun je gaan uitbreiden en een aanliggend gebied erbij nemen (mits nog vrij), daar één van je recruten als prefect aanstellen en dat land weer opbouwen. Hoe meer landen je op die manier verovert, hoe drukker je het krijgt, want ze moeten allemaal in de gaten worden gehouden. Je pogingen kunnen helemaal de grond in geboord worden door onverwachte gebeurtenissen als overstromingen, epidemien, sneeuwstormen, opstanden e.d.

Natuurlijk laten de Roden zich ook niet onbetuigd en als je populariteit eenmaal gestegen is en je behoorlijk wat goud en mensen verzameld hebt, worden ze lastig. Magistraten gaan geld van je eisen en als je niet betaalt, word je aangevallen. Dan komt er enige actie en verandert het speelveld in "Battle Mode" met -ook

weer- vrij eenvoudige graphics. Het vechten gaat vrij snel en vooral in het begin is de beste tactiek de vlucht, want je moet een sterk leger hebben om niet in de pan gehakt te worden.

Als je sterk genoeg bent, kun je zelf met je leger(s) er op uit trekken en al vechtend landen proberen te veroveren. Verlies je echter van de vijand, dan verlies je ook de aanhang in je land en moet je je populariteit opnieuw opbouwen.

Dat is in zeer grote lijnen de strekking van dit spel, want er zijn honderden keuzemogelijkheden, die in het boek gedetailleerd worden omschreven. Daarbij ben je nog gebonden aan een tijdslimiet, want het spel is ook verloren als in 1127 barbaren het Keizerrijk binnenvallen. Je hebt maximaal 23 jaar de tijd, afhankelijk van het gekozen scenario.

Bandit Kings of Ancient China is een echt denkspel, dat lang meegaat omdat je het na 1 keer spelen niet uit hebt, zoals bijvoorbeeld bij een adventure het geval is. Voor de mooie graphics hoeft je het niet te kopen, want buiten het zeer langzaam scrollende introverhaal komt er weinig animatie aan te pas. Geluid ontbreekt vrijwel geheel, maar de spelkwaliteit is subliem.

Jocelyn

BEELD: ***
GELUID: *
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: *****
PRIJS: ****

(Beschikbaar gesteld door Computer Collectief)

STARFLIGHT II

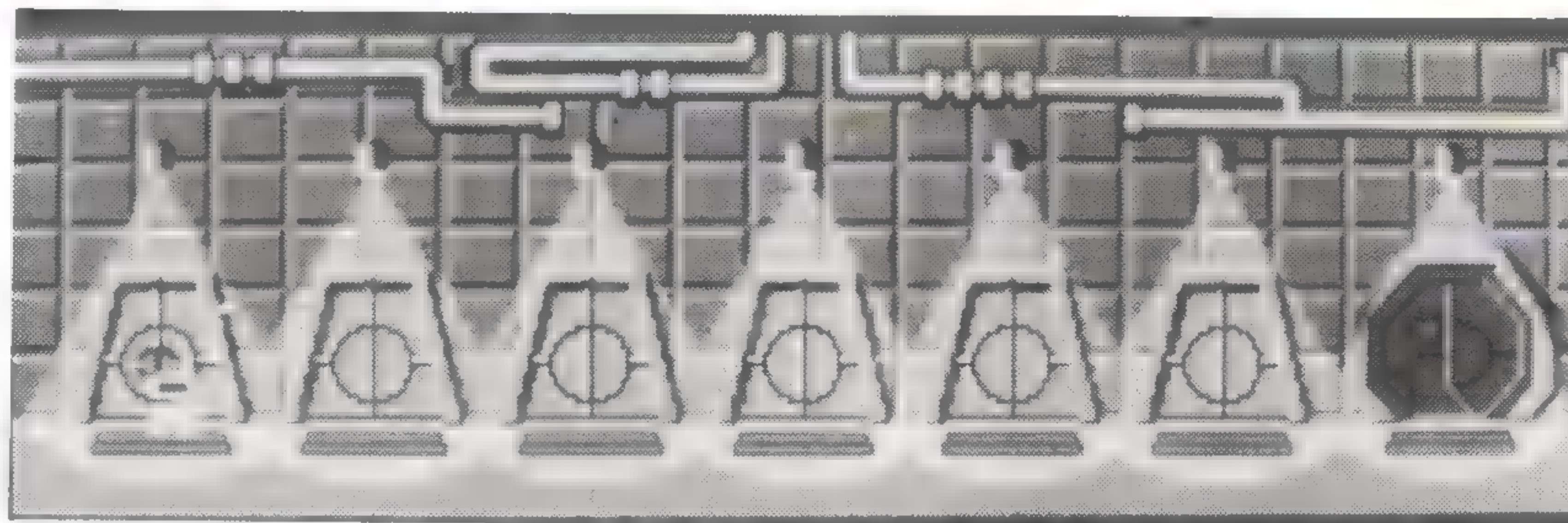
Trade Routes of the Cloud Nebula

Electronic Arts.
PC & compatibles min. 384K.
CGA/EGA/VGA/MCGA.
3.5" of 5.25" diskettes.
DOS 2.1 of hoger.
Prijs: FL. 89,=.

Dit programma kreeg ik als laatste binnen zodat ik alleen in staat was foto's te maken van de eerste schermen en niet van de speelvelden, daar het beginnen aan dit spel nogal wat voeten in de aarde heeft en het ontwikkelen en afdrucken van de foto's ook z'n tijd kost.

Dit spel heeft iets weg van het oude TAI-PAN en ook iets van DAIVA. Je begint met het samenstellen van een bemanning van een ruimteschip en het trainen van deze bemanning. Vervolgens kun je -mits je niet teveel geld hebt uitgegeven aan het opleiden van de bemanning- lading kopen en evt. je ruimteschip uitrusten met extra opties. Dit alles gebeurt in verschillende schermen met menu's. Voor dit eerste deel heb je de handleiding vaak nodig en deze is niet altijd even duidelijk. De menu's werken in het begin ook lastig, daar een afwijkende manier voor de keuzes en de selecties is gebruikt, maar na een paar gedeeltelijk mislukte pogingen kon ik dan toch eindelijk beginnen.

Je start nu het ruimteschip en maakt een keuze uit de diverse planeten. Mijn eerste



keuze was slecht: de planeet was geheel bevroren en onbewoond. Deze gegevens krijg je al als je met het schip in een omloopbaan rond de planeet bent en met de sensoren gegevens opvraagt. Bij bewoonde planeten kun je -vanuit deze omloopbaan- reeds communiceren met de bewoners of met de handelscentra en weet je meteen of er interesse bestaat voor de lading die je hebt en wat er bij een handelscentrum te koop is.

Je moet dus de planeten die interessant zijn noteren en daar reizen naartoe maken. Vervolgens moet je dan met de juiste lading naar de juiste planeet om deze lading met winst te verkopen om vervolgens brandstof en nieuwe lading voor een volgende ronde in te kopen. Hierbij moet je de schommelende prijzen van de -zeer vreemde- materialen goed in de gaten houden. Je handelt met vreemde levensvormen en deze zijn niet allemaal even vriendelijk. Gevechten moeten ook geleverd worden, vooral in de ruimte, met agressieve medehandelaars en piraten. Hiervoor kun je je ruimteschip uitrusten met diverse wapens en beschermingen.

Zo moet je zeer langzaam de kwaliteiten van het schip opvoeren en regelmatig de bemanning verder opleiden. Door het kiezen van de juiste handelspartners kun je voldoende geld hiervoor bij elkaar verdienen. Wanneer je een goede uitrusting en hoger opgeleid personeel hebt kun je reizen gaan maken naar verafgelegen zonnestelsels.

Het spel is zeer uitgebreid en bevat zeer veel spelelementen. Ondanks de afwijkende bediening, schermen etc. is het toch een echt adventure en eenmaal op weg gaat het spel steeds meer boeien. Bij het spel zit een poster met een overzicht van de galaxy, die tevens als off-disk protection dient.

Het spel heeft veel verschillende schermen en daardoor veel variatie. Het weinige geluid is goed.

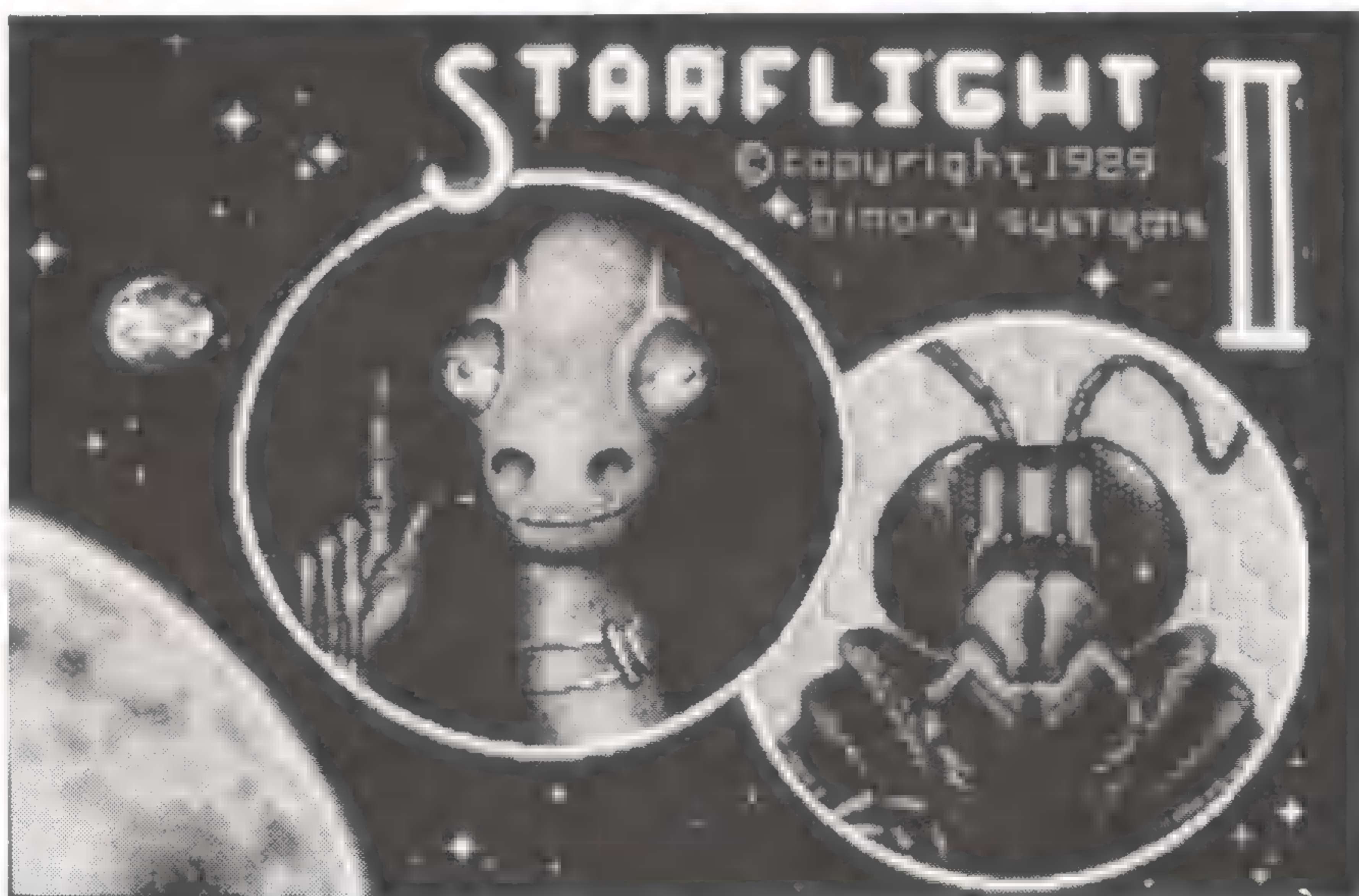
Starflight II is een zeer boeiend adventure en is geheel anders van opzet en uitvoering dan we gewoonlijk bij een adventure verwachten. Het spel is zeer lastig en erg uitgebreid en in de doos vind je daarom meteen een bestelbon voor een clueboek waarin je ook diverse overzichten kunt vinden van de verschillende planeten, handelspartners, vijanden etc. Computer Collectief in Amsterdam heeft echter zeer veel hintboeken en je maakt een goede kans daar dit boek te bemachtigen.

Wil je eens iets anders dan een adventure met draken of vechten met ridders dan is dit spel een uitstekend alternatief.

Alfred Debels

BEELD:	****
GELUID:	****
SPELKWALITEIT:	*****
DOCUMENTATIE:	***
PRIJS:	*****

Beschikbaar gesteld door Computer Collectief.



POWERDROME

Electronic Arts.
PC & compatibles.
CGA/EGA en VGA met 512K.
3.5" of 5.25" diskettes.
DOS 2.0 of hoger.
Prijs: FL. 99,=.

Powerdrome is een futuristisch racespel met een soort ruimteraceauto, uiteraard zonder wielen. Deze 'wagen' moet je door een baan met opstaande randen manoeuvreren met behulp van een joystick, muis of met besturing via het toetsenbord. Dit laatste is bijna onmogelijk en zal pas gladjes verlopen na zeer veel oefening. Ik ben in het gelukkige bezit van een keyboard met ingebouwde trackball en dit alternatief voor een muis werkt niet alleen met serieuze programma's prettiger dan een muis, maar ook bij spellen gaat de besturing met een trackball beter dan met een muis of een joystick. Bij de schermteksten kan uit 4 talen gekozen worden, de handleiding is in het Engels.

Dit spel moet het hebben van snelheid en op de AT is dit geen probleem. Op 8 MHz kon ik niet vol gas 'rijden'. Op een XT is de snelheid nog prima met 8 MHz, maar de zwakke broeders met alleen 4.78 mc zijn iets te langzaam. Niet voor de snelheid, maar wel voor het scrollen van het scherm, dat bij deze lage snelheid tamelijk schokkerig is. Het beeld is schitterend op een VGA kaart en goed op EGA en Hercules. CGA is matig, maar nog best acceptabel. Het spel kan met 1 of 2 spelers gespeeld worden. Bij 1 speler zorgt de computer voor mederacers en bij 2 spelers race je tegen elkaar. 2 spelers kan echter alleen wanneer je 2 computers koppelt via de RS232 poort.

Er is keuze uit 6 banen, waaronder één testovaal. De andere 5 zijn zeer lastig en bevatten loopings, tunnels en andere vreemde kronkels zodat dit geen racespel is waar je meteen even mee gaat spelen. De zeer directe besturing, het feit dat de wagen zweeft en de vreemde bochten in de banen maken Powerdrome tot één van de lastigste spellen die er zijn. Je moet een liefhebber van racespellen zijn om de moed op te brengen veel en lang te oefenen alvorens met de echte wedstrijden te beginnen. Ben je zover, dan kun je ook eens proberen een pitstop te maken, iets wat mij nog helemaal niet is gelukt. Veel succes!

BEELD (VGA): *****
GELUID: *
SPELKWALITEIT: ****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ***

SKATE OR DIE

Electronic Arts.
PC & compatibles, min. 384K.
CGA/EGA kleur.
3.5" of 5.25" diskettes.
1-8 spelers.
Prijs: FL. 29,95

Skate or Die is de voorloper van Ski or Die waarvan je de recensie kunt vinden op pagina 17. Voor dit spel geldt vrijwel als wat is geschreven over de ski versie, al gebeurt alles nu op een skateboard. Wat dit spel niet heeft is de muziek via de AdLib kaart en de prijs van deze voorloper is slechts FL. 29,95. Voor dit geld krijg je ook mindere spelkwaliteiten. Slecht is dit spel niet, maar het kan niet tippen aan de Ski versie omdat de invloed van de speler veel minder is en het spel daardoor makkelijker is. Voor het veel lagere bedrag is dit best een aardig spelletje, maar heb je eenmaal Ski or Die gespeeld dan valt het allemaal wat tegen. Wie echter tegen de bijna FL. 100,= van de Ski versie zit aan te hikken heeft met Skate or Die best een aardig spel voor een leuke prijs. Wat beeld en geluid betreft is het zeker geen tegenvaller.

BEELD: *****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: ***
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ****

DOS EXTRA FORTE

Filosoft.
PC & compatibles.
DOS 2.11 of hoger.
Prijs: FL. 59,=

Dit programma komt van Filosoft te Groningen en is dus geheel Nederlands met Nederlandse handleidingen. Het programma is een uitbreiding van de normale DOS en neemt geen extra geheugenruimte in beslag daar alle commando's vanaf (hard)disk worden ingelezen en uitgevoerd. Op de doos staat dat het gaat om 10 extra commando's, maar op de bijgeleverde kaart blijkt dat het eigenlijk om meer opdrachten gaat: 18 in totaal. De belangrijkste zijn:

VERZAMEL. Toon, wis of kopieer alle bestanden van vandaag, gisteren of van een door u op te geven datum.

WISALLE. Wis alle files met een bepaalde naam of extentie. Gebruik van wildcards mogelijk.

ZOEK. Toon alle bestanden waarin een bepaalde zin of teken-combinatie voorkomt.

DUBBEL. Toon en/of wis bestanden die meer dan één keer op de disk voorkomen.

DIRDAT. Naast de gewone DIR nu een DIR op datum.

DIRNAAM. Idem op naam.

DIREXT. Idem op extentie.

DIRLEN. Idem op lengte van bestanden.

VERDAT. Verander de datum van bestanden.

VERTIJD. Verander de tijd van bestanden.

VERATT. Verander de attributen van bestanden.

MOVE. Verplaats een bestand van de ene subdirectory of disk naar de andere.

BEKIJK. Lees een tekstbestand of meerdere achter elkaar.

WISDIR. Wis een subdirectory inclusief de bestanden.

RENDIR. Rename een subdirectory, ook wanneer deze is gevuld.

WAAR. Waar staat dat bestand?

Ik was meteen al in mijn nopjes met WISDIR, RENDIR en WAAR omdat wij altijd met veel tijdelijk subdirectories zitten i.v.m. de te recenseren spellen. De extra commando's werken perfect en ik had, na onze ervaring met de MSX programma's van Filosoft, ook niets anders verwacht. De commando's zijn goed gekozen en vooral bruikbaar voor de pc-ers die niet beschikken over extra pakketten zoals PC-Tools. Op de kaart vond ik ook nog het commando RAMVRIJ, wat veel informatie geeft over het gebruik van de ram, maar deze informatie is niet geheel volledig. De diskette heeft een slimme beveiliging die het mogelijk maakt om, na installatie, toch back-up kopieën te maken. De prijs is heel redelijk en de handleiding is goed, mits basiskennis van het werken met DOS aanwezig is.

Alfred.

SEGA SOFTWARE

WORLD GRAND PRIX

SEGA.
Megacartridge.
1 speler.
Prijs: FL. 79,50.

World Grand Prix is een autoracespel met Formule 1 wagens. Het spel kent 12 circuits en in het begin kan gekozen worden uit 3 levels: makkelijk tot lastig. Deze cartridge heeft nog een extraatje voor de echte fanaten: er is namelijk een EDIT-mode aanwezig waarmee zelf circuits getekend kunnen worden door het plaatsen van diverse -voorgetekende- baanstukken. De baan is klaar zodra je het laatste baanonderdeel aan het eerste (de start- finishlijn) hebt gekoppeld. Na het tekenen van een compleet circuit kan op deze baan worden gereden, er kunnen op een eigen circuit echter geen punten worden behaald.

Dit punten halen op de andere 12 circuits is noodzakelijk om onderdelen voor de wagen te kopen. Elke keer als je voldoende punten hebt kun je naar een onderdelen shop waar je materiaal kunt aanschaffen om je bolide verder op te peppen.

Het scherm scrollt prima en zeer snel. Elk circuit heeft een eigen achtergrond en het grafische geheel is goed verzorgd. Het inhalen van de mederacers is lastig en hierdoor is het spel zondermeer goed. Een crash door een botsing met een andere wagen of met een bord langs de kant geeft een prachtige zwerm onderdelen over je scherm. Al met al een lekker race-



spel dat alleen net iets te gemakkelijk is voor de doorgewinterde speler. Een level meer had van mij wel gemogen.

BEELD: ****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: ***
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ***

GLOBAL DEFENSE

SEGA
Megacartridge.
1 speler.
Prijs: FL. 79,50.

Schietspellen zijn er zat, maar dit spel is weer net even anders. Je moet hier niet

gewoon schieten, doch met behulp van een marker. Plaats deze marker op de vijand en schiet dan, waarna de laser de gekozen richting in zal gaan. Deze afwijkende manier van schieten maakt het spel in het begin vreselijk moeilijk omdat je eerst deze twee bewegingen onder de duim moet krijgen. Even flink oefenen is noodzakelijk om dit spel te kunnen spelen.

Er zijn 5 offensieve rondes waarin je de vijanden in de ruimte moet aanvallen en 5 defensieve rondes waarbij je op het planeetoppervlak deze planeet moet beschermen tegen indringers. Haal je voldoende punten, dan kun je een extra schip krijgen. Op het scherm vind je nog een 'damage-meter' en tijdens het spel kun je items verzamelen: SPEED-UP, DAMAGE REDUCTION en LASER POWER.

Grafisch en speltechnisch is Global Defense zeer goed, maar net ietsje te traag voor de maximale 5 sterren. De geluidseffekten zijn goed, maar de zeurderige pingelmuziek, die meer past bij een ballet dan bij een ernstige opdracht als het redden van de wereld, verknalt dit onderdeel bijna helemaal. Slechts 2 sterretjes voor het geluid daardoor.

Alfred Debels

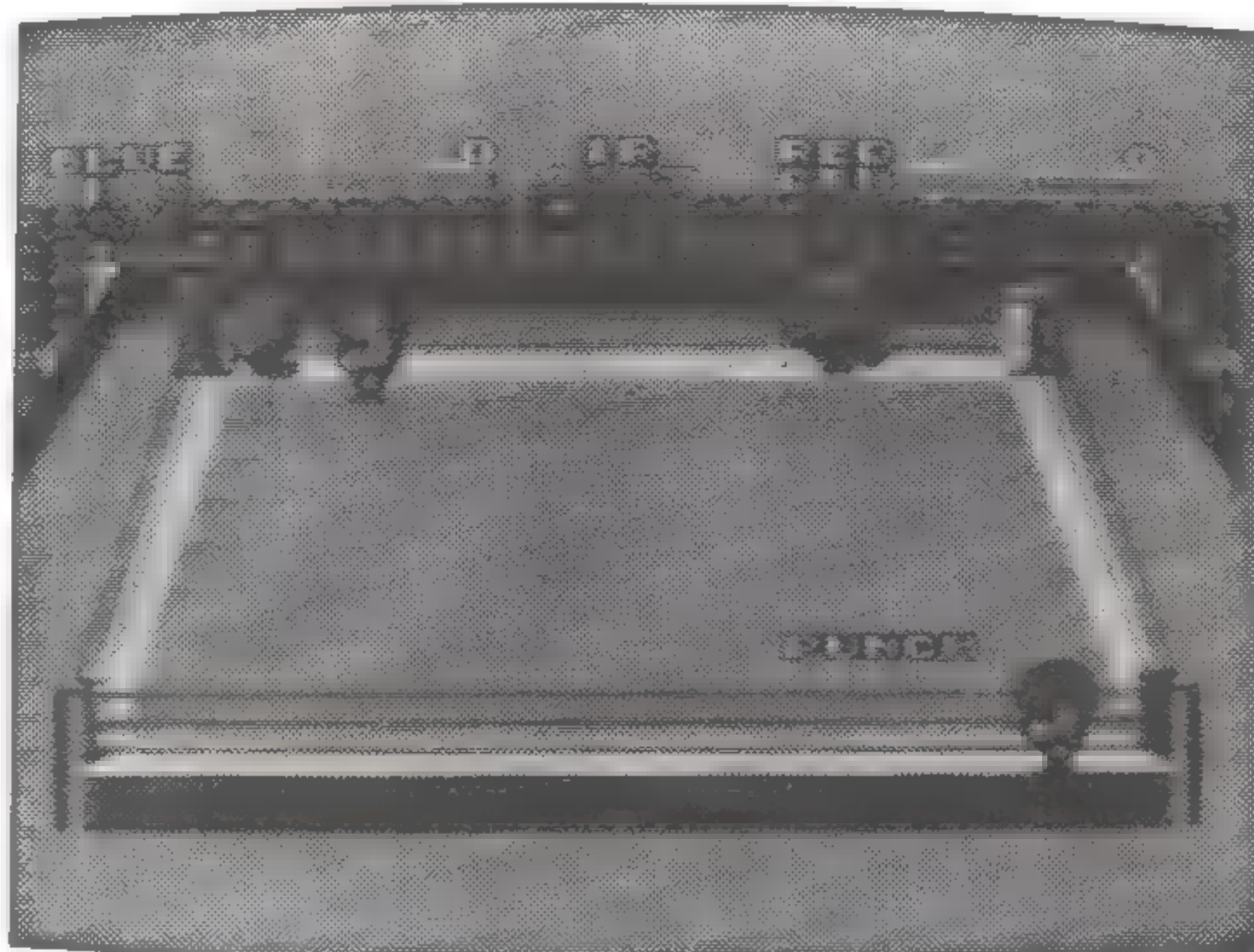
BEELD: *****
GELUID: **
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ****



PRO WRESTLING

Mega cartridge.
1 of 2 spelers.
Prijs: FL. 79,50.

In de handleiding van dit spel wordt een overzicht gegeven van de diverse worstelaars en hun specialiteiten, zoals de 'body slam', 'neckbreaker' en 'dropkick' en alle vechttechnieken zijn voorzien van afbeeldingen. Op het beeldscherm blijft hier weinig van over. Het spel is al oud (1986) en de figuren zeer eenvoudig met weinig animatie. Alle worstelaars zijn ronde dikke poppetjes, zoals alle figuren enkele jaren geleden bij Japanse spellen werden weergegeven en de bewegingen zijn slecht. Het grafische gedeelte van dit spel is echt achterhaald. Het geluid komt er beter van af omdat -



buiten de aardige muziek- gedigitaliseerde geluiden zijn gebruikt; zwak, maar hoorbaar. Zo hoor je o.a. diverse kreten en het tellen van de scheidsrechter.

De besturing is lastig, want met de joystick en de twee vuurknoppen moet je niet alleen het poppetje verplaatsen, maar door combinaties van deze drie moet je ook de verschillende klappen en trappen uitdelen. Jezelf in de touwen gooien en terug laten kaatsen kan ook. Alle technie-

ken uit de handleiding zijn uitvoerbaar, maar op het beeld is het allemaal geen gezicht. In eerste instantie is het lachen geblazen, maar al gauw blijkt het een zwak spel te zijn. Alleen kleine kinderen kunnen er misschien nog wat plezier aan beleven en waarschijnlijk is huren bij de videotheek voor een dagje ook voor deze groep spelers voldoende.

De prijs is hoog voor zo'n verouderd spel. Dit soort bejaarde cartridges zou voor een zacht prijsje in de aanbieding moeten zijn.

Alfred.

BEELD: **
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: **
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: **

(Beschikbaar gesteld door RCA Nederland).

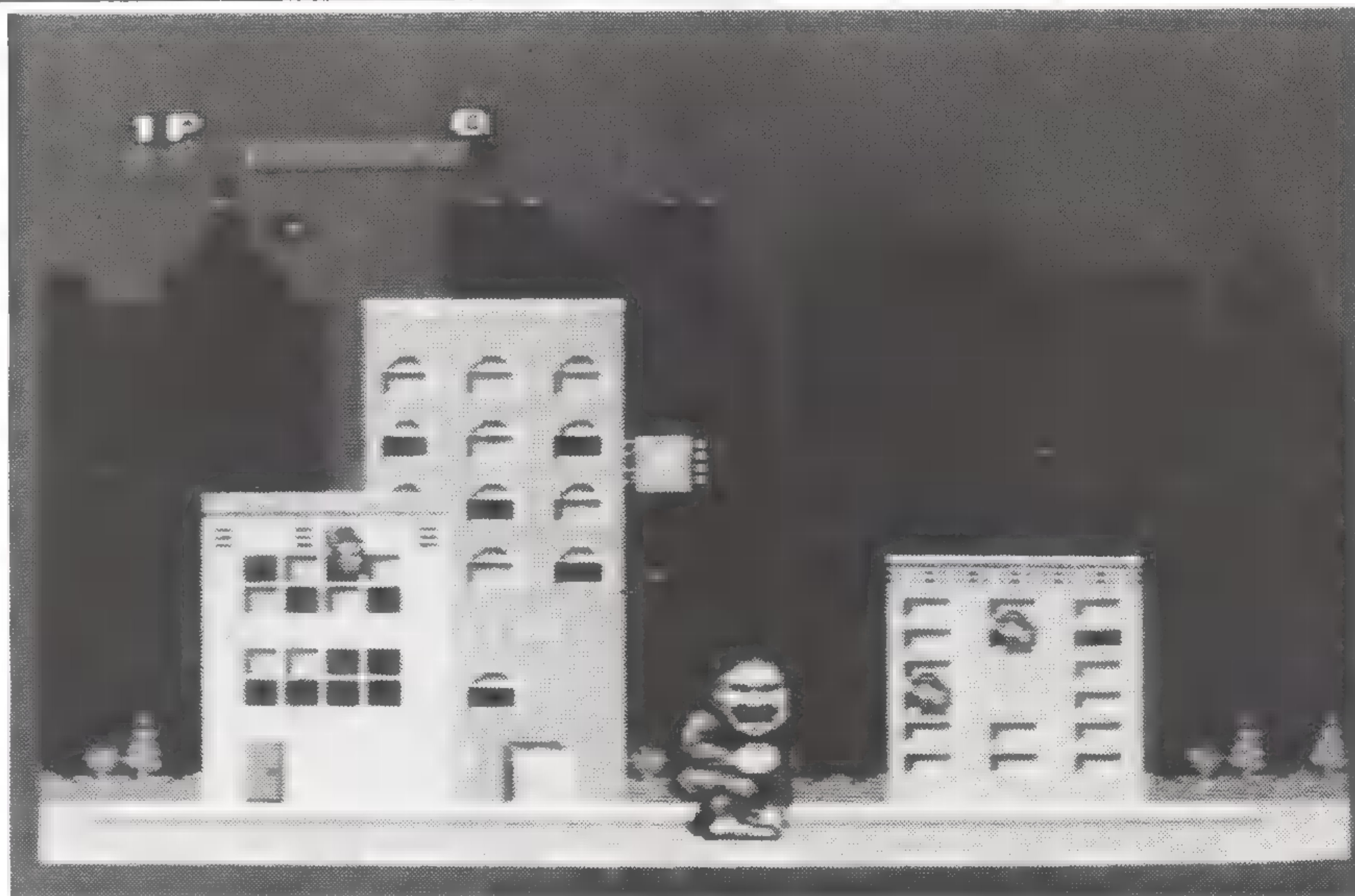
RAMPAGE

SEGA cartridge.
1 of 2 spelers.
Prijs: FL. 89,50.

Massale vernietiging was nog nooit zo leuk! Arcade super stars Ralph The Wolf, George The Ape en Lizzie The Lizard vormen een uitstekende groep plunders. Ga uit je bol! Peuzel stukken beton op, verpletter een autobus, pak een soldaat als tussendoortje en neem een wolkenkrabber voor de lunch.

Dit is -vrij vertaald- wat er in 5 talen op de achterkant van de doos staat te lezen. In 5 talen een iets ander verhaal, dus mijn vertaling hoeft ook niet zo nauwkeurig te wezen, maar geeft wel goed weer wat voor spel je te wachten staat: gooi- en smijtwerk, rechttoe rechtaan en vanwege de eenvoud een zeer dunne handleiding waarin zowaar nog enkele tips te vinden zijn voor spelers die moeite hebben om door de rondes te komen. Volgens de sticker op de doos 50 rondes; volgens de handleiding in de doos moet je 10 Amerikaanse steden met de grond gelijk maken. Ik ben gestopt bij de derde stad en weet dus niet of nog 40 duistere rondes overblijven.

Wat ik wel weet is dat dit oude spel (1986. Heeft RCA een abonnement op dit jaar?) nog best mee kan komen. De beelden zijn best aardig en kleurrijk; de bewegingen zijn ook redelijk. De muziek is goed en er zijn volop geluidseffekten. Je begint met het kiezen van één van de



drie monsters waarna je in de eerste stad terecht komt. Op het scherm is volop beweging door de schietende soldaten, helikopters, verkeer etc. etc. Je moet alle gebouwen vernietigen voordat je naar de volgende stad gaat. Het neerhalen van helikopters levert wel punten op maar heeft geen invloed op het snel afwerken van een ronde. Het is even lastig om met de joystick de juiste lokatie te vinden om tegen een gebouw op te kunnen klimmen. Hang je eenmaal in de vensters, dan is het in elkaar rammen van de muren een fluitje van een cent. Het ontwijken van de tegenstanders is echter behoorlijk lastig. In de eerste rondes lijkt het spel erg makkelijk, maar doordat je vaak geraakt wordt door de soldaten en de helikopters blijft het bij deze eerste rondes. Je zult

echt goed moeten oppassen wil je hogere rondes bereiken.

Al met al een heel aardig spel dat weer net iets te duur is.

Alfred.

BEELD: ***
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: ***
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ***

(Beschikbaar gesteld door RCA Nederland)

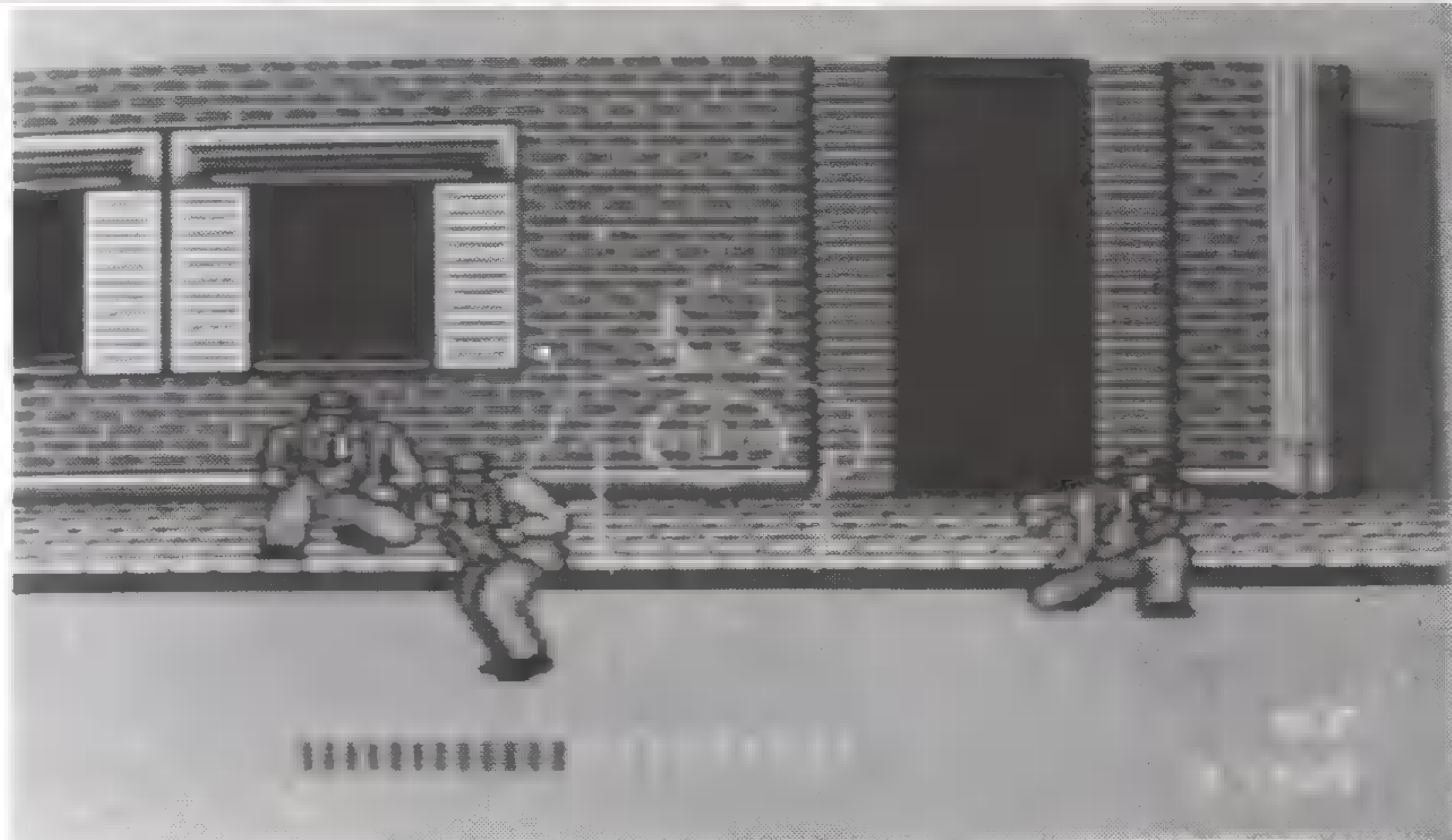
SEGA SOFTWARE

DEAD ANGLE

SEGA cartridge.
1 speler.
Prijs: FL. 89,50.

Sega brengt eindelijk eens iets anders uit dan een spel met de overbekende sprites in de vorm van bolle poppetjes, iets dat we bij Japanse software veel te vaak tegenkomen en niet alleen op de Sega.

Het spel speelt in het New York van 1931, waar je een privé detective bent, die een ontvoerd meisje uit de handen van een bende gangsters moet bevrijden. Het spel werkt met een vizier dat je op figuren moet richten die je wilt neerschieten. Nogmaals: geen sprites doch heuse gangsters in grijze en beige pakken met stropdas, gleufhoed en -uiteraard- een onderwets machinegeweer. Op de achtergrond straten met huizen, winkels etc. en op de voorgrond -slechts weergegeven door een paar dunne lijntjes, doch goed zichtbaar- de omtrek van jouw detective. Uiteraard heeft het spel items, zoals een verbandtrommel tegen verwondingen, kisten munitie en machinegeweren. Onze brave held begint echter met een pistool en slechts enkele kogels. Het spel heeft 6 rondes die allemaal een andere stad moe-



ten voorstellen en die steeds moeilijker worden.

We kunnen dit spel vergelijken met Police Academy voor de MSX of Prohibition voor de PC, waarbij dit nieuwe Sega spel iets beter is dan de beide andere genoemde spellen. De achtergronden zijn goed, het scrollen gaat redelijk, maar de figuren van de gangsters zijn zeer goed met fraaie en snelle bewegingen. Jouw figuur op de voorgrond beweegt ook en je kunt het laten bukken met de tweede vuurknop. In de handleiding volop informatie over de zes rondes en de diverse gangsterbendes. Het geluid is goed en de geluidseffecten zijn prima, wat wil je nog meer?..... Ik wil een snellere joystick, want het spel is dusdanig vlot en soepel dat het lastig is de

rennende, bukkende en over de grond rollende figuren van de gangsters bij te houden.

Zonder meer een arcade topper, maar je moet wel lol hebben in het schieten op personen. In Duitsland zou dit spel, net als Prohibition, verboden worden.

Alfred.

BEELD: *****
GELUID: *****
SPELKWALITEIT: ****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ****

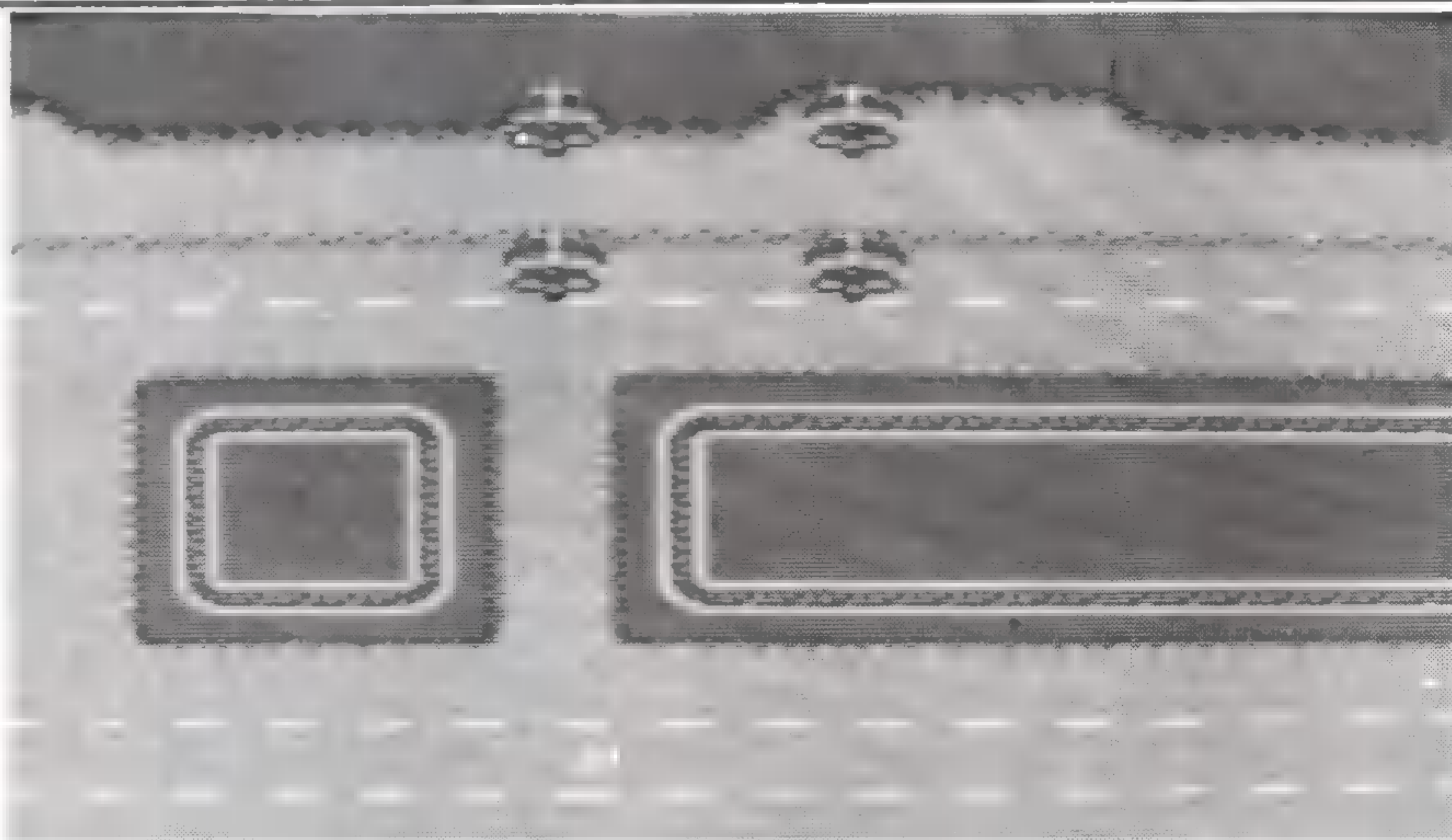
(Beschikbaar gesteld door RCA Nederland).

SCRAMBLE SPIRITS

SEGA cartridge.
1 of 2 spelers.
Prijs: FL. 89,50.

Op de MSX kennen we diverse spellen die overeenkomen met dit Scramble Spirits zoals Aleste, Zanac, Topple Zip etc. Voor de Sega is dit nieuw, recent en meteen goed zodat we niet op een Scramble Spirits 2 hoeven te wachten.

In de 21ste eeuw vliegen we nog steeds met propellervliegtuigjes volgens de markers van dit spel. Je vliegt over een landschap, dan weer over een stad, een vliegdekschip etc. je kunt schieten op andere vliegtuigen en vliegende voorwerpen en bommen gooien op gronddoelen. Je munitie is beperkt, maar uiteraard kun je dit bijverdienen, evensals een tweede hulpvliegtuig dat met je meevliegt zolang je dat wilt. Dit tweede toestel kan ook als kamikaza projectiel worden gebruikt waarmee je alle tegenstanders in een vled in één keer vernietigt. Er zit nog veel meer in dit spel en daarover geeft de handleiding voldoende informatie. Net



als de soortgelijke MSX spellen is dit een lastig stukje software. Veel tegenstanders, draaiende bollen etc. 6 rondes met aan het eind van elke stage een soort 'eindmonster' dat verslagen moet worden.

Het spel heeft een itroverhaal met beelden, veel fraaie schermen die goed scrollen en zeer veel tegenstanders. Veel actie dus, maar net ietsje te langzaam om het je echt moeilijk te maken. Het geluid is ook goed dus voor de liefhebbers kan dit spel

niet meer stuk (of je moet op de cartridge gaan staan).

Alfred.

BEELD: *****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: *****
DOCUMENTATIE: ****
PRIJS: ****

(Beschikbaar gesteld door RCA Nederland).

DYNAMITE DUX

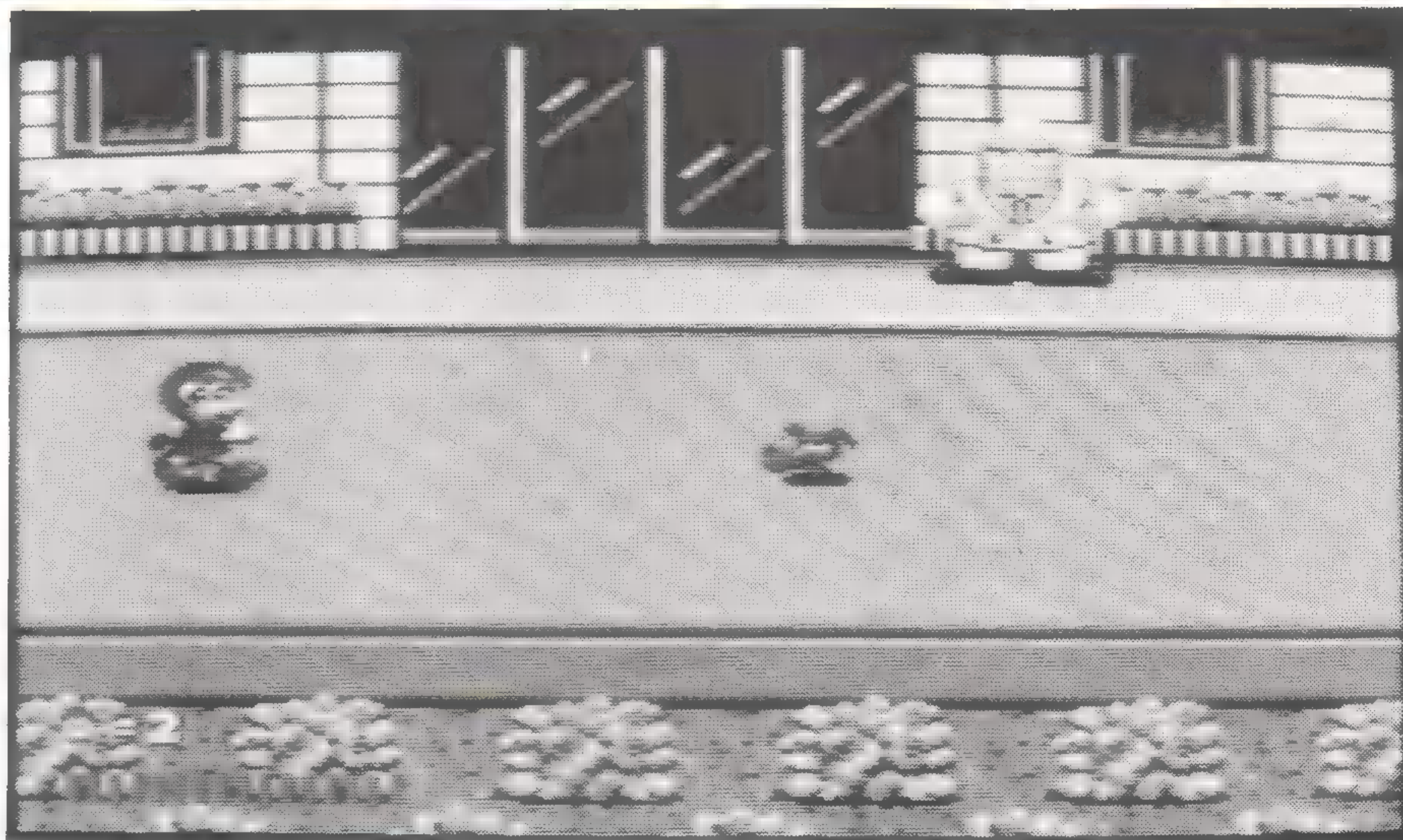
SEGA cartridge.

1 speler.

Prijs: FL. 89,50.

Volgens het verhaal op de verpakking heeft Achacha The Great jou in een eend veranderd en je vriendin ontvoerd. Je moet nu je vriendin bevrijden voordat Achacha cendesoeop van jullie maakt.

Dynamite Dux is een behendigheids spel dat over 5 rondes gaat. Elke ronde wordt afgesloten met een 'eindmonster'. Je loopt door straten waar je allerlei tegenstanders moet vernietigen en waar je voedsel en items kunt vinden. Er zijn 15 verschillende vijanden, als voedsel kom je hamburgers, fruit, taarten etc. tegen en als items vind je o.a. bommen, stenen, een waterkanon en een machinegeweer. De wapens zijn echter beperkt bruikbaar en het verslaan van de eindmonsters is tamelijk lastig. Je kunt lopen, springen, schoppen, stompen en voor de sterke vijanden heb je de beschikking over een Super Punch. De handleiding laat alles heel overzichtelijk, met afbeeldingen, zien.



Het beeld scrollt mooi en je kunt maar in één richting lopen. Laat je iets liggen, dan kun je niet meer terug om het op te halen. De beelden zijn goed van kleur en de muziek is best aardig. Dynamite Dux is dan ook een recent spel (1989).

Het spel is leuk, maar niet moeilijk. Ben je uit, dan kun je met 'continue' verder gaan in de ronde waar je gebleven was. Er is voldoende variatie, maar de doorgewinterde speler zal tamelijk snel door alle rondes komen.

Alfred.

BEELD: ****
 GELUID: ****
 SPELKWALITEIT: ***
 DOCUMENTATIE: ****
 PRIJS: ***

(Beschikbaar gesteld door RCA Nederland).

MY HERO

SEGA cartridge.

1 of 2 spelers.

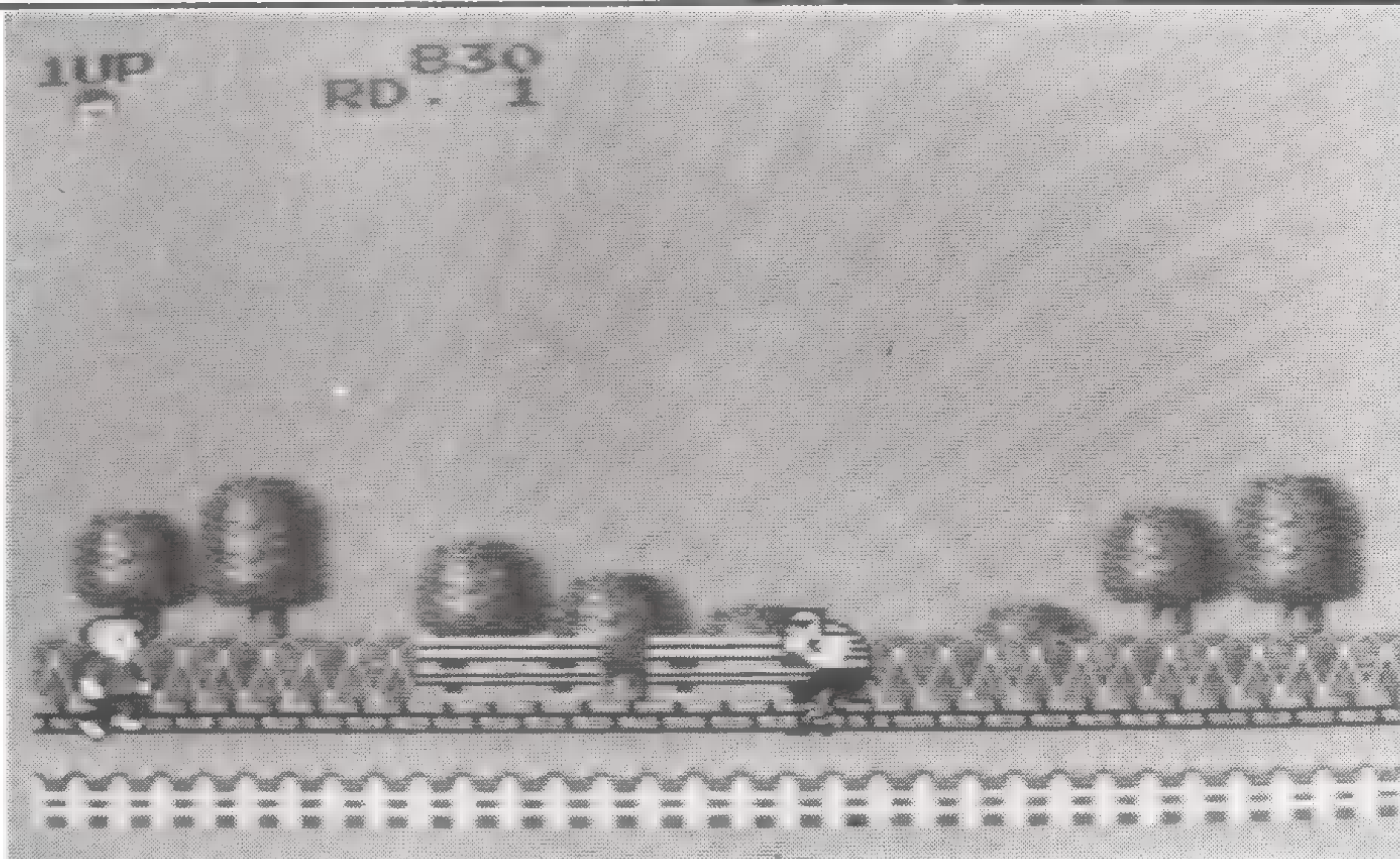
Prijs: FL. 59,50.

Een groepje punkers heeft jouw meisje afgepakt en vechten met messen tegen jou. Jij moet je verdedigen met Kung-Fu. Verder moet je ook nog uitkijken voor flessen gooiende bendeleden, pitbulls en andere tegenstanders.

De tegenstanders zijn verdeeld over de rondes. Eerst de messentrekkers en de flessengooiers, dan de pitbulls en tot slot de bendeleider die met vuur kan gooien. In de handleiding worden nog varkens en kikkers gemeld, maar deze ben ik nog niet tegengekomen.

Het originele spel dateert uit 1985 en is herschreven voor SEGA in 1986. Het spel begint met een openingsscherm waarin je ziet hoe het meisje wordt ontvoerd. Vervolgens zijn er de 3 spelrondes en als laatste krijg je de hereniging met Remy (het ontvoerde meisje). In de handleiding vind je een overzicht van de schoppen etc. die je kunt gebruiken.

De beelden zijn redelijk en de muziek is aardig. Het spel loopt erg snel en is daardoor behoorlijk lastig. Er zijn erg veel te-



genstanders en je moet als een waanzinnige schoppen en slaan om ze bij je vandaan te houden. Toch zal het spel niet al te lang duren daar er maar 3 rondes zijn en dat zal wel de reden zijn van de tamelijk lage prijs, die onder het gemiddelde voor Sega spellen ligt.

De besturing is soepel en zeer direkt en de liefhebbers van behendigheids spellen moeten My Hero zeker een keertje proberen want er is voldoende actie door de hoge snelheid en de vele figuren die over het scherm rennen.

Alfred.

BEELD: ***
 GELUID: ****
 SPELKWALITEIT: ***
 DOCUMENTATIE: ****
 PRIJS: ***

(Beschikbaar gesteld door RCA Nederland).

NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS MSX-GIDS:

DE NUMMERS 1 T/M 11 EN 13 T/M 16 VAN DE MSX-GIDS ZIJN UITVERKOCHT. HIERONDER VOLGT EEN OVERZICHT VAN DE NUMMERS, WELKE NOG WEL VERKRIJGBAAR ZIJN MET EEN BEKNOPTE OMSCHRIJVING VAN DE INHOUD:

MSX GIDS NUMMER 12

LISTINGS:

MAZE, SCRAMBLE, DISKLOADER, MSX DUMP SCREEN 2, BALLETTJE-BALLETTJE (MSX-2), TITELDOOS (MSX-2)

VERDER: DE CURSUS BASIC (3), MACHINETAAL (3) EN REKENEN OP DE MSX (1). TESTEN NMS-8280 en FANTASTIC F3 JOYSTICK + SOFTWARERECENSIES: SPY STORY, 10 FRAME, KONAMI GAME MASTER, EXTERMINATOR, SNAKE, EXERION/ZORNI, CITY CONNECTION, LIVINGSTONE, COURAGEOUS PERSEUS, MASTER CHESS, ASTRO PLUMBER, KRAKOUT, MR.JAWS, HEAD OVER HEELS, COLONY, "THING" BOUNCES BACK, SMACK WACKER.

MSX GIDS NUMMER 17

LISTINGS:

KRIPY JACK, SCHARRELEI, DISK MONITOR/EDITOR, SCREEN PROTECTION, MERGE MASTER, DISK DATALISTER, MOUSE 5 TEKENPROGRAMMA (MSX-2), 240K SECTOR COPY (MSX-2)

VERDER: PROGRAMMEREN MET SCREEN 1, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (8), SOFTWARERECENSIES: TURBO 5000, ADVENTURETIPS, EYE, SALAMANDER, SUPER TRITORN, DRAGONKING, MIRAI EN FINAL COUNTDOWN

MSX-GIDS NUMMER 18

LISTINGS:

DBASE (DATABASE), TOPOGRAFIE FRANKRIJK EN WEST-DUISTLAND, OMTREK EN OPPERVLAKTE, VLAGGENQUIZ, MOUSE 7 TEKENPAKKET (MSX-2)

VERDER: "DISK- EN CASSETTEGEBRUIK, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (9), ADVENTURETIPS, KAARTEN: VAMPIRE, FUTURE KNIGHT, AVENGER, SPY STORY, SNOWBALL, BASTARD. RECENSIES: SCRAMBLE FORMATION, GUNSMOKE, CALIFORNIA GAMES, COLOSSUS CHESS 4.0, THE FLINTSTONES, A.R.A.M.O., PLAYHOUSE STRIPPOKER + POKES & TIPS.

MSX-GIDS NUMMER 19

LISTINGS:

UITBREIDING SHEAT, MACHINETAAL DATA CONVERSIE, INFO MENU, STERKENREGEN, ABACUS, STIEREN VANGEN, MOUSE 8 TEKENPROGRAMMA (MSX2), STARJET II (MSX2), RICH MAN, POOR MAN (MSX2)

VERDER: LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (10), DANGER MOUSE, TIME & MAGIC, ADVENTURETIPS, ELITE TIPS, FREEKICK, POKES & TIPS, KAART + TIPS AVENGER, BUBBLE BOBBLE, PATIENCE EN KLAVERJASSEN, SCRIBE TEKSTVERWERKER, TRANTOR, GUTTBLEASTER, PINBALL BLASTER, VENOM STRIKES BACK (MASK 3), TOPPLE ZIP (MSX2), GUARDIC EN KRAKOUT.

MSX-GIDS NUMMER 20

LISTINGS:

KNIGHT RIDERS ADVENTURE, WERKWOORDEN, PROXIMA CENTAURI, SCRABBLE (MSX-2), PATIENCE (MSX-2)

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LEYSTAD. LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.

VERDER: SCREEN 1 (VERVOLG), ROMMELEN IN DE RAM (1), KING'S VALLEY II PASSWORDS, KAART JACK THE NIPPER II, GAME OVER II, KING'S VALLEY II, THE PEPSI CHALLENGE, SOUND MACHINE. KAARTEN: GOONIES, PIPPOLS, FEUD, POKES & TIPS, BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL, BATTLE OF PEGUSS, GOUWE OUWE SOFTWARE, HAUNTED HOUSE, BLOW UP.

MSX-GIDS NUMMER 21

LISTINGS:

DIABESTURING MET DE MSX, 3 ROMPACK UTILITIES, MENU MAKER, CIJFERSPEL, TEMPO TYPEN, DON MADUSAK ADVENTURE, TELEFOONKIEZER (MSX-2), LISAJOUS FIGUREN (MSX-2), 3-D FIGUREN (MSX-2), MENU MAKER (MSX-2)

VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (2), VETTE KARAKTERS, GROTE KARAKTERS.

SOFTWARE: SUPERFONT/SUPERPRINT, XANADU, FINAL ZONE, RETURN TO YELDA, YAKSA, VAXOL, AMERICAN SOCCER, AFTERBURNER, CASTLE EXCELLENT, HUISBOEKJE, KAART + TIPS KING KONG 2, SPELTIPS, HELP!, SPELPOKES, KAARTEN RAMBO + PIPOLS, RASTAN SAGA, DISCOVERY, THE LIVING DAYLIGHTS, CHESS PLAYER, BASKET MASTER, THE GAMES, KAART BASTARD VOOR "BUGVERSIE".

MSX-GIDS NUMMER 22

LISTINGS:

PUZZEL, SOLOGAME, DOE DE DEUR DICHT, CIJFERPATIENCE, KLEUREN MENGEN (MSX-2), TUNES (MSX-2).

VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (3), LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (11). HARDWARE: SUPERBOARD JOYSTICK, MEER GE'LUID UIT DE KONAMI SOUNDCHIP. SOFTWARE: RAMBO III, BLACKBEARD, WORLD GAMES, PASTE MAN PAT, FLIGHT SIMULATOR, HERCULES, ARKANOID II, MAD RIDER, DRAGONBUSTER, KAART + TIPS JACK THE NIPPER EN PAYLOAD, KAARTEN VAN GAME OVER II, BASTARD (LEVEL 4), KING KONG II (VERVOLG) + DE HELP! RUBRIEK EN POKE'S + TIPS.

MSX-GIDS NUMMER 23

LISTINGS:

ABC SPEL, ZWART/WIT 16, DATACODE, ECSTACY, TIC TAC TOE, BOUWVAKKER (MSX-2).

VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (4), LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (12). HARDWARE: SCC SOUNDCHIP OP DE GOLDSTAR. SOFTWARE: KAART CROSS BLADE, JOE BLADE, TITANIC, BLASTEROIDS, THE MUNSTERS TODAY, TESTAMENT, POKES EN TIPS, HELP!, KAART GOLVELLIUS, OPERATION WOLF, PACLAND, 4x4 OFFROAD RACING, NEMESIS 3, THE GAMES COLLECTION 1. (SOFTWARE-VERZAMELING OP C.D.)

MSX GIDS NUMMER 24

LISTINGS:

STIP SOMMEN, VOICE SOUNDS, TUNNEL, PRINTSETTER, BUISVOETBAL (MSX-2), PARABOOLBEREKENING (MSX-2)

VERDER DE CURSUS LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (13) EN BEELDOPBOUW GRAFISCHE SCHERMEN + TEST PANA AMUSEMENT CARTRIDGE. SOFTWARE: TRITORN, YAKSA, SUPER LAYDOCK, HYDLIDE 3, TOURNAMENT GOLF, SPACE CAMP, ASH-GUINE 2, HITOMI KOBAYASHI, THUNDERBIRDS, IKARI WARRIORS, FANTASM SOLDIER + KAARTEN GIRLY BLOCK, ANCIENT YS (1), CROSS BLAIM, ANGEL GUARD, XANADU.

MSX-GIDS NUMMER 25

LISTING:

EEN-EN-TWINTIG-EN (MSX-2)

VERDER: OP EN OM DE DISK, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (14). SOFTWARE: KAART GUARDIC, KAART GROTTEN ANCIENT YS, THE COCKPIT, KING KONG 2, STRATEGIC MARS, ANDROGYNUS, AMERICAN TRUCK, SUPER MIRAI, FIRE BALL, FAMILY BOXING, HYDLIDE 3 VOOR MSX-1, GREATEST DRIVER, OUTRUN MSX-2, R-TYPE, ZOIDS, STARSHIP RENDEZ-VOUS (PORNO), GOLVELLIUS, SA-ZI-RI + POKES (O.A. PARODIUS) & TIPS EN DE HELP! RUBRIEK.

MSX-GIDS NUMMER 26

LISTINGS:

VITAMINEN EN MINERALEN, SPREEKWOORDEN EN GEZEGDEN, REIS- EN ROUTEPLANNING (MSX-2)

VERDER: SOFTWARE: POKE'S EN TIPS, CONTRA MSX-2 SCC KONAMI, ELEVATOR ACTION, SILENT SHADOW/STAR DUST, TURBO BIKE, PASSING SHOT, KAARTEN + TIPS GANDHARA, MASTER GRAND PRIX, XEVIUS, GAMES COLLECTION 2.

PROGRAMMEREN: 2 KLEUREN TEKST IN SCREEN 0 (MSX-2), KLEURBEWERKINGEN BIJ MSX-2.

HARDWARE: MSX 2+

MSX-GIDS NUMMER 27

LISTINGS:

MV-DESK (MSX-2), KLEUREN SCROLLEN IN BASIC (MSX-2), VERKEERSBORDEN, SCREEN 5 NAAR SCREEN II CONVERTER, SPRITE EDITOR (MSX-2)

VERDER: HORIZONTALE EN VERTIKALE TEKSTEN, FM-PAC LSI REGISTERS, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (15)

HARDWARE: MSX-2+ OVERZICHT

SOFTWARE: KAART + TIPS DRAGONSLAYER 4, HELP!, TIPS VOOR XAK, BELASTINGAANGIFTE OP DE MSX, DYNAMIC PUBLISHER UITBREIDING 2, LOW BUDGET SOFTWARE, SUPER COOKS, ALESTE SPECIAL, WARS 2, AFTER THE WAR, SYNTH SAURUS 2, SHALOM (KONAMI), THE MONMON MONSTER, ANCIENT YS THE FINAL CHAPTER, PSYCHO WORLD, SEX BREAKOUT, DARWIN 4078, LAYDOCK LAST ATTACK, THE GOLF, UNDEADLINE, XAK THE ART OF VISUAL STAGE, POKES EN TIPS, GOLVELLIUS 2, TETRIS-2

DIVERSEN: IMPORT UIT JAPAN, UITSLAG FM-PAC WEDSTRIJD.

HELP!

Wie, o, wie kan mij helpen aan S.C.C. demo's en MSX-2 demo's? Bel of schrijf naar: *Patrick Basten, Ferrarispad 14, 5641 SE Eindhoven. Tel. 040- 816469 na 18.00 uur.*

Ik programmeer in BASIC en machinetaal. Wie kan mij helpen om in machinetaal met de diskdrive te werken? *Harm van der Pas, Christinastraat 10, 5864 AL Meerlo.*

Ik werk sinds kort met het programma SUPERPRINT maar ik kan met geen mogelijkheid printer codes aan dit programma opgeven. Wie kan mij helpen? Ik heb een Philips NMS 1432 printer. *G.J. v.d. Veen, de Killick 72, 8251 DC Dronten. Tel. 03210- 13647.*

Wie weet hoe je bij Ancient Ys Vanished Omen de schatkisten moet openen. Als ik er tegenaan loop, komt er iets in het Japans te staan. *René Visser. Tel. 05212- 7429.*

Uit de tips in nr.26 van de MSX-Gids over Ys II Final Chapter blijkt, dat je in het kasteel met de hekken "op een gegeven moment" deuren tegenkomt, die met de oorbellen Europese tekens leveren. Waar zijn deze en ik zou daar graag wat gedetailleerde informatie over hebben. *R.Beiboer, Leeuwarden. Tel. 058- 152571.*

Hoe versla je het eindmonster van wereld 6 bij GANDHARA, de vogel? Ik heb al een andere

ring gekregen. Misschien moet ik ook een ander zwaard? *F.Kamps. Tel. 020- 451722*

Hoe kom ik bij Hydlide 3 in het dorpje onder het kerkhof? (Red. Door tegen één van de graven te lopen).

Ik heb Zakil Wood voor 98% opgelost en de Ruby gevonden. Alleen weet ik niet, hoe ik dit voorwerp moet gebruiken. Wie weet wat je hiermee moet doen?

Bij Dungeon Adventure heb ik 585 punten en alle waardevolle voorwerpen, op één na. Waar ligt dit?

Hoe kom ik bij Spy Story in het vliegtuig? Dit houdt me al zeer lang bezig.

Wat moet je doen bij opdracht 4-7 in Special Operations? *Frank Meulblok, Bergen op Zoom. Tel. 01640- 50088 (alleen na 1600u. en vraag naar mij).*

Wie kan mij tips geven over CASTLE? Ik kan maar 1 verdieping hoger komen. Daar zit een rode muur en als ik een steen wegduw krijg ik de bovenste op 'mijn' hoofd. Verder kan ik alleen maar in de kelder komen. Het veld helemaal rechts onderaan op de map laat alles op tilt slaan als je er binnenkomt. *IJ. Hameeteman, Molentienden 125, 3253 VH Ouddorp. Tel. 01878- 1280.*

Kun je ook met een MSX2 vanaf de datarecorder het start-, einde- en exec adres krijgen?

Waar kun je bij Metal Gear de Rocket Launcher vinden, want bij mij is hij niet in de kamer, waar hij volgens het Peek, Pokes en Truiks deel 1 hoort te zijn. De figuren, die met de rocket vernietigd moeten worden en kaart 7

geven, zijn er ook niet.

Is er ook een poke waarmee je meer levens kunt krijgen bij Knightmare?

Kan iemand mij helpen aan een boek over de machinetaal? *J.Compagner, Staphorst. Tel. 05225- 2831.*

Een machinetaalprogramma, gekopieerd op de VG 8235 geeft een reset op de VG 8020. Wie kan mij helpen? *Alex Talsma, Bolsward. Tel. 05157- 3872.*

Ik heb een MSX-1 (HB-55p) met 16Kb standaard en 16Kb Exp. Op de print zitten div. plaatsen voor draadbruggen met de aanduiding '64Kb'. Kan ik met draadbruggen de machine uitbreiden naar 64Kb? *Maurice de Bijl, Citadelstraat 4, 5397 GJ Lith (N.Br.)*

Wie weet hoe je bij het spel Happy Fret de opgeraapte voorwerpen weer kan gebruiken? (F2 indrukken werkt niet). *Alex Dijkstra, Margrietelaan 27, 4382 TE Vlissingen. Tel. 01184- 19734.*

GOLVELIUS II & SUPER COOKS:

Wie weet hoe je GOLVELLIUS II of SUPER COOKS tot een goed eind moet brengen? Hoe keer je bij GOLVELLIUS II terug naar het dorp?

ANCIENT YS II:

Wie weet wat je in het kasteel moet doen, en waar dient het ding voor dat je van het mannetje en de kelder krijgt als je als draakje tegen het mannetje oploopt?

DAAN VAN VLIET, THOLENSTRAAT 1, 8266 CG KAMPEN, TEL: 05202-25724

V9958 MSX2+ VIDEO-CHIP

FL 150,-

Door de inbouw van deze CHIP krijgt u 19.268 kleuren, scroll-commando, 3 EXTRA screens, etc. De prijs is incl. verzendkosten en rembours (Bij meerdere stuks EXTRA korting).

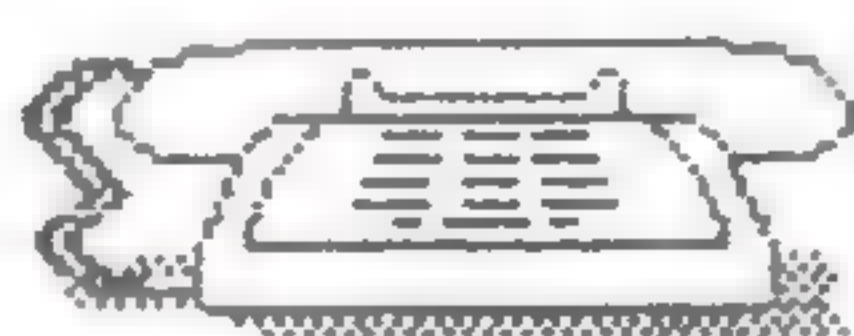
Technical data book: voor FL 10,- extra bij een bestelling van de Yamaha V9958 verkrijgbaar.

Plotterdisk I (versie 2): Programma om Dynamic Publisher stempels uit te plotten, plotter tekeningen, demonstratieprogramma's, screendumper voor SCREEN 2 (op vier formaten), etc. Prijs incl. porto, handleiding en doosje:

FL 32.50.

Voor bestellingen of meer informatie:

**MSX Club Gouda
Middelblok 159
2831 BM Gouderak**



01827-2272 (Arjan) na 19.00 uur!

GIDS SOFTWARE

DAMMEN

(Versie 2. MSX 64K.)

5 Levels.

Saven stellingen.

Zetten terugnemen.

Analyse.

Wisselen speelkleur.

Cijfernotatie in beeld te schakelen.

Terug- en vooruit zetten per halve zet.

Nieuwe handleiding + overzicht wijzigingen.

Diskette.....FL. 32,50 (Bfr. 650)

ADRESSENBESTAND

+

KLADBLOK

Het adressenbestand kan 500 (PC 5.25 disk 400 records) records verwerken. Elk record heeft 12 velden en kan worden gesorteerd en geselecteerd op de eerste 7 posities van elk veld. Uitprinten kan gesorteerd en ongesorteerd. Het programma is menugestuurd en heeft geen handleiding nodig.

Het kladblok heeft 25 pagina's, is menu gestuurd en kan ook worden uitgeprint. Voor de MSX staan er 2 versies op de disk: één voor MSX-1 en een tweede voor MSX-2. De MSX-2 bezitters hebben dus de beschikking over 2 kladbloks.

MSX 3.5 DISK.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

PC 3.5/5.25.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

MSX DISKMAGAZINES

Complete tijdschriften op disk.

- * Software recensies
- * Mini Gids
- * Programma's
- * Spel poke's en tips
- * Informatie

Diskmagazine #2.....FL. 19,95 (Bfr. 375)

Voor ABONNEES.....FL. 17,95 (Bfr. 340)

DISKMAGAZINE 3 BESTAAT UIT 2 DISKETTES!

Diskmagazine #3.....FL. 32,50 (Bfr. 650)

Voor ABONNEES.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

KASBOEK

24 INKOMSTEN- EN UITGAVEN RUBRIEKEN

BTW BEREKENING

AUTOMATISCHE KWARTAAL- EN JAARAF-

SLUITING

CUMULATIEVE TOTALEN

MENU GESTUURD

Voor MSX of PC met diskdrive + printer.

MSX 3.5, PC 3.5 of 5.25

Diskette.....FL. 19,95 (Bfr. 375)

Voor ABONNEES.....FL. 17,95 (Bfr. 340)

REVERSI (OTHELLO)

Meerdere levels.

Spelen tegen de computer of 2 spelers tegen elkaar.

3-D versie.

ALLEEN VOOR MSX-2!

Diskette.....FL. 19,95 (Bfr. 375)

Voor ABONNEES.....FL. 14,95 (Bfr. 280)

SPELLEN 1

MSX 1 en 2

EXPLOSIIE: 1 of 2 spelers. Probeer met granaten een eeuwig durende explosie te veroorzaken.

HEADLESS: Een platformspel lastig met meerdere velden.

LINGO: woordspel, bekend van T.V.

STROOM: stuur het blokje door de buis zonder dat deze geraakt wordt.

LABYRINT: stuur de sleutel door de doolhof en open de sloten.

UREN,DAGEN: verlaag (of verhoog) de cijfers tot alle velden 0 zijn.

GRIPPLE: draaipuzzel met gekleurde bollen op draaiende plateau's.

GRIPPLE-2: moeilijke versie van Gripple.

SURROUND: Sluit je tegenstander in. Een 'gouwe ouwe' maar leuk!

Diskette.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

Voor ABONNEES.....FL. 27,50 (Bfr. 550)

SPELLEN 2

ALLEEN MSX-2

EENENTWINTIGEN: Het kaartspel uit MSX-Gids nr. 25.

HET RESTAURANT: Grafisch adventure met LOAD- en SAVE mogelijkheid.

Als detective moet je voor de eigenaar van een restaurant een dief opsporen.

FRUITGAME: een mini gokkast met Hold en Gamble.

SUPER FISH +: probeer met je harpoen de vis te raken.

WOORDLEGPUZZEL: Incl. 5 woordenlijsten, dus flink wat puzzelwerk.

VALSE MUNTEN: zoek uit een stapel van munten op een balans de valse munt.

WEGEN: educatief spel voor kinderen vanaf 6 jaar, doch ook leuk genoeg voor ouderen. Werken met een weegschaal en een set gewichten.

Diskette.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

Voor ABONNEES.....FL. 27,50 (Bfr. 550)

VEROVERAAR

MSX-2

RISK variant in 2 versies.

Diskette.....FL. 32,50 (Bfr. 650)

Deze programma's zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 909515 t.n.v. A. Debels te Lelystad.

Voor België: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Vermeld bij uw bestelling duidelijk om welk programma het gaat. De prijzen zijn incl. verzendkosten.

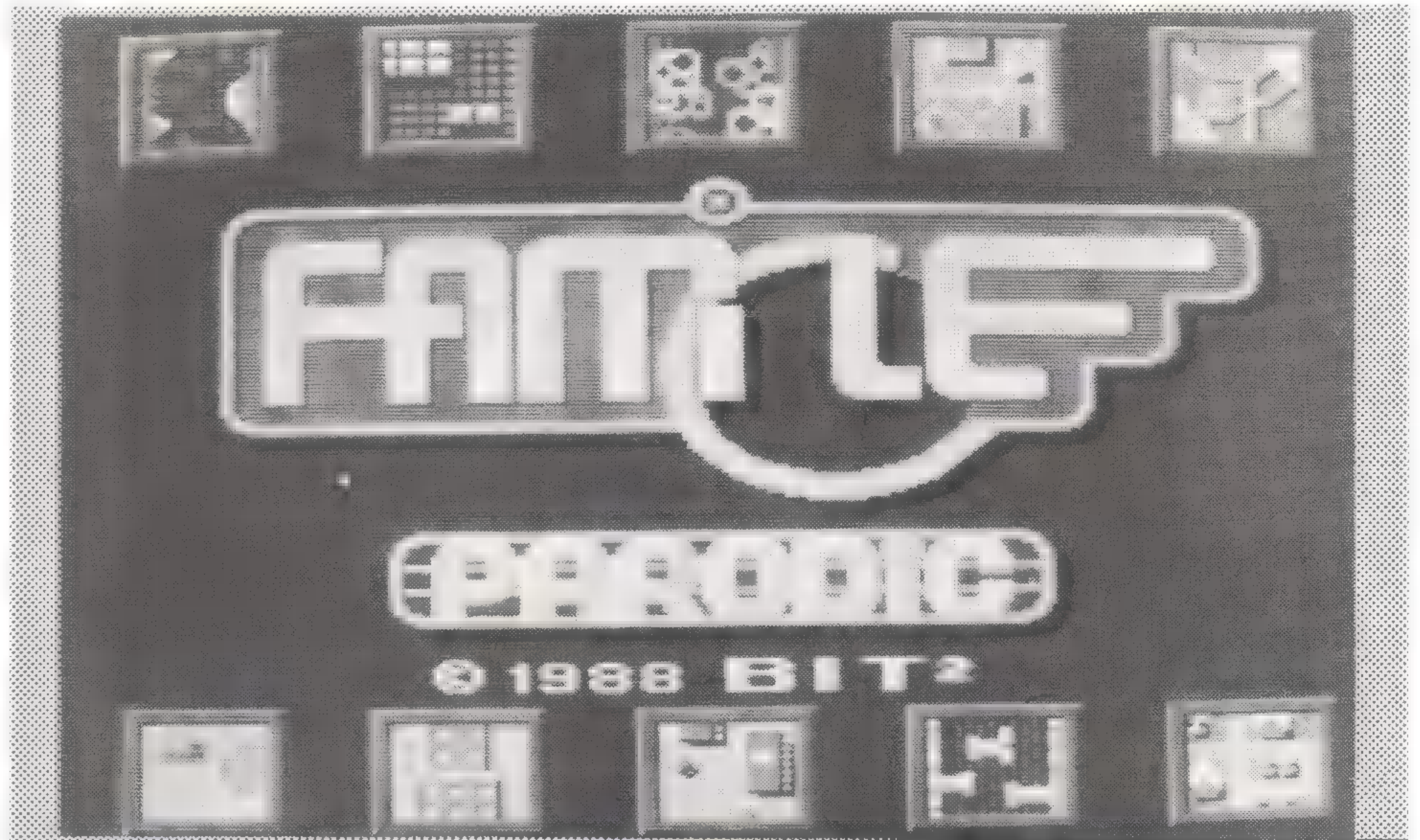
Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam.

FAMICLE PARODIC

Lev: Homesoft.
Mach. MSX-2.
Mega rompack.
Prijs: FL. 129,=

Parodic komt uit de serie "dertien in een dozijn" en lijkt erg op spellen als Topple Zip, Darwin 4078, Aleste, Laydock etc. Je vliegt weer over een wisselend landschap met gebouwen. Je moet andere toestellen neerschieten en je kunt de gebouwen vernietigen. Hiervoor moet je twee vuurknoppen bedienen zodat het spel nog een beetje lastig wordt. Met de ene vuurknop schiet je op de vijandelijke toestellen en met de andere vuurknop kunt je bommen op gebouwen gooien. Dit laatste lukt alleen als je een vizier op zo'n gebouw hebt staan, want anders ploft je bom zonder uitwerking gewoon op de grond. Ter afwisseling, kom je nu eens 'winkels' tegen waar je wapens, items etc. kunt kopen.

Het spel is geschikt voor MSX-2 en maakt ook echt gebruik van de MSX-2 kwaliteiten. De beelden zijn heel fraai en het scherm scrollt soepel en mooi. Daar staat -jammer genoeg- tegenover dat Famicle Parodic makkelijk en erg traag is. Vergeleken met b.v. Aleste gaat alles met een slakkegangetje en wat 'tempo' betreft kunnen we dit spel vergelijken met Topple Zip. Het spel werkt niet met de soundchip van de FM-Pac maar heeft toch een



goed geluid, al klinkt alles een beetje te lief voor een aktiespel. De S-Ram van de FM-Pac wordt echter wel gebruikt zodat SAVEn van het spel mogelijk is.

Het spel is verdeeld over 10 verschillende rondes en elke 'stage' wordt, net als bij Aleste, afgesloten met een gevecht tegen een eindmonster. Bij de MSX pokes en tips rubriek, elders in dit blad, vind je de aanwijzingen hoe deze monsters verslagen moeten worden.

De Japanse handleiding bevat veel Engelse kreten zodat je niet helemaal in het duister tast, maar op het beeldscherm zien we weer teveel Japanse kriebels.

Al met al best aardig, maar geen topper. Grafisch heel mooi, met redelijk geluid en redelijke spelkwaliteiten. Het spel bevat weinig originele elementen en diverse concurrenten zijn gewoon beter. De prijs? Te hoog voor een 1-mega cartridge uit 1988.

BEELD:	****
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	***
DOCUMENTATIE:	***
PRIJS:	**

FISCUS en BEL89

(zie recensie laatste MSX-gids)

FISCUS voor een snelle controle van uw aangiften vanaf 1985 en als-dan-check.

BEL89 als hulp bij de verzorging van uw aangifte, ontvangen in 1990.

Nu uitgebreid met handige MEMO-optie voor het verzamelen van uw aftrekposten!

Ingebouwde opties: A/E/T-biljetten - Vermogensbelasting 1990 - Privébalans.

Versies: MSX1/2 en PC Speciale kennismakingsprijs: fl. 25,--

Bestelling: Bedrag overmaken op giro 2886991 onder vermelding computertype en diskformaat t.g.v. CEes MACHielsen SOFTWARE te Abbenbroek.

Levering: Binnen 3 dagen na ontvangst bedrag.

CEMASOFT, Abtstraat 9, 3216 AA Abbenbroek, telefoon 01887-2370

MSX POKES

POKES EN DEFUSR-s:

POKE &HF346,1 : CALL SYSTEM	Zonder DOS opgestart = toch naar DOS
PRINT PEEK(&H2D)	Resultaat = 0 = MSX1, anders MSX2
DEFUSR=&H69:A=USR(0)	Alle sprites uit videogeheugen
DEFUSR=&H156:A=USR(0)	Keyboardbuffer gewist
DEFUSR=&H3E:A=USR(0)	F-toetsen krijgen oude functie
PRINT PEEK(64703)+256*PEEK(64704)	Geeft startadres ■ BLOAD-commando
POKE 32768,255	RUN-commando uitschakelen
POKE &HFF89,255	LIST-commando uitschakelen
POKE &HFD7E,7HC9	KILL-commando uitschakelen
POKE &HFBB1,1	CTRL-STOP uitschakelen
POKE &HFBB1,0	CTRL-STOP weer inschakelen
PRINT INP(&H90)	Resultaat = 255 is printer on-line
POKE &HFF07,&HC7	Reset computer
POKE &HF3B1,x (x = aantal regels)	Beperkt aantal regels op scherm
POKE &HFCAB,255	Alleen hoofdletters intypen
POKE &HFCAB,0	Alleen kleine letters intypen
POKE &HF416,1	Printer uitvoer
POKE &HFDA4,&HCD	Maakt van PRINT een LPRINT-commando dus alles met PRINT naar de printer
POKE &HFDA5,&HA5	
POKE &HFDA6,0	
POKE &HFDA7,&HC9	
POKE &HFDA4,&HC9	Schakelt LPRINT weer uit
POKE &HFDC2,&HCD	Iedere invoer ook naar printer, dus een typemachine effect
POKE &HFDC3,&HA5	
POKE &HFDC4,0	
POKE &HF3DB,0	Toetsklik wordt BEEP
POKE &HFDA9,205	
POKE &HFDA9,19	
POKE &HFDA8,17	
POKE &HFDA8,201	
POKE &HF340,0	AUTOEXEC.BAT start na _SYSTEM op
PRINT PEEK(&HFFA7)	Resultaat &HC9 = minstens 1 drive
POKE &HFF89,229	Na LIST-commando 'crasht' computer

POKE &H8003,255	Programma niet te LISTen
POKE &H8004,255	
POKE &H8003,0 of RENUM	Maakt dit weer ongedaan
POKE &H8004,0	

PRINT PEEK(&HF3B0)	Originele WIDTH
CLEAR 200,&HE48F	1.5 Kb meer geheugen vrij.
<i>The Megabyte Team</i>	

OPBOUW SCHERM IN SCREEN 0 (MSX2):

POKE &HF3B1,Y	Aantal met cursor toegankelijke regels
POKE &HF3B0,X	Instellen van WIDTH zonder de inhoud van het scherm te wissen.

Nu een paar VDP opdrachten beter bekeken:

VDP(10) = &B0000000	bit 7 = 0 > 24 regels zichtbaar
bit no. 76543210	bit 7 = 1 > 27,5 regels zichtbaar
	bit 3 = 0 > normal screen
	bit 3 = 1 > interlaced screen
	bit 1 = 0 > uitgerekt scherm (60 Hz)
	bit 1 = 1 > normaal scherm (50 Hz)

VDP(19) = &HXY	X hoger, scherm lager X lager, scherm hoger Y hoger, scherm naar links Y lager, scherm naar rechts
VDP(7) = &HXY	X = voorgrondkleur Y = achtergrondkleur
VDP(24) = Z	Z mag liggen van 0 tot 255 Dit is een horizontale scroll van de karakterpatronen. (In de grafische schermen een echte scroll over de hele lengte van het scherm, inclusief de "onzichtbare" regels.)
VDP(13) = &HXY	X = voorgrondkleur van verander blok Y = achtergrondkleur van verander blok
VDP(14) = &HXY	X = knipper "aan" tijd Y = knipper "uit" tijd bij X=0 of X=0 en Y=0 geen veranderde blokken bij Y=0 permanent veranderde blokken

Normaal moet je ■■ kleuren te veranderen VPOKE's in geheugengebied van 2048 t/m 2317. Als je d.m.v. VDP(10) de onderste regels zichtbaar gemaakt hebt, zie je op het scherm de bytes 0 t/m 2160, dus ook de bytes die voor het veranderen van de kleuren op het scherm nodig zijn. Door VDP(3)=&B01111111 in te typen verhoog je het bereik naar 7680 t/m 7949. Zie voor meer informatie over meer kleuren op Screen 0 MSX-Gids nr.26. Als je met VDP(10) meer regels hebt gemaakt, zul je zien dat CLS slechts voor de normaal zichtbare regels werkt. Hiervoor is dus een nieuwe CLS nodig. Het volgende programma is de nieuwe CLS functie:

```
10 DATA 21,00,00,01,C0,08,3E,CD,56,00,C9
20 FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HD800+I,VAL("&H"+A$):NEXT
30 DEFUSR0=&HD800:ZZ=USR0(0)
```

Om zeer snel het scherm te ontdoen van de andere kleuren is het volgende programma:

```
10 DATA 21,00,1E,01,0F,3E,00,CD,56,00,C9
20 FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HD80C+I,VAL("&H"+A$):NEXT
30 DEFUSR1=&HD80C:ZZ=USR1(0)
```

Nu kun je ook de eigenlijke ML programma's bewaren op disk en deze later simpel met een BLOAD inladen. Doe het volgende:

```
Type eerst de 2 programma's in en RUN ze.
Type nu BSAVE"CLS.BIN",&HD800,&HD817,&HD800 + RETURN
```

Om nu de nieuwe CLS-functies in een programma te gebruiken, moet ■ in ieder geval het volgende in staan:

```
.. BLOAD"CLS.BIN"
.. DEFUSR0=&HD800:DEFUSR1=&HD80C
```

En wanneer er één van de twee CLS-functies gebruikt moet worden, type je ZZ=USR0(0) of ZZ=USR1(0) in.

R.Baiboer, Leeuwarden. Tel. 058- 152571

NOGMAALS KONAMI CODES:

In Software Gids nr.1 stond een artikeltje over Konami codes, waar bij nader inzien enkele dingen niet in klopten. De goede versie volgt hieronder:

```
10 REM Voorbeeldprogramma voor het ontcijferen van codes van Konami
20 PRINT"Naam van te laden programma: ";:LINEINPUTNM$
30 BLOADNM$
40 MT=peek(64703)+256*peek(64704)
50 PRINT"Eerst vier letters van de te zoeken naam":CN$=INPUT$(4)
60 DIMZ(3):FORK=0 TO 3:Z(K)=ASC(MID$(CN$,K+1,1)):NEXTK
70 A=Z(0)-Z(1):B=Z(1)-Z(2):C=Z(2)-Z(3)
80 FORZZ-MT TO 56000
90 Q=peek(ZZ):R=peek(ZZ+1):IFQ-R=ATHENGOSUB120
100 NEXTZZ
110 PRINT"Niet gevonden!":END
120 S=peek(ZZ+2):T=peek(ZZ+3)
130 IFR-S=BANDS-T=CTHENGOTO140ELSERETURN
140 REM verdere controle
150 BEEP:QQ=Q-Z(0):PRINT"Verhoogt met: ";:PRINTQQ
160 PRINT"Te beginnen adres : &H";:PRINTHEX$(ZZ)
170 END
```

Renée Derckx, Ysselsteyn.

HYDLIDE II:

Hier dan enkele tips en kaarten bij de megarom HYDLIDE II van T&E Soft. Ik heb dit spel nog niet helemaal uitgespeeld, maar ben toch al een heel eind gevorderd. Ik ben nog op zoek naar het rode kristal. Mensen die weten waar dit kleinood verborgen ligt, verzoek ik mij te bellen: 045-417575. Tenslotte dank ik Nikky Claes voor enkele waardevolle tips. *Harry*

ALGEMENE TIPS:

N.B. De hoofdletters verwijzen naar de kaarten, de getallen naar de schermen/velden:

Zorg ervoor dat je -voordat je de onderaardse doelhoven betreedt- een ruime hoeveelheid levens- en vechtkracht hebt, alsmede een goede uitrusting.

Save je vorderingen zoveel mogelijk.

De FORTH-balk wordt langer als je vijanden doodt. Daartoe behoren ook de dieven, die je aanvallen als je hen de weg verspert. Een uitzondering vormen de wormen in de woestijn: als je die vernietigt, wordt je hoeveelheid Forth kleiner.

Zorg dat je zo snel mogelijk in het bezit komt van de SEARCH SPELL. Met deze toverspreuk kun je namelijk te weten komen waar zich schatten, geheime doorgangen (vooral in muren), hinderlagen etc. bevinden.

Er zijn 6 COLOR CRYSTALS, die naar ik aanneem een belangrijke rol spelen bij de oplossing van het spel. Vijf kristallen, het rode (dat ik nog niet gevonden heb), groene, blauwe, gele (Gold) en paarse (Purple), bevinden zich elk in een schatkist, die met een sleutel geopend moet worden. Van elk van deze kristallen bestaat er slechts één exemplaar. Als je met een kristal naar niveau B5F (kaart 1) gaat en tegen de onderkant van een bepaald beeld duwt, verschijnt het kristal aan de bovenkant van het beeld.

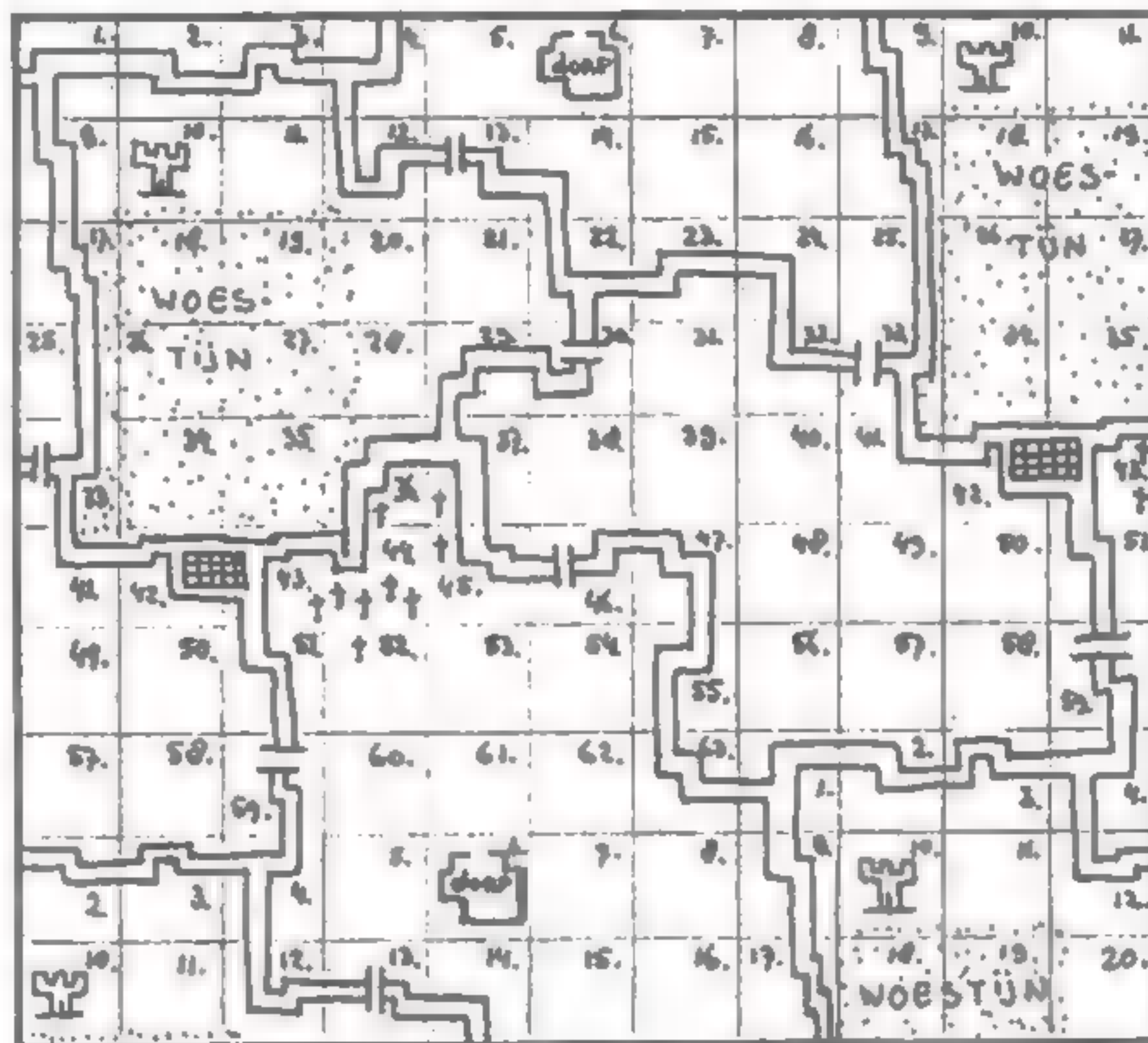
Dan is er nog het zwarte kristal, waarvan talloze exemplaren in het spel voorkomen. Je krijgt het o.a. wanneer je bepaalde Ghouls verslaat. Het is het enige kristal, dat je via het Item Display scherm kunt gebruiken of weggooien. Maar let op: het maakt je CONDITION DARKSIDE, wat betekent dat je levenskracht niet meer automatisch wordt aangevuld. Verder verschijnt het woestijndorp niet als je een zwart kristal bezit. Gebruik van dit kristal zorgt voor ~~aan~~ aanvulling van je magische krachten, maar ook voor vermindering van je Forth.

Je kunt je tegen de toverspreuken van sommige monsters (o.a. Lizard en Harpy) wapenen door het gebruik van een toverstaf.

Vergeet bij uitstapjes naar de toren en de onderaardse labyrinten niet een lamp en voldoende olie mee te nemen.

KAARTEN

A. FIELD



Het dorp met de arts en de heks verschijnt in de woestijn (A34), als je op het kerkhof, in veld A44, net zolang tegen een kruis duwt, totdat het verdwijnt.

In de linkervijver onder het huis van de heks kun je je magische krachten bijvullen.

In de linkerbenenhoek van het woestijndorp dien je een wachtwoord van 6 letters in te voeren. Dit woord staat op een muur van de ondergrondse doolhof B, waarvan de ingang verschijnt als je lang genoeg tegen het rotsblok in A40 duwt. Heb je het wachtwoord ingetikt, dan verschijnen er 2 openingen. Door de rechtse kom je op niveau B1F (kaart D) terecht.

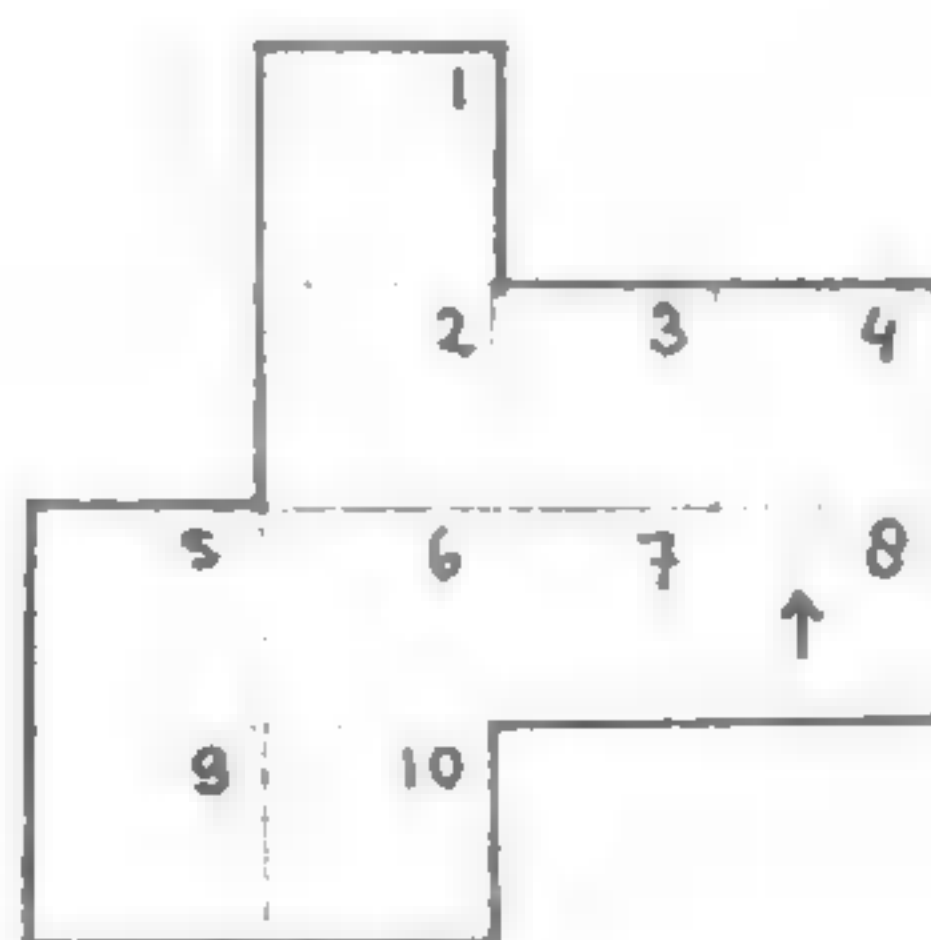
De vijf verdiepingen van de toren (A10) heb ik niet in kaart gebracht, omdat de doelhoven vrij eenvoudig zijn en er weinig voorwerpen te vinden zijn. Op de 5e verdieping lopen Orcs rond. Als je er genoeg verslaat, krijg je een sleutel. Verder ligt er op deze etage een Laser Sword. Je moet overigens een sleutel hebben om de toren binnen te komen.

In de woestijn ligt een Mystic Drug verborgen.

A47: sleutel.

Als je een Wolf doodt, verschijnt er in de stenen vloer in veld A43 een gat, dat naar doolhof C voert. Je kunt de vloer alleen door het water bereiken. In veld A30 kun je onder het bruggetje het water in. In A42 kom je dan via een geheime doorgang in de muur op de vloer. In dat veld is nog een geheime doorgang, waardoor je snel weer op het droge kunt komen.

B. NIVEAU B1F



↑ = doorgang naar hogergelegen niveau

Onder rotsblok in A40.

B1: Warp naar rechterkant van B2.

B2: Sleutel.

B3: Warp naar linkerkant van het scherm.

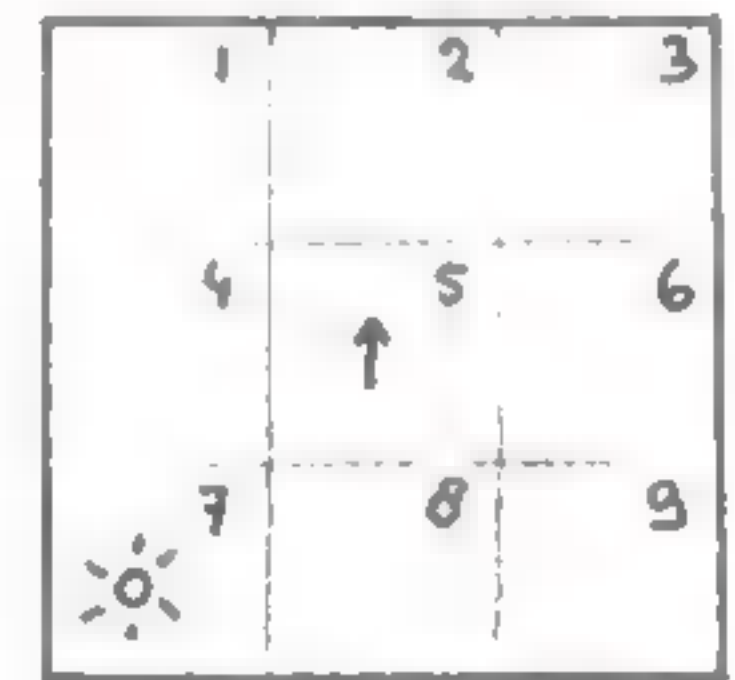
B5: Geheime doorgang in muur.

B7: Fles met Salve.

B8: In- en uitgang.

B10: Als je Forth Justice is, lees je op een muur een woord, dat je in het woestijndorp te pas komt.

C. NIVEAU B1F



↑ = doorgang naar hogergelegen niveau

☼ = kristal

Onder stenen vloer in A42-43.

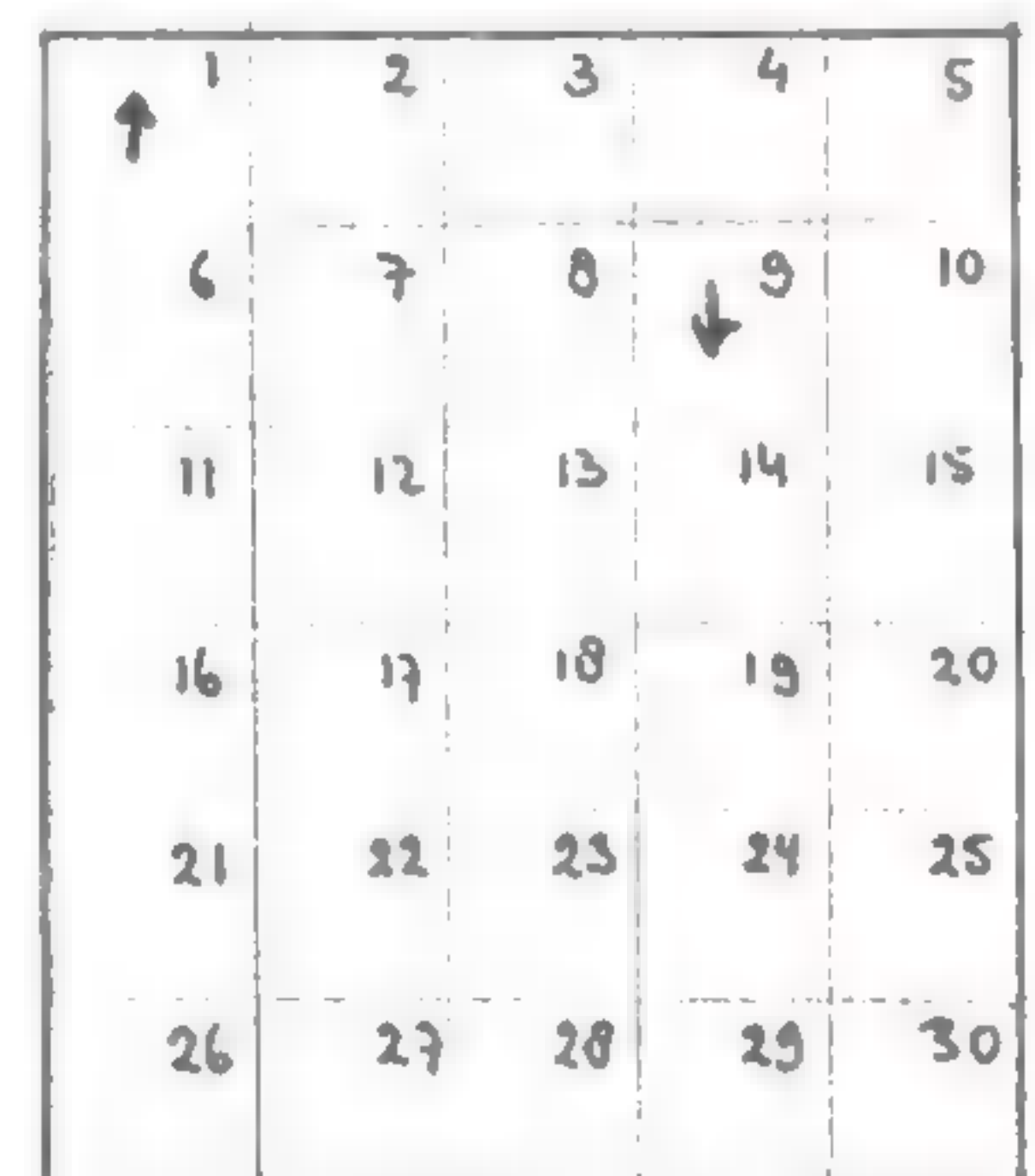
C5: In- en uitgang.

In C5 bevinden zich 2 sloten, één aan de linkerkant en één aan de rechterkant van het veld, resp. te bereiken via C4 en C6. Met het linkerslot open je een doorgang in C6, met het rechter eentje in C4. Je hebt natuurlijk wel voor elk slot een sleutel nodig.

C7: Azer bewaakt de schatkist met het groene kristal.

C9: Dood Azer en pak de sleutel!

D. NIVEAU B1F



Onder het woestijndorp in A34.

D1: Uitgang naar het woestijndorp.

D5: Als je de Dream Staff (F13) hebt, verschijnt bij een muurtje een fee, die je aanvals-, verdedigings- en magische krachten vergroot (zie ook Status Display).

D9: Oliebron en doorgang naar niveau B2F (E9)

D18: Ingang vanuit het woestijndorp.

D29: Sleutel.

Pijl naar boven: Doorgang naar hogergelegen niveau.

Pijl naar onder: Doorgang naar lageregelegen niveau.

E. NIVEAU B2F

E1,2 en 3 zijn te bereiken via B3F (zie kaart F).

E2: Schatkist met het paarse kristal.

E3, E7 en E8: Geheime doorgang in muur.

E9: Doorgang naar B1F (D9)

E10: Onder het hoofd bevindt zich een Switch, waarmee je een geheime deur kunt openen. Pas op: de deur is giftig! Loop door E15 en 20 naar 25. Daar vind je weer een Switch, die niet alleen fun-

MSX TIPS

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

↑ = doorgang naar hogergelegen niveau

↓ = doorgang naar lagergelegen niveau

☼ = kristal

geert als tegengif, maar ook zorgt voor een doorgang in de muur tussen E19 en 20.

E16: Naast muren met onzichtbare doorgangen tref je hier een Switch aan, waarmee je in het bezit van een sleutel kunt komen.

E19: Geheime doorgang in muur naar E18.

E21: Geheime doorgang in muur en doorgang naar B3F (F21).

E23: Warp naar B3F (F9).

E24: Fles met Antidote.

Je vindt in de volgende velden één of meer hoofden:

E4(1), E5(2), E9(1), E10(1), E16(5), E19(2), E24(1) en E25(2).

F. NIVEAU B3F

↓	↓↑	↑		
6	7	8	↑	10
☼	12	13	14	15
↓	17	↓	19	↑
↑	22	↓	24	25

↑ = doorgang naar hogergelegen niveau

↓ = doorgang naar lagergelegen niveau

☼ = kristal

F1: Doorgang naar B4F (G1).

F2: Doorgang naar B2F (E3) en B4F (G2).

F3: Doorgang naar B2F (E3).

F7: Geheime doorgang in muur.

F9: Warp naar B2F (E23).

F10: Met de Switch onder het hoofd kun je een geheime doorgang openen.

F11: Schatkist met het gele kristal.

F13: Dream Staff (zie D5) en Warp naar F3.

F16: Met behulp van de Switch kom je op niveau B4F (G16) terecht.

F18: Doorgang naar B4F (G18).

F20: Geheime doorgang naar F19 en Warp naar B2F (E19). Pas op: op enkele plekken in dit veld raak je tijdelijk verlamd!

F21: Doorgang naar B2F (E21).

F23: Doorgang naar B4F (G23).

F24: Als je tegen het hoofd duwt, verschijnt een opening tussen F18 en 19. Ga vanaf het hoofd 3 passen naar rechts en daarna 3 passen naar beneden en duw tegen het horizontale muurtje: voilà een sleutel!

Eén of meer hoofden vind je in F4(1), F5(2), F9(1), F10(1), F16(5), F19(2), F24(1) en F25(2).

G. NIVEAU B4F

↑				
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	↑	19	20
21	22	↑	↓	☼

↑ = doorgang naar hogergelegen niveau

↓ = doorgang naar lagergelegen niveau

☼ = kristal

DUAL DUNGEON. Deze doolhof vormt met doolhof H een Dual Dungeon, een soort magisch labyrint. Als je de velden G11, 12 en 13 aan de bovenkant verlaat, er weer naar terugkeert en vervolgens nog een keer aan de bovenkant verlaat, kom je in doolhof H terecht. In deze doolhoven tref je enkele vreemde rechthoekige voorwerpen aan, die ik maar kisten zal noemen.

G1: Warp naar G5 en G9 en doorgang naar B3F (F1).

G2: Warp naar G10 en G12.

G3: Geheime doorgang in muur.

G4: Duivelsmasker.

G8: Geheime doorgang in muur.

G10: Duivelsmasker.

G14: Geheime doorgang in muur.

G18: Geheime doorgang in muur en doorgang naar B3F (F18).

G21: Kist.

G22: Geheime doorgangen in muur.

G23: Doorgang naar B3F (F23).

G24: Doorgang naar B5F (I4).

G25: Zwart kristal.

H. NIVEAU B4F

DUAL DUNGEON (zie G).

H1: Door een druk op de Switch tover je elders in dit veld een schatkist met een sleutel tevoorschijn.

H2: Warp naar H21.

H4: Kist en geheime doorgang in muur.

H5: Kist.

H6: Geheime doorgangen in muren.

H7: Kist.

H8: DRAGONS.

H9 en H10: Kisten.

H11: Fles met Revive. Drink deze toverdrank meteen, want hij zorgt ervoor, dat je uit de dood herrijst, als je onverhoopt mocht sneuvelen.

					H6
H5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	
21	22	23	↑	25	☼

↑ = doorgang naar hogergelegen niveau

☼ = kristal

☼ = blauw water

☼ = rood water

H13: Geheime doorgang in muur.

H14: Geheime doorgangen in muren.

H16: Vier duivelsmaskers.

H17: Duivelsmasker.

H18: Kist.

H22: Geheime doorgang onder de grond, waarmee je de onzichtbare barrière, die je levenskracht aantast, kunt omzeilen.

H23: Fles met Antidote.

H24: Twee hoofden, waartussen zich een geheime doorgang naar B3F (F24) bevindt.

H25: Schatkist met het blauwe kristal en Warp naar H10 en H19.

I. NIVEAU B5F

1	2	3
	☼	
	↑	

↑ = doorgang naar hogergelegen niveau

☼ = rood water

I1: Acht beelden. Als je het blauwe kristal hebt, moet je tegen de onderkant van het derde beeld linksboven duwen.

I2: Zes beelden.

I3: Acht beelden. Duw tegen het middelste beeld aan de rechterkant als je het paarse kristal hebt.

I4: Acht beelden. Heb je het groene en het gele kristal? Zo ja, duw dan tegen de beelden die links en rechts in het midden staan. Doorgang naar B4F (G24).

HARRY SCHIFFELERS.

MACROSS:

Druk tegelijk op de volgende toetsen: TAB, CTRL, SHIFT, SELECT, STOP, F5 en je bent onsterfelijk of: TAB, CTRL, SHIFT, SELECT, STOP, F4 en je bent weer sterfelijk.

Alleen als je de velden vanaf 1 t/m 32 hebt uitgespeeld ga je door naar de laatste 8 velden en krijg je de einddemo te zien. In alle andere gevallen ga je na veld 32 weer terug naar veld 1. *Alex Dijkstra.*

FIREHAWK:

Houd tijdens het laden van dit spel de toetsen U,S en A ingedrukt tot je kunt spelen. De vijanden gaan nu eerder dood. *J&J-SOFT, Tilburg / Udenhout.*

ASH-GUINE 1:

Druk tijdens het spel op F5 en je krijgt een ander muziekje. Dit kun je steeds herhalen.

AUF WIEDERSEHEN MONTY:

In Gids nr. 23 stond een tip voor dit spel die niet geheel juist was. Hier volgt de goede tip: Ga naar BASIC, Type in KEY 1, "MONTY" (dus met hoofdletters), RUN het spel en als je aan het begin van het spel een gewertje pakt ben je onsterfelijk.

IKARI WARRIOR:

Sluit een joystick aan op handcontrol 2. Druk tijdens het introscherm op de vuurknop van joystick 2 en je speelt het spel met z'n tweeën tegelijk. Als de ene speler dood gaat kun je gewoon op de vuurknop drukken en krijg je er 5 levens bij.

ALESTE 1:

Als je dit spel hebt uitgespeeld, kies dan de optie 'CONTINUE' en je komt in een bonuslevel. Als je hier doorheen bent gekomen kom je in level 8.

PROJECTA 2:

Als je in een gevecht zit, druk dan op GRAPH om te slaan. *Flower Power Soft and Roeland's Soft, Kampen.*

ALESTE II:

Om in de Sound Test te geraken, moet men tijdens het opstarten de toets SELECT ingedrukt blijven houden. Men kan dan met de cursor- en shifttoetsen het muzieknummer instellen.

Tijdens het spel verschijnen er wel eens vliegtuigen in een V-vorm. Als men deze allemaal vernietigd heeft, komt er een voorwerp uit. Dit varieert van "extra leven", "allesvernietiger" tot "bescher-

mingsbol". Deze voorwerpen komen ook wel eens uit de vliegtuigen, die een wapen bij zich dragen.

De beschermingsbol vernietigt alles wat ertegenaan komt. Er is ook een blauwe beschermingsbol. Als men die heeft, kan deze bol ook de kogels van de tussen- en eindtegenstanders vernietigen. De andere "gewone" beschermingsbol kan dat niet. Ze kunnen allebei een hoeveelheid tegenstanders of kogels vernietigen.

Heeft men bijv. 5 maal een wapen en pakt men een ander wapen, dan heeft men dat wapen 4 maal.

Als men tijdens het spel op Stop drukt, kan men het Speed Level veranderen. Dat houdt in, dat men sneller of langzamer kan vliegen. *Marc Hoesen, Oeffelt. Tel. 08856-1693.*

FAMICLE PARODIC:

Stage 1: er zijn 2 shops in de golf-holes. Je moet een bom bij het begin van de vlag gooien.

Eindmonster: soort ijzeren roos, te vernietigen door op de 4 punten (daar waar je het rood ziet) een bom te gooien. Daarna nog 4 bommen op de bek schieten, als die helemaal open is.

Stage 2: Er zijn 2 shops in de ruiten, waar een rode pijl op staat.

Eindmonster: de reus, die onder zijn handen een soort amulet heeft. Hierop moet je schieten.

Stage 3: er zijn weer 2 shops. Je vindt ze door op de blauwe bloemen een bom te gooien.

Eindmonster: inktvis. Je ziet dat hij 4 hartjes om zich heen heeft draaien. Hierop moet je met je kogels schieten.

Stage 4: 2 shops. Dit zijn de blokken "steen", waarop de 2 "a's" staan.

Eindmonsters: je moet 2 grote pinguins afschieten door onder ze te gaan staan. Kijk wel uit voor de doosjes.

Stage 5: 2 shops, namelijk de blokken "steen", die een meterkast zijn.

Eindmonster: de soeptas (Red.???) Hierbij moet je alle 4 de balkjes wegschieten en daarna de kern. Kijk wel uit voor de 4 lollies!

Stage 6: 1 shop. Als je langs het lege stuk ruimte komt, moet je op de eerste blauwe "steen" schieten.

Eindmonster: floppymonster. Bij dit monster moet je tussen de ogen schieten. Wel uitkijken voor de kogels, want er is een krachtveld.

Stage 7: 2 shops. Je ziet allemaal "lego blokjes" en daartussen zit ook een hele grote zonder "blok". Hierop een bom gooien.

Eindmonster: de hamburger. Bij dit monster moet je steeds op de tong schieten, als hij naar onderen komt. Oppassen dat hij je niet ramt.

Stage 8: er zijn 4 shops. De eerste zit in

het zuilenhuisje direct vooraan achter de stenen muurtjes. De tweede shop weer in het zuilenhuisje op het grasveld. Na het grasveld zie je een grote muur met links daarvan een pijltje en even later weer een zuilenhuisje.

Eindmonster: de "inktvis-uir". Deze kan je alleen raken als hij zijn ogen dicht heeft en stilstaat. Verder veel geduld, want je kunt hem telkens maar één keer raken.

Stage 9: 2 shops. Het zijn dit keer kasteeltjes, die op een rechterbuis zitten.

Eindmonster: de slak. Vernietigen door op de kleine slakjes bommen te gooien. Je hoeft maar 2 slakjes te vernietigen.

Stage 10: weer 4 shops. Twee zijn een blauw "theatertje" en 2 shops zijn zo'n rode "bal". Hier natuurlijk een bom op gooien.

Eindmonster: de dokter. Bij deze moet je op de mond schieten en je niets aantrekken van de stukken kip. *Armand Rongen, Stein.*

GOLVELLIUS 2.

Als je een huis ingaat, moet je op de tweede vuurknop duwen (evt. meerdere keren) tot de tekst weg is en je weer buiten staat.

DEEL 1:

Ga eerst naar huis 11, waar je een document vindt. Als je daarna naar plek 12 op de kaart gaat, zie je daar een knipperend vlakje, dat je moet pakken. (Je moet daarvoor huis 7,8 en 6 gehad hebben). Dit is een armband. Daarna ga je naar huis 4, waar je een zwaard krijgt in ruil voor het document. Dan ga je naar huis 7, alwaar je 4 levens krijgt. Bij huis 11 krijg je nu een sleutel, waarmee je de poort bij huis 3 kunt openen.

Je gaat dus huis 3 binnen en krijgt hier een scepter. Naast het huis gaat een gat open (13 op de kaart), waar je ingaat. Je loopt beneden naar het volgende veld, waar je een groen ding pakt, dat linksboven ligt. Nu terug naar huis 3 en dan verder naar plaats "s", waar je Find Max krijgt en andere gaten kunt zien.

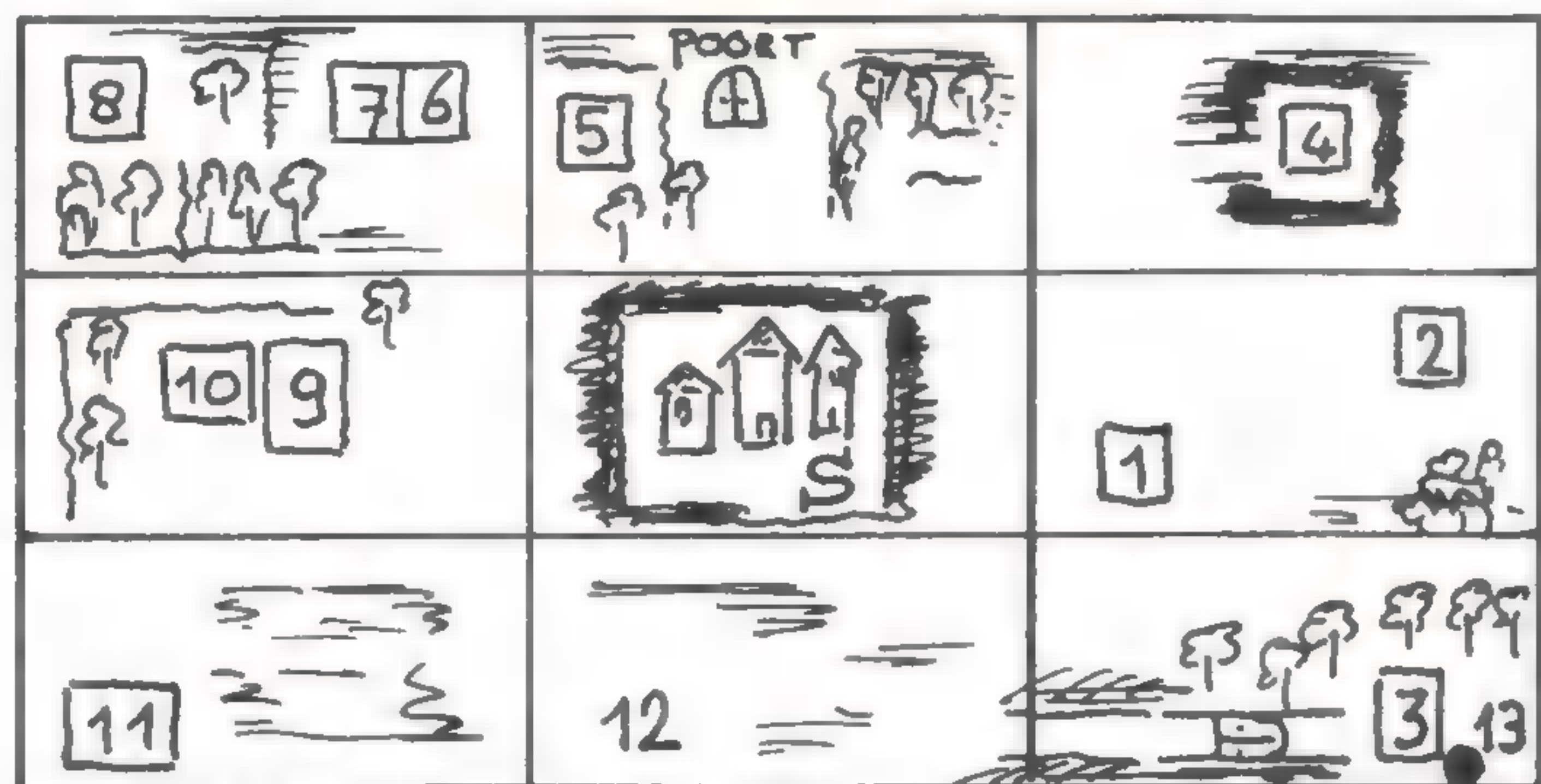
Vervolgens ga je terug naar gat 13. Als je hier naar beneden gaat, opent zich een ander gat, waardoor je verder kunt naar deel 2.

DEEL 2:

Als je in dit gedeelte beesten doodt, krijg je Find erbij. Je gaat hier eerst naar plaats 1, waar een gat opengaat, nadat je enkele beesten gedood hebt. In dit gat krijg je Find Max en kun je gat 6 en 7 zien. (Wel eerst je Find tot Find Max aanvullen door beesten te doden).

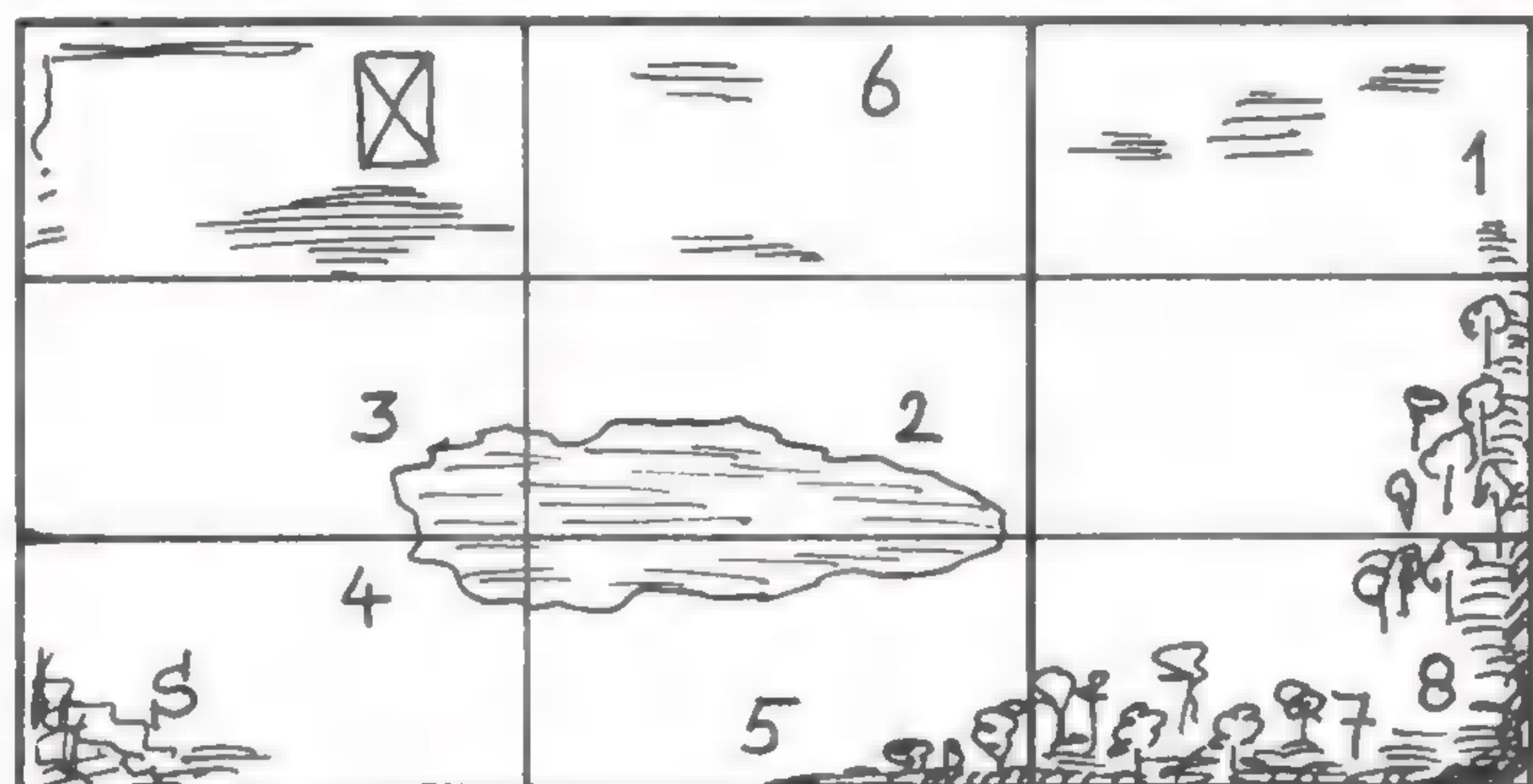
Gat 5 gaat ook open als je enkele beesten doodt. Als je hierna naar gat 2 gaat, krijg je er levens bij. Je gaat nu gat 7 binnen,

MSX TIPS

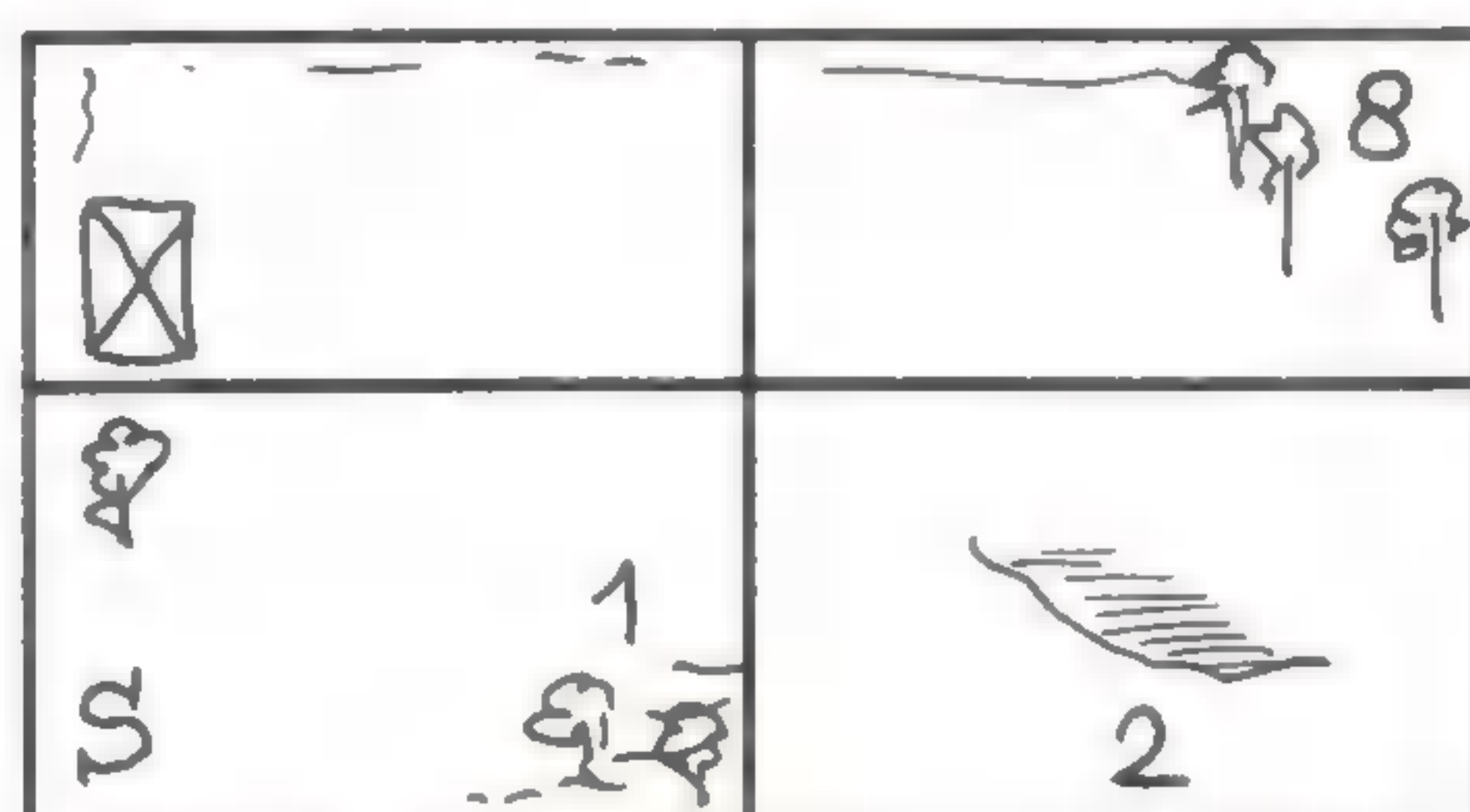
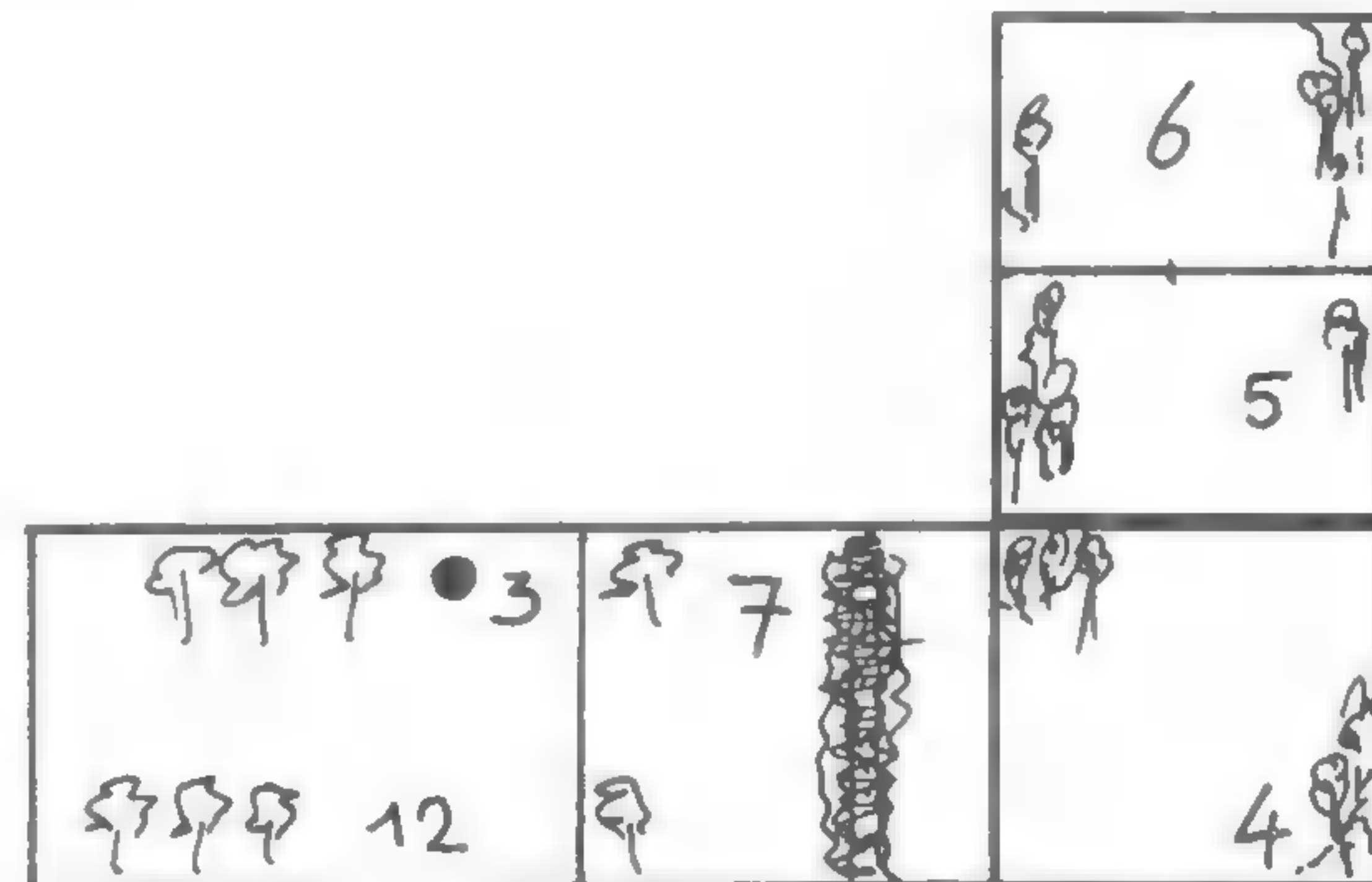


VELD 1

☒ = BEELD



VELD 2



VELD 3

waar je een monster moet verslaan. Als je dat gedaan hebt, kun je een crystal pakken en kun je daarna via plaats 8 naar deel 3 gaan.

DEEL 3:

Als er op de kaart gaten staan, die niet opengaan, als je de beesten doodt, dan moet je tegen de boomstam slaan. Je gaat eerst naar gat 4 voor Find Max, nadat je wat monsters hebt verslagen. Daarna naar gat 7 voor meer Find Max. Gat 7 gaat open als je over het bruggetje loopt. Vervolgens naar gat 9 waar je meer levens krijgt. Openen door tegen een boomstam te slaan. Gat 10, dat te openen is door beesten te verslaan, levert weer Find Max op.

Daarna ga je naar gat 6 terug, waar allemaal boomstammen omheen staan. Deze verdwijnen na het verslaan van een groot aantal beesten in dat veld. Hierna moet je door een onderaardse gang, waar zich aan het eind een soort slang bevindt, die je kunt vernietigen door hem op zijn kop te rammen. (Autofire is bij dit spel heel makkelijk). Nu je het begin hebt gemaakt, moet de rest een fluitje van een cent zijn. *Remco Terlouw, Julianastraat 14, 5384 KH Heesch.*

PRINCESS (MSX2 -hele 2DD):

Ga naar DOS en stop de Princess disk in de drive. Tik vervolgens PEND in en de einddemo verschijnt.

C-KONAMI):

De echte naam is Gryzor en niet Contra. De eindbases van veld 4 kun je pas vernietigen als de openklappende kanonnen boven in beeld vernietigd zijn. Om de rijdende tanks in de Tundra Area (stage 7) te vernietigen, moet je zover mogelijk links gaan staan en vooral niet in het bezit zijn van Laser of Fire-Gun. Kijk naar rechts en blijf konstant schieten, terwijl je steeds een klein sprongetje (niet hoger dan de tank) maakt met de M-toets. Doe je het niet zo, dan zul je door de tank geraakt worden.

Ook bij het eindmonster van stage 7 moet je steeds springen, terwijl je geheel links staat en blijven vuren. Bij dat springen moet je echter wel opletten: spring steeds wanneer de robot een groene "werpster" heeft gegooid. Spring je te vroeg of te laat, dan loop je kans door de "jou-zoekende-werpster" (hij verandert namelijk tijdens de worp van richting!!!) geraakt te worden!

In de velden met lava/magma moet je goed de onderkant van het beeld in de ga-

ten houden. Hier zitten namelijk sensors, die vuren als je in de buurt komt!

In het algemeen: gebruik altijd de machinegun; deze speelt het best en snelst. Spring niet teveel: dit vergroot de kans geraakt te worden. Vernietig eerst alles in een veld, alvorens door te lopen, anders word je onherroepelijk geraakt.

KINGKONG (MSX2 - KONAMI):

De Bucklers kun je alleen van achteren aanvallen. Een plant geeft je 10 life erbij. Met F1 krijg je pauze, met F2 selecteer je wapens (Space) en items (Shift).

Veel geheime kamers zitten onder de grijze plateaus met een steen erop, welke je in een vroeg stadium van het spel al tegenkomt. Je kunt deze geheime kamers betreden met de gele kaart: selecteer deze kaart met F2 en druk in een veld op Shift. Is er een geheime kamer, dan verschijnt die en kun je hem betreden.

De witte kaart schakelt (nadat je op Shift hebt gedrukt) tijdelijk vijanden buiten werking. Ook de grote vijanden zijn met de witte kaart zo te vernietigen: druk SHIFT (wanneer je de witte kaart in het venster rechtsonder hebt staan) en de vijand "bevriest". Je kunt ze nu zonder moeite verslaan.

SA-ZI-RI: bij de demonstratie moet je op F5 i.p.v. de vuurknop drukken; TETRIS (MSX2): houd ESC vanaf de RESET tot het introscherm ingedrukt; GUARDIC: druk tijdens de Highscore op linker- en rechter cursortoets; AN-DOROGYNUS: druk ESC+F5 tijdens de demo (na de witte reus); PSYCHO WORLD: druk bij "Loading Psycho World" op B,G en M tegelijk; ALES-TE en FEEDBACK: druk op S,T en spatiebalk tegelijk; STARSHIP REN-DEZ-VOUS: druk bij het introscherm (vrouw met haar) op F2.

SLAYER DEMO (MSX2-SIGMA):

Bij deze demo zitten enkele leuke dingen ingebouwd, die je alleen kunt bereiken, wanneer je tijdens het intro passwords invoert. Hieronder een volledige lijst met passwords en hun uitwerkingen:

CLUE: je krijgt een plaatje uit Nemesis 2 te zien.

DATA: met een SCC-cartridge in slot 1 krijg je Nemesis 3 muziek.

ECLIPSE: na het indrukken van de volgende toetsen een leuk effect: DEL = het intro geeft een gele lichtflits, INS = beeld verdwijnt even, CLR/HOME = eclipse weer ongedaan gemaakt.

EYES: je kunt alle muziekjes uit Shalom beluisteren.

FISH: bij het introscherm Penguin Adventure muziek.

FUCK: geen muziek meer bij het introscherm.

KONG: Korte demo met keuze in muziek (Normal/Top Secret).

LETI: je hoort bij het introscherm een Penguin Adventure deuntje.

NAFF: Penguin Adventure muziek bij het introscherm.

NTSC: alles gaat 5 keer zo snel (dus VDP(10)=0) SHAKE: het beeld begint te trillen.

ZOOM: met F1 t/m F4 en 1 t/m 8 verschillende muziekjes; F5 stopt de muziek, 9 laat de muziek wegsterven en 0 laat de muziek uitfaden en opkomen.

CHUKA TAISEN (MSX2-disk):

Gebruik de volgende toetsencombinaties, nadat je ESC en F7 hebt ingedrukt. Druk daarna tweemaal op RETURN:

B - het wapen dat je met de GRPH-toets of tweede vuurknop bedient verandert.

F - je wordt onkwetsbaar (d.w.z. je kunt door vijanden, kogels en eindmonsters.

FINAL JUSTICE:

De grijs gekleurde vierkantjes die uit de lucht vallen, leveren als je ze kapot schiet soms extra levens op of andere punten. Het kapot schieten ervan duurt echter no-

gal lang en is riskant. Vaak lukt het je niet en ben je een hoop power kwijt.

JAGUR (MegaRom):

Met onderstaand password ben je in het bezit van granaten, een pistool, een snelvuurwapen, 7760 coins en een assistent. Met deze assistent kun je formaties vormen (gebruik Z en X):

7f3e klhm btmr li7f srf8 7jwh la4j hwbb amzl m (intypen zonder spaties) *The Megabyte Team*

PSYCHO WORLD:

Als je het spel begint, druk dan op F4 en het poppetje verandert van kleur. Zorg dat het poppetje oranje is (Power Mode). Als je dan op de cijfertoetsen drukt, krijg je een item.

1 = Extra grote of sterke kogel.

2 = Watergolfjes als kogel.

3 = Vuur als kogel.

4 = Kogel, die je vijanden tijdelijk verlamt.

5 = Kogel om door stukken muur te gaan.

6 = Item waardoor je even kan vliegen.

7 = Item waarmee je naar het begin van de stage gaat.

8 = Item waardoor de vijanden uit het veld verdwijnen (ca.3x).

9 = Item waardoor je langer onsterfelijk kunt zijn.

0 = Full Power.

Je kunt maar twee dingen tegelijk kiezen. Als je dan weer wilt kiezen, moet je wachten totdat je een B hebt gepakt. *Remco van Mosel. Den Haag. Tel. 070-3298691.*

DUNGEON ADVENTURE:

Om te beginnen moet je sterker worden. Dit is niet zo moeilijk: zoek gewoon de open plek in het bos, klim in de boom die hier een eindje voor staat, zodat je hierboven bent en laat iets vallen. Klim nu omhoog en doe de Belt, die op de open plek ligt om. Nu nog zorgen voor onbeperkt licht.

Ga terug naar de brug en ga de grotten in. Het stuk drijfhout (Driftwood) kun je aansteken op de plaats waar vuur is. Draag de Miner's Helmet en pak ook de Crucifix. Zoek nu de Octopus om licht te maken in een donkere ruimte. Neem uit deze kamer de Yellow Collar en zet deze op. Zoek nu het lijk en onderzoek dit. Pak het mee, ga bij de Red Pedestal richting SE, volg de hoek en nu zal blijken waarvoor dit Corpse nodig was. Gooi het neer en ga West tot je bij een Cupboard komt. Pak hier de Stick en doe ook Rub Cream. Ga nu verder West en weer zal een voorwerp nuttig blijken. Ga nu weer East en naar buiten, dan een stukje westelijk en omhoog. De stenen komen altijd in 3 beurten naar beneden. Zorg dat je voor die tijd in een

Gully o.i.d. staat.

Als je nu nog leeft kom je bij een huisje. Zeg nu Password en je mag door. Fluit even op de Stick (Play) om een deur te openen. Zoek de troon, klim er op en druk op 9. Ga nu East en je zult weer in de buitenlucht komen. Zoek nu de Muddy Puddle en pak het vuurvliegje, dat hier vliegt (Wisp). Mocht je door de Roc meegeplukt zijn, knijp dan in de Catterpillar en knoop het zo verkregen Rope vast (Tie) om een weg naar beneden te creëren. In dit nest ligt ook nog een schat.

Frank Meulblok, Bergen op Zoom. Tel. 01640-50088 (Alleen na 1600u. en vraag naar mij).

STRATEGIC MARS:

Als je dit spel hebt gespeeld en je bent af, moet je wachten tot de demo afgelopen is (dus niet op spatie of vuurknop drukken). Dan herhaalt de computer wat je hebt gespeeld en kun je bijv. kijken wat je fout hebt gedaan.

Een truuk om in level 7 te komen: je moet wachten tot Strategic Mars (niet eerst spelen, want dan werkt het niet) op het beeld verschijnt. Na afloop van de demo krijg je een groot ruimteschip te zien, waar het vliegtuigje uit komt. Dan wacht je tot de computer op de vijanden gaat schieten en drukt op de vuurknop. Er verschijnt nu weer Strategic Mars op het beeld en dit is het moment om opnieuw de vuurknop in te drukken, waarna je in level 7 terechtkomt.

Als je wapens koopt en je hebt nog niet zoveel geld, kun je het best deze wapens kopen bij:

MY SHIP: het wapen 3 WAY

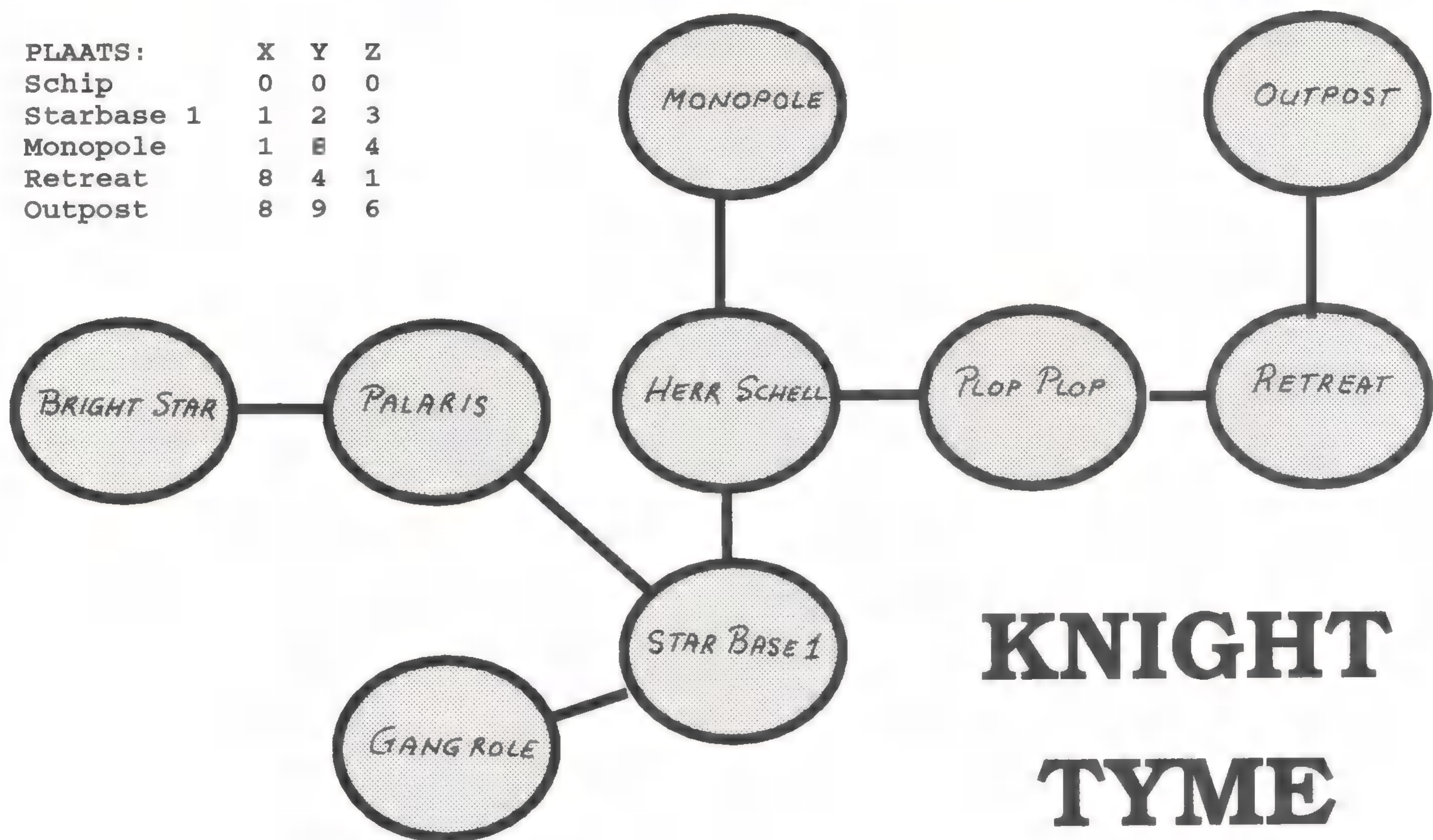
SHIP A : het wapen L-3WAY

SHIP B : het wapen R-3WAY

Victor van Hillo, Aalten. Tel. 05437-75000.

MSX TIPS

PLAATS:	X	Y	Z
Schip	0	0	0
Starbase 1	1	2	3
Monopole	1	8	4
Retreat	8	4	1
Outpost	8	9	6



KNIGHT TYME

De kaart bevat alleen de planeten waar je moet komen om het spel te kunnen hulen. Er zijn meer planeten maar daar hoef je niet te zijn.

Bij het eerste veld laat je de Cloak of Invisibility en het Shield achter. Ga nu naar de brug (links) en pak de Mctablet Food van Sarah. Deze tabletten zorgen ervoor dat je energie niet opraakt. Pak nu de film van Gordon en ga naar de recreatiezaal. Daar geef je de film en de camera aan Klink. Commandeer hem te helpen en hij maakt een foto. Breng de foto naar Derby IV in de transputer kamer. Commandeer hem te helpen en hij laat een lege ID-kaart vallen. Zoek nu naar S3E3 en pak de pot met lijm. De foto plakt nu vast aan de ID-kaart. Draag nu deze kaart. Pak het chocolade hart van Derby IV en geef dit aan Sharon. Commandeer Sharon om te helpen en je krijgt een tip. Ga terug naar de plaats waar Shield en Cloak liggen en leg het gasmasker daar ook neer. Leg nu de Advert voor de Airlock en gebruik het als opstapje om de kaart en de Pewter Tankard te pakken. Deze twee dingen moet je aan Gordon geven. Laat Gordon even slapen om hem vervolgens het schip te laten be-

sturen. Vlieg naar Starbase 1. Laat na de landing de Transporter door Gordon repareren. Neem de Advert mee naar de planeet op lokatie X1, Y2, Z3. Geef daar de lijm aan Hector en loop door tot het eind. Gebruik daar de Advert om de schoenen te pakken. Ga weer terug naar het schip X0, Y0, Z0 en leg de schoenen bij het gasmasker en de andere spullen. Laat het schip tanken en vlieg dan door naar Monopole. Draag nu het gasmasker en de Cloak. Ga naar de planeet met de coördinaten X1, Y8, Z4. Ga steeds naar rechts en pak het stuk van de Sundial. Ga nu naar de Hooper en pak de magische ketting en het stuk van de Sundial van hem. Ga weer terug naar het schip. Laat de Cloak en het masker weer vallen en draag de ketting. Laat de stukken van de Sundial op een hoop vallen en vlieg naar Retreat. Draag daar ook weer de Cloak en het gasmasker en tevens de schoenen. Gebruik de coördinaten X8, Y4, Z1 om op de planeet te komen. Zoek nu naar de Barrier en zeg de remove Barriers toverspreuk. Het laatste stuk Sundial is in Murphy's bezit. Leg de ketting weg en ga terug naar het schip. Laat het stuk Sundial bij de andere stukken vallen en draag niets wat je

niet nodig hebt. Roep nu de Lightning Bolt spreuk naar de stukken Sundial en deze smelten in elkaar. Pak de Sundial en vlieg naar de planeet Outpost. Draag Cloak, masker en de schoenen en transporteer naar X8, Y9, Z6 en ga naar rechts. Wanneer je de stem hoort moet je zeker de Sundial bij je hebben (NIET dragen!). Blijf doorgaan totdat je de tijdwachters hebt gevonden die je een boodschap geven. Ga terug naar het schip en vlieg naar het zwarte gat bij Gangrole. Ga rechts naar het schip en je zult zien dat er een kapotte tijdmachine is verschenen. Repareer deze door de Lightning Bolt spreuk te roepen. Lanceer de tijdmachine bij het zwarte gat en het spel is afgelopen. Enkele opmerkingen: tank bij iedere planeet! Draag NOOIT de Sundial.

Joris van Drunen Little.

#1 de bomen zakken
weg als je in alle
andere gaten in deze
wereld bent geweest
en je in dit veld
een hele bende
beesten molt, na deze
cave is er achter het
wachtertje een
doorgang naar wereld 3

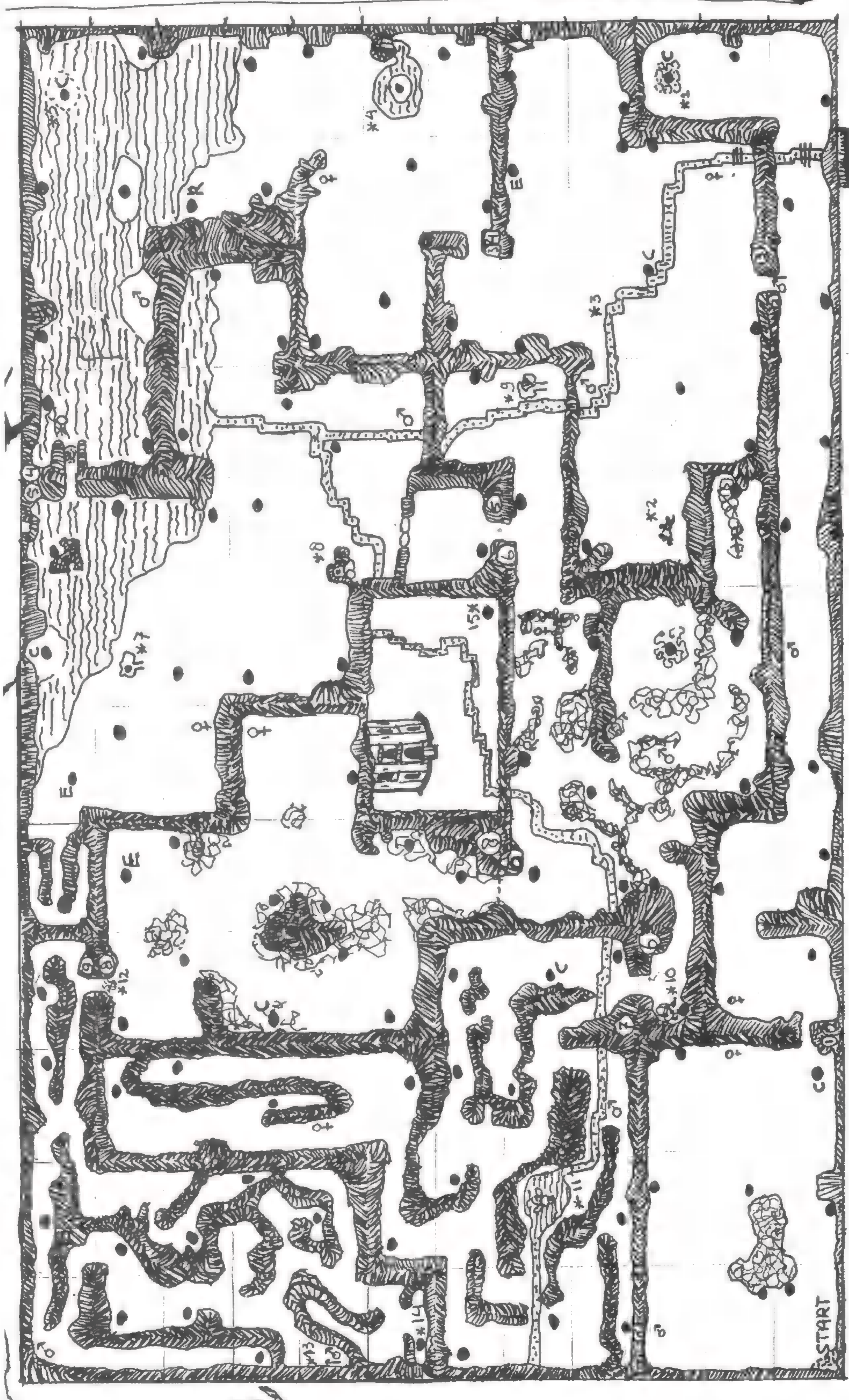
#2 bosje bloemen op
een graf waar je als
je er tegenaan loopt
informatie krijgt
#3 hier vind je een
ring op de grond
#4 het water loopt
weg en dan kun je bij
het eilandje

#5 er ontstaat een
eilandje door een
aardbeving met daarop
de cave
#6 afsluiting die
opengaat als je in de
cave geweest bent
#7 appelboom die
tekst geeft

#8 op de grijze steen
staat tekst die je
kunt lezen (als je
japans kent)
#9 van deze boom
krijg je een harp
#10 in dit gat zit een
oud vrouwtje van wie
je flesjes met groene
inhoud kunt kopen die
een soort extra
reserve energie zijn

#11 in dit meertje ligt
een pop of een elfje
dat je mee moet nemen
#12 een soort bewaak-
monster dat je eventjes
moet afmaken om in de
volgende wereld te komen

#13 een wachtertje dat
ook nog wat zegt
#14 je wordt als je dit
gat binnengaat getele-
porteerd naar #15 om
daar dan nog wat
monstertjes te mollen
en dan het prinsesje
te bevrijden



- ♂ = ROTSEN
- ♀ = RIVIER
- ~ = WATER
- ☺ = BOS
- = EEN GAT
- C = EEN CAVE
- E = EEN ENGELTJE (ENERGIE
BUIFCOPEN (DUUR))
- R = RANDPIL
(GOEDKOPENERGIE).

- ♀ = EEN STANDEBILD
- ♂ = VAN EEN VROUW
- ☺ = EEN STANDEBILD
- ☺ = VAN EEN MAN
- ♂ = EEN WACHTERDE



© I.I.BUYS

MSX SOFTWARE

Bij deze software-recensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen. We geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

FIREHAWK

Thexder The Second Contact

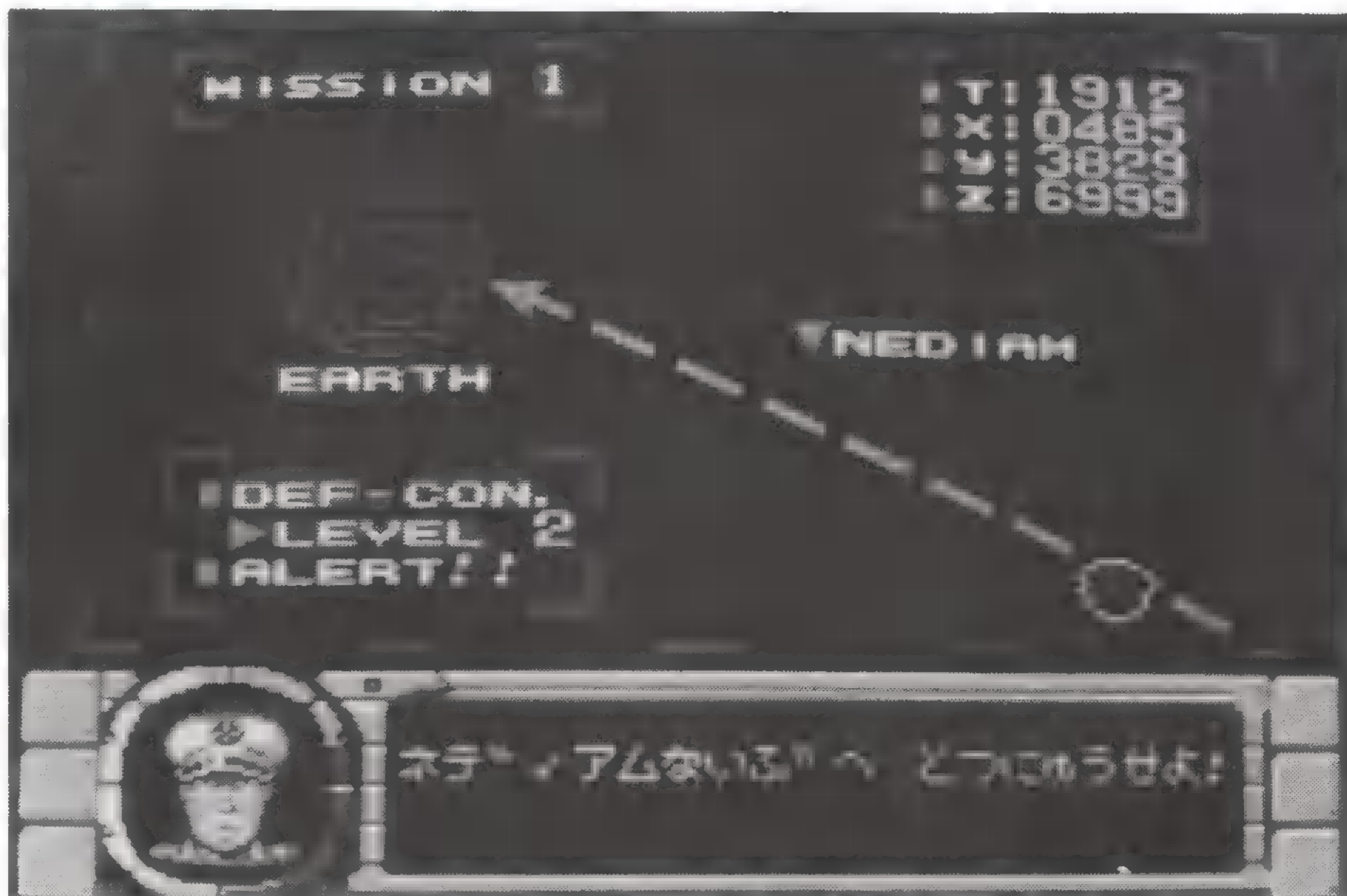
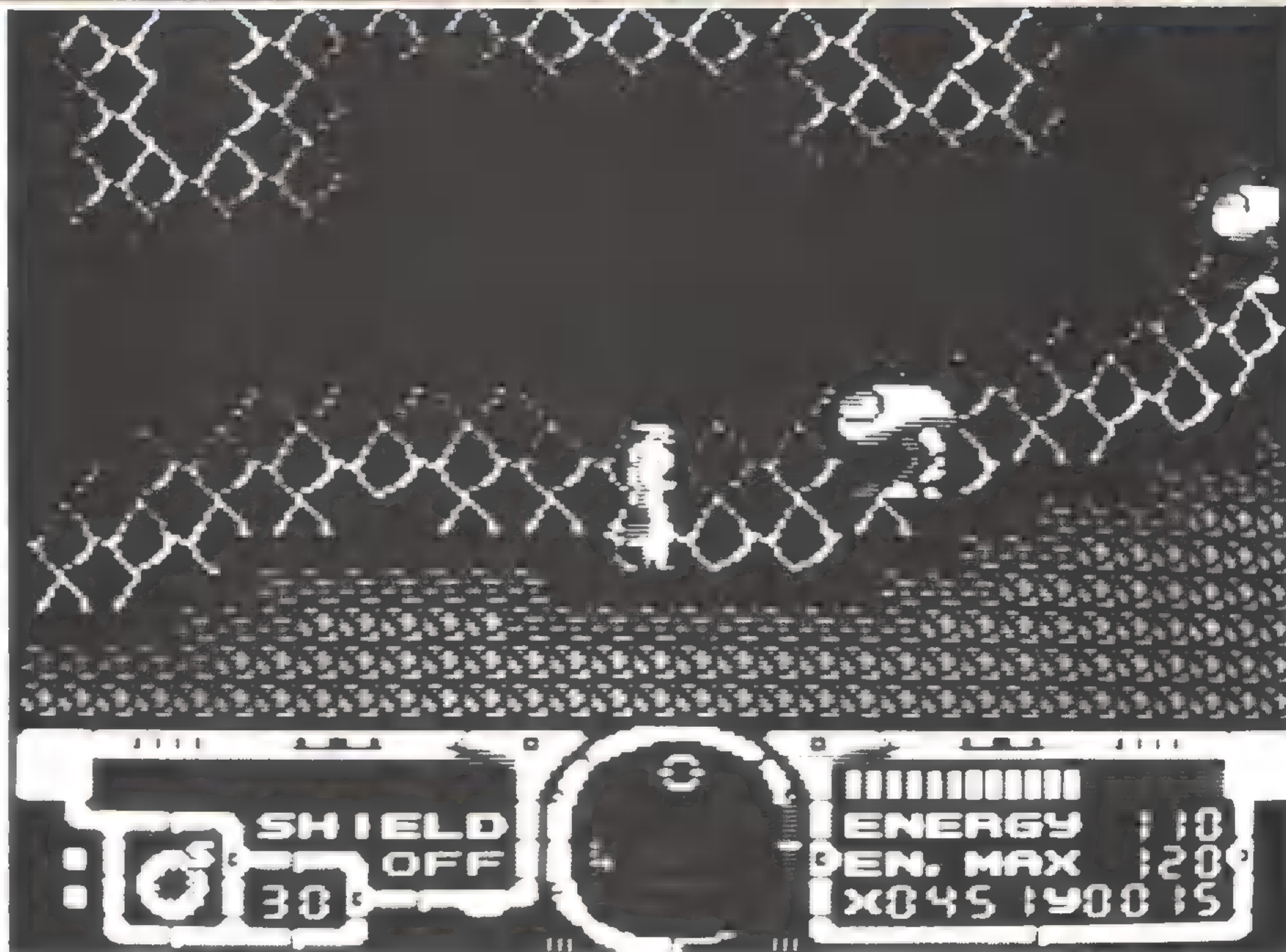
De laatste tijd worden we echt bedolven onder vervolgen en remakes van reeds bestaande titels (Fantasm Soldier 2, Aleste 2, Ancient Ys 2 en 3, Golvellius 2 enz.). Gelukkig is dit niet zo heel erg, want de nieuwe versies zijn meestal leuker en van betere kwaliteit dan hun voorgangers.

Ook Firehawk, uitgebracht door Game Arts, is een vervolg en wel op het succesvolle MSX-1 spel Thexder. Voor wie dit niet kent een kleine uitleg:

Thexder is een puur schiet- en behendigheidsspel. Als robot/vliegtuig (je kunt transformeren) loop/vlieg je door een gangenstelsel op zoek naar de uitgang. Natuurlijk zijn er de nodige tegenstanders zoals blokkerende muren, vijandelijke jagers, bewakingsrobots etc. Als robot heb je de beschikking over een doelzoekende laser en een beperkte hoeveelheid raketten (eveneens doelzoekend). Als vliegtuig een normale laser, doch dan ben je sneller, wendbaarder en kun je ook door smalle gangen vliegen. Verder heb je nog een beschermend krachtveld, doch dit kost levensenergie om te activeren.

Wat aan Firehawk opvalt is, dat het aanzienlijk meer om het lijf heeft dan alleen bovenstaand verhaal. Als je bij het intro-scherm wacht, krijg je een mooie en uitgebreide demo in twee hoofdstukken. Hierna komt een keuzeschermb met de volgende opties: START GAME, CONTINUE (hervat een afgebroken spel), PRACTISE (brengt je in een oefenmode) en SYSTEM. Bij dit laatste kun je kiezen uit een muzikdemo, laden en save. Laden en save is niet helemaal duidelijk. In ieder geval wordt de diskdrive niet geactiveerd, dus het lijkt erop of alleen naar RAM wordt gesaved: computertje uit, vuurhavige verdwenen.

Het spel zelf is gelijk aan Thexder, maar nu zijn er onafhankelijk scrollende achtergronden (nieuwe rage in Japan?) die een 3-D effect geven. Verder zijn er 'eind-monsters' die elk level afsluiten en kun je



kiezen uit meerdere wapens. De vele metertjes onderaan het scherm maken het geheel nog wat indrukwekkender.

BESTURING:

Naar beneden + A-vuurknop (spatiebalk) = transformeren.

A-vuurknop = schieten.

B-vuurknop (SHIFT) lang = optie menu.

CTRL = idem.

B-vuurknop kort = optie wapen activeren.

Optie menu:

Contact: informatie krijgen van bepaalde figuren.

Shield: krachtveld als optiewapen.

Missile: doelzoekende raketten als optiewapen.

Options: gevonden wapen als optiewapen selecteren.

Grafisch is het spel redelijk omdat de achtergronden wat zwak zijn. De levels zijn wat langer dan bij Thexder en het geluid is, met of zonder FM-Pac, goed, evenals de geluidseffecten. Als je eenmaal aan de besturing gewend bent speelt het spel lekker soepel. Als het spel grafisch wat beter was zou het een echte topper zijn maar Firehawk is zeker een must voor de Thexder liefhebber.

Dennis Lardenoye

BEELD: ***

GELUID: ****

SPELKWALITEIT: *****

MSX SOFTWARE

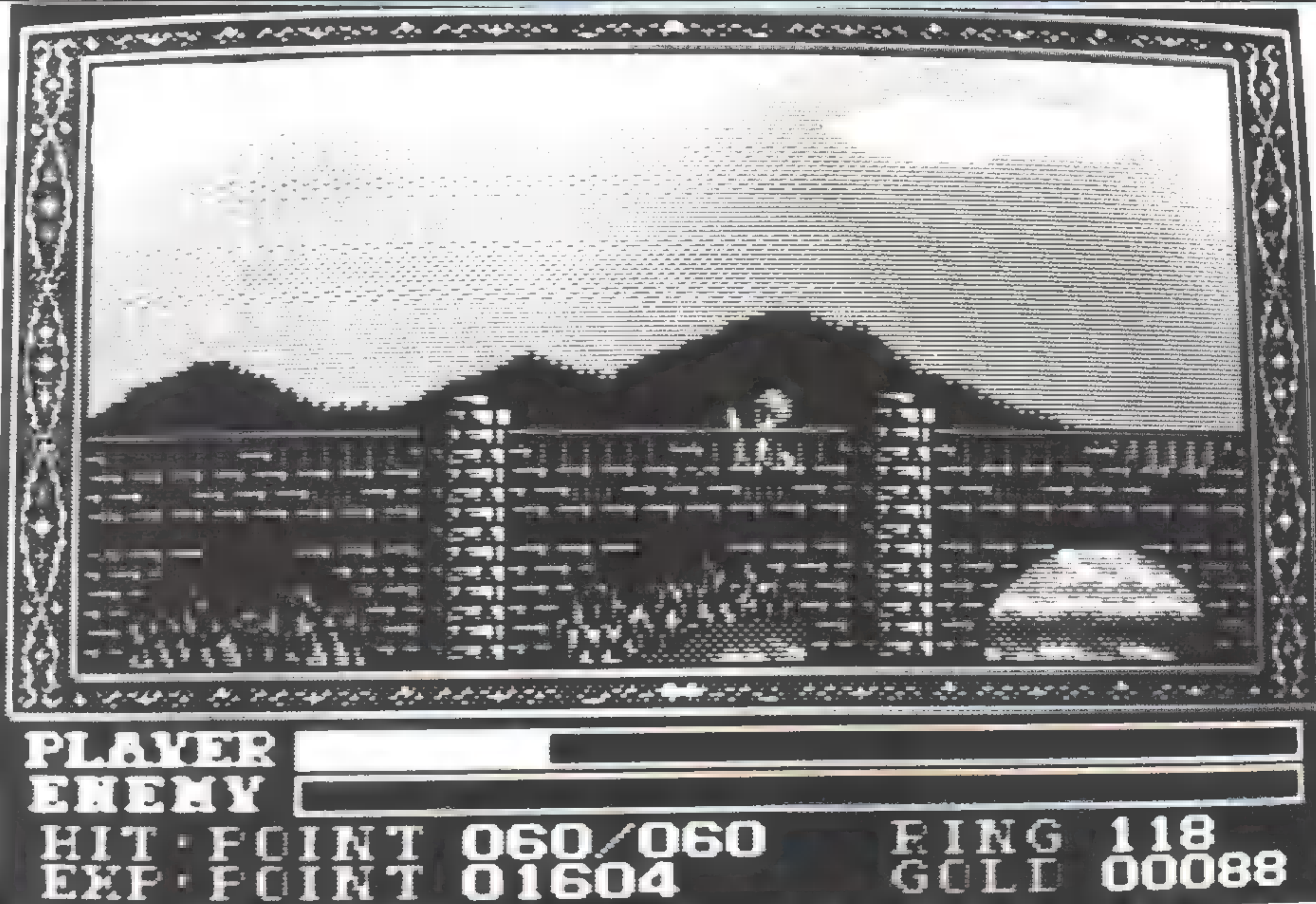
Bij deze softwarerecensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

ANCIENT YS III WANDERERS FROM YS

Dit nieuwste produkt van FALCOM is alweer het derde deel uit de Ancient Ys saga. Het spel beslaat 5 diskettes: de SCENARIO-disk (de speldisk), de USER disk (deze wordt niet bijgeleverd, maar daarover straks meer) en 3 DATA diskettes die vol met speldata staan.

Na de scenariodisk in de drive te hebben gedaan start het spel op met een introbeeld en -als je even wacht- met het introverhaal in het Engels; jammer genoeg het enige Engels in dit spel. Als je nog geen USER diskette hebt en dus helemaal opnieuw begint druk je op RETURN. Wil je met een geSAVED spel verder spelen dan druk je hier op de spatiebalk. Het spel start de eerste keer op met introbeelden in tekenfilmstijl, compleet met aftiteling. Na dit filmpje wordt meteen een USER diskette geïnitieerd (hiervoor is een lege geformatteerde diskette nodig).

Wat meteen opvalt aan het spel is dat alles zich afspeelt in zijaanzicht i.p.v. bovenaanzicht en dat de sprites een stuk groter zijn dan bij Ancient Ys 1 en 2. Je begint zoals gewoonlijk weer in een dorpje met winkels en rondlopende bewoners. Het binnengaan in een huis wordt nu niet



weergegeven door een enkel plaatje, maar je loopt nu echt door het interieur, waarbij de fijne details opvallen waarmee alles is afgewerkt. Hiermee begint de MSX-2 software iets van de kwaliteiten van PC software te krijgen; nu nog wat meer Engels (of helemaal in het Engels zoals bij Hydlide III).

Na wat rondgelopen te hebben in het dorp, ontdek je dat je alléén informatie van de dorpingen krijgt door op de C-toets (Contact) te drukken. Handig, want nu loop je niet de hele tijd tegen onleesbare Japanse tekst aan te kijken als je per ongeluk tegen een figuurtje opbotst.

Na enig zoeken vind je de wapensmid, bij wie je voor je startkapitaal (1000 Gold) een uitrusting kunt kopen: kort zwaard, lederen armour en houten schild. Met I (Inventory) kun je je wapens en andere voorwerpen zichtbaar maken en selecteren. S (Status) maakt je gegevens zichtbaar (strength, experience etc.), ESC is om het spel te onderbreken (pauze) en F1

en F4 zijn respectievelijk laden en save van het spel op de USER diskette.

Met de wapens kun je nu het dorp verlaten en dit gebeurt tegen schitterend bewegende achtergronden en de manier van scrollen suggereert een 3-D effect.

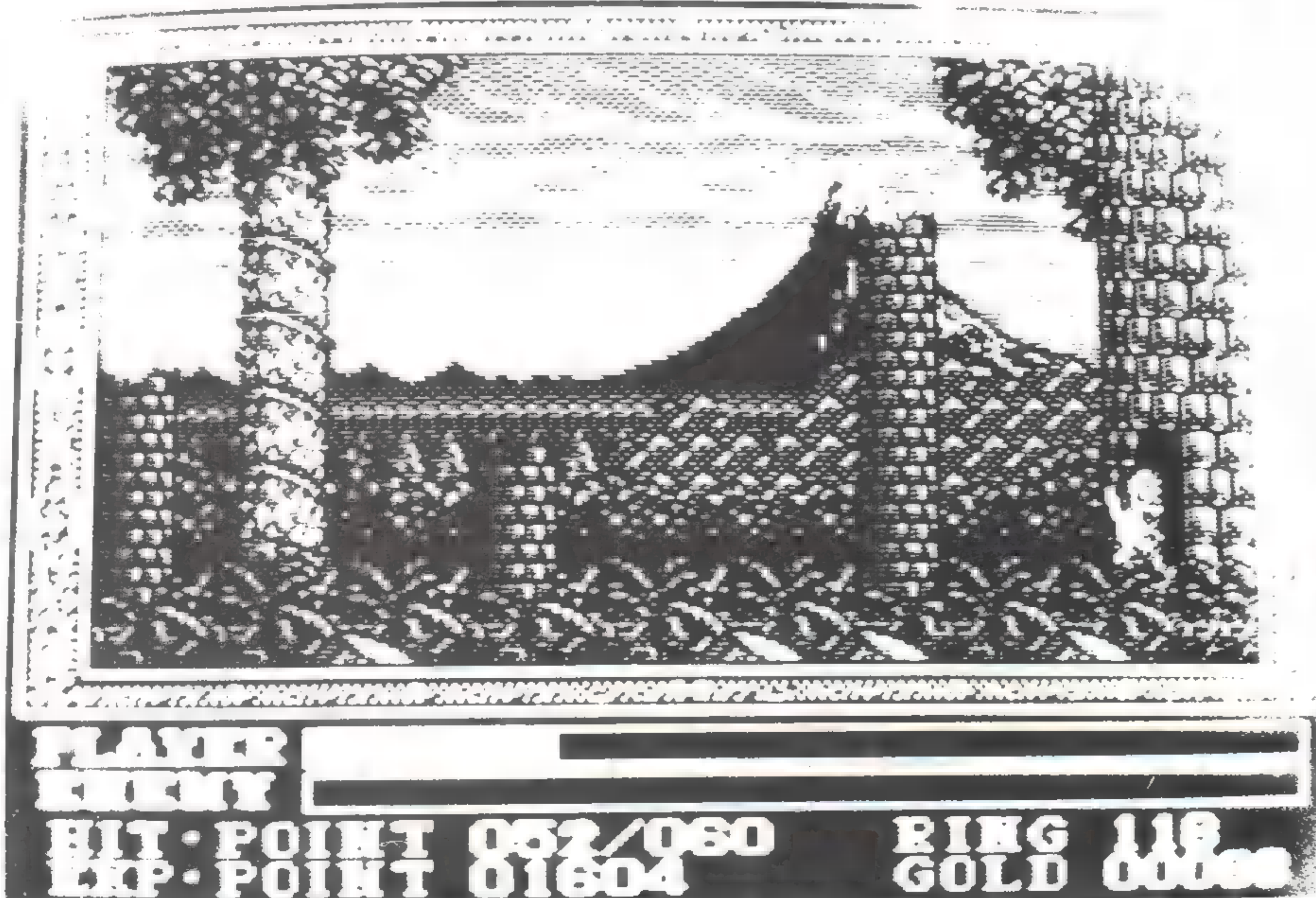
Nu kom je op een overzichtskaart waarop je -voorlopig- maar 2 lokaties kunt kiezen: het dorp en de grotten. Natuurlijk kies je voor het laatste en na de oversteek van een brug kom je in een grottenstelsel, waar het meteen vechten geblazen is. Dit is echter veel leuker dan bij Ancient Ys 1 en 2, want i.p.v. simpelweg tegen de figuren aan te lopen moet je nu hakken, steken, springen en kruipen. Dit zal de arcade fanaten zeker aanspreken.

Inmiddels heb ik al heel wat kistjes opengemaakt en behoorlijk wat voorwerpen gevonden. Ik moet nu een manier bedenken om een ettertje, dat me de weg verspert, op te ruimen en om een mysterieuze deur open te krijgen.

Ik ben helemaal weg van dit adventure. De unieke combinatie van adventure en arcade zorgt ervoor dat dit spel voor iedereen geschikt is. Grafisch is alles ontzettend mooi en soms tot in de kleinste details uitgewerkt. De scrolling door de landschappen geeft een fraai diepte-effect. De muziek (helaas niet met FM-Pac) is ook prima, dus wat wil je nog meer? Ik weet zeker dat dit spel een horde aanhangers zal krijgen en ikzelf vind het één van de leukste adventures die ik ken voor de MSX. Voor iedereen zonder meer een aanrader.

Dennis Lardenoye

BEELD: *****
GELUID: ****
SPELKWALITEIT: *****



MSX SOFTWARE

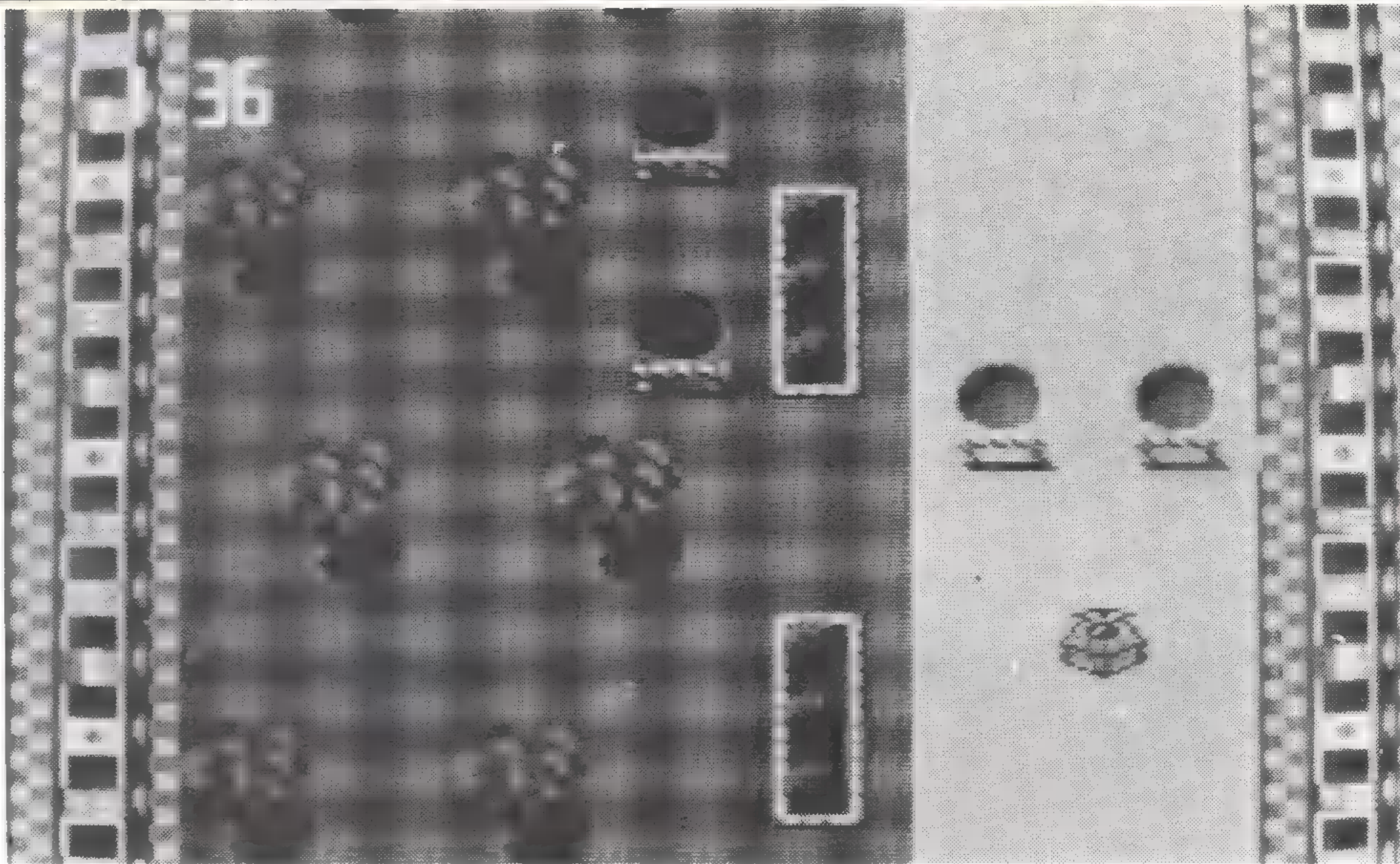
Bij deze software-recensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

NYANCLE

Bit-2 is de laatste tijd weer flink actief. Na Synthe Saurus en Quinple is er nu Nyanclé, dat een vervolg zou moeten zijn op Famicle Parodic.

Met deze voorganger heeft dit spel echter weinig te maken. Dit is geen schietspel doch een puur race- en behendigheids-spel. Het enige wat met Famicle Parodic overeenkomt zijn de hoofdpersonen en de voertuigen.

Een racespel dus, maar met leuke spelelementen. Binnen een bepaalde tijd moet een parcours afgelegd worden waarbij je vele hindernissen tegenkomt zoals splitsingen, overstekende kinderen, spoorwegovergangen met slagbomen, rivieren etc. Uiteraard zijn er ook medeweggebruikers die je van de baan kunnen rammen (of andersom). D.m.v. springschansen kun je over sommige hindernissen heenvliegen. Met de A-vuurknop blijf je zo lang mogelijk in de lucht, met de B-vuurknop kun je je sprong abrupt afbreken (spatiebalk en GRAPH/CODE voor de keyboard spelers). Probeer zo weinig mogelijk schade aan je auto te krijgen want hoe meer 'damage', hoe langzamer je gaat. Onderweg kun je snoepjes vinden (candy) en met deze snoepjes kun je in de winkels (shops) je wagen laten repareren, items kopen om b.v. sneller te rijden of hoger te springen en evt. ook tijd bijkopen. Tijdens het winkelen loopt de tijd gewoon door, dus beslis snel! Als je de finish hebt be-



reikt vindt er een wissel plaats. Vaak kan hier uit meerdere wagens gekozen worden.

Als een aantal parcoursen is uitgereden krijg je een overzicht van het klassement en de mogelijkheid het spel te SAVEN d.m.v. de S-toets. Dit heb ik echter nog niet helemaal onder de knie, daar hier weer alles in het Japans werkt. Hierna komt een tweede wereld die dusdanig lastig is dat ik niet verder kom dan de eerste 100 meter.

Grafisch is het spel redelijk met goed scrollende achtergronden. Het geluid is mager, maar wordt met de FM-Pac aanmerkelijk beter. Voor diegenen, jong en oud, die eens iets anders willen is dit een prima alternatief.

Dennis Lardenoye

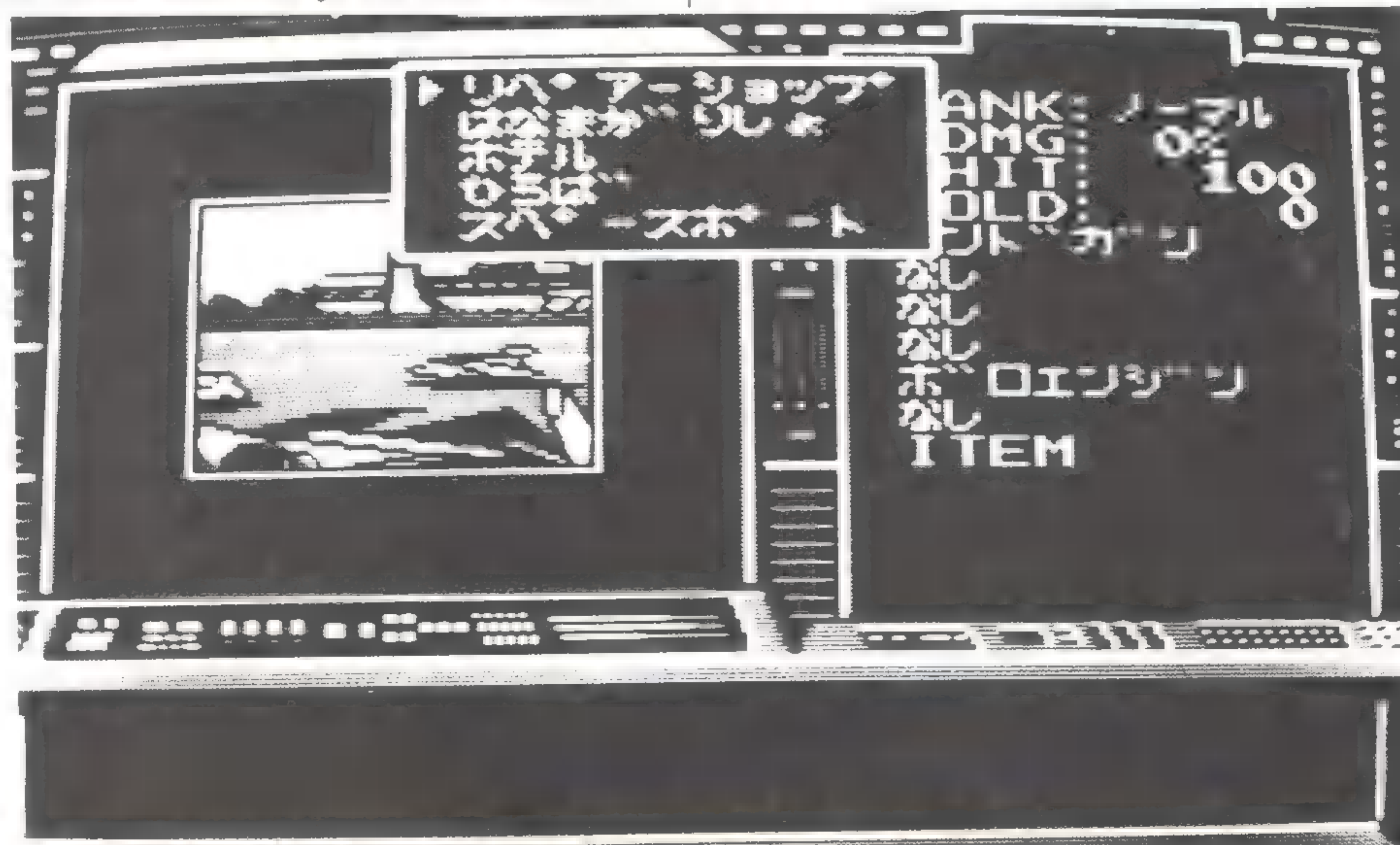
BEELD: ***
GELUID: ***
SPELKWALITEIT: ****

RANDAR II (Revenge Of Death)

Randar I ken ik niet, maar dit is een schitterend spel: niet vanwege de grafische kwaliteiten maar vanwege de spelelementen. Je moet diverse planeten veroveren. Hierbij krijg je te maken met ruimtegevechten maar op de planeten gaat het spel door als de geijkte Japanse spellen: monsters verslaan, kistjes openen en grotten met doolhoven doorzoeken. Je vindt goud en je verzamelt hitpoints die je voor goud kunt inwisselen. Vechten kan, maar hoeft niet dus bij veel 'damage' kun je een confrontatie uit de weg gaan. Uiteraard moet je het goud gebruiken voor reparaties en het kopen van items en kwaliteiten. Hierbij gaat het spel enigzins de mist in vanwege het vele Japans. Met de menu's is best te werken als je ze eenmaal kent, maar met de items ligt dit anders daar de omschrijvingen geheel Japans zijn; woorden als LIVE, POWER etc. kom je niet tegen. Jammer, maar de doorzetters moeten het toch maar proberen, want RANDAR II is een uniek spel met redelijke beelden, goed geluid (met de FM-Pac), leuke afbeeldingen voor de tegenstanders en redelijk vlot. Het scrollen gaat iets minder fraai, maar daar beginnen we aan te wennen bij spellen voor de MSX. Net even anders en net even beter!

Alfred Debels, met dank aan Job Kuperus voor het beschikbaar stellen van het spel

BEELD: ***
GELUID: *****
SPELKWALITEIT: *****



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.

AANGEBODEN

De redactie ruimt nog steeds op: SONY MSX TECHNICAL DATABOOK Rel. 4.14 FL. 15,-. ASCII/Microsoft MSX-2 Technical Databook Rel. 6.0 FL. 25,-. FM-PAC met Eng. en Ned. handleiding FL. 130,-. De prijzen van de boeken zijn EXL. verzendkosten.

VOOR DE PC: Dr. DOS versie 3.4, juni 1989, van Digital Research. Duitse versie, 5.25" disk, ongeopende verpakking. FL. 50,-. ATI multi videokaart (CGA, Hercules, 40/80/132 kol.) met extra composite (tulp) video uitgang incl. software FL. 90,-. HEGA EGA kaart TTL (9-pens) uitgang. MDA, CGA, Hercules, EGA en Enhanced EGA. Max. 640x480, 16 kleuren. Incl. software. FL. 165,-. Tel. 03200-47221 tussen 12.00 en 14.00 uur.

Attentie! Koopjes: Philips MSX-2 NMS 8250 met 256K FL. 999,-. Philips Music Module FL. 129,-. Ca. 40 tijdschriften FL. 169,-. 2 BASIC boeken FL. 39,-. Originele software op disk: Thunderball FL. 29,-. Flight Deck FL. 20,-. Indy 500 FL. 15,-. Livingstone I Presume FL. 29,-. Mr. Jaws FL. 10,-. Musix FL. 10,-. Rom-packs: Eggerland Mystery FL. 29,-. Nemesis 2 FL. 59,-. Penguin Adv. FL. 39,-. Usas FL. 49,-. Of alles in één koop FL. 1549,-. Tel. 078- 123844 (vragen naar Jasper). WEES ER SNEL BIJ!

Wegens omstandigheden: grootse aanbieding voor de videocomputer hobbyist! Geheel overcomplete MSX, ongebruikt met dubbele floppy + datarec. + luxe joystick + floppies/cass. + luxe printer + music composer en vele andere extra's. (Excl. monitor). Alles in één koop. Prijs n.o.t.k. Tel. 033- 804638.

R-Type FL. 70,-. Alter Wars 2 FL. 80,-. Mad Rider FL. 40,-. Ash Guine 2 FL. 50,-. Deep Forest FL. 40,-. Of ruilen tegen Hydride 3 (MSX-2 versie). M. de Zoete, Rubenslaan 22, 3764 VH Soest.

Philips MSX-2 NMS 8235 (interne diskdrive) met een geheugenuitbreiding van 256K (totaal dus 384K tot je beschikking). Hiermee gaat een wereld voor je open! Inclusief 5 diskettes met software, 9 MSX Gidsen, MCM nr. 8 t/m 20, MSX boek, PPT boek #2, Homeoffice en stofkap. Dit alles voor FL. 800,-. Bel: Marcel. tel. 05160- 15465 na 18.00 uur.

Boekhoud programma FISTAN met meerdere administraties! Origineel dus natuurlijk met handleiding. Bel: Marcel, tel. 05160- 15465 na 18.00 uur.

Dynamic Publisher FL.35,-; Starship Rendez-Vous FL.45,-; Hydride III FL.50,-; Undeadline FL.60,-; Skramble Formation FL.35,-; Peeks,Pokes & Truiks Boek deel 2 FL.16,50; alles incl.verzendkosten. Tel. 020- 451722.

California Games (cass.) FL. 25,-. Galaxian (cass.) FL. 5,-. Jack The Nipper (cass.) FL. 7,50. Battle Cross (Cart.) FL. 25,-. Topo Wereld (MSX-2 disk) FL. 15,-. Hypersport 3 (Konami) FL. 30,-. Alles origineel, in één koop FL. 100,-. Tel. 05776- 1841 (excl. verzendkosten).

R-Type FL. 70,-. Salamander FL. 60,-. Zoo FL. 25,-. Haunted House FL. 20,-. Guttblaster FL. 20,-. Kong + Burgerkill samen FL. 15,-. Freek van Looveren, Karpaten 33, Helmond. Tel. 04920- 43707.

Alles origineel op tape: 30 MSX Hits FL. 30,-. Compilation Tape 2 FL. 5,-. Gauntlet, Kick It, Norseman, Vampire, per stuk FL. 2,50 of alles in één koop FL. 40,-. Tel. 01620- 52741 (Misja).

Originele MSX spellen: Mr. Jaws, Starwars, Playhouse Strippoker, Exterminator, Oh Shit, Formation, Drome e.v.a. op cassette. Erik Jansen, Bovenburen 175, 9675 HD Winschoten. Tel. 05970- 20793.

MSX-1 VG 8020 + datarecorder + veel software op cassette + 15 tijdschriften + BASIC boek FL. 200,-. Hydride 3 FL. 60,-. King's Valley 2 FL. 55,-. Salamander FL. 45,-. Maze Of Galious FL. 40,-. Rikkert Zoun, De Wieken 92, 6581 DJ Malden. Tel. 080- 583413.

Originele MSX 1&2 spellen. O.a.: Tetris (MSX-2), Xak, Starship Rendezvous, Nemesis 1,2 en 3, Maze Of Galious. Tel. 02503- 16517 na 18.00 uur.

Philips MSX-2 VG 8235 + Arcade joystick + stofhoes + ingeb. diskdrive + datarecorder (Philips) + Philips mo-

nitor met draaivoet + 19 diskettes met ca. 100 spellen + 6 diskettes met demo's en info + veel boeken en comp. gidsen FL. 999,-. Tel. 05157- 5849.

MSX LOGO (cartridge + handleiding). Datarecorder Sanyo type DR 202A FL. 65,-. Compleet Viditext systeem (Viditelbank). Tel. 01660- 3825.

DISKVERSNELLER voor Sony F700P en F700D. DISKVERSNELLER voor Philips 8250/55/80. Makkelijk zelf in te bouwen. Ook 6MHz. voor uw Sony om zelf in te bouwen. Int. Tel. 01660- 3825.

Philips MSX-1 VG 8020 + Philips diskdrive VY 0011 + Kleuren T.V. + joyball + diskettes + programmaboek FL. 500,-. Tel. 04958- 3607 na 18.00 uur.

Sanyo datarec. (type DR/202-A) incl. aansluitkabels FL.85,-; Sony trackball (type GB-7) FL.80,-; ook div. originele software (cass./disk/cartr.) Tevens gevraagd een FM-PAC. Tel. 020- 903382.

Originele F1-Spirit FL.50,- (incl.verzendkosten). Tel. 02155- 25791 na 18.00u. (Vincent).

Philips configuratie: NMS8245 MSX-2 met ingebouwde diskdrive, printer VW0030, monitor, muis, handleiding + tijdschriften, 40 schijven, mega-roms. Alles z.g.a. n. FL.1700,-. Tel. 01650- 36549 na 18.00u. (Bas Ridders).

Philips NMS 8220, Sony diskdrive HBD-50, K.T.V. Als set FL. 950,-. L. Visser. Tel. 023- 379316 tussen 20.00 en 21.00 uur.

Joystick FL. 25,-. MSX Magazine FL. 30,-. 4 cass. met MSX-1 spellen FL. 25,-. Tevens contact gezocht met MSX-2 gebruikers. Tel. 08340- 33719. Vragen naar Walter.

Te koop: Konami Megarom Nemesis 3 voor de hoogste bidder. Stuur een kaartje naar: R. Wessels, Heikampseweg 4, 6603 KB Wijchen.

Philips NMS 8250 (2 drives), kl. monitor Philips VS 0080, printer Star Gem 10X, muziekmodule + keyboard (NMS system), modem, muis, software, boeken en handleidingen. Alles in één koop. P.n.o.t.k. Tel. 02285- 16977 (Vromie).

NMS 8250 met 2 drives, datarecorder, groenbeeld mon., ingeb. speedrom (80% sneller kopiëren), Turbo 5000, 20 diskettes en boeken. FL. 1000,-. Tel. 04490- 27974. T. Jöris, Weverstraat 1, 6151 DJ Munstergeleen.

Konami SCC met ingeb. schakelaar voor disk. O.a. 2x F1-Sprite en 1x Salamander FL. 60,- p.st. Metal Gear, Usas, Vampire Killer e.a. Konami's FL. 45,- p.st. Tevens Toshiba Music cartridge + keyboard FL. 300,-. Tel. 073- 418182 (Den Bosch).

NMS 8250 met 40% snellere diskdrive en 256Kb, joystick en 10 diskettes FL. 1000,-. Tel. 08340- 33719. Bel massaal!

2x Philips NMS 8220 met datarecorder en div. cassettes. OCE printer voor PC en MSX. Sony plotter-printer PRNC41 met toebehoren. JVC HC7gb MSX 1 computer met 2 datarecorders. 50 cassettes, snoeren, handleidingen. P.n.o.t.k. Tevens de volgende konami's: Metal Gear FL. 45,-. Vampire Killer FL. 35,-. Usas FL. 45,-. F1-Spirit FL. 55,-. Tel. 01686- 3224 (Edwin).

Sony HB F700p MSX-2 computer (384K, 3.5" 720K drive, los keyboard) + Zenith monochr. mon. + muis + printerkabel + boeken en diskettes (o.a. Chessgame, Hibrid, Turbo Pascal) Prijs FL. 1000,-. Tel. 01645- 3705 (Putt, N.Br.).

Maze Of Galious en Penguin Adventure. z.g.a.n. FL. 40,- p.st. Tel. 01802- 1965.

Music module NMS 1205 met toetsenbord NMS 1160 + programma's. Tekentableau NMS 1150. Telecommunicatie module VG8180 + Vidimodem. Alles Philips. A. Smedes, Kampen. Tel. 05202- 23875.

SVI.738 MSX-computer (Spectravideo) met 3.5" diskdrive 64kB, 3.58 MHz. clock FL. 285,-. Tel. 08380- 37130.

Grote MSX verzameling: Sony HB-F700p + muis + stofkap, NMS 1431 printer, 94 tijdschriften, 13 boeken, 10 diskettes met programma's, 48 originele programma's (games en div. andere). Alles i.z.g.st. Hoogste bidder (min. FL. 2000,-) Tel. 02206- 6000 (vragen naar Martin).

Ik verkoop mijn MSX-2 VG8235 + 10 disks vol spellen voor FL. 600,-. Bas van Driel, Bendijksweg 6, 8141 RP Heino. Tel. 05729- 2503.

Philips MT-Telcom modem, werkt goed, wegens verkoop MSX FL. 89,-. Verder King's Valley 2 (SCC) voor FL. 65,- en Metal Gear voor FL. 55,-. Alles inclusief porto! Tel. 01680- 29764 (Marcel).

125 MSX bladen (MCM, Info, Gids, User, Computing etc.) voor FL. 150,-. Ook per stuk te koop (ca. FL. 2,50 p.st. maar p.n.o.t.k. Kortings mogelijk. Verder PPT-boek 1, nieuw FL. 13,75, bij mij FL. 7,50 incl. porto! Tel. 01680- 29764 (Marcel).

MSX-2 NMS 8245 + software, 80 diskettes (2DD), datarecorder, boeken, tijdschriften. Prijs FL. 1195,-. Tel. 01620- 22035 (Jeroen).

Sony HB-F700p MSX-2, ingeb. drive + Philips NMS 1431 printer + 80 diskettes met software + diskbox + muis + joystick + SCC cartridge + Hibrid + datarecorder + kabels + boeken en tijdschriften. Alles i.z.g.st. Tel. 08855- 73138 (Jeroen).

Metal Gear, Undeadline, Chopper 2, Burgerkill, Playhouse Strippoker, Zorni, Hunchback, Fm-Pac demo. Alles origineel. P.n.o.t.k. Tel. 035- 40201 na 15.30 uur.

Philips NMS 8245, D-6450 data rec., Wachi muis, ext. stereo uitbr., stofhoes, boeken en veel tijdschriften (tips). FL. 1050,-. Los Philips Service Manual NMS 8245 FL. 20,-. Tel. 08812- 2470 na 18.00 uur (Daan).

Sony HB-F700d (snelle drive) + Philips kleuren monitor VS0080 + printer VW0030 + datarec. NMS 1515 + muis SBC-3810 + MT-Telcom + originele cassettes, diskettes en cartridges (o.a. King Kong 2, Metal Gear, Vampire Killer) + veel tijdschriften, boeken, stofhoesen, ass en nog veel meer! FL. 2499,-. Tel. 033- 724525.

Joystick: Quickshot II FL. 15,-. Cartridge: Usas FL. 35,-. Printer: VW0020 FL. 450,-. S. Telgenhof, Tel. 05490- 68552 na 16.00 uur.

MSX-2 VG-8235 FL. 600,-. Cartridges: Arkanoid FL. 60,-. Salamander FL. 50,-. Disk: 30 Hits On Disk FL. 35,-. Cassettes: Ninja 2 FL. 20,-. Coco In The Castle FL. 10,-. California Games FL. 20,-. MSX Gidsen: nrs. 21 t/m 29 FL. 40,-. Peeks, Pokes en Truiks boek deel 2 FL. 7,50. Cassette recorder FL. 50,-. Alles bij elkaar FL. 890,-. Tel. 085- 510994. Vragen naar Mabilia. (Velperweg 31A, Arnhem.)

Usas FL. 50,-. King's Valley 2 FL. 50,-. Alles origineel. Tel. 03429- 2303 na 19.00 uur, vragen naar Gerbrand.

Wegens aanschaf MSX-2+: Philips NMS 8250 MSX-2 + 256K memory mapper + handleiding en aansluitkabel voor FL. 1000,-. Tel. 040- 537402 tussen 16.00 en 22.00 uur. (Erik).

Quickjoy 5 joyboard met regelbare autofire en klokje. Philips NMS 1115 joystick. Penguin Adv., Elite, Terramex. Alles origineel. P.n.o.t.k. Tel. 010- 4332441 (Bas).

Kollectie diskettes, 150 stuks, MSX-2, netjes gesorteerd. FL. 400,-. Tevens originele megaroms: Metal Gear FL. 50,-. Super Rambo Special FL. 50,-. Relics FL. 25,-. Tel. 01819- 15790.

Philips MSX-1 computer met software en boeken FL. 200,-. Div. orig. spellen: L'Affaire FL. 20,-. Jumping Jack, Congo, Gridtrap en Macros FL. 5,- p.st. Venom Strikes Back, Trantor FL. 10,- p.st. Tevens contact gezocht met MSX-2 diskgebruikers omg. Reusel (N.B.) Tel. 04976- 42817 (vragen naar patrick).

Philips VG 8235 met geheugenuitbreiding, disks, kabels, handleiding en tijdschriften. P.n.o.t.k. Tel. 02977- 27301.

MSX-2: Philips NMS 8280, nog geen jaar oud met Wachi MK-2 muis, kabel voor aansl. op T.V., originele software (o.a. Xanadu met kaarten en tips, Rastan Saga, Utility disk en Video Graphics) en ongeveer 40 diskettes met mooie software. Nieuwwaarde ca. FL. 2500,-. Nu voor hoogste bidder. Bieden kan tot 1 maand na verschijnen van dit blad. Bel of schrijf naar: Ting-Yi King, Stationsstraat 6, 8331 GK Steenwijk. Tel. 05210- 18164.

Philips MSX-2 NMS 8250, kl. mon. VS0080, printer NMS 1431, modem Telcom 2, joystick, cartridges, software, boeken, handleidingen en verpakking. FL. 2150,-. Tel. 015- 621565 (vragen naar Wibe).

Philips NMS 8255 + geheugenuitbreiding FL. 1100,-. Philips VG 8235 FL. 550,-. Konami Salamander + schakelaar FL. 60,-. FM-PAC FL. 140,-. 720K inbouw diskdrive FL. 250,-. Guardic FL. 40,-. Chessgame 2 FL. 40,-. Topografie wereld FL. 30,-. MSX Gidsen 18-27 FL. 5,- p.st. of allemaal voor FL. 40,-. R. Huisjes, Postbus 287, 2180 AG Hillegom. Tel. 02520- 22201.

VG8020 MSX-1 met datarec., joystick, 350 programma's + 4 MSX- en 2 Software Gidsen. Tevens originele cassettes: Stardust, Blackbeard, Bounder FL. 10,= p.st. Mayhem FL. 7,50. Zakil Wood, The Inheritance, The Growing Pains Of Adrian Mole, Ocean Conqueror FL. 15,= p.st. The Jewels Of Darkness, Knight Orc FL. 30,= p.st. Prijzen inkl. verzendkosten. Tel. 05996-2717 (Tristan).

Philips NMS 8250 + boeken, monitor VS 0040, 2 joysticks, spellen en Ease. FL. 950,=. Nemesis 2 FL. 55,=. Hydlide 2 FL. 65,=. Tel. 08874-2001 (Gilbert).

Te koop (of te ruil tegen MSX-1 versie van Hydlide 2/3, Nemesis 2/3, Xanadu of andere rompack) MSX-1 software op cassette tegen zeer lage prijzen. O.a. The games Coll., 30 MSX Hits, Thunderbirds, Panic In Las Vegas, Pacmania, Matchday 2, Flintstones, MSX Artist, Football Manager. Tel. 08879- 3841 (Jacco, na 18.00 uur).

MSX-2 set: NMS 8250 met ingeb. 2e drive, kleurenmon. CM8833, modem, muis, joystick, 5 boeken, 80 tijdschriften en ca. 60 diskettes. In één koop FL. 1750,=. Tel. 03465- 65022 (Johan).

Philips NMS 8245 MSX-2 + joystick + datarec. NMS 1520 + tijdschriften + software op disks FL. 800,=. Tel. 033- 754062

R-Type FL. 80,=. Disk: Zoo, Rad-X FL. 25,= p.st. Haunted House, Guttblaster, Grotten van Oberon FL. 10,= p.st. Kong, Starbite, Burgerkill FL. 7,50 p.st. Cass: River Raid FL. 5,=. Tel. 04920- 43707.

Philips muziekmodule NMS 1205 + keyboard NMS 1160. P.n.o.t.k. Tel. 08851- 13389 (vrij. t/m zondag).

GEVRAAGD

Spelmodules voor MSX 1 en 2 waaronder Road Fighter, Maze Of Galious, Goonies, Roller Ball, Stepper, King's Valley 2. Prijsopforten + verzendkosten sturen naar: Martens Medard, Biezenstuk 100, 9000 Gent, België.

FM Pana Amusement Cartridge tegen elke aannemelijke prijs. Tel. 01718- 74731 na 16.00 uur (Katwijk Z.H.).

Gevraagd: FM-PAC. Prijs max. FL. 100,=. Tel. 055-413605

Gezocht: iemand die mijn NMS 8255 MSX-2 kan ombouwen naar een MSX2+ met BASIC. Tel. 072-120182.

Te koop gevraagd: originele cartridge Nemesis 1. Wim Visscher, tel. 05995- 2402.

MSX-2 met ingebouwde 3.5" diskdrive voor va. FL. 600,=. Tel. 075- 174457 (Jasper).

Tweede inbouwdrive voor NMS 8250 (dubbelzijdig). Philips NMS 8250 evt. met 256Kb mem. mappper. Tel. 01686- 3224 (Edwin).

Gevraagd voor MSX-2, alléén origineel: Hydlide 1 en 2, Castle (voorloper van Castle Excelent), Firebird, Goonies, Golvellius 2, Dragonslayer 4. Tel. 01833-2343 ca. 18.00 uur.

Gezocht Nemesis 2/3 of Salamander. Tevens groenbeeld monitor (liefst Philips) Tel. 058- 135557 of 05114- 2762.

MSX-2 printer van Philips. Max. FL. 500,=. Tel. 02503-16571 na 18.00 uur.

Voor MSX-1: interface met 3.5" diskdrive voor redelijke prijs. Tel. 02285- 16977 (Vronie).

Gevraagd: MSX-1 computer met datarecorder. Tevens te koop: ca. 50 programma cassettes en rompacks Mopi Ranger en Nemesis 1. Tel. 05147- 1628.

Zeer dringend gezocht: FM-Pac. P.n.o.t.k. Tel. 08866-1293 na 17.00 uur (Ferry).

Originele Panic in Las Vegas voor MSX-1. Een voetbalspel voor IBM-PC en voor MSX-1 (p.n.o.t.k.). MSX-Gids nr. 18 voor FL. 3,50. Vertaalprogramma voor Commodore naar IBM-PC. Tevens te koop: originele Outrun voor MSX-1 FL. 20,=. Marcel van Bokhoven, Zwaluiplein 26, 1742 GB Schagen. Tel. 02240-14662.

Philips NMS 8235 met ds drive evt. met accés. voor max. FL. 600,=. Tevens FM-Pac voor max. FL. 110,=. Met originele verpakking en beschrijving excl. verzendkosten. Bel naar: 010- 4502648 (Tobias, Rotterdam).

Ik zoek Salamander voor ca. FL. 55,= evt. ruilen tegen Vampire Killer. Tel. 01611- 2182 na 19.00 uur (Meno).

Philips NMS 8280 in goede staat. Tel. 085- 516461.

RUILEN

Wie wil zijn FM-Pac ruilen tegen mijn T.V. tuner? (Philips AV7300 met handleiding, maakt elke monitor geschikt voor T.V. ontvangst, ook kabeltelevisie). Bij

geen ruil te koop voor FL. 150,=. Tel. 02285- 16977, vragen naar Vronie.

Mijn Usas, evt. met bijbetaling, tegen jouw Nemesis 3. Alles origineel. Tel. 01106- 1446 (na 19.00 uur. Vragen naar Peter).

Mijn Penguin Adv. tegen jouw Maze Of Galious, King's valley 2, Dragon Slayer 4 of Hydlide 2. Tel. 04760-73383 (Sjoerd).

Wie wil zijn Philips Music Module + keyboard + Music Module softw. ruilen tegen mijn: Usas + Metal Gear + Salamander + Maze of Galious + Hydlide 1 + Game Master + Bastard + Top.Wereld + Elite + Terramex + Gauntlet + Designer + Home Office + Diskmag.#3 + PPT#2 + 10 diskettes. Evt. is alles te koop voor FL. 500,=. C.M.Volp. Tel. 033- 634181 (Kees Jr.)

Mijn Nemesis 1, Goonies, Nightmare 1, Terramex, Outrun e.v.a. spellen te koop of te ruil. Ruilen tegen Nemesis 2 of Nemesis 3, Operation Wolf, Rambo. Evt. gezocht Aleste (MSX-1). Evt. ruilen tegen een 2e hands diskdrive (MSX-1). Bel naar Job Diesveld. Tel. 073- 138274.

Dringend gezocht: Philips muziek module tegen mijn Hydlide II of Metal Gear (origineel). Peter Galiës, Kavelweg 46, 9108 MG Broeksterwoude. Tel. 05111-2747.

Mijn Strategic Mars + Usas ruilen tegen Ancient Ys Vanished Oman, Yaksa of Sa-Zi-Ri; of mijn Penguin Adv. + Strategic Mars ruilen tegen Maze Of Galious of Xanadu. Tel. 05150- 23748. (Marcel v.d. Ploeg).

Mijn Xanadu of Nemesis 2 tegen jouw Hydlide 3 (MSX-1 versie). Alles origineel! Daniël de Rooij, Hyperionlaan 30, 1701 BH Heerhugowaard. Tel. 02207-16040 (na 16.00 uur).

Wie wil zijn Dragonslayer 4 ruilen tegen mijn Shalom of Ikari (alles origineel). B. Westerbeek, F. Bolstraat 99, 8932 JN Loeuwarden. Tel. 058- 128031.

Adventures te ruil tegen anderen. Tevens gezocht: ZORK 1,2 en 3 op cassette. Frank Meulblok, Abeelstraat 22, 4621 AH Bergen op Zoom. Tel. 01640-50088 alleen na 16.00 uur. Vragen naar Frank.

Jouw originele King's Valley 2 voor mijn F1-Spirit, Metal Gear of Vampire Killer of één van de laatste drie + R-Type tegen jouw Synth Saurus 2.0. Tevens te ruil: mijn muziek op FM-Pac tegen jouw muziek. Tel. 055-559688.

Jouw Fantasm Soldier, Nemesis 2 of Hydlide 1 tegen mijn Robocop + Navy Moves + Rambo 3. Tel. 030-618195 (Marc).

PC: Mijn King's Quest 4 of Willow tegen één van de volgende spellen: King's Quest triple pack, Defender Of The Crown, Space Quest 3.

MSX: Mijn Xanadu tegen jouw Rastan Saga. Alles origineel. Tel. 03429- 2303 na 19.00 uur, vragen naar Gerbrand.

Gezocht: FM-PAC. RUILEN tegen mijn Maze Of Galious en Vampire Killer met kaart en de King's Valley 2 (SCC) cartridge. Of ruilen tegen mijn MSX-1 VG8020 met de spellen Boulderdash 2, Buck Rogers, Oil's Well, 3 maal wegwijs op de MSX, Ultra Chess, Hopper en Police Academy op cass. en een Philips datarec. t.w.v. FL. 179, = (niet 100%). Tel. 010- 4383693 (Dennis, te Hoogvliet). Als je nog demo's voor de PAC hebt, stuur ze mee, dan krijg je een paar te gekke programma's retour voor MSX-2.

Te ruil aangeboden: Vampire Killer, Dragon King, Ashguine 2, Bubble Bobble, Yaksa, Run Out MSX-2, Nemesis 2, Contra, King's Knight. Tel. 08851- 13389 (vrij. t/m zondag).

DIVERSEN

Bel eens naar "DATATEL VIDITEL DATABANK" On Line: elke dag van 22.00 tot 09.00 uur. Veel informatie en nieuws op MSX gebied. Telefoon: 01660-3825 (Let op! NIET buiten On Line tijden!)

Aktieve MSX-2 diskgebruiker zoekt contact met andere MSX-2 diskgebruiker in de buurt van Wageningen. Alleen disk. Jeroen Stoudt, Grintweg 307, 6704 AR Wageningen. Tel. 08370- 16712 na 18.00 uur.

Wie zou een verbindingkabeltje van mijn MSX-2 HBF-500p 8-pins RGB aansluiting naar de antenne aansluiting van mijn TV willen maken? Tel. 020-269190 (Dimitri)

SOFTWARE GIDS NR. 1

Is nog verkrijgbaar.

Hierin o.a.: Ultima V, adventure geschiedenis, 688 Attack Sub, Fighter Bomber, Tips voor Xak, Fantasm Soldier II, Konami Game Collection, veel MSX speltips, etc., etc.

Software Gids nr.1 is nog te verkrijgen door FL. 5,= over te maken op op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, Lelystad. Onder vermelding van "nr.1"

SOFTWARE GIDS

Kennismakingsaanbieding.

Ja, ik wil graag de komende 3 nummers van de Software Gids ontvangen voor FL. 15,= i.p.v. de normale prijs van FL. 20,=.

NAAM:

ADRES:

POSTCODE:

WOONPL:

* Ik heb FL. 15,= overgemaakt op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, Lelystad.

Ter betaling sluit ik in:
* Girobetaalkaart/Eurocheque (denk aan nummer achterzijde).

* Doorhalen wat niet van toepassing is.

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

GIDS SOFTWARE

MSX ADVENTURE DISK

PALACE OF DEATH: Grafisch zeer fraai adventure gemaakt door 'THE FALCON'. Met demo.

DUNGEON MAZE: Grafisch dungeon adventure met monsters, sleutels en bijbehorende deuren, etc. Gemaakt door 'Lionsoft'.

HAVENA: Klassiek adventure: voornamelijk tekst en enkele eenvoudige afbeeldingen, dus geen arcade problemen. Gemaakt door Patrick Rietbroek.

ROBOT ADVENTURE (MSX-2): Doorzoek 5 stelsels van 81 kamers elk. 2 versies.

Deze adventure disk wordt alleen geleverd op 3.5 inch (enkelzijdig) voor MSX.

Prijs:.....FL. 39,95 (Bfr. 800)
Abonnees:.....FL. 34,95 (Bfr. 700)

Deze disk wordt alleen geleverd op 3.5 inch (enkelzijdig) voor MSX.

Prijs:.....FL. 29,95 (Bfr. 595)
VOOR ABONNEES:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

FM-PAC COMPETITION COLLECTION

Op deze enkelzijdige diskette alle software inzendingen van de FM-Pac wedstrijd uit de MSX-Gids.

FD-PLAYER
FM-KIT
COPY VOICE
AUDREG
50 MUZIEKSTUKKEN
waarvan 31 in de FD-Player
+
16 FM-KIT demo's

Bij deze disk een handleiding voor enkele van deze programma's en aanwijzingen hoe MSX-1 bezitters de muziek kunnen inladen zonder te struikelen over de MSX-2 menu's.

Prijs:.....FL. 14,95 (Bfr. 280)
VOOR ABONNEES: FL. 12,50 (Bfr. 235)

MSX UTILITY DISK

EDIT PROGRAMMEERHULP
DISK DOCTOR (MSX-2, MSX-DOS)
DISK FREE COUNTER
SCHERMBEWAARDER
TALSTELSEL OMREKENEN
MC-DATA OMZETTER
SOUND DIGITIZER (MSX-2)
DISK-TAPE OVERZETTER
TAPE-DISK OVERZETTER
SOUNDER: P.S.G. programmeerhulp
4 X SECTOR COPY
SPRITE EDITOR

Prijs:.....FL. 29,95 (Bfr. 595)
VOOR ABONNEES:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

ZOEK

ZOEK is een gespecialiseerde database waarmee het mogelijk is om uit een omvangrijke collectie tijdschriften, zoals b.v. computerbladen, snel een bepaald artikel of een listing te vinden. Door de variabele recordlengte en het gebruik van trefwoorden in combinatie met machinetaal is de opslagcapaciteit zeer groot en kan er snel en gericht gezocht worden. Vanwege de variabele records is afgezien van een sorteroptie en het wijzigen van een record kan alleen door dit opnieuw in te brengen en het oude record te verwijderen.

De testfile, die de maker van dit programma heeft gebruikt bevat artikelen, listings en zeer veel meer informatie uit de MSX-Gids, MSX Info en MSX Computer Magazine. Deze file staat op de diskette onder de naam COMPUTER en krijgt u, als koper, bij dit pakket. Deze file kan gebruikt worden om met het programma te oefenen en uiteraard kan dit bestand verder worden uitgebreid met gegevens uit deze -en andere- computerbladen.

MSX-2, 3.5 DISK....FL. 32,95 (Bfr. 655)
ABONNEES.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

DATABASE PROGRAMMA'S voor software administratie.

FADM en INDEX. Twee programma's voor de opslag van softwaregegevens met indexeren, sorteren en het afdrucken van lijsten. Beide programma's menu-gestuurd en alleen voor MSX-2. Ideaal om een overzicht te krijgen van overvolle bakken met speldiskettes. Geen geknoei meer op de diskette labels; alleen nog een nummer (of naam) op de disk en verder alle gegevens in de database.

Prijs:.....FL. 29,95 (Bfr. 595)
VOOR ABONNEES:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

BIG FUN

KABINET LUBBERS III (MSX-2)
FAMILY BINGO (MSX 1&2 met printer)
BOWLING (MSX 1&2)
DE HITKWIS (MSX 1&2)
GHOST (MSX-2)
KOFFIE VERKOPER (MSX-2)
SMASH'M (MSX-2)

Deze diskettes zijn te bestellen door overmaking van het bedrag op Postbanknr. 909515 t.n.v. A. Debels te Lelystad onder vermelding van de naam van de disk die u wenst te ontvangen. Voor BELGIE: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

De prijzen zijn inclusief verzendkosten. Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam. Tel. 020-6659393. Fax: 020-6683090.

Géén Diskmagazine 4.....géén Tracks II, maar....

TRACKS DISKMAGAZINE II

Van P&Msx krijgt u full-color schermen, pull-down menu's en Tracks II met MSX nieuws, informatie etc.

Van de Softwaregids komen de programma's, handleidingen, speltips en pokes zoals bekend van het Diskmagazine.

Nog nooit was een tijdschrift op diskette voor MSX-2 zo mooi en volledig!

**VIEW-MASTER voor video & graphics.
FM-PAC SPECIAL met S-RAM monitor.
SPELSOFTWARE met o.a. enkele puzzels.
TIPS EN TRUUKS.
UTILITIES.
OVERLAY TRACKS-2 met pull-down menu's!
MSX- nieuws en informatie.
MENU GESTUURD, maar geen muis nodig.
Alléén MSX-2, dus fraaie schermen.**

Tracks Diskmagazine II wordt geleverd op 3.5" single sided diskette, alleen geschikt voor MSX-2.

De prijs is FL. 24,95 (FL. 19,95 voor onze abonnees!)

Het programma kan besteld worden door het bedrag over te maken op Postbanknummer 909515 t.n.v. A. Debels te Lelystad. Deze prijs is inkl. verzendkosten. Levering onder rembours is ook mogelijk, doch kost FL. 10,= extra aan verzendkosten.

Voor België: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT, Beukenweg 7, 1092 AX te Amsterdam.