

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-,
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC|AMIGA|ATARI-ST|NEO-GEO

VERSCHIJNT 6X PER JAAR

JANUARI/FEBRUARI 1993

FL. 7,95 / Bfr. 155

GIDS

NR. 17

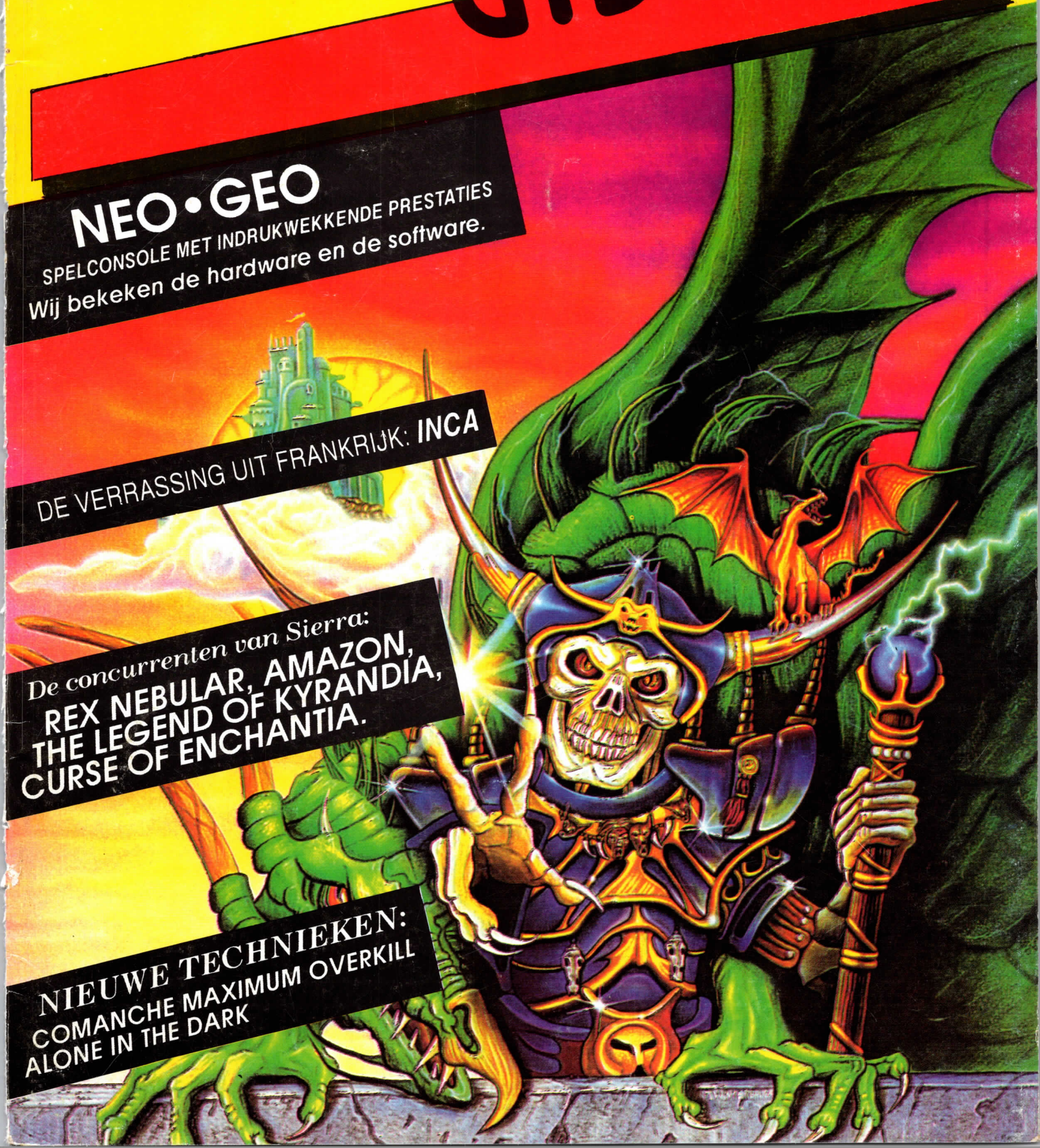
NEO-GEO

SPELCONSOLE MET INDRUKWEKKENDE PRESTATIES
Wij bekeken de hardware en de software.

DE VERRASSING UIT FRANKRIJK: INCA

De concurrenten van Sierra:
REX NEBULAR, AMAZON,
THE LEGEND OF KYRANDIA,
CURSE OF ENCHANTIA.

NIEUWE TECHNIEKEN:
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
ALONE IN THE DARK



computercollectief

microcomputer tijdschriften boeken en software

nu ook alles bij: F10 BOEKEN en SOFTWARE
 Oosterkade 9, 9711 RS Groningen
 tel: 050-123 451 fax: 050-131 010
 in BELGIE : COMPUTERWINKELTJE MECHELEN
 M Sabbestr 39, tel:015-206645 fax:207332
 en COMPUTERWINKELTJE BRUGGE
 Moerkerksesteenweg 241, fax:050-361655

COMPUTERBOEKEN Top 30 December 1992

Nieuw binnengekomen (*) en actuele boeken

Werken met WordPerfect 5.1 (Boeke/GWB) 69	
Kleine WordPerfect 5.1 Gids (ACA) . 19,50	
Basiscursus MS-DOS 5 (ACA) 29,50	
*Programming Windows 3.1 (Petzold/MIC) 119	
Falcon 3.0 Air Combat (MCG) 49	
Basiscursus MS Windows 3.1 (ACA) .. 29,50	
Werken met de Sound Blaster (SYB) ... 69	
UNIX in a Nutshell (REI) 29	
*Werken met Word 2.0 voor Windows (SYB) 49	
COBOL + zakboekje (Samsom) 156,25	
Leidraad Windows 3.1 NL (WSO) 19,95	
Inside OS/2 2.0 (NRP) 89	
Indiana Jones Fate of Atlantis Hint Bk 35	
Werken met Windows 3.1 NL (SYB) 69	
Uitme Word 2.0 voor Windows Boek 59,90	
Basiscursus WordPerfect 5.1 NL (ACA)29,50	
Novell NetWare 2.2/3.x Leerboek (ACA) 78	
*Werken met Excel 4.0 NL (SYB) 89	
*SYBEX Games Boek 8: FALCON 3..... 34,50	
Programming FoxPro 2.0 (ZIF) 99	
Basishandleiding OS/2 2.0 (BIJ) 15	
Clipper Compleet 5.01 (STA) 79,50	
Leidraad Geheugenmanagement 386/486 14,95	
Leidraad WordPerfect 5.1 Windows .. 14,95	
*Het Corel Draw 3.0 Handboek 59,50	
Using OS/2 2.0 (QUE) 69	
*Word for Windows 2.0 Macros 89	
Uitme DOS 5 Geheugenbeheer Boek . 49,90	
*Microsoft Excel 4 Macros Step by Step 89	
Sid Meier's Civilization (PRI) 49	

<u>DOS 5, OS/2, Windows 3.1</u>
Complete DOS 5.0 Boek NL ... 89
*QuickStart DESQview/QEMM 29
*PC Geheugenbeheer: DOS 5, QEMM 48
Werken met OS/2 2.0 79,50
Windows voor Kinderen (AWB). 32,50
*Windows 3.1 Tools 89,90
Undocumented Windows 3.1 (ADD) 99
*Tuning Windows 3.1 (QUE)..... 45
*Windows 3.1 Font Book 35
*Complete Windows 3.1 Boek (SYB) 99
*Windows 3.1 Memory Management 49
*OLE Programmer's Reference ... 69
*Inside Windows NT (MIC)..... 69
<u>Programmeren</u>
*Advanced Assembly Language ... 99
*QBASIC in de Praktijk (OET) .. 69
Visual Basic for DOS (+disk) 89
*Visual Basic Programmeergids 69,50
*PC Techniques C/C++ PowerTools 99
*C++ Programmeren in Windows 69,90
*Borland C++ Developer's Bible 79
Gev Progr Turbo Pascal Wind. 79,50
<u>Databases, Ge ntgreSQL, Spreadsheets</u>
Basiscursus dBASE IV 1.5 ... 29,50
*Running Microsoft Access 79
*Using FileMaker Pro 2 Windows 69
*Basiscursus MS Works Windows 29,50
*WP Works in Theorie en Praktijk 55
*Uitme Excel 4.0 Windows Boek 80
*Basiscursus Quattro Pro Wind.29,58
Quattro Pro Windows Inside Out 69

<u>WordProcessors, DTP</u>
Mastering Ami Pro 3 55
*Word for Windows 2.0 SuperBook 99
*Word voor Windows 2.0 Handboek 69
Werken met WP 5.1 Wind. Interim 69
*QuarkXPress Windows Guide 59
*QuarkXPress Handbook Windows Ed 69
<u>CAD, Graphics, Multimedia</u>
*AutoCAD Release 12 Handboek 69,50
Inside MicroStation, 2nd Ed... 79
*Basiscursus CorelDRAW! 3.0 29,50
*QuickStart CorelDRAW! 3.0 NL . 29
*Corel Draw 3.0 Handboek 59,50
*Inside CorelDRAW! 3.0 89
*Using PowerPoint 3 Windows 79
*Graphics File Formats 65
*Windows 3.1 MultiMedia Handbook 99
*Multimedia Toolkit (+disk) ... 99
<u>Utilities, Netwerken</u>
Stacker: Illustrated Tutorial 49
*Using ProComm Plus for Windows 65
*Windows WorkGroups Companion . 69
*10 Minute Guide: PC Tools 8 .. 29
*Werken met Norton Desktop 2.0 69
Basiscursus Novell 2.2/3.x . 29,50
<u>Thuis, Games</u>
*A-Train: Strategy Guide 49
*King's Quest VI Hintbook 25
<u>Macintosh</u>
*Hayden's QuickTime Handbook .. 89
*Macintosh Bible, 4th Ed. 65
*Prof. publiceren met QuarkXPress79

N I E U W B I N N E N G E K O M E N (*) E N A C T U E L E S O F T W A R E (inclusief BTW)

** NIEUW voor FALCON 3 ***
 FALCON CAMPAIGN DISK 1 79
 incl. Falcon 3.01 patch!

PC SOFTWARE TOP 20

Scenery Disk Nederland 99
Flightsimulator 4.0 .. 129
Sound,Graphics Upgrade 99
*Falcon Campaign Disk 1 79
Falcon 3.0 139
Aircraft/Scenery Design 89
Fate of Atlantis 139
*King's Quest VI 139
Scenery Enhancement Ed. 99
QEMM 386 6.02 179
*A-Train 129
Turbo C++ 3.0 for DOS 159
*Dagger of Amon Ra 129
*Aircraft/Advent Factory 99
*Grand Prix Unlimited . 119
Scenery Disk Europe .. 59
Civilization 139
Cuisine 2.11 39,95
Quest for Glory III .. 139
Ultima VII 139

PC Programmeren

*ObjectVision 2.1 249
*ObjectVision Pro 2.1 749
*Borland Pascal 7.0 .. 749
*Turbo Pascal 7.0 229
Q+E Database/VB 399
VisualBasic DOS-Stand 389
VisualBasic DOS-Prof.. 979

PC toepassingen

*CA-SuperCalc 5.5 UK . 289
*Inside Stocks beursanal 89
Quattro PRO WINDOWS UK 729
*InfoSelect Windows .. 329
*WordPerfect Works NL 299
*R&R Report Writer 5.0 549

PC tekstverwerking, DTP

PrintShop Deluxe (386) 169

PC presentatie

*3D Construction Kit 2 149
*Corel DRAW 3.0 NL ... 1499
*CorelDRAW3+PageMaker4 1749
PC Paintbrush 5+ 329
*Playmation 999
*MediaBlitz! 229

PC CD ROM software

*Murmurs of Earth 169
*Sherlock Holmes II .. 189
*Microsoft Cinemania .. 159

PC utilities

Borland BRIEF 3.1 ... 379
*Dashboard for Windows 219
*Dr Solomon's 6 Windows 619
PC Tools 8.0 299
*PC-Kwik Power Pak 3.0 299
*Star Trek ScreenSaver 149
SuperStor PRO 329
WinMaster 259
XTree for Windows ... 229

PC Connectivity

*Windows voor Workgroups499
ProComm Plus Windows 329
*UltraFAX for Windows . 279

PC Thuis

*AdMini 2 199
*Autodesk 3D PLAN 149
Billy Bat Educ.p st. 69,95
*Strips 1.1 89
TYPINGtutor 5+ for DOS 129

PC games

*Aces Pacific Mission dsk 79
*Comanche 139
*Curse of Enchantia ... 109
*Dragon's Lair III 139
*Formula One Grand Prix. 139
*Inca 139
*KGB 109
*Legend of Kyrandia ... 119
*Lost Treasures Infocom 149
*Omar Sharif Bridge/WIN 99
*SailSimulator 2.0 139
*Spelljammer 139
*Stunt Island 129
*Summer Challenge 109
*The Summoning 129

PC voor FlightSimulator

*Flight Adventure 586 .. 69
*Flight Adventure 701 .. 69
*PCM Scenery Benelux ... 79
*Rescue Air 911 69
*Tracon for Windows 149

PC TOEBEHOREN

*Gravis UltraSound 399
Pro Audio Spectrum 16 539
*ThrustMaster Rudder .. 449
SoundBlaster Pro 2.0 . 369
*Microsoft SoundSystem 529
AdLib SoundCard 129
AdLib GOLD 1000 549
<u>Borland Training Video's</u>
*VIDEO: Learn Programming
Today w. TurboPascal 119
*VIDEO: World of Object
Windows for T-Pasac1. 159
*VIDEO: World of Object
Windows for C++ 159

Mac

AccessPC 2.0 219
Excel 4.0 899
MacTools Deluxe 2.0 .. 219
Now Utilities 4.0 299
*Publish It Easy 3.0 ... 449
Railroad Tycoon 149
V for Victory 149
*Microsoft Works 3.0 .. 319
*SimLife 119

Amiga

*3D Construction Koi 2 149
*Pinball Fantasies 89
*Populous II Plus 99
*Shuttle 99
<u>ST</u>
*Shuttle 99
*Lemmings Double Pack . 89

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

Vraag onze GRATIS WINTER 92/93 CATALOGUS aan*
 * We sturen hem GRATIS toe als je ons een *
 * kaartje stuurt met je naam en adres. *
 * Vermeld tevens: 'SOFTWARE GIDS' *

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

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

dealer aanvragen welkom

SOFTWARE GIDS

PC/ATARI-ST/AMIGA/NEO•GEO

Software Gids nr. 17 jan./febr. 1993
Nummer 18 verschijnt begin maart 1993

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221

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

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

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

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Henk Riemersma.
Frans Romkema.
Arjan Dasselaar.
Erik Sonnega.
Martijn van Gessel.
Frank Buurman.
Bas Janssen.

**Commerciële advertenties,
inl.abonnementen e.d.:**
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

Uit deze uitgave mag alleen geheel of gedeeltelijk

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

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC

ATAC	4
SCRABBLE (DELUXE EDITION) FOR WINDOWS	6
SPELLCASTING 301: SPRING BREAK	7
UTOPIA: THE CREATION OF A NATION	8
CAPTIVE	9
TANK	10
AIR COMMANDER	10
COMBAT CLASSICS	10
ELF	11
JIMMY WHITE'S 'WHIRLWIND' SNOOKER	14
GREAT NAVAL BATTLES	16
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	18
THE SUMMONING	19
PALADIN 2	20
RISKY WOODS	21
STRATEGY MASTERS	22
LASER SQUAD	23
REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER	24
THE LEGEND OF KYRANDIA	25
KING'S QUEST 6	26
MIGHT & MAGIC 4: CLOUDS OF XEEN	28
AMAZON, GUARDIANS OF EDEN	30
COMANCHE, MAXIMUM OVERKILL	31
ALONE IN THE DARK	31
CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (WIZARDRY 7)	32
HOME ALONE 2	35
BUNNY BRICKS	35
WAX WORKS	36
ROBOCOP 3	36
MOONSTONE	37
CURSE OF ENCHANTIA	38
AN AMERICAN TAIL: FIEVEL GOES WEST	39
SUMMER CHALLENGE	39
HUMANS	40
INCA	41
GOBLIINS 2	42
WEEN	42
JOHNNY CASTAWAY: SCREENSAVER FOR WINDOWS	53
TAKE A BREAK: CROSSWORDS FOR WINDOWS	53

AMIGA

AIRSUPPORT	5
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	6
CAPTIVE	9
AQUATIC GAMES	18
SHADOW OF THE BEAST 3	15
PINBALL FANTASIES	35
BUNNY BRICKS	35
WAX WORKS	36
ROBOCOP 3	36
VIKINGS	37
HUMANS	40
ROAD RASH	40
GOBLIINS 2	41

ATARI-ST

AIRSUPPORT	5
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	6
AQUATIC GAMES	18
STRATEGY MASTERS	22
BUNNY BRICKS	35
WAX WORKS	36
ROBOCOP 3	36

NEO•GEO

KENNISMAKING MET DE HARDWARE	43
BLUE'S JOURNEY	45
SOCCER BRAWL	45
WORLD HEROES	46
MAGICIAN LORD	46

TIPS, OPLOSSINGEN EN KAARTEN

WOLFENSTEIN 3-D: PLATTEGRONDEN	47
SPELTIPS VOOR GATEWAY	49
POKES EN TIPS	49
LAURA BOW 2: TIPS	50
CODES PUSHOVER	51

HARDWARE

GEMINI JOYSTICK VOOR DE PC	14
JE MUIS IS JE WAPEN: 5 MUIZEN IN DE STRIJD ..	52

DIVERSEN

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

VOORWOORD

NEO•GEO

In dit nummer beginnen we met het recenseren van software voor de NEO•GEO spelcomputer. Omdat het de eerste keer is, geven we ook wat informatie over het apparaat zelf en de randapparatuur. De komende maanden zullen we naast de nieuwe titels die elke maand uitkomen ook nog wat oudere spellen recenseren, omdat er al diverse titels op de markt zijn. Op die manier krijgt iedereen een goed overzicht van de diverse speltypen die voor deze console leverbaar zijn.

NIEUWE VERWERKING

Ook met ingang van dit nummer is het drukwerk behoorlijk veranderd. De drukker werkt nu rechtstreeks van floppy, zodat de letterkwaliteit aanzienlijk is verbeterd. We werken verder niet langer alleen met foto's, maar we gaan ook afgevangen beelden en scans gebruiken. De scankwaliteit is nog niet al te best, maar voor het komende nummer gaan we al een andere

scanner gebruiken en wordt de kwaliteit van deze beelden ook aanmerkelijk beter.

CHAOS

Het samenstellen van dit nummer is wat chaotisch verlopen. We begonnen met een minimum aan materiaal, zodat we al diverse pagina's hadden voorbereid met tips, PD en Shareware etc. Hoe dichtert we echter tegen de 'deadline' aanliepen, hoe meer software er uitkwam, zodat we op het allerlaatste moment nog titels hebben verwerkt en pagina's hebben vervangen. Zo vind je in dit nummer dus wat meer korte recensies dan je van ons gewend bent en enkele inzenders zullen vergeefs naar hun copy zoeken. We hopen volgende keer meer ruimte te hebben. Sommige recensies zijn iets ingekort. Dit doen we ook zelden, maar we vonden het belangrijker enkele interessante titels alsnog in het blad op te nemen i.p.v. deze te laten liggen of ze in het geheel niet te beschrijven.

Bij de recensies zitten enkele heel bijzondere titels en verder blijkt dat Sierra er enige geduchte concurrenten heeft bijgekregen waar het de grafische adventures aangaat. Sierra zelf is z'n werkerrein aan het verbreden; misschien wel vanwege de concurrentie.

Al met al weer veel voer voor de spelfanaten.

Alfred.

CD-ROM

Zeker veel voer voor de spelfanaten, maar hier zit er een met een CD-ROM drive, die onderhand een beetje begint te verroesten bij gebrek aan zilveren schijfjes. In diverse publikaties kom je beweringen tegen van softwarehuizen, dat er van alles te verwachten is op CD-ROM, maar voorlopig blijft het bij wachten. Dit jaar moet het jaar van de doorbraak voor CD-ROM worden, dus ik zou zeggen: "kom maar eens op met al dat moois!"

Jocelyn.

EEN ABONNEMENT IS VOORDELIGER EN JE MIST GEEN NUMMERS.

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

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

Een abonnement m.i.v. maart 1993 (Software Gids nummer 18) is verkrijgbaar door FL. 35,= over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: BFR. 700,- op rekeningnummer 235-0430464-87 van de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM te Lelystad.

BON

ABONNEMENT

Ja, ik wil graag een abonnement voor een jaar op de **SOFTWARE GIDS** m.i.v. maart 1993 (nr. 18) voor FL. 35,=.

Naam: _____

Adres: _____

Postcode: _____

Woonplaats: _____

Computer: _____

* Ter betaling sluit ik in:

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

* Ik heb het bedrag overgemaakt op postbankrekening 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.

* Doorhalen wat niet van toepassing is.

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

Inl. Tel: 03200-47218. Fax: 03200-47221.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 10

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

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

SOFTWARE GIDS NUMMER. 11

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

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

SOFTWARE GIDS NR. 12

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

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

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

SOFTWARE GIDS NR. 13

STACKER 2.0 (HARD)DISK UTILITY, BATTLE ISLE, HARE RAISING HAVOC, SUPER SPACE INVADERS, BATTLETECH 2, THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION, FLOOR 13, PITFIGHTER, MAGIC POCKETS, PAPERBOY 2, HEADLINE HARRY AND THE GREAT PAPERACE, BIRDS OF PREY, THE LOST ADMIRAL, THE PERFECT GENERAL, SHUTTLE, EUROPEAN SPACE SIMULATION, SANDS OF FIRE, WAR ACROSS EUROPE, TWILIGHT 2000, FAERY TALE ADVENTURES 1, REALMS, MARTIAN MEMORANDUM, ECO QUEST 1, FORMULA 1 GRAND PRIX, STARTREK 25TH ANNIVERSARY, ADVANCED GALACTIC EMPIRE, OBITUS, SAILSIMULATOR 1.3, L'EMPEREUR NAPOLEON, HARPOON 1.2.1 + BATTLE SETS, EGERLAND 3, 10 GREAT GAMES, HERO QUEST, WILD WEST WORLD, ADVANTAGE TENNIS, HARLEQUIN, KNIGHTMARE, QUIK & SILVA.

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

HARDWARE: AMIGA SOUND ENHANCER.

SOFTWARE GIDS NR. 14

EXTRA BIJLAGE PC MULTIMEDIA:

SOUNDBLASTER-PRO GELUIDSKAART, SOUNDBLASTER CD-ROM SPELER. PREVIEW ADLIB EN PRO-AUDIO SPECTRUM GELUIDSKAARTEN. (SPEL)SOFTWARE OP CD-ROM: 18 PROGRAMMA'S BEKEKEN EN BELUISTERD. O.a. CARMEN SANDIEGO, COLLECTOR'S EDITION, EUROPEAN SPACE SIMULATION, HOT ON CD, INFOCOM COLLECTION, JONES IN THE FAST LANE, KING'S QUEST 5, MICROPROSE COLLECTION, SHAREWARE GAMES, SHERLOCK HOLMES, SOFTWARE TOOLWORKS, STELLAR 7, THE HOUND OF THE BASKERVILLES, ULTIMA 6, WING COMMANDER, WONDERLAND, ZORK.

A-320 AIRBUS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, FIGHTER COMMAND, SPECIAL FORCES, THE ANCIENT ART OF WAR AT SEA, WHERE IN THE U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?, VIDEO POKER, HYPER SPEED, WING COMMANDER DELUXE EDITION, ULTIMA 4+5+6, QUEST AND GLO-

RY, LEGEND, ULTIMA UNDERWORLD, ULTIMA 7, TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER, MIDWINTER 2, PLANET'S EDGE, FASCINATION, SEA ROGUE, DUNE, EPIC, STORM MASTER, JETSONS, ANOTHER WORLD, MAUPITI ISLAND, SHADOWLANDS, PACIFIC ISLANDS, HEIMDALL, PATTON STRIKES BACK, SAMURAI, THE WAY OF THE WARRIOR, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, HOT RUBBER, TITUS THE FOX, D/GENERATION, PINBALL DREAMS, ARMOUR GEDDON, ORK, DYNA BLASTER, PROJECT X, APIDYA 2, LEGEND, HUGO 1 en 2

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

SOFTWARE GIDS NUMMER 15

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

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

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

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

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

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

SOFTWARE GIDS NUMMER 16

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

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

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

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

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 BANKREKENING-NUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

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

ADVANCED TACTICAL AIR COMMAND

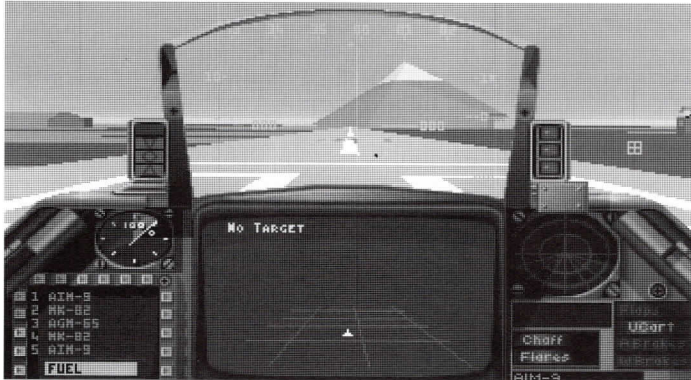
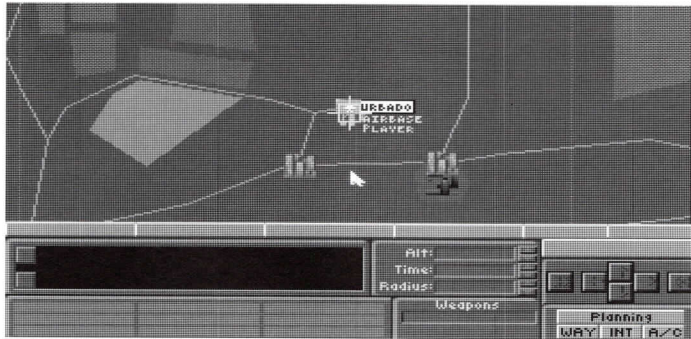
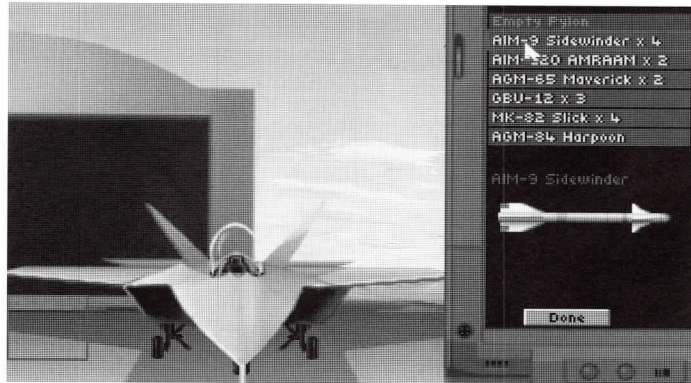
Softwarehuis: MicroProse.
PC/AT & compatibles, min.
80286 16Mhz., min. 640Kb.,
DOS 5.0 of hoger, VGA, hard-
disk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 149,=

VERKAPTE DATADISK

Wie de nieuwe flightsimulators van Microprose kent (F-15 Strike Eagle 2, F-117A Stealth Fighter 2.0, Gunship 2000), kent in feite ook ATAC, want eigenlijk is dit programma niets anders dan een uitbreiding van deze flightsims en dit softwarehuis had net zo goed datadiskettes voor hun reeds in omloop zijnde programma's kunnen uitbrengen. Zodra je het programma opstart zie je de overbekende menu's, de vertrouwde cockpits en voel je je meteen thuis in het landschap en bij de bediening. Dit wil niet zeggen dat het programma slecht is, maar nieuw, anders of beter is het ook niet. Wie al menig vlieguurtje in een MPS-simulator erop heeft zitten, zou wel eens teleurgesteld kunnen zijn als hij (m/v) aan dit programma begint; vandaar dit enigszins negatieve begin van mijn betoog.

THE SECRET WAR AGAINST DRUGS

Dit is de sub-titel van dit pakket en deze geeft meteen aan dat we nu eens niet bestaande oorlogssituaties nabootsen, maar dat het scenario van dit spel puur science-fiction is. Het verhaal speelt in het jaar 2003. In dat jaar wordt de strijd tegen de drugsbaronnen niet langer door de politie, douane en de kustwacht gevoerd, maar voornamelijk alleen nog met behulp van speciale legereenheden per F-22 fighter of in een Apache AH-64 helikopter, daar het drugssyndicaat inmiddels ook over eigen bases en een luchtvloot beschikt zodat politie en justitie hun greep hebben verloren (in Nederland hoeven we hiervoor waarschijnlijk niet tot 2003 te wachten, dus oefen maar vast flink in deze simulator).



Het programma biedt 3 scenario's waarin je de strijd kunt aanbinden met drugs-syndicaten op diverse lokaties. Deze 3 scenario's vertegenwoordigen tevens de 3 levels waarover het programma beschikt. Met je toestel(len) moet je bases, opslagplaatsen, fabrieken e.d. vernietigen, waarbij je tegenstand ondervindt van vliegtuigen en helikopters die deze bases verdedigen. Deze scenario's en de bijbehorende briefings zijn echter

de enige alternatieven die dit pakket te bieden heeft, want eenmaal op weg zitten we gewoon in één van de eerder genoemde MPS-simulators. Strategisch heeft het spel natuurlijk een andere benadering nodig, want de drugsmafia werkt in het geheim en we beschikken over veel minder informatie dan wanneer we ons in het oorlogsgeweld storten. Het verloop van het achtergrondverhaal is geheel afhankelijk van de prestaties die je

levert en dit verhaal loopt ook door als je niets doet; dus 'real-time-mode'. Een scenario loopt van dag tot dag en is afgelopen als je de 'oorlog' hebt gewonnen en eindigt dus niet door het enkel neerhalen van een vliegtuig of het vernietigen van een basis. Het gehele syndicaat moet opgeruimd worden en hoe lang dit duurt of hoe je dit moet aanpakken staat dus niet van te voren vast.

BEELD en GELUID

Zoals al gezegd niets nieuws dus de bekende beelden, een prima besturing en mager geluid, want ook bij dit programma krijgen we nog steeds AdLib/Roland muziek en missen we (gedigitaliseerde) geluidseffecten via een Soundblaster of ProAudio kaart. De 'stills' zijn weer perfect en de achtergronden zijn eenvoudig (maar goed) en ook geschikt voor 80286 machines, al zul je een combinatie van maximale details en vlotte scrolling alleen krijgen op een 80386 machine met een klok van 33Mhz. Met mindere details is dit spel echter ook best te pruimen.

KONKLUSIE

ATAC is niet nieuw en ook niet echt anders, maar dat wil niet zeggen dat het programma slecht is; in tegendeel! ATAC is een flightimulator voor de bezitters van een snelle computer die geen oorlogssituaties willen simuleren, maar die wel een zootje gangsters van het scherm willen blazen. Strategie is hierbij zeer belangrijk en ATAC is absoluut GEEN arcade spel! Verder is het spel leuk als tussendoortje voor al diegenen die zich kapot vervelen in afwachting van het derde deel uit de F-15 serie. De prijs voor dit doorslagje van de F-15 en F-117A simulatoren is wel hoog, gezien de weinige missies die dit pakket te bieden heeft.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

AIRSUPPORT

Softwarehuis: Psygnosis.
Amiga 500(+)/ Atari-ST min.
512Kb.
Keyboard/Joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Aantal disks: 2.
3-D Bril.
Richtprijs: FL. 89,50

"AIR SUPPORT is een simulator waarin jij alle invloeden bepaalt. Het is van vitaal belang om in het begin strategische sleutelzettingen te bedenken. Als je eenmaal Waypoints hebt gecreëerd en voertuigen hebt gebouwd en tevens een Defence Complex hebt ontworpen, kun je zoveel of zo weinig mogelijk gaan doen als je zelf wilt. Zo kun je alle 16 vlieg- of voertuigen zelf bedienen inclusief je eigen Command Ship of je laat het over aan de Auto-Pilot om de voorbereide routes te volgen".

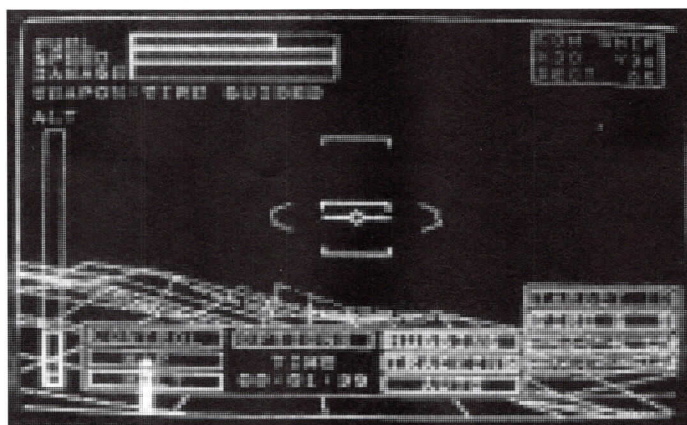
Dit was een kleine note van de Engelse handleiding die ik tegenkwam in de stevige doos met verder 2 disks en een 3-D bril. Tevens vinden we een soort overlay in 4 talen waarop we de Air Support Keyboard Controls kunnen vinden. De handleiding van 67 pagina's zijn in het Engels en een 'must' om door te worstelen.

We bevinden ons met deze simulator in de toekomst, waarbij gewapende conflicten en zo gevaarlijk stadium hebben bereikt, dat ze daarom alleen nog per simulatie opgelost worden. Van je Commando-centrale uit heb je de controle over een vloot van hi-tech vliegtuigen, tanks en andere voertuigen. Nadat je deel hebt genomen aan een trainingsprocedure, mag je in aanmerking komen voor het echte werk.

Met de Frac-Scape-Techniek kan men genieten van een bijzonder realistische 3-D gebeurtenis.

DE SIMULATIE

AIRSUPPORT is in ieder geval geen Flight Simulator zoals we dat gewend zijn, al zou je dat wel denken als je de doos bekijkt. De afbeeldingen van 2 prachtige Fighters is dus eigenlijk een beetje misleidend. De achterkant van de doos geeft weer een heel andere vi-



sie. Nergens jagers te bekennen zoals we die ook in de intro mochten bekijken. Wel vinden we iets geheel anders op deze achterzijde van de doos en dat zijn Frac-Scape Graphics. Ik noem het moedig van de makers om juist met dit soort graphics te werken, die vergelijkbaar zijn met de eerste uitgave van het spel Elite. Zoals we allemaal wel weten zijn we behoorlijk verwend met mooie gevulde graphics en gedetailleerde achtergronden. Bij AIRSUPPORT kun je dat wel vergeten, maar er wordt niets gemaakt zonder een eventuele bedoeling van de makers. Wat de simulatie betreft hebben we hier te maken met een: Air Support Battlefield Simulation. Dit betekent dat we met strategie en een knap stuk verdedigingswerk te maken krijgen. De gebouwen zoals fabrieken, radarstations, generatoren, hoofdkwartier (HQ) en de 'Missile Post' kun je naar eigen inzicht creëren op de map en eventueel voorzien van zelfgebouwde fighters. Maar voordat je zover bent moet je tenminste 15 tot 20 trainingsmissies met positief resultaat scoren om volledig klaar te zijn voor het echte werk. De trainingsmissies beginnen meestal simpel, maar zoals je kunt verwachten worden ze natuurlijk steeds moeilijker. Het voordeel van deze training is, dat je met alle aspecten van de simulator te maken krijgt.

HET SPEL

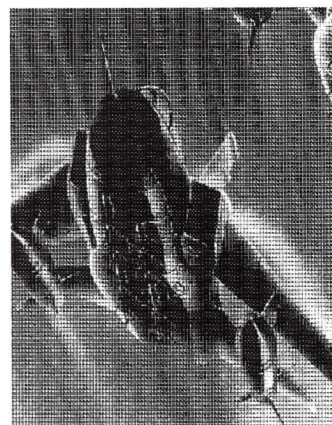
Een aangename zaak bij het hele spel is de stem die je bij elke beweging van de muis op een ikoon vertelt wat je denkt te gaan doen. Zowel je registratie als het doorlopen van de beveiliging wordt met een zakelijke computerstem weergegeven. Eerst dacht ik dat je alleen met je 3D brillette de erg lichte beveiligingscodes in de handleiding kon waarnemen

(zou een leuke stunt zijn), maar het bleek dat je na goed kijken toch nog zonder hulpmiddel (of misschien met een vergrootglas) de codes kon lezen. Nadat de eerste missie actief was, kon ik me voorbereiden op het vliegen met doorzichtige draadmonsters. Je kon intern vliegen of het toestel van buiten waarnemen tijdens zijn vlucht over het berglandschap. Intern heb je de controle over de power en het bewegen van links en rechts over je scherm. Tevens staan er nog een paar opties ter beschikking voor b.v. het scherm of een omschakeling naar 3-D en een radar met een info over je wapens. Staat de Fighter op AUTO piloot, dan hoef je alleen maar af en toe even te kijken op je kaart hoe ver je gevorderd bent op je route.

De vernietiging van het vijandelijke onderdeel gebeurt ook geheel AUTOMatisch. Natuurlijk kun je de besturing manueel overnemen en dat is bij één fighter of één tank helemaal geen probleem, maar als je 4 tot 16 items moet controleren, mag je blij zijn dat je de auto-piloot hebt. Met een druk op een toets kun je de lege velden nog voorzien van een gekleurde vulling, die men High Detail noemt. Hoe Higher de Details, hoe langzamer de scrollingen zijn. Verder hebben we in het map scherm nog diverse iconen om te activeren, die uiteenlopen van optie-utills tot zoomfactoren en het activeren van het Control Center tot een aanwijzing van attack tot patrol.

3-D

Er bestaat de mogelijkheid om te schakelen naar 3-D, wat toch weer een aangename verrassing gaf op de simulatie. Even het brillette op de neus en via de options of een toets aangegeven op het display kun je genieten van mooie



dieptewerkingen. Dit kun je haast niet beschrijven, dit moet je gewoon zien. In ieder geval, als je tijdens een missie op OUTSIDE view omschakelt en daarna op 3-D, kun je zien dat je Fighter een stuk "buiten je scherm" vliegt. Ook is dit eventueel in diepte etc. instelbaar. Dus de fighter zit voor je neus en de grond scrollt verder onder je vandaan. De vijand daarentegen bevindt zich dieper in het scherm en je muiscursor zweeft ervoor. De sterren (witte puntjes) zie je helemaal achterin oplichten. Het vuren van een raket gaat nu echt direct de diepte in. Is dat misschien de bedoeling van de makers geweest, om met deze Frac-Scape Techniek deze 3-D beelden te kunnen bewerkstelligen? In ieder geval is ze dat prima gelukt. Ga je zonder 3-D bril naar deze optie kijken, dan weet ik zeker dat je er tureluurs van wordt.

KONKLUSIE

Het was wel even wennen aan deze nieuwe Frac-Scape techniek en ik denk er zo het mijne over. Hier moet je van houden. Wat het simulatie onderdeel aangaat mag dit er best wel zijn. In totaal staan er ruim 40 missies op je te wachten, waar je je handen in ieder geval aan zult volhebben. Het zelf creëren van diverse zaken is een leuk item in het spel. Het spelen van het spel in 3-D geeft inderdaad een prachtig effect. De introdisk is een prima staaltje van gedetailleerd werk, maar heeft weinig met het spel zelf te maken.

Henk Riemersma

BEELD:	7
3-D BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

SCRABBLE Deluxe Computer Edition

Softwarehuis: Virgin Games.
PC & compatibles, min.
640Kb., Windows 3.0 of hoger,
VGA, Microsoft Mouse, hard-
disk.

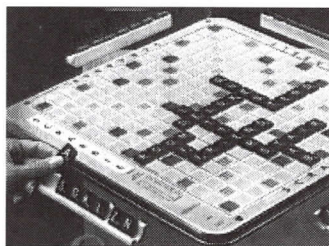
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD + 5.25"HD.
Richtprijs: FL. 149,=

WINDOWS VERSIE

Deze versie van SCRABBLE draait alleen onder Windows!

Spellen voor Windows wijken in principe niet af van de DOS-versies, maar hebben onder Windows natuurlijk wel het voordeel dat ze onderbroken kunnen worden voor andere werkzaamheden op de computer. Het spel kan op de achtergrond blijven doordraaien om op een later moment weer op te vragen en je kunt dan verder spelen zonder dat het programma opnieuw opgestart hoeft te worden. Zolang een spel op de achtergrond doordraait onder Windows hoeft het ook niet gesaved te worden; dit doe je pas als je Windows afsluit.

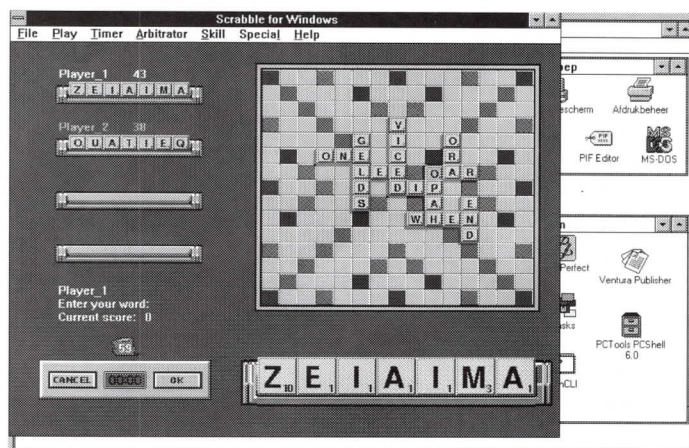
Er zijn een heleboel varianten op dit overbekende bordspel in allerlei prijsklassen. De heel goedkope varianten hebben als nadeel dat ze geen computerpartij kunnen laten spelen, zodat die spellen alleen geschikt zijn voor twee of meer personen. Ook zijn bij veel van deze bordspellen de woordenlijsten beperkt, kunnen ze niet aangevuld worden of speelt de computer een zwakke partij. Deze SCRABBLE van Virgin heeft deze nadelen niet, maar is dan ook meteen de duurste variant die ik ken. Voor dit geld krijg je wel de volgende opties en spelmogelijkheden: THE OFFICIAL SCRABBLE PLAYERS DICTIONARY: woordenboek met 100000 woorden en definities. USER DICTIONARY: zelf woorden aan de woordenlijst toevoegen. ANAGRAM: geef letters op aan de computer (max. 8) en deze genereert alle mogelijke woorden voor je. CROSSWORD: woorddelen opgeven met z.g. "wild cards" waarna de computer de openingen opvult.



TAKE BACK: door het spel wandelen met 'play', 'rewind' en 'forward' toetsen alsof het een videorecorder is.

Het hele spel maakt uiteraard gebruik van pull-down menu's. De computerpartij -mits deze meespeelt- heeft 9 levels. In het hoogste level speelt de computer uiteraard het sterkst, maar krijg je ook te maken met langere wachttijden daar de computer in de hogere levels veel woordcombinaties uitprobeert om zo gunstig mogelijk te scoren.

Deze SCRABBLE is geheel in het Engels, dus je zult deze taal goed moeten beheersen als je een computerpartij laat meespelen. Uiteraard is het wel mogelijk om zelf Nederlandse woorden te vormen en te combineren met de Engelse woorden van de computer. Door de aanwezigheid van een 'User Dictionary' kun je Nederlandse woorden in de



woordenlijst opnemen en als je maar lang genoeg speelt zal de computer steeds vaker Nederlandse woorden gebruiken. Hoe groter de woordenlijst, hoe groter de kans dat de computer voor een woord in onze eigen taal kiest.

Speel je alleen met personen, dan is het natuurlijk makkelijk, want dan kun je allemaal Nederlands gebruiken.

Het beeld is prima, maar is beperkt tot standaard VGA en vult alleen in deze mode het gehele scherm. Wie Windows in een hogere resolutie draait (b.v. 800x600) krijgt het bordspel op een deel van het scherm. Geluid is beperkt tot enkele piepjes via de interne speaker, dus geen Multimedia

ondersteuning. De handleiding is goed en geeft ook nog wat informatie over de geschiedenis van dit bordspel.

Het programma bevat een kleine bug: wanneer je in het linkerdeel van het scherm iets aanklikt en je hebt nog een speelblokje 'onder de cursor hangen', dan wordt dit blokje in het linkerdeel van het scherm geplaatst en ben je het kwijt.

Alfred.

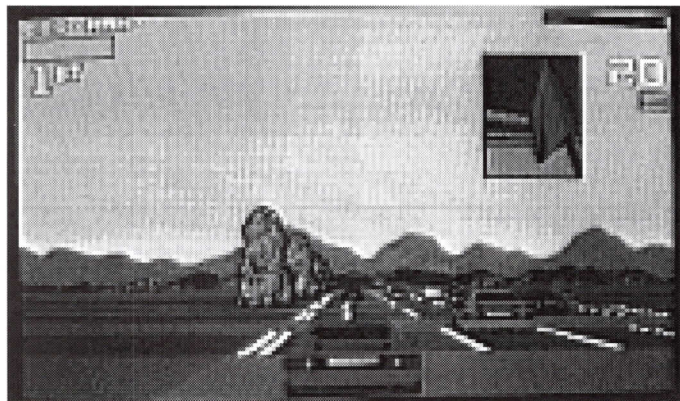
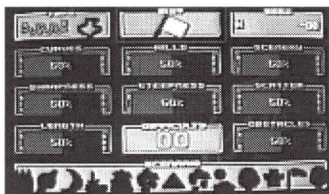
BEELD:	7
GELUID:	2
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

LOTUS TURBO CHALLENGE 3

Softwarehuis: Gremlin.
Amiga/Atari-ST min. 1Mb.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Richtprijs: FL. 89,50

LOTUS 3 is in grote lijnen gelijk aan nummer 2 (zie Gids nr. 11) en had dan ook best als datadisk voor deze eerdere versie uitgebracht kunnen worden. Nieuw bij dit spel zijn de invloeden van zijwind op de wagen en de baaneditor waarmee je trajecten kunt aanpassen of ontwerpen. Eenmaal in de race merk je nauwelijks



verschil met de voorgaande versie. De achtergronden zijn zelfs wat minder indrukwekkend dan bij nummer 2. De geluidseffekten en de muziekstukken zijn subliem. LOTUS 3 is nog steeds een zeer goed programma, maar weinig interessant voor wie nr. 2 en/of JAGUAR JX220 (zie Gids nr. 15) al heeft, want de baanedi-

tor is eigenlijk het enige nieuwtje dat dit programma te bieden heeft.

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

Beschikbaar gesteld door Dragon PD.

SPELLCASTING 301: SPRING BREAK.

Softwarehuis: Legend.
PC & Compatibles, min.
640Kb., DOS 2.11 of hoger,
CGA, EGA, VGA, Super VGA,
harddisk noodzakelijk.
Keyboard/mouse.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3,5" of 5,25"
Roland MT-32, Adlib, Sound-
blaster, Realsound.
Richtprijs: FL. 129,=

Dit is het derde deel uit de Spellcasting serie, met Ernie Eaglebeak in de hoofdrol. In deel 1 ging hij naar de tovenaars-universiteit en in deel 2 moest hij de Sorcerers Appliance terugvinden, die daar gestolen was. Voor het volledige verhaal achter deze spellen kun je Software Gidsen 8 en 11 lezen waarin de recensies staan of het introfilmpje bekijken, dat aan dit spel voorafgaat.

Het verhaal

Je begint na de intro meteen op het strand. Het is erg mooi, je kunt de zee zien en horen. Maar helaas, na een ontmoeting met een dame en een magische spreuk word je wakker en ben je gewoon in jouw kamertje. Dit is echter geen punt want de vakantie begint vandaag en het vliegend tapijt ligt al klaar voor transport. Jij bent de ongelukkige die het tapijt moet besturen. Dit gaat eerst behoorlijk fout, maar na veel getover kom je dan toch op je bestemming.

Op het strand zie je je medestudenten en een groep gespiede mannen van een andere universiteit. Zij zeggen dat het strand van hun is en dagen je dan uit om gewichten te heffen. Met toveren kun je een beetje helpen, maar je verliest toch. Dan komt er een meisje aan, dat zegt dat we een wedstrijd zullen houden en de groep die wint mag blijven. De andere groep moet terug naar de universiteit.

Dat is dus het einde van je vakantie, want nu moet je aan de slag om voorwerpen te vinden die je helpen bij het winnen van deze wedstrijd. Onderdelen zijn o.a. strand-volleybal, bruin worden in de zon, zandkastelen bouwen en bodysurfing. De gespiede groep is overal beter in. Je zult dus trucjes moeten vinden om te winnen. Maar naast deze wedstrijd is er nog veel meer te doen. Daardoor heb ik wel eens een wedstrijd gemist, omdat ik heel ergens anders was op dat tijdstip.

Naast het dorp waar je verblijft is er nog een dorp. In beide dorpen valt van alles te beleven. In het ene dorp is o.a. een casino en een kroeg, in het andere o.a. een nachtclub, een hotel en winkels.

De wedstrijd winnen is een behoorlijke klus, want je moet vaak dingen kopen. Er zijn echter veel meer dingen te koop dan je nodig hebt, dus je moet goed op je geld letten. Wanneer je dingen vindt kun je deze eventueel verkopen om aan geld te komen. Ook al verlies je wedstrijden, het spel gaat door tot de laatste wedstrijd. Wanneer je deze ver-



...and by a surprise liaison with Hillary Tickingclock, the young and, er, eager wife of doddering Housemaster Otto Tickingclock.

liest (en je hebt in totaal minder punten dan de andere groep) is het afgelopen. Win je, dan kun je uiteindelijk aan een welverdiende vakantie beginnen. Maar of je nu wint of verliest, het spel is leuk!

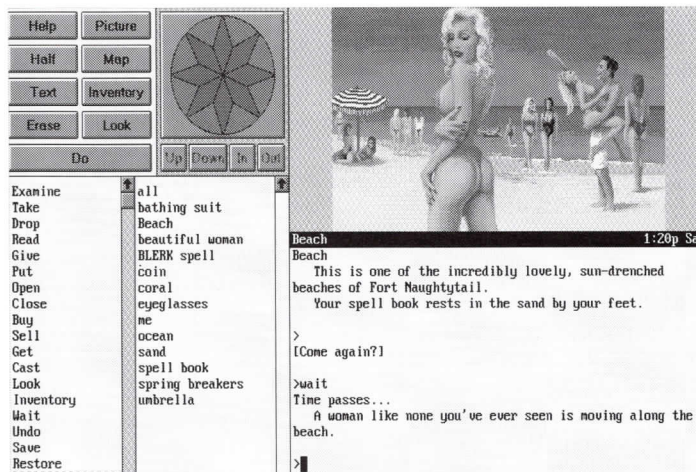
Oude bekenden

Personen uit de vorige delen komen naast tal van nieuwe ook weer voor. Zo logeert de directeur van de universiteit, Otto Tickingclock, in hetzelfde hotel als jij, samen met zijn dochter Hillary, die je ook al kent. Ook je vroegere buurmeisje, Lola Tigerbelly, is op vakantie en verblijft in Fort Naughtytail (het vakantieoord).

Omvangrijk

Dit spel is erg uitgebreid, want buiten het strand (dat al zes velden groot is) en de twee dorpen kun je het dorp verlaten en de omstreken bekijken. Daar is o.a. een grot te vinden en een hoog hek, waarachter een hond staat. Ik ben er niet overheen gekomen, maar ik denk dat daar ook nog iets te zien is. Ook is er een politiebureau met een cel, die ik even van binnen moest bekijken. Maar je bent tovenaarsleerling of niet, dus met een toverspreuk ben je zo weer vrij?

Beperkt daarentegen is echter het draagvermogen van Ernie, zodat hij niet al te veel bij zich kan dragen. Dit is op sommige momenten erg



stelt niet veel voor. Je moet dan denken aan een knipoog o.i.d.

Het spel is ook weer opgedeeld in hoofdstukken (twaalf). Deze worden aangekondigd met een gedigitaliseerde foto.

Met muziekaart ben je verzekerd van continue muziek en met een Soundblaster krijg je geweldige geluidseffecten zoals een plons in het water, een doodskreet als je van een klif valt en een gemeen lachje als je de "naughty mode" inschakelt. Dit houdt in, dat je grovere teksten krijgt en is niet geschikt voor mensen die van Larry al rode oortjes krijgen.

Het spel heeft bijna bij elk scherm een ander muziekstuk. Die muziek is erg mooi en zeker niet irritant. Sommige stukken klinken zo fraai, dat ik vergat dat ik aan het spelen was en alleen naar het muziekje zat te luisteren. Mensen die van dansen houden zullen zich nauwelijks kunnen beheersen.

Konklusie

Dit is een absolute must voor de mensen, die Spellcasting 101 en 201 gespeeld hebben. Het is zeker een aanrader voor hen die van een pittig spel houden. Het spel is ook speelbaar als je de vorige delen niet gespeeld hebt, want de introductie aan het begin van het spel is zeer uitgebreid. Toch is handig als je de gang van zaken bij een Legend spel weet en de verwijzingen naar 101 en 201 begrijpt.

Het spel geeft geen problemen bij gebruik van EMM386 en HIMEM. EEN ABSOLUTE AANRADER!

Martijn van Gessel.

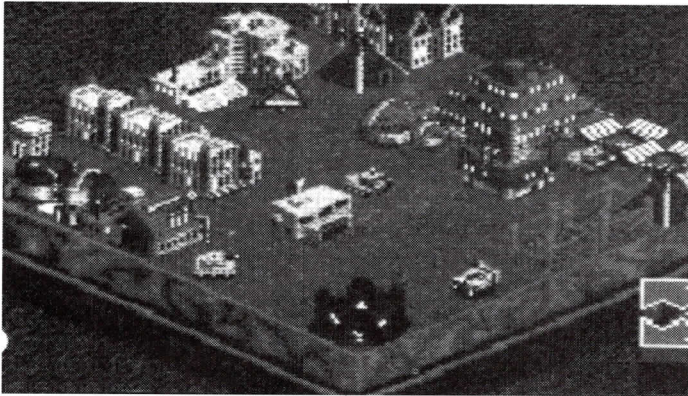
BEELD: 9
GELUID: 10
SPELKWALITEIT: 9
DOCUMENTATIE: 8
PRIJS: 8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

UTOPIA THE CREATION OF A NATION

Softwarehuis: Gremlin.
PC & Compatibles, min.
640Kb, EGA, VGA, harddisk.
Keyboard/mouse/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3,5" of 5,25".
Roland MT-32/LAPC-1, Adlib.
Richtprijs: FL. 119,-

Mijn eerste oordeel over een spel is meestal hetzelfde als het eindoordeel, maar bij dit spel was dat anders. Na een dag of twee vrij intensief spelen vond ik het best een aardig spel, maar het had voor mij niet die verslaving, zoals ik die ervoer bij Civilization of Sim City. Maar nu denk ik er anders over.....



Zoals de titel al zegt moet je een Utopia stichten. Even voor de mensen onder ons die niet weten wat dat is: een Utopia is een perfecte wereld met een perfect werkend maatschappelijk apparaat. Dit werd voor het eerst beschreven door Sir Thomas More in 1516. Het boek waarin dit beschreven staat heet -jawel hoe raad je het- Utopia. Maar eigenlijk was dat boek weer gedeeltelijk gebaseerd op Plato's Republic, om het even lastig te maken. Ik zal maar stoppen met de literatuurgeschiedenis en verder gaan met het spel.

In dit spel moet jij als leider een groep kolonisten leiden en dus met deze mensen een perfecte maatschappij opbouwen (dus niet naar Nederlands model). Je moet ervoor zorgen dat de mensen zich goed voelen, zin hebben in werken en voldoende te eten hebben. Verder moet jij beslissen hoeveel geld je uitgeeft voor bijvoorbeeld bewapening en onderzoek naar nieuwe technieken.

Zoals altijd bij dit soort spellen is er in het begin weer helemaal niets. Bouwen dus! Woonruimte, ziekenhuizen, radars, onderzoekcentra, enz,

enz.

Door flink wat ziekenhuizen en mijnen te bouwen komt er werk. Ook is er werk voor mensen zolang je aan het bouwen bent (dit is het hele spel). De mensen betalen belasting en dat gebruik je dan weer voor onderzoek. Door onderzoek vind je dingen uit; nieuwe wapens, fabrieken om van een soort mos zuurstof te maken... Het is de bedoeling om uiteindelijk ruimtevoertuigen te bouwen en andere planeten te veroveren (waar heb ik dit eerder gezien).

Het leuke is dat er heel veel dingen tegen kunnen werken. Zo komt er weleens een meteor naar beneden, die dan wat

gebouwen met de grond gelijk maakt. Of er is een zonsverduistering, waardoor je dan weer niets hebt aan je net nieuwgebouwde zonnepanelen. Je moet zorgen dat er voldoende mensen zijn om voor je te werken en dat ze genoeg te eten hebben. Als ze niet genoeg te eten hebben gaan ze staken en kun je niets bouwen. Om ze weer vrolijk te krijgen, verminder je belasting (met 1%). Soms zijn ze ook vrolijk te krijgen als je een vijandige stad verovert (rare lui).

In het begin is er zoals gezegd niet veel aan. Je bouwt wat, zorgt dat er banen zijn en dat er eten is. Maar dan opeens gaan de mensen dingen uitvinden en wordt het leuk. Met die nieuwe uitvindingen heb je veel meer uitbreidingsmogelijkheden en blijft het spel boeien, omdat je de volgende uitvinding wilt hebben. Als je veel wapens uitvindt en produceert, heb je een overschot en kun je ze gaan verkopen aan andere volkeren. Dit kan niet alleen met wapens, maar ook met brandstof, technische gegevens en bijvoorbeeld edelstenen. Het is ook mogelijk dat je zelf deze dingen inkoopt. Dat geeft toch weer een nieuwe



wending aan het spel: door dingen te verhandelen kun je geld verdienen en dit geld weer in onderzoek stoppen voor nieuwe uitvindingen. Dus in het begin even doorbijten, want daarna is het echt leuk.

CIVILISIMPOPUL

Het beeld lijkt op dat van Populous: isometrische 3-D ondergrond waarop gespeeld wordt. Het spel is echter totaal anders: het is meer een mix van Sim City en Civilization. Het Sim City gedeelte komt naar voren in het bouwen van een stad en daarna een heel land. Zorgen dat de mensen tevreden zijn. De misdaad onderdrukken, want er zijn mensen die geld van de staat stelen en er lopen weirdo's rond, die spontaan mensen neersteken als ze honger hebben.

Het Civilization gedeelte komt naar voren met de uitvindingen die je moet doen en met het kolonialisieren van andere volkeren. Naast het landshapsgedeelte is er een rij met iconen die je met de muis kunt aanklikken. Met deze iconen kun je bouwen, handelen en met je adviseurs praten (Civilization). Verder komen er weleens knipperende figuurtjes in beeld, die lijken op het mannetje dat je op een stoplicht ziet bij voetgangers oversteekplaatsen. Hier betekent het dat er ergens een komeet is neergestort en dat er mensen aan het evacueren zijn. Ook heb ik weleens een mes en vork gezien; dat betekent dat mensen geen voedsel hebben. Zo zijn er nog een paar. Soms krijg je ook een mededeling, bijvoorbeeld dat je pakhuisen moet bouwen. Wanneer dit soort hints gegeven wordt, kun je maar beter gelijk ingrijpen, want anders gaat het allemaal de mist in.

Animatie zie je niet zo heel erg veel, maar is aanwezig. Je ziet de radar bewegen en als je tanks hebt, kun je deze ergens naar toe sturen, net als je ruimteschepen. Het is erg grappig om te zien hoe er vijf-

tien tanks naar een bepaald punt kruipen. Ze zoeken zelf de weg naar het aangegeven punt, maar rijden soms door gebouwen heen of blijven steken bij een groot gebouw.

Er zijn geen geluidseffecten, wat erg jammer is, want ik zou best wel de ontploffing van een mijn willen horen. De mensen in dit spel hebben trouwens bijzondere mijnen: ze reageren alleen als er een tegenstander over heen rijdt! Niet dus, want er is er toch één ontploft zonder dat er een vijand in de buurt was.

Muziek is er wel en volop. De muziek is mooi en verveelt niet (ik kan er trouwens helemaal niet tegen als het stil is). Je kunt in het begin uit 4 muziekjes kiezen en tussendoor een ander kiezen of alles uit zetten. Dat gaat via het hoofdmenu, waar je elk moment naar toe kunt. Zo kun je ook Saven en Restoren en de joystick inschakelen.

Utopia is een erg leuk spel dat lang zal boeien en niet na een paar dagen uitgespeeld is. Je kunt het meerdere keren spelen want je bepaalt zelf het doel. Dus je kunt een keer op de gewelddadige toer gaan en een keer op de vredelievende, bijvoorbeeld. De documentatie is compleet en ziet er netjes uit. Jammer is echter dat in het boekje voor de snelle beginner alleen staat hoe je het spel moet opstarten op een Amiga en Atari ST (voor deze computers is het spel er ook al een jaar). En dan nog de prijs: voor dit bedrag krijg je tegenwoordig bijna geen fatsoenlijk spel meer en dit spel is meer dan fatsoenlijk. Dus kopen maar!

Martijn van Gessel.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

CAPTIVE: Onderdeurtje of gigantje?

Softwarehuis: Mindscape.
PC/AT & compatibles, min. 80286, min.
640Kb., EGA, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,-

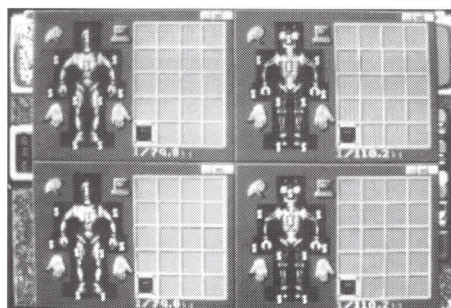
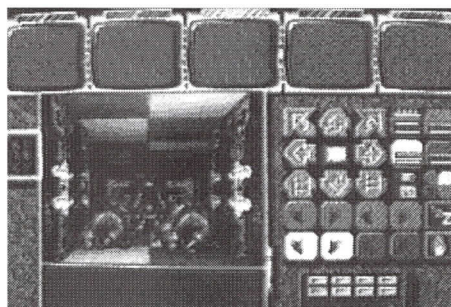
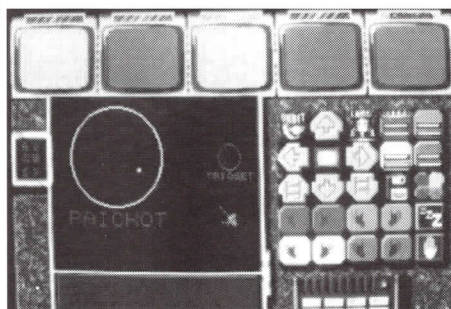
Dit RPG-adventure stamt uit 1990. In dat jaar is de Amiga-versie van dit spel in diverse landen de hemel in geprezen en de lovende teksten vind je op de achterkant van de doos. Nu, anno 1993, moet de PC-versie van dit spel het echter opnemen tegen heel wat modernere concurrenten in dit genre. In enkele opzichten kan dit programma de confrontatie best aan, maar op diverse onderdelen merk je duidelijk dat de concurrenten in de 2 jaar die inmiddels zijn verstreken hun programma's duidelijk hebben verbeterd.

Zowel de handleiding als het programma beginnen met een introductieverhaal waarna we eindigen -en het spel beginnen- met een portable computer op schoot in een ruimteschip. Met 4 Droids (half mens, half robot) moeten we een landing maken op de eerste planeet (dit is level 0) als onderdeel van onze tocht door de ruimte. Eenmaal geland gaan we een dungeon binnen, leveren we vele gevechten met allerlei vijanden en is ons uiteindelijke doel de vernietiging van de generators in deze dungeons, die de vernietiging van de gehele basis inleiden. Nu is het een kwestie vóór de 'big boom' de dungeon snel en zonder omwegen te verlaten, in je schip te stappen en op veilige afstand de explosies te bewonderen.

Als we alles juist hebben gedaan en niets hebben overgeslagen, hebben we in level 0 een probe gevonden om de tweede planeet te lokaliseren (level 1), waar we vervolgens moeten landen. Vanaf dit moment hebben we geen hulp meer van de handleiding, zodat we de opdracht niet kennen en ook niet weten wat we nodig hebben om door te gaan naar planeet 3. Voor velen zal dit frustrerend zijn, voor anderen juist een interessante uitdaging.

Planeet voor planeet werken we ons door allerlei kleine dungeon-adventures, die allemaal in de stijl zijn van DUNGEON MASTER, MIGHT & MAGIC of WIZARDRY.

De beelden zijn goed en bekend van soortgelijke adventures. Wanneer je met vervormde (streperige) schermen zit opgescheept is dit geen bug! De Droid die de aanvoerder is, heeft dan problemen



met z'n gezichtsvermogen en zal gerepareerd moeten worden of je moet een andere Droid als leider laten fungeren.

De vijanden zijn aardig getekend en geanimeerd, maar komen we een beetje housterig over. De geluidseffekten zijn goed, mits je een Soundblaster gebruikt.

De handleiding geeft je absoluut geen houvast, zodat het spel in het begin vreselijk moeilijk is, want je tast volledig in het duister op je tocht door de eerste dungeon. Er zijn veel geheime deuren en je hebt geen wapens (althans dat denk je). Alles, maar dan ook alles moet je uitvinden en level 0 is -ondanks de tutorial in de handleiding- een flinke klus. Met de opgedane kennis in dit eerste level gaat nummertje twee wel iets beter, maar daar wordt je meteen geconfronteerd met sterkere tegenstanders en een grotere dungeon, omdat deze nu in verdiepingen is opgedeeld. In deze dungeon bevinden zich evenwel deuren, waarmee je heel goed vijanden kunt verpletteren als je geen wapens hebt. Een probleem in dit spel zijn de winkeltjes waar je wapens en items kunt kopen. De winkels met het normale spul (dat je eigenlijk niet echt nodig hebt) kom je vanzelf tegen. Elke dungeon heeft echter één interessant boetiekje, dat de leuke items verkoopt en dit zaakje zit altijd ergens verstopt.

Om het gehele spel uit te spelen moet je een echte liefhebber zijn van dit genre, want ondanks verschillen in grafische weergave van de gangenstelsels en de tegenstanders zullen velen het na het vierde



of vijfde level wel voor gezien houden. Voor alle anderen, die het als een uitdaging zien om alle gangenstelsels te doorzoeken, is dit spel om van te smullen. Ik heb genoten en voor mij was het een gigantje, omdat ik er geen moeite mee heb als na enige tijd een programma in herhalingen valt!

Absoluut ongeschikt voor beginners, zelfs met onderstaande tips.

TIPS

Enkele onderdelen van het spel hebben mij enige moeite gekost zodat ik deze zal vermelden, zonder daarmee al te veel prijs te geven over het spel. Er blijft nog genoeg over om je kopzorgen over te maken.

CONFIGURATIE: Het spel loopt vast wanneer QEMM386 geïnstalleerd is.

GEVECHTEN: Verdeel na elk gevecht je experience-points over 'Robotics' en 'Brawling'. Na een tijdje krijg je er vanzelf nieuwe vaardigheden bij, die je ook weer kunt opvijzelen. Wanneer je dit vergeet kun je sommige wapens niet gebruiken.

Vecht alleen met de twee Droids die op de eerste rij staan. Wanneer je met de twee op de achterste rij gaat vechten, zullen deze de voorste twee in de rug aanvallen. In de hitte van de strijd heb ik dit enkele uren niet in de gaten gehad; met alle gevlogen van dien.

WAPENS: Pas goed op met het gebruik van de afstandswapens. Zijn de vijanden weg, maar heb je nog wel wapens in je hand, dan schiet je hiermee gevonden items of jezelf aan flarden.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SIMULATIES VOOR EEN ZACHT PRIJSJE

Enkele bekende -maar inmiddels wel verouderde- titels zijn opnieuw uitgebracht als 'low-budget' pakket of gecombineerd in een verzamelpakket.

TANK

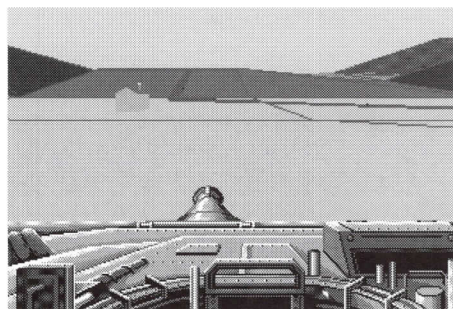
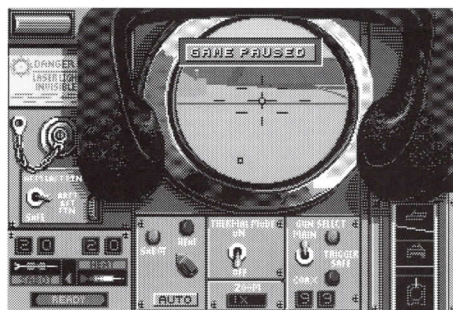
Softwarehuis: Spectrum Holobyte.
PC/AT & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., DOS 2.0 of hoger, EGA, VGA (16 kleuren).

Keyboard/joystick.

Aantal spelers: 1 of 2.

Diskettes: 3.5"HD.

Richtprijs: FL. 59,-



Deze tanksimulator stamt uit 1989 en kan nog best meekomen, al is het geluid -dat alleen hoorbaar is via de interne speaker- niet helemaal meer van deze tijd. Om met meerdere spelers te spelen kan dit spel via een (nul)modem met een tweede computer gekoppeld worden. De lezers van het eerste uur kunnen de recensie opzoeken in Software Gids nr. 1. Voor de nieuwe prijs krijg je gewoon het originele pakket, dus met de complete (geïllustreerde) documentatie. De software is echter overgezet op een Hi-Density diskette. Op deze disk vind je ook een aanvulling op de handleiding, waaruit blijkt dat het programma enkele kleine wijzigingen c.q. verbeteringen heeft ondergaan. Het programma is bijgewerkt t/m maart 1991. Geen dump-partij dus. Wie zich in een tankslag wil storten heeft nu de kans, want qua simulatie is dit pakket uitstekend. Beeld en geluid zijn achterhaald, maar voor dit prijsje is het allemaal best acceptabel.

AIR COMMANDER

Softwarehuis: Ubi Soft.

PC & compatibles.

Zie verdere gegevens bij de diverse titels.

Richtprijs: 119,-

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: dit is weer zo'n 'dumppartij' met verkleinde kopietjes van de handleidingen, twee disketteformaten (3.5"DD en één spel op 3.5"HD) en vele bugs!

APACHE STRIKE

Dit spel van Activision is geschikt voor PC's met DOS 2.1 of hoger, ondersteunt CGA, EGA, VGA, MCGA en Tandy graphics en kan gespeeld worden met keyboard, joystick of muis. Het is geen simulator, maar een schietspel, waarbij je tussen gebouwen doervliegt en zowel tegenstanders in de lucht als op de grond moet neerschieten. De beelden zijn zeer eenvoudig en geluid hoor je alleen via de interne speaker.

F-16 COMBAT PILOT

Van dit spel kan ik alleen uit de handleiding vermelden dat het geschikt is voor CGA, EGA of Hercules. Ik heb het spel niet eerder op het scherm gehad en de keydisk bevat een bug, zodat het spel niet op te starten is; iets te goed beveiligd?!

F-15 STRIKE EAGLE

Omdat we toch met de bugs bezig zijn: ook deze simulator is niet aan de praat te krijgen. De disk is geheel onbruikbaar.

F-14 TOMCAT

PC & compatibles, min. 640Kb., DOS 3.0 of hoger, EGA, VGA, MCGA, Tandy.

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

Muziek: Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Tandy sound, CMS-Gameblaster, PS/1 en PS/2 audio, Geluidseffekten: Soundblaster, CMS-Gameblaster, Innovation, Covox, Sound Master, Tandy Digitized Sound.

De lijst muziek- en geluidskarten is indrukwekkend en dat komt omdat het spel niet zo oud is als de meeste anderen in dit pakket. De recensie kun je lezen in Software Gids nr. 8. Wie dit blad niet heeft: in deze recensie komt het programma er niet zo best vanaf en nu, anderhalf jaar later, kun je echt spreken van een verouderd en slecht programma.

FIGHTER BOMBER

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

Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: 1.

Dit is ook een ouwetje (zie Software Gids

nr. 1) maar eindelijk in deze reeks weer een simulator die de moeite waard is. In de recensie van juni 1990 staat te lezen dat ik met open mond de fraaie graphics bewonderde en dat is nu natuurlijk niet meer zo, want VGA is inmiddels heel gewoon. Toch zijn de beelden ook nu nog steeds goed. De simulator is uitstekend en kan nog best meekomen. En, er is meer...

MISSION DISC

In dit pakket zit tevens een missie disk voor FIGHTER BOMBER: "Advanced Mission Disk". Beide programma's bevatten 16 missies zodat je er nu 32 hebt. Tevens kun je met de 'designer' zelf missies uitwerken, zodat je met deze simulator best een tijdje zoet bent. Jammer dat FIGHTER BOMBER niet apart als low-budget titel is uitgebracht.

LET OP! Enkele van deze simulators uit dit pakket stammen uit het 16-bits tijdperk en werken niet goed op 386 of 486 processors. Wanneer je met de toestellen een leuke schroef of looping wilt maken zul je, na het weer horizontaal trekken van de machine, enkele details uit de ondergrond boven je (in de lucht) terugvinden.

COMBAT CLASSICS

Softwarehuis: Empire.

PC & compatibles.

Diskettes: 3.5".

Zie verdere gegevens bij de titels.

Richtprijs: FL. 108,-

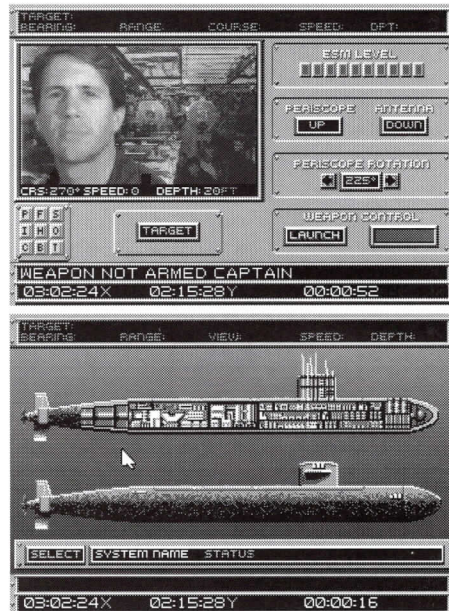
688 ATTACK SUB

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

Keyboard/muis.

Aantal spelers: 1 of 2.

AdLib, Covox.

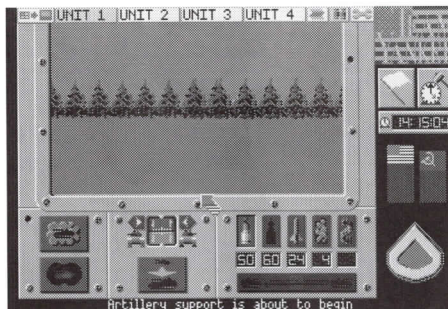


Deze duikboot is echt klassiek (zie Software Gids nr. 1) maar vaart tegenwoordig nog heel aardig. Ondanks de hoge leeftijd heeft deze simulator al geluid via enkele kaarten, wordt VGA ondersteund met 256 kleuren en kan het programma via een (nul)modem aan een tweede computer gekoppeld worden om zo met 2 spelers te spelen, waarbij één partij de Sovjet onderzeeërs moet bemannen en zo krijg je ze tegenwoordig niet meer. Bij mij staat deze simulator al jaren op de harddisk, want enkele missies zijn uitstekend geschikt om eventjes te spelen als tussendoortje. Beeld, geluid en simulatie zijn nog steeds boeiend! In de doos van dit verzamel pakket vind je de originele handleiding van dit spel.

TEAM YANKEE

PC & compatibles, min. 640Kb., CGA, EGA, VGA, Tandy 1000.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib

Van deze tank(slag)simulator kun je de recensie nalezen in Software Gids nr. 6, dus dit spel is nog niet zo heel erg oud. Als enige wordt dit spel vergezeld van een kopie van de handleiding, die is samengevoegd met de documentatie van 688 AT-TACK SUB. Ook dit spel kan nog heel goed meekomen. Beeld, geluid en spelkwaliteit staan op een hoog peil en mistaan anno 1993 echt niet.

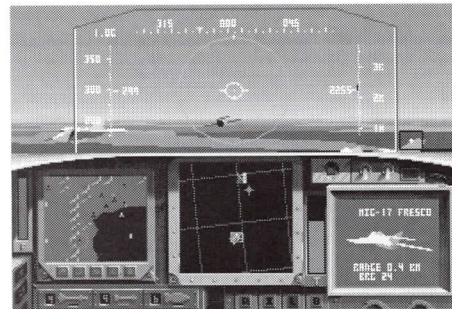


Screenshot TEAM YANKEE

F-15 STRIKE EAGLE II

PC & compatibles, min. 640Kb., min 12Mhz. AT, CGA, EGA, VGA, MCGA, Tandy.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
AdLib.

Van deze simulator vind je de recensie in Software Gids nr. 8. Het programma wordt geleverd met de originele handleiding, al is dit wel de Amiga herdruk, wat echter alleen op de eerste twee pagina's merkbaar is. Deze simulator -oorspronkelijk uitgebracht door MicroProse- is uitstekend en nog lang niet verouderd. Het programma draait al prima op een 12 Mhz. AT en op een 25Mhz. -of snellere- machine is het een waar genot om met deze simulator te vliegen. De bediening is makkelijk (voor zover dat bij een flightsimulator mogelijk



Screenshot F-15 II

is) en de missies in de laagste levels zijn niet al te moeilijk, zodat deze simulator uitstekend geschikt is voor de wat minder ervaren piloten. In het hoogste level kan de ervaren vlieger ook nog veel lol aan dit programma beleven.

KONKLUSIE

Het zal duidelijk zijn dat ik over het verzamel pakket AIR COMMANDER niet erg te spreken ben. Een leuk prijsje maakt de inhoud van dit pakket echt niet goed. De handleidingen zijn lelijke kopietjes, de software is slordig op disk gezet en het is onzin om in een dergelijk pakket, geschikt voor XT- en AT-computers een high-density diskette tussen de DD-diskettes te stoppen.

De beide andere pakketten zijn uitstekend verzorgd en hun geld dubbel en dwars waard.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

ELF

Softwarehuis: Ocean.
PC/AT & compatibles, min. 10Mhz. 80286, min. 640Kb., EGA, VGA.
Harddisk: aanbevolen.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,-

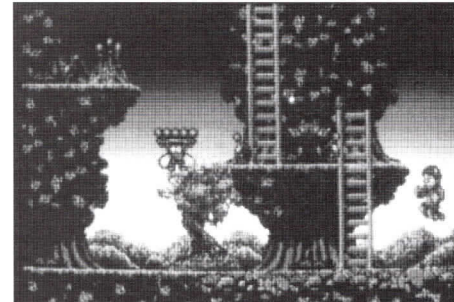
De Amiga versie van dit spel is beschreven in Software gids nr. 11 en dat is alweer een jaar geleden. Toen waren we nogal onder de indruk van de grafische kwaliteiten en de fraaie muziek, maar inmiddels is dit niveau op de Amiga alweer heel gewoon en verschijnen er elke maand wel een paar titels in dit genre die niet onderdoen voor ELF.

Op de PC ligt dat wat anders, want arcade-adventures als ELF zijn nog schaars. Dit spel valt dus nog goed op tussen de paar concurrenten die er zijn en de PC-bezitter kan dan ook z'n hart ophalen aan dit fraaie spel. Het is een platformspel met



adventure-achtige elementen, zoals puzzels oplossen en kruidendrankjes aanmaken voor magische spreuken. Voor de spreuken moet je winkeltjes bezoeken, waar je ook tips of items kunt bemachtigen.

Helaas is de muziek aanmerkelijk minder fraai dan op de Amiga en kun je op de PC niet muziek + geluidseffecten beluisteren. Je moet kiezen voor muziek OF geluidsef-



fekten. Dit komt omdat alleen AdLib geluid wordt ondersteund; ook op de Soundblaster. Jammer.

De beelden zijn uitstekend en de velden scrollen heel redelijk voor een PC-versie. De spelkwaliteit is zeer goed, maar niet overdreven moeilijk. Er zijn 8 levels, vele deurtjes, maar ook geheime doorgangen. Het vechten is lastig, doch nergens overdreven moeilijk. De prijs is gunstig!

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

SOFTWARE

ADVENTURES, STRATEGIE-
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC(MS-DOS), AMIGA, ATARI

GIDS

PC (MS-DOS) SOFTWARE

A-TRAIN	129,=	(15)
ALONE IN THE DARK	129,=	(17)
AMAZON	139,=	(17)
AN AMERICAN TAIL: FIEVEL GOES WEST	109,=	(17)
ANOTHER WORLD	99,=	(14)
ATAC	149,=	(17)
BUNNY BRICKS	69,=	(17)
CAPTIVE 1	119,=	(17)
CARRIERS AT WAR	109,=	(16)
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	139,=	(17)
CURSE OF ENCHANTIA	109,=	(17)
DAGGER OF AMON RA (LAURA BOW 2).....	139,=	(15)
DARKLANDS	139,=	(16)
DUNE	129,=	(14)
ECO QUEST: SEARCH FOR CETUS (VGA/AT)	129,=	(13)
ELF	89,=	(17)
ETERNAM	119,=	(16)
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	139,=	
FLIGHT PLANNER FOR MICROSOFT SIM. ..	99,=	
FREE D.C.!	119,=	(15)
FS-PRO FOR MICROSOFT FLIGHTSIM.	99,=	
THE GAMES '92 (OLYMPISCHE SPELEN) ..	119,=	
GOBLIINS 2	119,=	(17)
GRAND PRIX UNLIMITED	119,=	(16)
GREAT NAVAL BATTLES	119,=	(17)
HARDBALL 3	119,=	(15)
HARE RAISING HAVOC (ROGER RABBIT) ..	119,=	(13)
HEROQUEST + RETURN O/T WITCH LORD ..	119,=	(13)
HEROES OF THE 357TH	119,=	(15)
HOOK	119,=	(16)
INCA	139,=	(17)
JACK NICKLAUS GOLF + COURSE DESIGN .	139,=	
JIMMY WHITE'S 'WHIRLWIND' SNOOKER ..	109,=	(17)
JOHNNY CASTAWAY: SCREENSAVER WINDOWS	79,=	(17)
KING'S QUEST 6	149,=	(17)
LASER SQUAD	99,=	(17)
LEGEND	99,=	(14)
LEGEND OF KYRANDIA	119,=	(17)
LINKS GOLF 386 PRO SVGA/80386.....	159,=	(16)
LINKS GOLF VGA/AT	139,=	(10)
LINKS BAY HILL COURSE DATADISK	69,=	
LINKS BOUNTIFUL COURSE DATADISK	69,=	
LINKS FIRESTONE COURSE DATADISK	69,=	
LINKS HYATT DORADO BEACH DATADISK ..	69,=	
LINKS PINEHURST COURSE DATADISK	69,=	
LINKS TROON NORTH COURSE DATADISK ..	69,=	
MAGIC POCKETS	99,=	(13)
MANTIS	149,=	(16)
MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 4.0	129,=	
MIDWINTER 2 FLAMES OF FREEDOM	139,=	(14)
MIGHT & MAGIC 4 CLOUDS OF KEEN	149,=	(17)
MOONSTONE	109,=	(17)
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2)	119,=	(14)
PATTON STRIKES BACK	139,=	(14)
PGA TOUR GOLF FOR WINDOWS	139,=	
PINBALL FOR WINDOWS	119,=	
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	109,=	(17)

PLANET'S EDGE	119,=	(14)
POLICE QUEST 1 (NWE.VGA-VERSIE)	129,=	
POWERMONGER	129,=	(15)
PUSH OVER	99,=	(16)
QUEST AND GLORY	119,=	(14)
QUEST FOR GLORY 1 (VGA versie).....	129,=	(16)
REALMS	119,=	(13)
RED BARON - W.W.1 DOGFIGHTING	129,=	(7)
RED BARON MISSION BUILDER	69,=	(16)
REX NEBULAR COSMIC GENDER BENDER ...	139,=	(17)
RISKY WOODS	99,=	(17)
ROBOCOP 3	99,=	(17)
ROCKETEER	99,=	(15)
SCRABBLE FOR WINDOWS	149,=	(17)
SECRET WEAPONS O/T LUFTWAFFE Engels	139,=	(7)
SECRET WEAPONS P-38 DATADISK	59,=	(15)
SECRET WEAPONS P-80 DATADISK	59,=	(15)
SECRET WEAPONS He-162 DATADISK	59,=	(15)
SIEGE	99,=	(16)
SIM CITY WINDOWS VERSIE	169,=	()
SOUND, GRAPHICS & AIRCRAFT UPGRADE voor Microsoft Flight Simulator 4.0	99,=	(12)
SPECIAL FORCES	129,=	(14)
SPELLCASTING 301: SPRING BREAK	119,=	(17)
STEEL EMPIRE	119,=	(15)
STRIPPOKER 3: DATADISK #1	59,=	(12)
STUNT ISLAND	129,=	
SUMMER CHALLENGE	109,=	(17)
SUMMONING	119,=	(17)
SUPER TETRIS	119,=	(12)
TAKE A BREAK: CROSSWORDS FOR WINDOWS	79,=	(17)
TETRIS CLASSIC	99,=	(16)
THEATRE OF WAR	139,=	(16)
THE DARK HALF	119,=	(16)
THE LOST ADMIRAL 3.5"	139,=	(13)
THE TWO TOWERS (LORD O/T RINGS 2)	139,=	(16)
TWILIGHT 2000	129,=	(13)
ULTIMA 4+5+6: THE SECOND TRILOGY ...	139,=	(14)
ULTIMA 7, THE BLACK GATE	119,=	(14)
ULTIMA 7, FORGE OF VIRTUE DATADISK	69,=	
ULTIMA UNDERWORLD, THE STYGIAN ABYS	139,=	(14)
UTOPIA: THE CREATION OF A NATION ...	109,=	(17)
WAX WORKS	119,=	(17)
WEEN	109,=	(17)
WING COMMANDER 2 (5.25"/3.5" HD) ...	139,=	(11)
WING COMMANDER 2 SPEECH ACC. PACK ..	59,=	(11)
WING COMMANDER 2 special operation .	69,=	
WING COMMANDER DELUXE EDITION	149,=	(14)
WIZARDRY 7 CRUSADERS o/t DARK SAVANT	139,=	(17)

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

PC

DARKLANDS 3.5"HD (16) + PATCH	FL.	109,=
FANTASY PACK 3.5" (15)	FL.	39,=
PLAN 9 FROM OUTER SPACE 3.5"HD (17) .	FL.	99,=
PLANET'S EDGE 3.5" (14)	FL.	99,=
POWERMONGER incl. cluebook 3.5" (15)	FL.	99,=
SWOTL He-162 datadiskette 3.5" (15) .	FL.	39,=
THE DARK HALF 3.5" (16)	FL.	89,=
ULTIMA 6 3.5"+5.25" (2)	FL.	59,=

AMIGA

CAMPAIGN (17) handl. gedeelt. Frans	FL.	59,=
FANTASY PACK AMIGA (15)	FL.	39,=
DELIVERANCE AMIGA (15)	FL.	49,=

MS-DOS GELUIDSKAARTEN

SOUND BLASTER 2.0	FL. 349,=
SOUND BLASTER PRO STANDARD	FL. 599,=
SOUND BLASTER PRO BASIC	FL. 549,=
SOUND BOOSTER PRO 2.0	FL. 499,=
PRO AUDIO SPECTRUM 16-BITS	FL. 849,=

AMIGA SOFTWARE

A-10 TANK KILLER V 1.5	119,= (9)*
A-320 AIRBUS	119,= (14)
AIR SUPPORT	89,= (17)*
AQUATIC GAMES	89,= (17)
ARMOUR GEDDON	89,= (14)
ASHES OF EMPIRE	119,= (16)*
BLACK CRYPT	89,= (15)*
BIRDS OF PREY	119,= (13)*
CASTLE OF DR.BRAIN	119,= (12)
CIVILIZATION	119,= (12)
COVERT ACTION	119,= (7)*
CRAZY CARS 3	89,= (16)
DUNE	99,= (14)*
ELVIRA 2: THE JAWS OF CERBERUS ..	119,= (12)*
EPIC	99,= (14)
EYE OF THE BEHOLDER 2	119,= (12)*
F-15 STRIKE EAGLE 2	119,= (9)*
FORMULA ONE GRAND PRIX	119,= (13)*
THE GAMES '92 (OLYMPISCHE SPELEN).	99,= *
GLOBAL EFFECT	99,= (15)*
GOBLIINS 2	89,= (17)*
HARLEQUIN	89,= (13)
HEART OF CHINA	119,= (9)*
HUMANS	99,= (17)
INDY 4 - FATE OF ATLANTIS	119,= (15)
INDY 4 - ACTION GAME	79,50
JAGUAR XJ-220	89,= (15)*
JOHN MADDEN -AMERICAN - FOOTBALL .	89,=
KING'S QUEST 5	139,= (11)*
KNIGHTS OF THE SKY	119,= (13)*
LARRY 5	119,= (10)*
LEMMINGS 2 -THE TRIBES	119,=
LINKS GOLF (HARDDISK NOODZAKELIJK)	119,= (10)*
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	89,= (17)*
LURE OF THE TEMPTRESS (ENG. VERSIE)	109,= (15)*
MIGHT & MAGIC 3	119,= (11)*
MONKEY ISLAND 2	119,= (12)*
PACIFIC ISLANDS (TEAM YANKEE 2) ..	99,= (14)
PARASOL STARS	89,= (15)
PINBALL FANTASIES	99,= (17)*
POOLS OF DARKNESS	109,= (10)*
POLICE QUEST 3	119,= (10)*
POPULOUS 2	99,= (12)*
POWERMONGER	99,= (15)*
PREMIERE	99,= (16)*
PROFLIGHT Tornado Flight Simulator	149,= (10)
PROJECT X	89,= (14)
RED BARON	119,= (7)*
RISE OF THE DRAGON	119,= (7)*
ROAD RASH	89,= (17)
SENSIBLE SOCCER -EUROPEAN CHAMPIONS	89,=
SHADOW OF THE BEAST 3	99,= (17)*
SHADOWLANDS	99,= (14)
SHUTTLE - SPACE FLIGHT SIMULATOR .	99,= (13)*
SIM ANT	119,= (13)*
SPACE CRUSADE	89,= (16)
SPACE QUEST 1 (NWE.SCI VERSIE)....	119,= *
SPACE QUEST 4	119,= (7)*
SPECIAL FORCES	119,= (14)*
STEEL EMPIRE	99,= (15)*
THE MANAGER	99,= (15)
THEIR FINEST HOUR	99,= (10)
TRACON II	129,= (4)
TWILIGHT 2000	129,= (13)
ULTIMA 6	99,= (11)*
VIKINGS	69,= (17)

BOEKEN

A-TRAIN RAILROADING	39,=
BARD'S TALE CLUEBOOK 1 T/M 3 p.st.	20,=
CIVILIZATION: OR ROME ON 640K A DAY	49,=
DARK QUEEN OF KRYNN CLUEBOOK	29,=
ELVIRA 2 CLUE BOOK	35,=
EYE OF THE BEHOLDER 1 CLUEBOOK	29,=
EYE OF THE BEHOLDER 2 CLUEBOOK	35,=
F-19 STEALTH AIR COMBAT	45,=
FALCON 3.0 AIR COMBAT	49,=
FALCON 3: THE OFFICIAL COMBAT STRATEGY	49,=
GROTE MS-FLIGHT SIMULATOR 4.0 BOEK	39,90
HARPOON BATTLEBOOK	49,=
HET GROTE SPACE QUEST BOEK 1 T/M 3	29,90
HET COMPLETE LARRY BOEK 1 T/M 5	29,90
HET COMPLETE POLICE QUEST BOEK 1 T/M 3	29,90
HET COMPLETE SIM CITY BOEK	34,90
HET COMPLETE SIM EARTH BOEK	34,90
INDY 4: FATE OF ATLANTIS CLUEBOOK	35,=
JET FIGHTER 2: THE OFF COMBAT STRATEGY	49,=
LEREN VLIEGEN MET FLIGHTSIM. t/m ver.4	38,=
LORD OF THE RINGS 2 CLUEBOOK	29,=
MASTER SIMCITY/SIMEARTH DESIGN STRATEGY	59,=
MIGHT & MAGIC 3 CLUEBOOK	45,=
MONKEY ISLAND 2 HINTBOOK	35,=
OFFICIAL GUIDE TO ROGER WILCO SQ 1T/M4	40,=
OFFICIAL GUIDE TO RAILROAD TYCOON	39,=
OFFICIAL GUIDE TO CIVILIZATION	39,=
OFFICIAL LUCASFILM AIR COMBAT STRATEGIES	49,=
POPULOUS 1&2: OFFICIAL STRATEGY GUIDE ..	49,=
POWERMONGER: AUTHORIZED STRATEGY BOOK ..	49,=
PROPHECY o/t SHADOW CLUEBOOK (SSI)	35,=
QUICKSTART FLIGHTSIM. 4.0	29,=
RAILROAD TYCOON MASTER STRATEGIES	45,=
SIMCITY PLANNING COMMISSION HANDBOOK	45,=
SIMEARTH BIBLE	49,=
SIMEARTH OFFICIAL STRATEGY GUIDE	49,=
SPELLCASTING 101	29,=
TAKE OFF with MICROSOFT FLIGHTSIM. 4.0	45,=
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER CLUE-B.	29,=
ULTIMA: OFFICIAL BOOK 1 T/M 7	45,=
ULTIMA 6 CLUEBOOK	35,=
ULTIMA 7 CLUEBOOK	35,=
ULTIMA UNDERWORLD CLUE BOOK	35,=
ULTIMA THE AVATAR ADVENTURES (U4,5,6) ..	49,=
VLIEGEN BOVEN EUROPA (Flight sim. 4.0)	34,90
WING COMMANDER 1&2 STRATEGY GUIDE	45,=
HINTBOOKS SIERRA: PRIJS PER BOEK	25,=
SPACE QUEST 1-4. POLICE QUEST 1-3. LARRY 1-5	
KING'S QUEST 1-5. CODENAME ICEMAN, COLONEL'S	
BEQUEST, QUEST FOR GLORY 1-2, MANHUNTER N.Y.,	
MANHUNTER SAN FRANCISCO, WILLY BEAMISH,	
CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST OF THE LONGBOW,	
ECO QUEST.	

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

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

AMIGA: * = 1 Megabyte geheugen noodzakelijk.

NEO•GEO CARTRIDGES

BLUE'S JOURNEY (47 MEGA)	FL. 295,=(17)
MAGICIAN LORD (46 MEGA)	FL. 295,=(17)
SOCCER BRAWL (46 MEGA)	FL. 345,=(17)
WORLD OF HEROES (82 MEGA)	FL. 495,=(17)

Bestellingen:

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

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

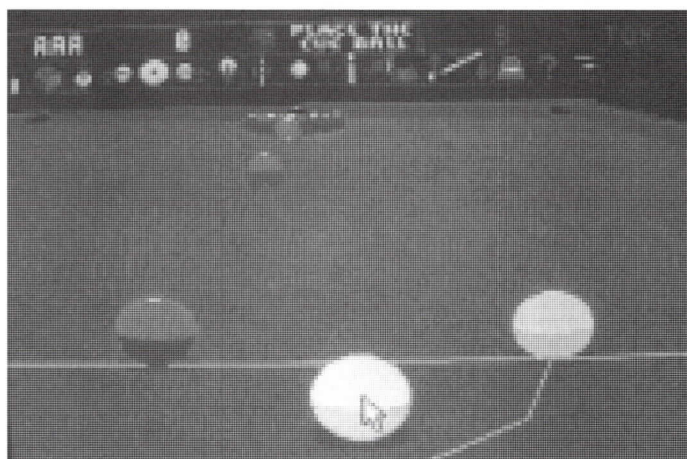
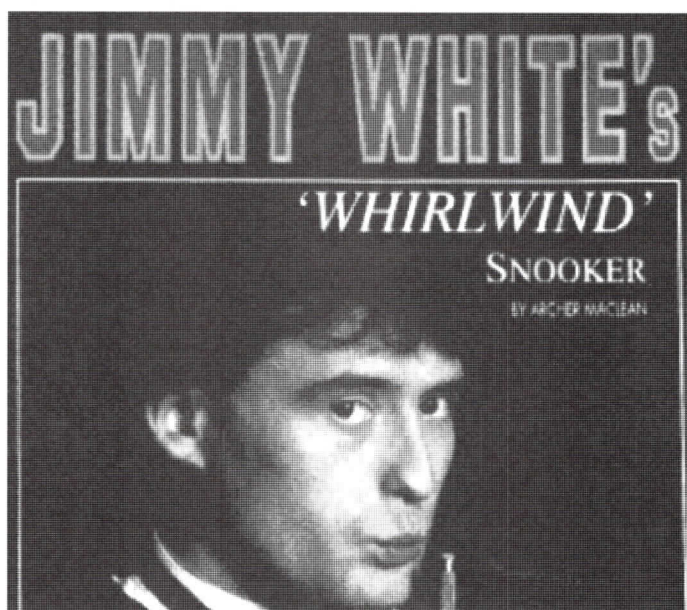
Bel voor informatie (of andere software): 03200- 47218 (werkdagen tussen 10.00 en 16.00 uur)

JIMMY WHITE'S 'WHIRLWIND' SNOOKER

Softwarehuis: Virgin Games.
PC/AT & compatibles, min.
80286 12Mhz., min. 640Kb.,
EGA, VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5".
Roland, AdLib.
Richtprijs: FL. 119,-

Snooker is een Engels biljartspel met veel meer ballen en regels dan de hier in Nederland bekende spellen zoals 'libre' of 'driebanden', al neemt de belangstelling voor Snooker en het Amerikaanse poolbiljard hier steeds meer toe, zodat het leuk is dit spel nu ook op de computer te kunnen spelen. De handleiding gaat uitvoerig in op allerlei effectballen, doch geeft geen informatie over het spel zelf en de spelregels, dus daarmee moet je bekend zijn of deze kennis elders opdoen.

De biljarttafel kan vanuit allerlei gezichtspunten weergegeven worden. Dit varieert van bovenaanzicht tot een 3-D view, waarbij we met de ogen vlak over de band heen kijken. Alle denkbare tussenstanden zijn hierbij mogelijk. Het spel is menugestuurd en alles wordt bediend met de muis of het toetsenbord. De doorgewinter-



de biljarter zal vaak de tafel opzoeken om moeilijke situaties of stoten te oefenen en ook hierin heeft het programma voorzien d.m.v. de 'set up trick shot' optie. Hier kun je zelf de ballen neerleggen en oefenen op effecten of b.v. bandstoten.

Jimmy White is bij de liefhebbers zeker geen onbekende en zijn aandeel in dit programma is duidelijk merkbaar bij de effectballen: de gemiddelde programmeur zal dit niet in z'n eentje kunnen ontwikkelen.

Zowel de beginner (het programma heeft 4 moeilijkheidsgraden) als de gevorderde speler kan z'n hart ophalen aan dit uitstekende programma. Aanrader voor alle biljartliefhebbers, want wie geen Snooker speelt kan toch leuke stoten uitproberen om zo in het café de tegenstanders te verbazen.

Voor de Amiga en de Atari-ST wordt dit programma ook uitgebracht.

Alfred.

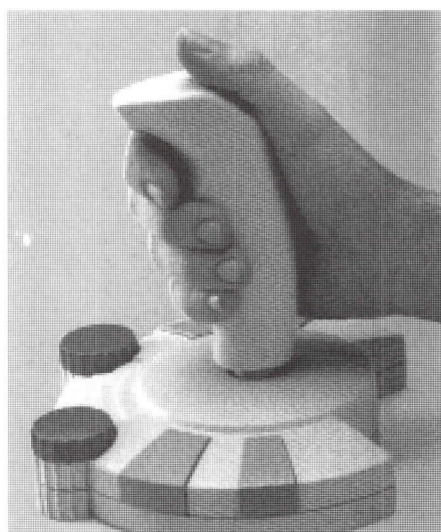
BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

GEMINI JOYSTICK

Deze joystick is voor diverse systemen leverbaar, maar hier houden we ons bij de uitvoering voor IBM compatible machines. Ondanks het feit dat het om een analoge joystick gaat, is het de fabrikant gelukt het apparaat dusdanig te ontwikkelen dat het lijkt of je met een digitale joystick werkt, zodat dit één van de weinige stuurknuppels is, die geschikt is voor arcade- en actiespellen. Door de zeer afwijkende constructie is het echter zeer goed mogelijk om het apparaat ook in te zetten bij b.v. flightsimulators.

De Gemini heeft een grote ronde behuizing met 4 zuignappen, 4 vuurknoppen, 2 grote fijnregelpotmeters, een turbo (auto-fire) schakelaar en is omschakelbaar voor linkshandigen. De knuppel zelf heeft ook 2 vuurknoppen en een zeer korte slag met een automatische middenstand. De knuppel voelt vrijwel net zo aan als die op digitale joysticks en een zeer lastig spel als OILS WELL was met deze joystick uitste-



kend te besturen.

Wie z'n stick ook wel eens gebruikt voor flightsims of andere spellen waarbij juist geen korte slag vereist wordt, kan zeer nauwkeurig regelen met de 2 zeer grote potmeters op de voet van het apparaat. Het is een fluitje van een cent om met

deze knoppen je vliegtuig een fraaie bocht van 180 graden te laten maken. Bij de joystick zit software om het apparaat af te regelen en een programma om snelle computers te vertragen. Deze Gemini is tevens aangepast aan snelle processors (386 en 486), al is het mogelijk dat het apparaat om sommige merken niet goed wil werken als je geen regelbare interfacekaart hebt. Op onze 386 en 486/33 Mhz. computer werkte het apparaat -en de software- uitstekend.

Als besturing voor arcade-, actie- en behendigheidsspellen is dit de beste joystick die we tot nog toe voor de PC in handen hebben gehad. Dat het apparaat ook gebruikt kan worden voor simulators is meegenomen, al werken de speciaal hiervoor ontworpen sticks aanmerkelijk beter. De auto-fire optie komen we op weinig pc-joysticks tegen!

De richtprijs van deze Gemini, inkl. software, is FL. 75,-.

Beschikbaar gesteld door Computer Thuis, Almere.

BEAST 3

Softwarehuis: Psygnosis.
Computer: Amiga min. 512Kb.
Aantal Spelers: 1.
Aantal Disks: 3.
Joystick.
Richtprijs: FL. 99,=

Het programma heet voluit: **SHADOW OF THE BEAST 3**. Ho effe... heb je iets gemist? Natuurlijk is er nog Beast 1 en 2. Laten we daarom eens kijken wat de verpakking ons vertelt.

Beast 1: Computer Entertainer '89: AWARD OF EXCELLENCE.

Beast 2: Golden Stick Award '91: BEST GRAPHICS-BEST SOUND-BEST PRESENTATION.

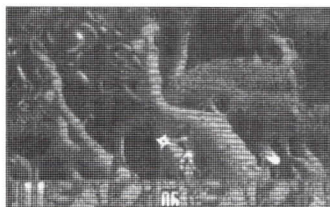
Beast 3: Dat gaan we nu samen even bekijken.

Het is niet noodzakelijk om de nr's 1 en/of 2 in je bezit te hebben om BEAST 3 te kunnen spelen.

Beginnende bij de handleiding van Beast 3 wordt je al het één en ander verteld over de voorgaande delen, die je in het Engels, Duits, Frans of Italiaans kunt doorlezen. De totale handleiding telt per taal zo'n slordige 17 pagina's met gigantische letters.

STORY

Aarbon (onze man) viel vermoeid neer en sliep ter plekke in. Hij droomde en kreeg een verschijning die door Rekann geprojecteerd werd. Aarbon kreeg te zien en te horen dat de grote Magiër de zaak niet goed opgelost had. Vandaar dat de grote Magiër jou vertelt dat je Maletoth direkt vernietigen moet, maar dat dit alleen lukt als je de vier items in handen kunt krijgen, die je zo sterk maken, dat je tegen het kwade kunt aantreden. Maletoth blijft een dodelijk gevaar; alleen als hij volledig vernietigd wordt kun je vrij zijn van zijn verderfelijke invloed. Als mens zie je nu de vele vreemde vijanden recht in de ogen, totdat je terechtkomt bij het laagste der lagen, oftewel The Beast.



HET SPEL

De intro disk is kort maar heftig. De graphics zijn uitstekend en de scrolling van de intro disk is prima. Na de Intro mochten we dan met het spel beginnen. We krijgen hierbij de keuze uit 4 varianten, waar-



bij we tot nu toe maar uit 2 mogen kiezen. Deze varianten bepalen eigenlijk de keuze van de velden die je bewandelt. Mocht je een level geheel uitgespeeld hebben, krijg je toegang tot een volgend level dat weer aangegeven wordt als de derde variant. Persoonlijk vond ik de grotten een prima keuze, waarbij er niet alleen een vuurknop ingedrukt moest worden om verder te komen, maar waarbij het gebruik van je koppie eerder noodzakelijk bleek te zijn. Normaal gesproken denken we allemaal aan vernietiging en verdelging van lugubere individuen, maar hier moeten we gewoon even nadenken om echt verder te komen. Er zitten van die leuke raadsels in. Bij het ene valt er wat te bewegen en bij het andere moeten we de items, die ter beschikking staan op een volkomen onverwachte manier gaan gebruiken. Dus kort gezegd krijgen we te maken met veel schakelaars, raadsels,



jetplatformen, vreemde machines en wel erg dodelijke vallen.

Bij het starten van het spel ben je uitgerust met een Shurikan als wapen, maar tijdens

het spelen kun je er nog wat attributen bijpikken. De handgranaat is in een bepaalde situatie als enige te gebruiken. Natuurlijk vinden we af en toe ergens een sleutel die noodzakelijk is voor het openen van deuren. De stapels goud die we onderweg nog weten te vinden nemen we natuurlijk ook mee.

Dat je meerdere malen kapot gaat lijkt mij een normale zaak. Maar even af en toe saven lijkt me nog beter. Maar waar kunnen we dat doen ??? Helaas heb ik dit niet in de handleiding kunnen vinden. Wel is er een hulpie aanwezig om weer terug te keren naar de verloren situatie, maar dat betekent dat je gewoonweg weer opnieuw moet beginnen in het eerste level. Mocht je het 1e deel al rond hebben begint de strijd bij het begin van het 2e gedeelte. Je hoeft dan niet weer helemaal bij het begin te starten. Alleen als je je drie schamele levens verbruikt hebt ben je werkelijk de klos.

GRAPHICS EN MUZIEK

Daarover hebben we niet te klagen. De achtergronden van het spel zijn prachtig om te zien. Tevens heeft men af en toe een voorgrond gebruikt om je een beetje het idee te geven van een 3-D effect. De bewegende elementen zijn zeer gedetailleerd en de figuren zien er angstaanjagend uit. Het vernietigen van sommige figuren op twee benen gaat niet zonder bloedspetters, maar erg overdreven is het nu eigenlijk ook weer niet. Wat de muziek aangaat mag

deze er best zijn. Een prettige maar toch rustige sound die per situatie verandert. Je zit dus niet het gehele spel naar hetzelfde stuk muziek te luisteren.

KONKLUSIE

The Beast 3 zal waarschijnlijk wel weer in de prijzen vallen. Het software pakket ziet er verzorgd uit en de handleiding heb je in nog geen 5 minuten bekeken. Het gebruik van de joystick (wat betreft de richtingen en het vuren) gaat bijzonder soepel. Het grafische verloop zal menig gebruiker doen verbazen, hetgeen een prachtige dimensie aan het spel geeft. De sound is goed en stoort eigenlijk niet. Heb je er genoeg van, dan zet je hem gewoon uit. De scrolling van het spel is zo soepel, dat je haast niet in de gaten hebt dat je ineens in een heel ander veld terecht bent gekomen. Jammer vind ik eigenlijk dat je steeds weer bij het falen in een bepaalde situatie, opnieuw moet beginnen. In sommige gevallen hoeft dit weer niet, maar dit zal wel afhankelijk zijn van het level waarin je je bevindt. In ieder geval is dit spel voor diegenen die van puzzels en jump- en vuurwerk houden een vette aanrader. Aangezien ik er al heel wat uurtjes in heb gestoken, blijft het steeds weer aantrekkelijk om de zaak weer eens op te starten. In ieder geval hoef ik me tijdens de winteravonden niet te vervelen met dit spel.

Henk Riemersma.

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

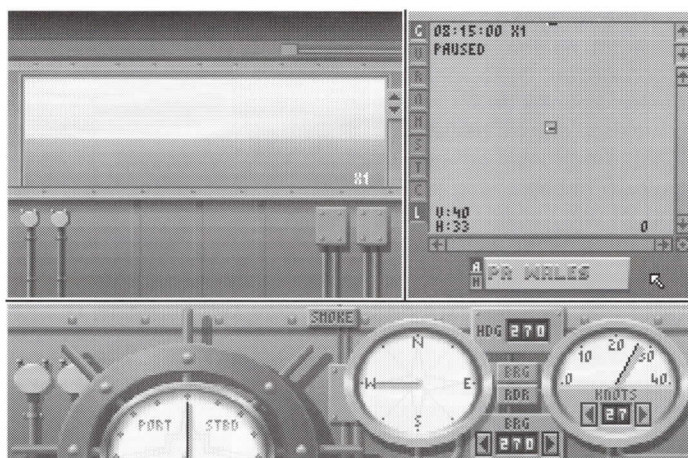
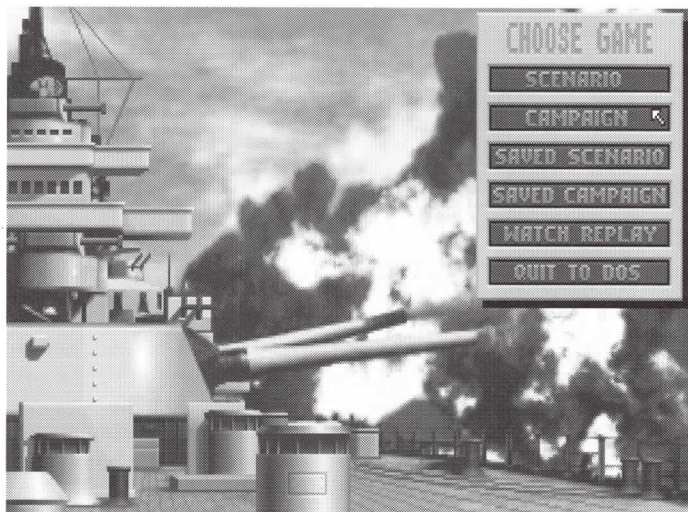
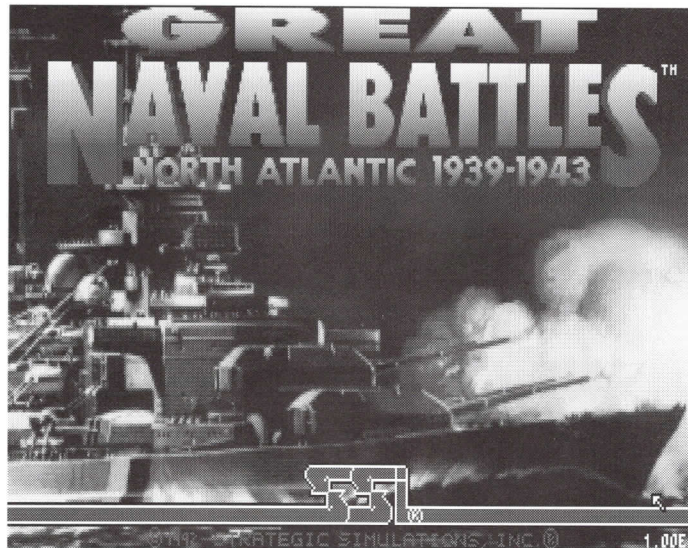
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Great Naval Battles *Vernietig de Hood of de Bismarck*

Softwarehuis: SSI.
PC/AT & compatibles, min.
640Kb., min. 80386(SX) 16
Mhz., VGA, muis, harddisk.
Diskettes: 3.5"HD.
Aantal spelers: 1.
Adlib, Soundblaster, Sound-
blaster PRO, Roland.
Richtprijs: FL. 119,=

Zeeslagen kun je op veel manieren spelen. Heel eenvoudig met ruitjespapier, waarbij je de coördinaten van de inslagen van je schoten aan je tegenstander doorgeeft, met een dubbel speelbord van plastic met heel veel gaatjes en speelstukken -al dan niet elektronisch- of op een geavanceerde PC. Het zeeslagspel Great Naval Battles (GNB) van Strategic Simulations Inc. (SSI), uitgebracht in de zogenaamde Advanced Simulator Series, stelt hoge eisen aan machine en gebruiker.

Het aardige is, dat zelfs een ingewikkelde oorlogssimulatie als GNB niet zo gek ver afstaat van de simpelste uitvoering van zeeslag. Het gaat er om de tegenstander te beschieten teneinde zijn schepen tot zinken te brengen en daarbij wordt heel vaak misgeschoten. Dat neemt niet weg dat GNB toch heel veel te bieden heeft: het naspelen van een stukje geschiedenis, namelijk de slag om het noorden van de Atlantische Oceaan in de oorlogsjaren 1939 tot 1943 en de mogelijkheid om de geschiedenis te wijzigen. Speel een Engelse of Duitse admiraal en stuur je reusachtige slagschepen met hun gigantische kanonnen de zee op om de vijandelijke vloot naar de zeebodem te jagen. Mooie plaatjes en realistisch geluid (min. 700Kb. EMS geheugen noodzakelijk voor geluid) zorgen ervoor dat je een echt



zeeslaggevoel krijgt: je slagschip is bijvoorbeeld zwaar aangeschoten, het water stroomt op diverse plaatsen naar binnen, maar toch weet je met je laatste nog werkende kanonnen via een wanhoopshot de strijd in je voordeel te beslissen.

Cruciaal

De strijd op zee tussen Engeland en Nazi-Duitsland in de

eerste oorlogsjaren was van cruciaal belang. Als Hitler er in was geslaagd om de zeevaartroutes te beheersen zou Engeland van zijn aanvoer van oorlogsmaterieel en grondstoffen uit bijvoorbeeld de Verenigde Staten zijn afgesneden. Dat had de voorbode kunnen zijn van de bezetting van het Verenigd Koninkrijk, waardoor de bevrijding van Europa heel wat moeilijker zou zijn geworden. Gelukkig be-

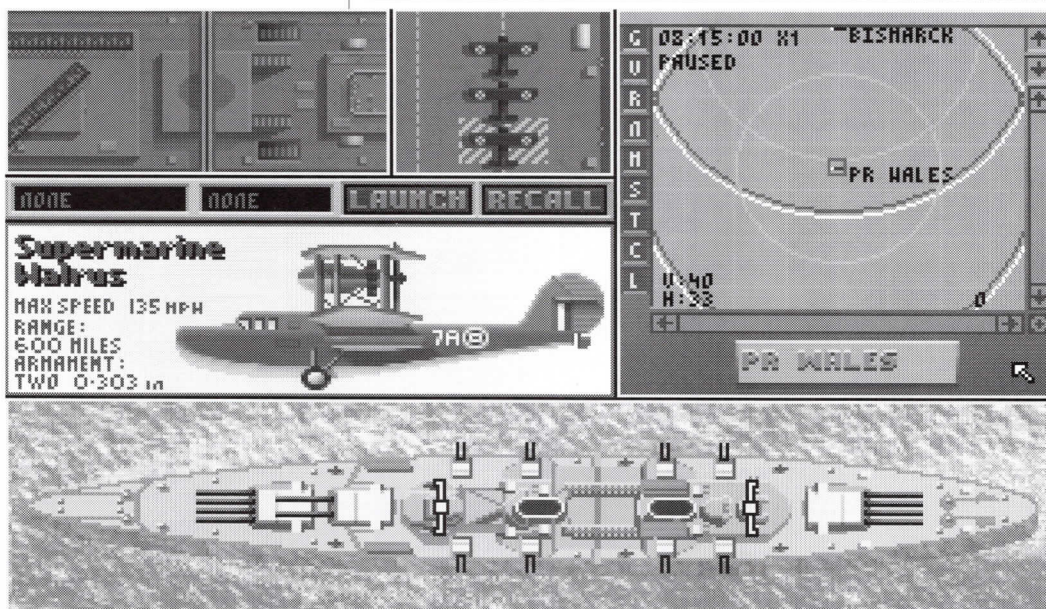
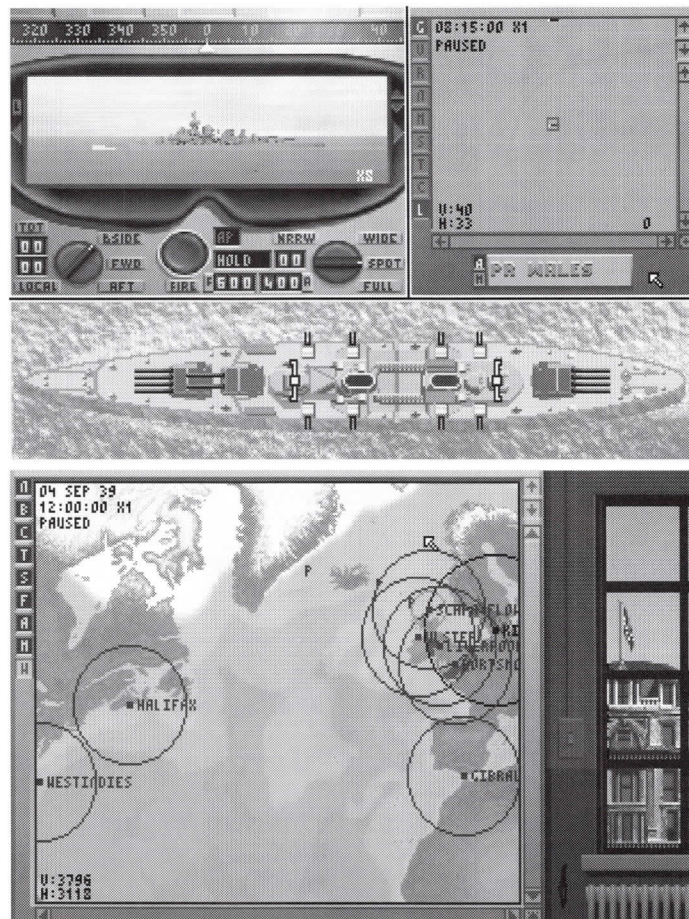
schikte Churchill over zijn machtige Home Fleet, die vooral kwantitatief superieur aan de Duitse Hochseeflotte was. De Duitsers hadden wel betere schepen, zoals het in die tijd hypermoderne slagschip de Bismarck, maar tegen de grote aantallen schepen die de Britten in de strijd wierpen moesten die het afleggen. Aangezien de bouw van een groot slagschip veel materieel kost en jaren in beslag neemt konden de Duitse admiraals de achterstand op de Engelse marine eigenlijk nooit goedmaken. Toen de Bismarck tot zinken was gebracht werd Hitler bovendien zo voorzichtig dat zijn grote schepen meestal in hun beschermde havens bleven liggen, waar ze nutteloos waren en uiteindelijk toch vernietigd werden.

GNB concentreert zich begrijpelijkerwijs op de actie in de Atlantische Oceaan. De speler kan in eerste instantie kiezen uit de tactische ontmoetingen, waarbij een directe confrontatie tussen enkele schepen kan worden uitgevochten. De legendarische confrontatie tussen de Bismarck en het Britse slagschip de Hood in 1941 zit daar overigens niet bij: bij die gelegenheid werd de Hood door een toevalstreffer in een munitiedepot in één keer uit de zee geblazen. In de inleiding is dat overigens wel te zien. Hoewel de slagschepen het meest tot de verbeelding spreken, waren de andere schepen in de vloot niet minder belangrijk. Zware en lichte kruisers, (Engelse) vliegkampschepen en destroyers kunnen het een slagschip zeer moeilijk maken door hun wendbaarheid, torpedo's en vliegtuigen. Een in het spel opgenomen ontmoeting tussen het Duitse vestzakslagschip en de Britse destroyers Onslow, Obdurate en Obedient (toepasselijk David tegen Goliath geheten), hoeft niet noodzakelijkerwijs in het nadeel van de drie Davids te eindigen. Interessant is de ontmoeting Jutland II, een hypothetisch vervolg op een beroemde zeeslag uit de Eerste Wereldoorlog. Twee grote Duitse vloeten zijn uitgebroken en de Royal Navy moet alle zeilen bijzetten om dit gevaar te bezweren. Met zoveel sche-

pen ontstaat een onoverzichtelijke en spannende zeeslag, die veel tactisch inzicht vereist.

Operaties

De confrontaties nemen normaal gesproken een dag in beslag (enkele uren speeltijd), de zogenaamde operaties een maand en kunnen meestal niet in één zitting worden uitgespeeld. Eén van die operaties is de slag om de Barentssee boven het uiterste noorden van Rusland, dicht in de buurt van de Noordpool. De geallieerden stuurden hun konvooien met oorlogsmaterieel naar het Russische Moermansk, de Duitsers probeerden dat natuurlijk te verhinderen, met U-boten maar ook met oppervlakteschepen. In het boek "Ulysses" van Alistair MacLean wordt een mooie beschrijving van die strijd gegeven. Het meest interessant is het spelen van de complete campagne, van 1939 tot 1943. De Duitse speler moet steeds weer zien uit te breken om de



geallieerde konvooien tot zinken te kunnen brengen. De Britse speler vaart van hot naar her om dit te voorkomen. Als de Engelsen het goed doen wordt D-Day bespoedigd. Levert de Duitser beter werk, dan wordt D-Day uit- of misschien zelfs afgesteld. De speler controleert alle grote schepen en bepaalt welke schepen in welk vlootverband uitvaren. Hierbij komt de echte zee-strategie om de hoek kijken.

GNB doet in bepaalde opzichten denken aan Silent Service (II). Hoewel Silent Service een

duikbootsimulatie is, is de wijze van bedienen en het gebruik van veel soorten schermen enigszins vergelijkbaar. Erg handig zijn de combinatie-schermen. Tijdens een zeeslag kunnen bijvoorbeeld het zicht vanaf de brug, de overzichtskaart en het schip zelf in beeld worden gebracht. Voor een totaaloverzicht kan alleen de kaart worden opgeroepen. Het schadescherm biedt naast informatie de mogelijkheid om bepaalde stukken schip onder water te zetten om door lekken veroorzaakte zijslag tegen te gaan. De acties kunnen worden versneld om te voorko-

men dat het allemaal erg lang gaat duren, maar dat gaat wel ten koste van het geluid. De mogelijkheden van het spel zijn vrijwel onbepaald. Heel veel aspecten van de oorlogvoering ter zee zijn ingebouwd. Het is mogelijk om vrijwel alles zelf te doen, maar het kan handig zijn om de kapiteins van de schepen bepaalde bevoegdheden te geven om meer tijd aan tactiek te kunnen besteden. En er zijn veel soorten tactieken; een vuistregel is dat je met een slagschip altijd "broadside" moet schieten, dusdanig moet manoeuvreren dat je al je ka-

nonnen tegelijkertijd kan gebruiken. De kans op een tref-fer wordt dan groter. Dat verschilt dus niet zoveel van de tactiek in oude tijden, toen alle kanonnen aan de zijanten zaten en De Ruyter en de zijnen alleen op die manier konden schieten.

Blokkerig

Grafisch gezien heeft GNB wel wat te bieden, vooral bij de inleiding als Hitler op oorlogspad gaat en de Bismarck uitvaart, maar het zou nog wel beter kunnen. Bij het inzoomen op een schip worden de plaatjes wel erg (bit-map) blokkerig. Het vergelijkbare zeeslagspel "Dreadnoughts" van Peter Turcan is in dat opzicht beter. Wat weer wel goed is, is de database met informatie over zeeslagen en schepen, met gedigitaliseerde foto's. Het geluid is met geluidskaart indrukwekkend, maar veel verder dan kanongebulder en opspattend water kom je toch niet.

GNB is echt een spel voor liefhebbers. Wie van Silent Service hield houdt zeker van dit spel, dat je pas na veel oefenen goed zult kunnen beheersen. Niet iedereen zal echter het geduld kunnen opbrengen om een langdurige zeeslag met veel missers uit te vechten. Voor de doorgewinterde admirals is de complete campagne zeker een aanbeveling, vanwege de aantrekkelijke strategische aspecten. Toch jammer dat het spel niet met twee personen gespeeld kan worden.

De gebruiksaanwijzing is fantastisch. Een boek met 200 pagina's, met veel geschiedschrijving, historische foto's en tekeningen van en gedetailleerde informatie over al het gebruikte materieel. Tenslotte, wie zich afvraagt waar je het allemaal voor doet, die moet maar eens een spel uitspelen; laten we wel wezen, het doet je toch wel iets als bijvoorbeeld Churchill met zijn droevige hondekop in beeld verschijnt en je een compliment of een reprimande geeft.

Frank Buurman.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

A Beginner's Guide to the Worst Movie of All Time

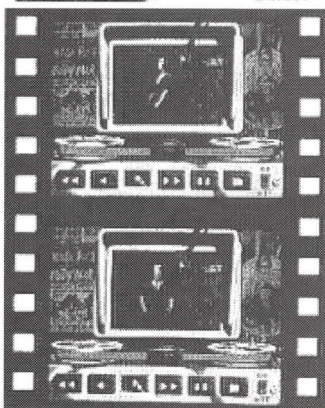
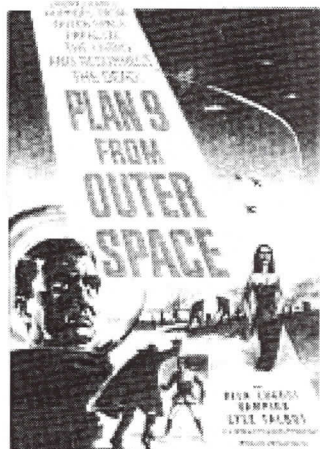
Softwarehuis: Konami/Gremlin
PC/AT & compatibles, min.
80286 16Mhz., min. 640Kb.,
DOS 3.1 of hoger, harddisk,
VGA, MCGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 109,=

"Is PLAN 9 de slechtste film aller tijden? Deze vraag is makkelijk te beantwoorden: JA! Het is echt de meest amateuristische verspilling van celluloid ooit aange-meerd aan een argeloos publiek dat dit zeker niet had verdiend. Niemand zou deze film mogen aanschouwen zonder waarschuwing vooraf over het onsamenhangende rommeltje dat ze te wachten staat".

Tot zover de eerste regels van de introductie uit de handleiding. Amerika zou Amerika niet zijn als het niet mogelijk was om van deze rotzooi nog iets moois te maken en dit wanproduct van Edward D. Wood is als 'Worst Movie of All Time' toch nog populair geworden en staat uiteraard hoog in de top-10 van slechtste films.

Als lachfilm -met kartonnen decors, rondbengelende microfoons en (net nog zichtbaar) wegkruipende technici op de achtergrond- is het inmiddels een gemakkelijk geheel geworden.

De software, gemaakt naar aanleiding van deze film uit 1959, is gelukkig niet slecht en hoeven we dus niet in de lijst van wanproducten op te nemen. PLAN 9 is een grafisch adventure in de stijl van de adventures van Sierra en Lucas-Film. De bediening is zeer eenvoudig met een muis en bij de 'gesprekken' wordt gebruik gemaakt van het multiple-choice systeem; intikken van woorden of teksten hoeft dus niet. Grafisch ziet alles er leuk uit, al zijn de plaatjes niet geheel beeldvullend. Regelmatig kom je animaties tegen en een en



kele keer wat gedigitaliseerd geluid. Tijdens het gehele spel is er filmmuziek (net zo slecht als de film) te horen, als de verveling toeslaat, dan je kun je die uitschakelen.

Het verhaal gaat om het terugvinden van zoekgeraakte spoelen van de film. Heb je zo'n spoel gevonden, dan kun je met een viewer dit stuk film bekijken, waarbij bevroren en heen-en-weer spoelen van de beelden mogelijk is, zodat je goed kunt bekijken hoe slecht deze film wel is. Het spel is niet moeilijk; het is weer een kwestie van alles onderzoeken en uitproberen. Vat dit echter niet te licht op! Zo makkelijk is het nu ook weer niet, maar moeilijke puzzels o.i.d. kom je niet tegen.

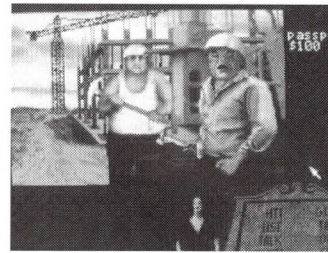
KONKLUSIE

Er zijn heel wat betere, mooiere of spannender adventures te vinden, dus wat dat betreft hoeft je dit spel niet te kopen. Wie echter het wereldje van de goedkope B-films kent en hiervan geniet kan z'n hart ophalen aan het sfeervolle verhaal waaromheen dit computerspel is opgebouwd.



Voor de liefhebbers van dit genre en voor de fans van Deadly Earnest.

Alfred.



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

AQUATIC GAMES

James Pond and the Aquabats

Softwarehuis: Millennium.
Amiga.
Joystick.
Aantal spelers: 1-4.
Richtprijs: FL. 89,=

trampoline springen, vissen voeren op olympisch niveau, ballon schieten, plus 4 verschillende bonusspellen.

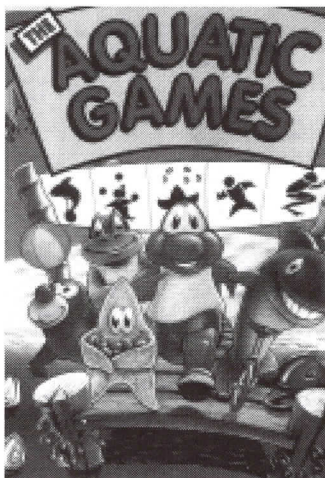
JOYSTICK KILLER

Bij enkele van deze spellen moet je de joystick als een waanzinnige heen-en-weer bewegen, dus dat apparaat zal het bij deze spellen niet lang volhouden. Verder springen, tuimelen en veel valpartijen. Overall een hoop flauwekul zoals een pinguin die je regelmatig een schop onder je kont geeft als je niet snel genoeg opschiet.

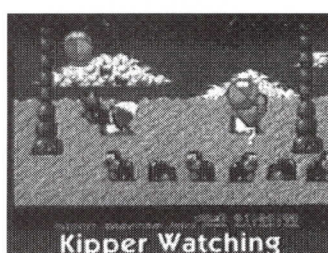
Al met al lachen, een pijnlijke arm en een stijve duim. De beelden zijn goed, het geluid is leuk en de spelkwaliteit is uitstekend waarbij je er rekening mee moet houden dat de spellen niet echt makkelijk zijn. **BIG FUN!**

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



Dit is een humoristische variant op de diverse sportspellen die momenteel weer in omloop zijn. Met James Pond en z'n makkers moet je 8 verschillende spelletjes doorlopen, zoals hardlopen en hink-stap-sprong tegen een kikker, ballen vangen waarbij de tegenstanders zeehonden zijn, 'Tour De Grass' tegen een haai,



THE SUMMONING



Softwarehuis: S.S.I.
PC & compatibles, min. 80286,
min. 640Kb., VGA.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.
Roland, Sound Blaster, Adlib.
Richtprijs: FL. 119,=

De tijden van Dark Queen of Krynn (zie Software Gids 15) en diens voorgangers zijn voorbij. SSI is gestart met een compleet nieuwe reeks spellen, waarin je in plaats van een groep van zes nog maar een enkel personage door alle moeilijkheden hoeft te slepen. Prophecy of the Shadow (zie ook Software Gids 15) hoort daar ook al bij, maar The Summoning overtreft Prophecy op bijna alle fronten.

Nadat je het spel geïnstalleerd en opgestart hebt krijg je een mooie, tekenfilmachtige demo te zien, die al meteen een goede sfeer creëert. Na deze demo mag je een gezicht uitkiezen voor jouw personage. Je hebt keuze uit ongeveer veertig types (vrouw, man, vechter, dief etc.). Nadat je je keuze hebt gemaakt krijg je weer een kleine demo (een demo in de demo dus) waarna je mag bepalen in welke tak van vechten en toveren jouw personage het beste is. Na de demo word je naar een geheel onbekend (voor jou althans) labrynt geteleporteerd met de opdracht jezelf door alle gevaren aldaar heen te worstelen en uiteindelijk sterk genoeg te worden om de opperboef, Shadow Weaver te doden. Je krijgt nog een tip: vraag de



contactpersoon (Malachi) om geld. Verder moet je het zelf zien uit te zoeken.

Als je na enige tijd spelen er niet meer uit komt, wordt het tijd het handboek door te lezen. Helemaal voorin staat een uitgebreid verhaal over wat er aan het spel vooraf ging. Daarna volgt er uitgebreide informatie over het spel zelf. Zo worden (bijna) alle tegenstanders aan je voorgesteld en worden er ook veel voorwerpen beschreven. Maar met deze tips kun je niet echt lang vooruit: het grootste gedeelte van het spel bestaat uit het oplossen van puzzels en die staan natuurlijk niet in het handboek.

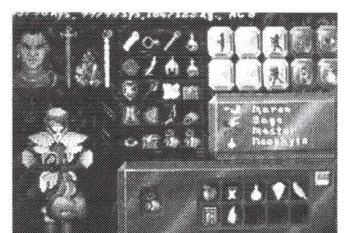
Vechten en Toveren.

De makers van The Summoning hebben mijns inziens een absoluut nieuwe manier ontdekt om het toveren wat meer realistisch te maken. In tegenstelling tot andere role-playing games, waarin je meestal gewoon een spreuk aanwijst moet je bij The Summoning werken met handgebaren. Als je een nieuwe spreuk vindt (op papier) krijg je te zien welke handgebaren daarbij horen en kun je door met de muis op je gezicht te klikken een menu oproepen waarin alle handgebaren staan die je op dat moment kent. Je kunt nu door de juiste handgebaren op een rijtje te zetten de spreuken voorbereiden. Wanneer je een spreuk nodig hebt, hoef je alleen nog maar op het betreffende icon te klikken en voilà: je personage maakt een paar snelle bewegingen met zijn handen en de spreuk werkt. Naarmate het spel vordert krijg je de beschikking over een heel scala van spreuken en handgebaren en wordt het moeilijk te onthouden welke gebaren bij welke spreuk horen. SSI heeft daar een oplos-

sing voor gevonden: achterin het handboek staat voor elke handbeweging (er zijn er twaalf) een letter en staan alle spreuken vermeld. Als je nu een spreuk hebt gevonden, kun je in het handboek opschrijven welke gebaren daarbij horen.

Ook voor het vechten heeft SSI een nieuw systeem bedacht, omdat alles real-time verloopt: in plaats van het commando Attack of iets dergelijks, hoef je allen maar een icon aan te klikken om te zorgen dat er van je tegenstanders niets meer overblijft. Na enkele gevechten krijg je de mededeling dat je in een bepaalde vechstijl (bijvoorbeeld zwaardvechten) beter bent geworden, waardoor je soms meerdere aanvalsmogelijkheden krijgt. Bij beide onderdelen is er natuurlijk de mogelijkheid om je ervaringsgraad te doen stijgen. Dit gaat gewoon door middel van oefening: als je een bepaald wapen of een spreuksoort vaak genoeg gebruikt, stijgt je vaardigheid.

Een ander gedeelte waarin The Summoning zijn voorgangers overtreft is het communiceren met andere mensen. In plaats van alleen maar sleutelwoorden aanklikken (Prophecy) moet je heel erg goed op letten op wat iedereen zegt, omdat er soms verborgen sleutelwoorden worden gezegd, die je bij een ander persoon moet intypen. Zo moet je bij Malachi na je gesprek maar eens COINS intypen. En zie daar, een geheel nieuw gesprek ontstaat. Let dus goed op!



Een veelgehoorde opmerking bij andere SSI spellen was dat de spelkwaliteit wel om te smullen was, maar dat de grafische kwaliteit het liet afweten. SSI heeft dit blijkbaar ook gehoord, want ze zijn meteen aan de slag gegaan om hier iets aan te doen. Prophecy of the Shadow was al aardig op weg, maar The Summoning steekt daar ver boven uit. Dat blijkt al uit de intro, maar ook uit het bewegen van je personage en uit de vele details die het spel rijk is. Zo zie je precies welke wapens en/of voorwerpen je in je hand hebt. Eigenlijk is het onmogelijk te beschrijven hoe het spel eruit

ziet: te veel om op te noemen. Om een goed beeld te krijgen moet je het spel zelf zien. De geluidskwaliteit is ook weer vooruitgegaan. Ondanks het feit dat ik genoeg moet nemen met de PC-speaker vond ik de muziek wel leuk en de weinige geluidseffekten duidelijk. Hierop dus ook niets aan te merken.

Zijn er dan helemaal geen slechte kanten aan dit spel? Nou.... bijna niet. Het enige dat ik kan bedenken is dat de overgang van beginnerslevel naar gevorderd (zo ongeveer bij het gedeelte van de zogenaamde Knights) een beetje te radicaal is. Dit was voor mij

het punt waarop ik het wel weer even genoeg vond (voor een dag). Hier moet je namelijk tegen vijf schijnbaar onverslaanbare ridders vechten. Je hebt dan nog wel het geluk dat je ze één voor één mag verslaan, maar al bij de eerste liep het met mij slecht af. Een roemloos einde. Er zal wel een manier zijn waardoor je deze taaie jongens er toch onder kunt krijgen en het bij nader inzien toch niet zo moeilijk was. Zo niet, dan is er volgens mij echt geen doorkomen aan en heeft SSI een fout(je) gemaakt.

Verder niets dan lof voor dit nieuwste produkt van het soft-

warehuis SSI. Ik hoop dat ze deze lijn met succes weten voort te zetten en nog meer van dit soort toppers gaan produceren, want dat is het, een topper. Wie dus zin heeft om eens een compleet nieuw type role-playing game te spelen moet The Summoning bovenaan zijn/haar lijst zetten.

Bas Janssen.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



PALADIN II

Softwarehuis: Omnitrend.

PC & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., VGA, DOS 3.0 of hoger, harddisk.

Keyboard/muis, muis aanbevelen.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5".

AdLib, Sound Blaster.

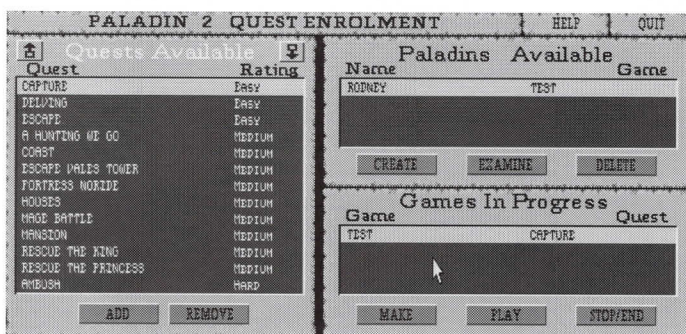
Richtprijs: FL. 119,-

De achterkant van de verpakking van dit spel belooft veel goeds: schitterende graphics, een superdeluxe editor en mooie animatie. Een profi ziet hier waarschijnlijk al een adertje onder het toetsenbord sluipen. Ook de vereisten (VGA en een geluidskaart, wil je muziek horen) geven wellicht te grote verwachtingen.

De installatie van het spel is simpel en snel gebeurd. Voor de PC-spekertjes onder ons komt hier de eerste teleurstelling: alleen met Adlib en/of Soundblaster is er geluid uit je PC tevoorschijn te toveren.

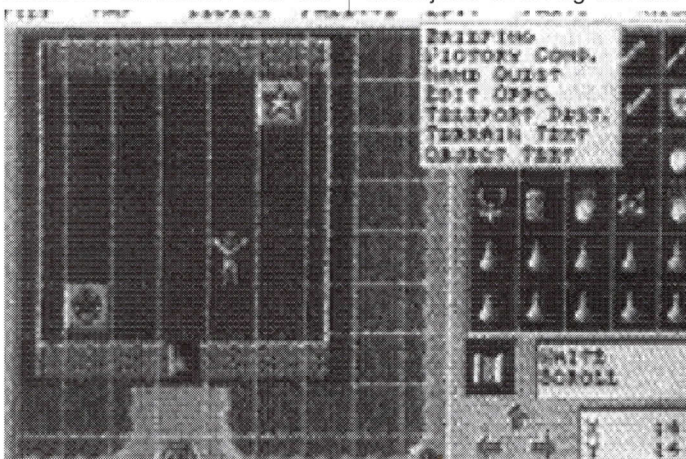
Een verschijnsel dat je tegenwoordig wel vaker tegenkomt is het feit dat je kunt kiezen in welke taal (Engels, Duits, Frans, Spaans of Italiaans) je het spel wilt spelen. Jammer dat het Nederlands nog niet is doorgedrongen bij de grote softwarehuizen.

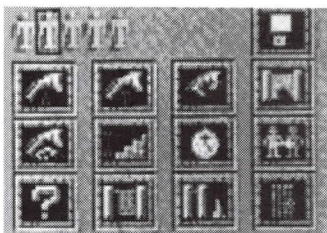
Terug naar het spel. Eerst moet je natuurlijk (hoe kan het ook anders) een Paladin creëren en hem/haar een naam geven. Hierna komt de grote verrassing: er is keuze uit 20 verschillende missies, die oplopen van zeer makkelijk naar zeer moeilijk. We beginnen maar met een simpel spelletje en kiezen voor de missie die Delving heet. Je moet hierin een vriend bevrijden en een duistere tovenaars slaan. Als je Paladin deze missie begint, zie je hem op een of andere ronde steen met een rode ster erop verschijnen. Nadat je even het handboek hebt ingekeken om enkele belangrijke functies op te zoeken (lopen bijvoorbeeld) ga je je Paladin verplaatsen. Ik besloot om



eerst het noorden te gaan verkennen en had meteen geluk: ik stuitte op een soort kasteelmuur met -geloof het of niet- een gesloten deur. Deze kun je openen door met je muis het icon aan te klikken waarop een sleutel staat. (Het is trouwens aan te raden dit spel voornamelijk met muis te spelen.) De deur zwipt open en jouw held maakt enige voorzichtige pasjes en stapt over de drempel. Op dit moment zie je ineens een geheel ander, maar toch bekend, scherm verschijnen. Ineens ben je weer terug bij de grote ronde steen, maar ditmaal staat er geen Paladin op, doch een ander persoon. Compleet verbijsterd grijp je weer naar het handboek en bladert wild om

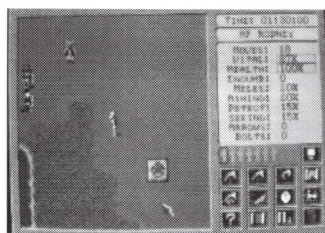
te ontdekken wat die vreemde snuiter daar doet. Het blijkt dat die rare gozer één van jouw vijf teamleden is, die jou op je weg vergezellen. Deze gezellen hebben allemaal een eigen naam en beroep. Zoals gewoonlijk zijn die beroepen: vechter, ranger (een soort vechtende spoorzoeker die ook nog enige toverkunsten bezit), dief en last but not least tovenaars. Al deze beroepen hebben natuurlijk hun voor- en nadelen. Zo is een vechter natuurlijk goed in zwaardvechten en houdt een tovenaars het liever bij zijn toverspreuken. "Tja, zo is er natuurlijk helemaal niets meer aan", dacht ik toen, "zo kan ik zelfs de grootste schurk uit het moeilijkste level nog wel aan".





FOUT! Zelfs dit opdrachtje, dat volgens de makers geschikt is voor de minder begaafden onder ons, liep voor mij keer op keer noodlottig af. Een lichtpuntje hierin was dat ik zo eindelijk de aangekondigde graphics te zien kreeg: drie vreemde mannekes die over een of andere dooie ridder staan gebogen. O, dat ben ik zeker. Nou ja, in elk geval, zelfs deze graphics (de eerste die je in het spel te zien krijgt op het 3D scherm waarin je rondloopt na) vallen me bar tegen. Ik neem aan dat er ook wel zo'n 'wonderschoon' plaatje zal verschijnen als je de opdracht voltooid, maar daar ben ik nog niet aan toe gekomen. Opnieuw beginnen dus maar.

Vaak wordt gezegd dat grafisch minder mooie spellen, qua spelplezier juist wel een hoogstandje leveren, een bewering die ik zeker ondersteun. Maar dat is bij dit spel zeker niet het geval. Afgezien van de moeilijkheidsgraad (die bij nader inzien wel zal meevallen) is er verder ook helemaal niets aan. Je loopt maar een beetje doelloos rond te dwalen, terwijl je ondertussen met de meest sterke, goedbewapende tegenstanders wordt geconfronteerd. Deze tegenstanders kun je het beste met drie of vier man tegelijk aanvallen, want anders is het al helemaal snel afgelopen. Wat dit aanvallen betreft, dat stelt ook niet veel voor. Je ziet alleen maar of je raakt of niet door middel van een doodskop die verschijnt op je slachtoffer bij een treffer. Verder is het een kwestie van erop los slaan en er maar het beste van hopen. Na enige onwezens naar hun eigenlijke woonplaats te hebben gestuurd ga je verder met je onderzoek. Met een beetje geluk vind je zo al rap enige voorwerpen. Deze zie je duidelijk liggen en kun je oppakken door er vlak bij te gaan staan en dan op het juiste icon te klikken. Deze voorwerpen (wapens, drankjes, tovermiddeltjes etc.) kun je allemaal gebruiken om het jezelf iets makkelijker te maken. Vanaf het moment dat je leert met



deze voorwerpen om te gaan, wordt het spel al een stuk aantrekkelijker. Zo kun je nu, als je zogenaamde explosieve kristallen vindt, die als een soort tijdbommen werken, een grote explosie veroorzaken waarmee je één of meerdere vijanden in één keer kunt doden. Ook kun je jezelf na een pittig knokpartijtje weer oplappen met allerlei drankjes. Voor degenen die nu geïnteresseerd raken: juich niet te vroeg, er zijn helaas maar zo'n dertig verschillende voorwerpen te vinden. Daar ben je volgens mij nogal snel op uitgekeken. Het aantal monsters ligt rond de twintig. Dat is nog redelijk, vergeleken met bijvoorbeeld Eye of the Beholder, maar als je dan bedenkt dat je bij Eye schitterend uitgewerkte en gedetailleerde monsters tegenover je hebt en hier minieme bijna onherkenbare dwergjes, rijst bij mij de vraag of Omnitrend niet wat meer ongere wezens uit de stal had kunnen halen. Niet dat ik aan die twintig niet mijn handen vol heb. De volgende keer dus graag wat uitgebreider, Omnitrend!

Net als bij alle andere role-playing games (waar Paladin 2 zeker bijhoort) bestaat er de kans om de mogelijkheden die jouw personen hebben te verbeteren. In dit spel gebeurt dat door middel van een ingewikkeld systeem. Je moet namelijk eerst in twee categorieën dusdanig oefenen, dat beide de volgende zogenaamde ervaringsgraad hebben bereikt. Dit gebeurt door simpelweg allebei de eigenschappen veel te gebruiken. De hoogst haalbare rang is die van Paladin, maar tegen die tijd loop je waarschijnlijk al achter de kinderwagen van je kleinkinderen.

Hoe goed de bedoelingen ook waren van Omnitrend, ze hebben er ditmaal niets van gebakken. Grafisch valt er niks te beleven en ook het geluid op de PC-speaker is niet helemaal in orde.... wat zeg ik: ontbreekt helemaal. En het spelplezier, ach laat ik het daar maar niet meer over heb-

ben, dat lijkt me wel duidelijk. Een Paladin 3 mag er van mij nog wel komen, maar dan moet Omnitrend wel beloven daarvan echt iets moois te maken.

Bas Janssen.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

RISKY WOODS

Softwarehuis: Electronic Arts.
PC & compatibles, min.
640Kb., VGA, harddisk.

Keyboard/joystick.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3,5".

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

Geluidseffekten: Soundblaster, Soundblaster PRO, PC speaker.

Richtprijs: FL. 99,-



RISKY WOODS is een arcade adventure met 150 schermen, verdeeld over 8 landschappen. Het spel heeft 12 levels, 20 verschillende soorten vijanden en een enorme hoeveelheid wapens en items. Het programma is ontworpen voor de Amiga en in tegenstelling tot vele andere spellen is de conversie naar de PC bijzonder geslaagd. Belangrijk daarbij is dat het spel zeer soepel loopt op vrijwel alle MS-DOS machines, al zul je op trage AT's of snelle XT's de achtergrond moeten uitschakelen. Bij ons liep het spel met de achtergronden ingeschakeld nog acceptabel op een 16Mhz. AT. Zonder achtergrond kan het spel ook nog op een 10Mhz. XT gedraaid, maar echt soepel gaat het dan niet meer.

Dit soort programma's is nog schaars op de PC en de liefhebbers van b.v. GODS zullen dit spel een geslaagde 'opvolger' vinden. Beeld en geluid zijn uitstekend, maar de ge-

luidseffekten komen alleen tot hun recht op een Soundblaster kaart. De besturing is lekker direct en de scrolling van de schermen is heel redelijk. Het spel is zeer uitgebreid en er valt flink wat te onderzoeken. In het begin zul je voor heel wat verrassingen komen te staan en zo hoort het ook bij een spel in dit genre.

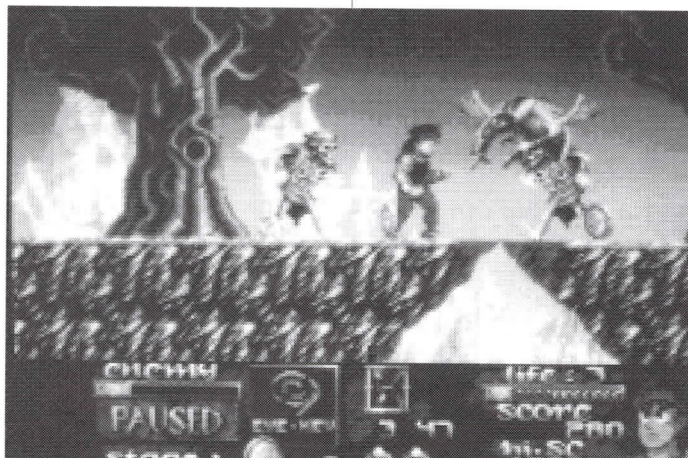
Net als bij het spel RAMPART (zie Software Gids nr. 15) wordt ook bij dit spel een horloge geleverd. Nog steeds hetzelfde goedkope klokje dat als wonderwekker wordt aangeprezen, maar gezien de zeer redelijke prijs van het pakket is dit leuk meegenomen.

Aanrader!

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



Strategy Masters

Softwarehuis: Ubi Soft.
 PC & compatibles, min. 640Kb., EGA, VGA.
 Keyboard/joystick/muis.
 Diskettes: 3.5"DD/HD.
 Roland, AdLib, Sound Blaster.
 Richtprijs: FL. 108,=

Bovenstaande gegevens gelden niet voor alle spellen in dit verzamel pakket. Sommige spellen werken ook met CGA en Hercules. Op SPIRIT OF EXCALIBUR na staat de software op 3.5"DD diskettes. Er is een Atari versie van dit pakket, waarop 2 spellen vervangen zijn door andere titels.

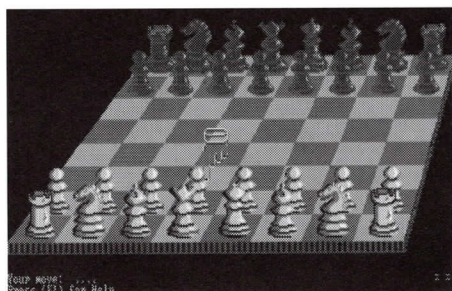
POPULOUS

Wie kent deze naam niet! In nummer 1 van de Software Gids beschreven we dit spel reeds en sindsdien is het nog steeds verkrijgbaar. Een opvolger (POPULOUS 2) is in het begin van 1992 uitgebracht en POPULOUS is tevens het grote voorbeeld geweest voor allerlei varianten, waarvan POWERMONGER wel de meeste gelijkenis vertoont.

Deze 'Gouwe Ouwe' is nog steeds zo populair, omdat het spel niet zo gecompliceerd is als de nieuwere versies en varianten en uitstekend geschikt is voor een 'potje tussendoor' zonder dat je daarvoor meteen vele uren moet uittrekken. Uiteraard is de prijs inmiddels flink gedaald, zodat het spel verkrijgbaar is als 'cheapo' of gecombineerd met andere spellen, zoals in dit pakket ook het geval is. Beeld en geluid zijn goed.

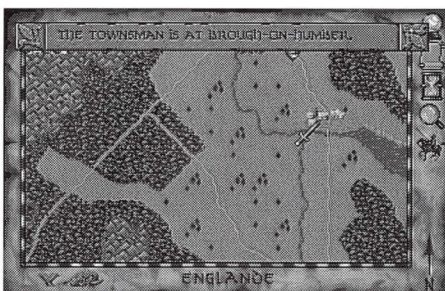
CHESS PLAYER 2150

De naam geeft al aan dat dit een schaakspel is. Net als bij de meeste computervarianten van dit bordspel kan weer gekozen worden tussen 2-D of 3-D afbeeldingen en kunnen allerlei instellingen gewijzigd worden. Er zijn 5 moeilijkheidsgraden. Het programma is zeer krachtig, zodat het spel ook geschikt is voor de gevorderde schakers.



SPIRIT OF EXCALIBUR

Dit is een schitterend strategiespel, waarvan je de recensie kunt lezen in Software Gids nr. 9. Jocelyn heeft anderhalve pagina volgeschreven over dit spel en ik zal de konklusie van die recensie citeren voor de nieuwere lezers:



"Er zijn misschien wel betere strategie-spellen, maar de combinatie van strategie en adventure spreekt mij in ieder geval aan. Voeg daarbij de prachtige graphics in de steden, kastelen etc. en de goede muziek (via geluidskaart) en je hebt een heel apart stuk software. De vaste gegevens per hoofdstuk zijn wel een nadeel, maar er gebeurt zoveel 'at random' dat je dit spel meerdere keren kunt spelen, waarbij het spelverloop heel anders kan zijn".

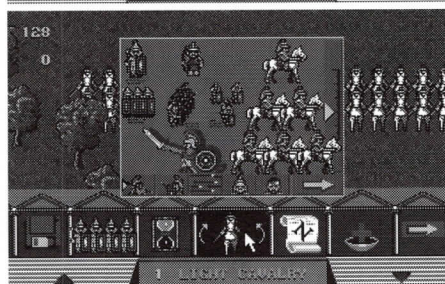
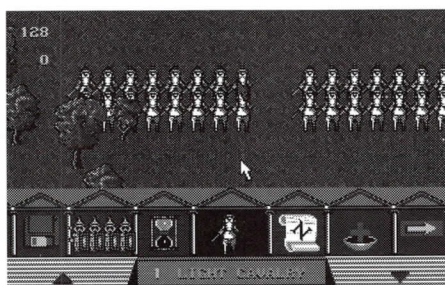
Inmiddels zijn er meer spellen in dit genre, maar SPIRIT OF EXCALIBUR kan hier nog best mee wedijveren!

COHORT, FIGHTING FOR ROME

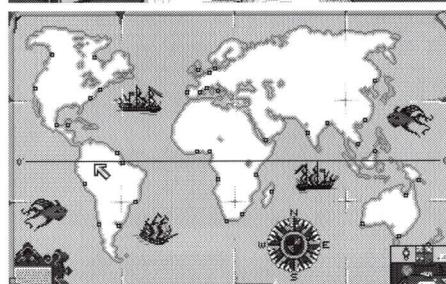
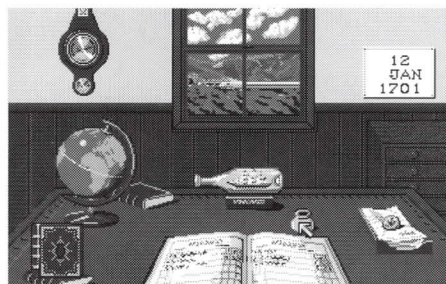
Dit programma van het softwarehuis Impressions ken ik niet, maar het is overduidelijk de voorloper van SAMURAI, THE WAY OF THE WARRIOR van hetzelfde bedrijf. Het is een klassiek strategiespel, waarbij je legers moet verplaatsen op een stuk terrein, waarvan je slechts een deel zichtbaar kunt maken op je scherm. Ook klassiek zijn de 'stukken': boogschutters, infanterie en cavalerie.

Verplaatsen, opstellen, hergroeperen, aanvallen of verdedigen zijn de voornaamste taken in dit spel.

Beeld en geluid zijn achterhaald, maar de spelkwaliteit is goed. De doorgewinterde strateeg zal het spel iets te makkelijk vinden.



MERCHANT COLONY



Ook dit programma is van het softwarehuis Impressions, doch hier gaat het om de voorloper van DISCOVERY en AIRBUCKS. Net als in DISCOVERY moeten we schepen uitsturen, landen veroveren, steden bouwen, handel drijven en oorlog voeren. Een landkaart is er echter al, dus we hoeven niet als Columbus naar de rand van de aarde te zoeken. De bijbehorende administratie lijkt op die uit het spel AIRBUCKS. We moeten zorgen dat we inkomsten en uitgaven in balans houden, dus dit is geen puur strategiespel. Het spel kent 5 moeilijkheidsgraden, het geluid is matig, de spelkwaliteit is zeer goed, maar de beelden zijn eenvoudig.

KONKLUSIE

Het is een genot om dit soort pakketten te bespreken, want je krijgt voor weinig geld zeer veel kwaliteit. Onze lezers hebben overduidelijk veel belangstelling voor verzamel pakketten, mits deze inhoudelijk iets te bieden hebben en.... dit is er weer zo een!

Veel spelkwaliteit want alle spellen zijn goed! Beeld en geluid zijn redelijk tot goed, soms achterhaald, maar bij 2 titels nog geheel van deze tijd. Enkele spellen ondersteunen geluidskaarten. Het schaakspel is een bordspel, maar de rest bestaat uit -min of meer- echte strategiespellen en de liefhebber kan dit pakket, mits de titels onbekend zijn, rustig aanschaffen.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



LASER SQUAD

Softwarehuis: Krisalis.
PC & compatibles, min. 80286
12 Mhz., min. 640Kb., VGA,
harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland LAPC-1, AdLib, Sound
Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=

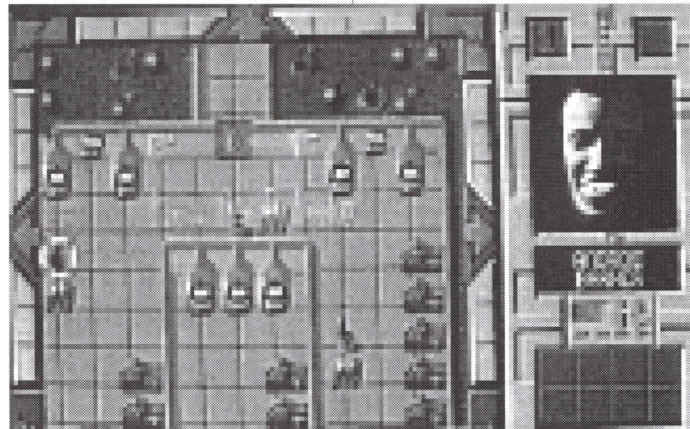
De installatie van het gehele pakket neemt ongeveer 9 Meg van je harde schijf in beslag. De tijd van het installeren is ongeveer 15 minuten. Wat het geluid aangaat, ben je verplicht een Soundcard in je PC te hebben, want via de Interne Speaker wordt hier niets gedaan. Een spel, hoe mooi dan ook, zonder geluid is bijna hetzelfde als naar het kijken van een goeie film zonder muziek. Men gaat ervan uit dat je als SPELfanaat sowieso een VGA of SVGA kaart en een geluidskaart in je PC hebt zitten.

LASER SQUAD (verder LS) is een "fast-moving" tactisch oorlogsspel voor 1 of 2 spelers, waarbij je in het begin misschien de haren ter berge rijzen, maar later -na het bestuderen van de handleiding- kun je genieten van prachtige schermen. LS wordt gespeeld in een serie van beurten. Elke speler heeft tijdens zijn beurt de controle over een aantal menselijk uitzijnde droids. De winnaar van het spel is diegene die 100 punten heeft gescoord. En da's niet zo simpel als het klinkt. De bedoeling van het spel is het vernietigen van je vijand en het uitvoeren van je opdracht, waarbij het doden van droids niet op de eerste plaats komt.

SPELVERLOOP en GRAPHICS

Ik vond het spel veel lijken op SPACE CRUSADE (Software Gids nr. 16) dat ik mocht behandelen, alleen scoort deze versie in geluid en grafische weergave gigantisch hoger. Nadat we de eerste van de vijf opdrachten in het beginners-stadium activeren, worden we

een duidelijke foto van 1 der Droids en deze verplaatst zich ergens in huis. Je kunt niet zien waar hij naar toe gaat. Als alle anderen geweest zijn ben ik weer aan de beurt. We openen de deur en hobbelen naar binnen. Even de zaak scannen, wat weer een mooi grafisch plaatje oplevert. Je vijanden worden tijdens het scan-

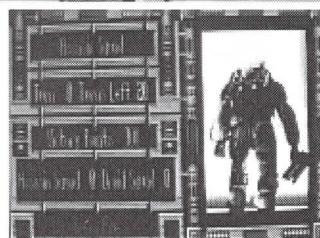


verrast met een vlotte intro, waarbij de grafische plaatjes en bewegingen meteen in het oog springen. Je hebt niet bij elke opdracht een uitgebreide intro; deze zie je alleen bij de eerste 2 missies. Nadat we weten dat we 5 droids in een huis onschadelijk moeten maken met een eigen team van 5 mensen, wordt het tijd om via de handleiding de bewapening van mijn jongens uit te voeren. De wapenkeuze is ook hier weer een beetje afhankelijk van je uit te voeren opdracht. Het kiezen van de bewapening gebeurt met erg mooie plaatjes.

Als dan alle mannen, die voorzien zijn van namen, verzorgd zijn met hun uitrusting kunnen we beginnen met het verliezen van de eerste missie, want je denkt toch niet dat ik het spel in 30 minuten doorheb.

De missie begint bij een luxe woonhuis waarvan je alles van bovenaf ziet. Je moet dus gewoon het dak wegdenken. Alles is erg duidelijk weergegeven in dit gebouw. De planten die in diverse hoeken staan, het meubilair, de keuken, ja zelfs de kleinste werkkamer (het toilet dus) zijn zeer gedetailleerd weergegeven. Het is een groot huis met veel kamers en daarin verstopt staan ergens de droids.

Mijn mannen worden buiten het huis actief gemaakt en worden per persoon aangewezen richting entree te gaan. Nadat ik mijn personen verplaatst heb, geef ik de beurt aan de computer. Rechts bovenin het scherm verschijnt nu



nen alleen aangegeven als 1 van je mannen zijn gezichtsveld in de richting van de droid heeft gewend. Ik hobbelen nu snel een paar plaatsen richting Droid en stop dan om m'n zeten niet helemaal te verbruiken. Daarna activeer ik het icoon "vuren" en het scherm verandert direct in een soort radarscherm, waarop ik alleen de eigen mensen en de vijand kan lokaliseren. Ik stuur m'n muiscursor naar de Droid en vuur. Tja... toen gebeurde er zoveel, dat ik denk dat ik een foutje heb gemaakt bij de wapenkeuze. Ik had gekozen voor een nogal heftig uitzijnde laserkanon dat waarschijnlijk toch ietsjes te zwaar voor het werk binnenshuis was. De Droid gilte en klapte neer op de grond. De tegels van de keuken vlogen me om de oren, de muren voor en links van me begaven het en m'n maat, die vlak bij me stond en ikzelf gingen ook netjes de lucht in. Ik heb daarom overwogen om de volgende keer maar wat lichtere wapens mee te nemen.

DE MISSIES

Om een globaal overzicht te krijgen van het spel lijkt het me redelijk je het een en ander in een paar regels toe te lichten.

Zoals ik al zei gaat het niet alleen om knalwerk en het doden van je vijanden. In de eerste missie mag je dit in een groot huis met veel kamers wel doen. In de tweede missie wordt het net weer even anders, want dan ben je op een Maanbasis met een gigantisch complex, waarvan jij met je mannen de databanken en analysers moet vernietigen. Je kunt je best wel voorstellen, dat men dit natuurlijk niet zomaar even toelaat. In de 3e missie krijgen we te maken met een "Reddingsprocedure uit de Mijnen". Ik kan je nu alvast vertellen dat dit een prachtige missie is, die echt niet even in 10 minuten uit te spelen is. De 4e missie is net zoals alle voorgaande missies het mooist te spelen met 2 players. Bij deze missie gaat het om het vernietigen van de Droids en eventuele stabilatoren, waardoor de basis ten gronde gaat. Bij de 5e missie krijgen we het verhaal van de "Paradise Valley". De route door deze vallei is levensgevaarlijk en bestaat uit zeer veel tunnels. Ook hier kunnen we weer genieten van oogstrelende graphics.

KONKLUSIE

Dit spel is goed in beeld en geluid. Vooral de graphics scoren hier behoorlijk. Het geluid op de Soundblaster is prettig om aan te horen en de action geluiden bij het afvuren zijn perfect. Detail op detail is prima afgewerkt en de intro's zijn zeker de moeite van het bekijken waard. De opdrachten zijn niet overvloedig, maar ik heb de 1e nog niet eens volbracht, dus mag ik aannemen dat we er niet zomaar mee klaar zijn. Mocht je de 1e opdracht hebben volbracht, dan heb je voor dezelfde opdracht nog eens 6 moeilijkheidsgraden openstaan.

Mocht je een fan zijn van strategische spelen met goede graphics, dan mag je volgens mij Laser Squad gewoonweg niet missen. Zoals de handleiding ook zegt: In het begin is het even wennen, maar als je het een beetje door hebt....

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

The LEGEND, The KING en REX

Even wat technische informatie vooraf: de minimale configuratie voor REX NEBULAR and the COSMIC GENDER BENDER is volgens Microprose een 286-16Mhz, maar daar ik het spel op mijn 10Mhz al met volledige animatie kon laten draaien, zet ik wat vraagtekens bij die eis. Dat doe ik ook bij de mededeling van Sierra, dat de KQ6-intro niet zou werken op 286-computers. Ik heb het spel gespeeld op een 286-10Mhz en een 386DX-25Mhz en op beide PC's werkten zowel het spel als de intro uitstekend, alhoewel uiteraard wat sneller op de 386. Ten slotte The LEGEND of KYRANDIA, waarvoor Westwood een 12Mhz 286 adviseert. Blijkbaar is het in de mode om te hoge eisen te stellen, want ook voor dit spel geldt weer dat het op een 10Mhz 286 uitstekend werkt.

De positie van Sierra als marktleider op het gebied van grafische avontures werd en wordt door de concurrentie met lede ogen aangezien. De overige softwarehuizen hebben dan ook niet stilgezeten en hun antwoord ligt op dit moment naast mijn computer. Westwood (bekend van o.a. Eye of the Beholder) probeert met The Legend of Kyrandia de wereldberoemde King's Quest-serie (ruim 1.5 miljoen verkochte exemplaren) te ontronen en Microprose gaat in het offensief met REX NEBULAR and the Cosmic Gender Bender, een variant op de Larry en Space Quest serie van Sierra. Of deze softwarehuizen naar mijn mening met hun produkten een kans hebben Sierra van haar torenhoge voetstuk te stoten, leest U hieronder.

REX NEBULAR

Softwarehuis: Microprose.
PC/AT & compatibles, min. 10Mhz 80286, 640 Kb, VGA/MCGA, harddisk.
EMS/XMS geheugen aanbevolen.
Muis: aanbevolen.
Diskettes: 3,5".
Roland, Adlib, Soundblaster, Covox, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 149,50

Microprose staat vooral bekend om haar flightsimulators en het eerste grafische adventure van dit bedrijf kwam dan ook als een grote verrassing. Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender is een humoristisch adventure van hoge kwaliteit, dat op bepaalde punten sterke overeenkomsten vertoont met de avontures uit de Sierra-stal.

Nebular voor al uw karweitjes.

Onder dit motto zwerft Rex Nebular, anti-held en brokkenpiloot eerste klasse, met zijn ruimteschip "Het glibberige varkentje" door het heelal. Om aan de kost te komen knapt hij zaakjes op voor over het algemeen nogal louches figuren. Deze keer moet Rex voor zijn opdrachtgever, een zekere kolonel Stone, een vaas zien te vinden die zich volgens Stone op de een eeuw geleden verdwenen planeet Terra Androgena bevindt.

Rex vertrekt naar de plaats waar deze planeet zich volgens de geruchten en le-

REX NEBULAR

And The Cosmic Gender Bender



genden zou moeten bevinden en merkt onmiddellijk dat er iets niet in de haak is. Zijn apparatuur geeft aan dat hij zich vlakbij een gigantisch voorwerp moet bevinden, terwijl er niets te zien is. Als hij het onzichtbare voorwerp probeert te naderen om het te onderzoeken wordt hij neergeschoten door een plotseling verschijnend schip. Rex stort neer op het onzichtbare voorwerp, dat bij nader inzien de planeet blijkt te zijn, die verborgen werd door een speciaal schild. Met de restanten van het schip valt hij in de oceaan. Zijn schip is totaal-los en wanneer Rex weer aan land is valt het hem meteen al op dat hij alleen maar vrouwen tegenkomt. De eerste Androgeen die Rex ontmoet trekt hem dan ook vrijwel meteen het bed in. Rex komt er snel achter waarom hij plotseling zoveel aantrekkingskracht heeft: alle mannen op de planeet zijn gedood in de Grote Oorlog. Inzet van deze oorlog was de 'Gender Bender', een machine die de eigenaar in staat stelt vrijwel onbepert van geslacht te veranderen. In deze Grote Oorlog probeerden mannen en vrouwen elkaar wereldwijd te bestrijden om het apparaat in handen te krijgen. Daar de vrouwen deze

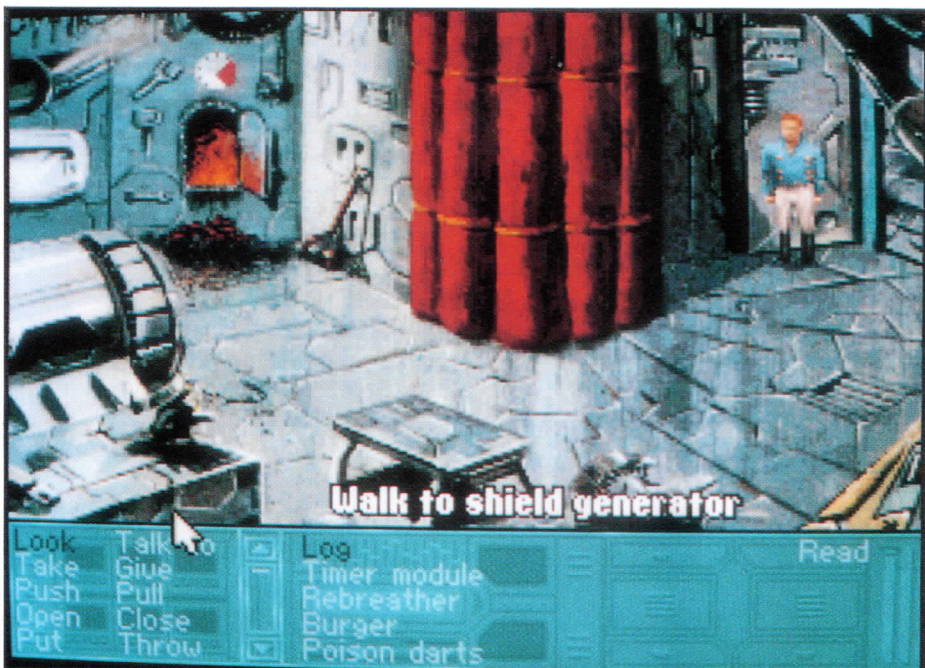
oorlog wonnen, besturen zij sinds die dag de planeet, zich voor uitsterven behoudend door zich tijdelijk tot man om te laten vormen om zodoende toch nog voor een nageslacht te zorgen. Niet iedereen is echter gelukkig met het verdwijnen van alle 'echte' mannen en daarom wordt Rex dan ook door sommigen met GROOT enthousiasme ontvangen. De leidsters van de planeet zijn wat minder blij met Rex' komst; de mannenhaat zit er bij hen nog stevig in en daarom wordt Nebular geen moment met rust gelaten...

Larry Wilco?

Daar lijkt het wel op, als je de doos bekijkt en de tekst op de achterkant leest. En die eerste indruk bleek juist te zijn. Microprose heeft duidelijk wat elementen uit de Sierra adventures Leisure Suit Larry en Space Quest 'geleend'. Daar is het spel overigens niets slechter van geworden, zoals wel bleek bij het uitproberen van dit adventure.

Na de installatie, die ongeveer 25 minuten duurt en waarna je 13 Mb van je schijfruimte kwijt bent, is er behalve de mogelijkheid van het installeren van geluidskaarten e.d. ook de mogelijkheid om de verhaallijn in te stellen en diverse grafische grapjes in of uit te schakelen. Zo heb je onder de optie verhaallijn de keuze tussen ondeugend, leuk en leuk geblokkeerd. Wanneer je 'leuk' kiest, krijg je een verhaal dat hier en daar wat gekuist is en deze versie van het verhaal wordt dan ook vooral aanbevolen voor jeugdige spelers. Voor ouders die hun kinderen toch niet helemaal vertrouwen is er nog de mogelijkheid om 'leuk' te blokkeren, waarna het onmogelijk is om te schakelen naar 'ondeugend' tenzij je het hele spel opnieuw installeert. 'Ondeugend' schijnt volgens de Amerikanen alleen geschikt te zijn voor 18 jaar en ouder, maar dat is -zoals wel vaker in de States gebeurt- schromelijk overdreven. Ik heb schunniger Donald Ducks gelezen.

Maar welke optie je ook kiest, 'leuk' is het spel altijd, want humor is in overvloed



aanwezig in dit spel. Het ruimteschip van Rex wordt nog op kolen gestookt en Rex heeft zelfs een open haard in zijn schip. Verder moet Rex zich in het spel een aantal malen van geslacht laten veranderen, wat uiteraard eveneens voor hilarische situaties zorgt.

Bij het opstarten van het spel zien we één van de mooist geanimeerde intro's, die er tot nu toe te zijn gemaakt. Voor de animatie van de ruimteschepen wordt gebruikt gemaakt van uitermate vloeiende vectorgraphics en de animatie van personen is tot nu toe helemaal onovertroffen: Rex huppelt niet houderig door het spel heen, maar loopt uitermate natuurgetrouw. Om dit resultaat te bereiken is gebruikt gemaakt van gedigitaliseerde videobeelden, die vervolgens door de computer zijn bewerkt tot zeer realistische bewegingen. Behalve een genot om naar te kijken is het spel ook een genot om te spelen. Maar alvorens we hiermee echt kunnen beginnen moet eerst nog even een woord worden opgezocht in het bijgeleverde logboek (geschreven door Steve Meretzky, bekend van o.a. Sorcerers get all the Girls) waarna wij verzocht worden de gewenste moeilijkheidsgraad (beginner, gevorderd of zeer moeilijk) te kiezen. Nadat dit gebeurd is zien we dat we ons bevin-

den in het ruimteschip van Rex, ongeveer 60 meter onder water en afhankelijk van de gekozen moeilijkheidsgraad is het doodsimpel of vrijwel onmogelijk om weer boven water te komen. In de cockpit van het schip valt meteen al de hoeveelheid animatie op die in dit spel verwerkt is. Overal beweegt wel iets en je bezittingen draaien lustig rond in je inventory. Helaas, was alles maar zo goed als het beeld. Het geluid is ronduit waardeloos en doet vermoeden dat de componist tussen winterslaap en middagdutje nog even wat noten uit zijn dumpshop keyboard heeft gerammeld. Ongetwijfeld is de muziek prima geschikt als narcosemiddel in een ziekenhuis of als slaapliedje om het dotje van de jengelende baby tot zwijgen te brengen, maar als spanningsverhogend spelelement mist dit gepingel toch echt haar doel. Op de Soundblaster valt het allemaal nog wel mee door de goede kwaliteit van effecten en de aanwezigheid van spraak in de intro (het cijfer is dan ook voor de SB) maar heb je een Adlib, dan kun je van dat cijfer 2 punten aftrekken en de wekker vast zetten. Welterusten! Voor de rest echter niets dan lof voor Microprose, die met haar eerste adventure meteen een topproduct aflevert dat zich kan meten met de besten.

FABLES & FIENDS

THE LEGEND OF

Kyrandia

BOOK ONE

The LEGEND of KYRANDIA

Softwarehuis: Westwood Studios.
 IBM PC & compatibles, DOS 3.3 of hoger,
 640 KB, VGA/MCGA, harddisk.
 Diskettes: 3,5"HD.
 Min. 10 Mhz AT aanbevolen.
 Adlib, Soundblaster, Soundblaster PRO,
 Roland MT-32/LAPC1.
 Richtprijs: FL. 129,50

"Als je King's Quest leuk vond, zul je The Legend of Kyrandia fantastisch vinden." Dat is, vrij vertaald, wat er op de doos van dit nieuwste Westwood-produkt staat. Omdat je wel een erg hoge dunk van je eigen produkt moet hebben om het te vergelijken met de best verkochte adventures aller tijden zullen we deze kreet dan ook zeer kritisch toetsen.

Het verhaal en het verbond.

Honderden jaren geleden sloot koning William I een verbond met het Natural Kingdom, een koninkrijk dat zich in een andere dimensie bevindt. Beide partijen beloofden elkaar te helpen en te beschermen tegen wat voor gevaren dan ook en ter 'bezegeling van dit pact schonk het volk van het Natural Kingdom het Kyragem aan koning William I. Dit Kyragem bood de mogelijkheid tot gebruik van magie en het was hierom dat koningin Thelia de Orde van Mystici instelde, teneinde de magie zo nuttig mogelijk te gebruiken. Helaas trok Malcolm zich daar niets van aan. Malcolm was de hofnar van de huidige koning en koningin. Let wel, WAS, want Malcolm was geobsedeerd door de macht van het Kyragem en vermoordde zowel de koning als de koningin, waarna hij het Kyragem stal. Gelukkig slaagde Kallak, vader van de koningin en Opper-mysticus, er net op tijd in een machtige vloek uit te spreken en zodoende Malcolm op te sluiten in het kasteel. Tenminste, tot voor kort, want Malcolm werd steeds sterker en Kallak's krachten namen af. Hierdoor lukte het Malcolm uiteindelijk om met behulp van het Kyragem de vloek die hem vasthield te verbreken en uit het kasteel te ontsnappen. Malcolm nam wraak op Kallak en versteende hem. Dit tot groot verdriet van Brandon, de zoon van de vermoorde vorst en vorstin die bij gebrek aan levende ouders door zijn grootvader werd opgevoed en thuisgekomen zijn grootvader als standbeeld aantrof. Op dat moment roept het Natural Kingdom Brandon op en vertelt hem dat hij de enige is die Malcolm nog kan stoppen voordat de ge-



SCREENSHOTS: LEGEND OF KYRANDIA

flipte joker de hele wereld, het Natural Kingdom inkluis, naar de vaantjes helpt. Met behulp van een priesteres, een maffe tovenaars en een wat minder maffe tovenaars moet Brandon proberen Malcolm te verslaan alvorens hij zijn rechtmatige plaats als koning zal kunnen innemen.

De doos, haar inhoud en het spel.

In de doos vinden we 4 HD diskettes, een poster, een nieuwsbrief, een catalogus en natuurlijk de handleiding. De installatie duurt ongeveer een half uur en slokt 8 Mb van je harddisk op. Wanneer we dan eindelijk beginnen met spelen merken we dat Sierra zich wat King's Quest betreft voorlopig nog niet ongerust hoeft te maken; beeld en geluid van LOK halen het niveau van King's Quest 5 nog niet eens, laat staan dat het spel beter zou zijn dan KQ6.

De graphics zien er weliswaar goed uit, maar bereiken de gedigitaliseerde kwaliteit van andere hedendaagse adventures niet. De muziek bestaat uit verscheidene meefluitdeuntjes, die niet snel vervelen, maar ook nergens een verpletterende indruk achterlaten. Het verhaal is leuk maar de puzzels zijn veel minder complex dan de Sierra-puzzels, alhoewel je af en toe toch voor behoorlijke moeilijkheden kunt komen te staan, want de makers hebben een paar lastige problemen ingebouwd. Kortom, het spel is goed verzorgd, maar niet meer dan dat. Wie dus Sierra wil, kan beter ook Sierra kopen en doorgaan naar de volgende recensie. Degenen die bij het horen van de naam Sierra spontane buikkrampen krijgen, kunnen nu kiezen voor een prima alternatief. Maar persoonlijk heb ik liever de echte.

KING'S QUEST 6

HEIR TODAY, GONE TOMORROW

Softwarehuis: Sierra.

PC/AT & compatibles, min.80286, 640KB, VGA, EGA, Tandy alleen VGA, harddisk.

Muis: aanbevolen.

Diskettes: 3,5"HD.

Thunderboard, Pro Audio Spectrum, Adlib, Soundblaster, Roland MT- 32 & compatibles, General Midi, Sound Source.

Richtprijs: FL. 149,50

Aan dit miljoenenproject is 14 maanden met man en macht gewerkt en dat is duidelijk te merken. Het spel wordt op 9 HD geleverd en neemt -met de intro- maar liefst 17,2 Mb schijfruimte in beslag (er is tijdelijk 20 Mb nodig, dit omdat er een aantal tijdelijke files worden aangemaakt). 6 Megabyte hiervan worden in beslag genomen door de mooiste intro die ik tot nu toe op mijn PC heb mogen zien.

Het geheel gefilmd introductieverhaal is bijna volledig voorzien van spraak en laat zien hoe het het koningshuis van Davenport is vergaan na KING'S QUEST 5. In het vorige deel versloeg koning Graham de tovenaars Mordack en redde aldus zijn familie, te weten Koningin Valance, Prinses Rosella en Prins Alexander. Maar Mordack had ook een andere prinses gegijzeld, Prinses Cassima uit het koninkrijk van de Green Isles. Prins Alexander werd onmiddellijk verliefd op Cassima en beloofde dan ook haar op te komen zoeken. Nu, enkele maanden na deze turbulente gebeurtenissen, hebben alle pogingen van Alexander om achter de lokatie van het land van de Green Isles te komen, gefaald. Niemand schijnt te weten waar het land zich bevindt en Alexander wordt er bepaald niet vrolijker op. Totdat op een dag, als Alexander terneergeslagen in de troonzaal zit, de magische spiegel oplicht en Cassima in de spiegel verschijnt, leunend vanuit een toren. Ze vraagt Alexander om hulp en Alexander, wetend dat de spiegel alleen in werking treedt als er iemand in nood is, vertrekt meteen met zijn schip, navigerend op de sterren die hij in de spiegel heeft gezien. Na enige maanden komt het land in zicht, maar wanneer Alexander de kust nadert slaat het weer om en zinkt de boot. De prins spoelt aan op het Island of the Crown, waar zich o.a. het paleis bevindt. Door de Vizier, Abdul Alhazred, wordt hem echter verteld dat de prinses Alexander niet zal vervangen daar ze rouwt om de dood van haar onlangs overleden ouders. Daarna wordt Alexander het paleis uitgezet met de mededeling dat de prinses met Alhazred zal trouwen en dus geen interesse heeft in een gesprek met Alexander. Deze gelooft hier uiteraard geen woord van en vanaf dat moment begint de zoektocht naar een middel om de prinses uit Alhazred's klauwen te bevrijden.



Het Land van de Green Isles.

Naast de diskettes en het gebruikelijke promotiemateriaal vinden we in de doos een boekje met de reisverslagen van Derek Karlavaegen, een avonturier die op zijn vele reizen achtergrondinformatie over de eilanden heeft vergaard. Dit op perkamentachtig papier gedrukte boekwerkje heb je nodig, omdat er naast een aantal tips ook de off-disk beveiliging in is verwerkt. Behalve om deze reden is het boekje in feite ook onmisbaar om je tijdens het installeren vast in te leven in de magische wereld van de Green Isles. Het Land bestaat uit een aantal verschillende eilanden, elk met hun eigenaardigheden en vreemde inwoners. Zo kom je op een zeker moment terecht in Schaakland en moet je echt niet raar opkijken als je een blaffende boom of een pratende boomstomp tegenkomt. King's Quest blijft een sprookje en dat is aan alles te merken. Mede hierom is dit spel geschikt voor iedereen van 1 tot 100, zolang je maar over een redelijke kennis van de Engelse taal beschikt. Vooral snog uniek aan KQ6 is

dat bijna 50% van het spel optioneel is. Beginners kunnen zo op een gemakkelijke manier het adventure kunnen rondspelen, terwijl gevorderden behoorlijk zullen moeten puzzelen voordat alle 231 punten zijn behaald. Dit wil echter niet zeggen dat het spel abnormaal moeilijk is, want er zijn meerdere manieren om dit puntenaantal te behalen. Zelfs als je alle 231 punten in één keer hebt behaald ben je nog niet klaar, want er zijn twee manieren om de eindronde te spelen. Kortom, ook op dit punt heeft Sierra vakwerk geleverd. Perfectie.

Goed, beter, best..., dit spel is qua beeld en geluid weer beter dan haar voorgangers. Voor de graphics is gebruik gemaakt van zowel gedigitaliseerde schilderijen als gedigitaliseerde acteurs, wat de (inmiddels) gebruikelijke hoge Sierra-kwaliteit oplevert. De muziek is schitterend. Middel-eeuwse klanken versterken de sprookjesachtige sfeer van beeld en geluid eens te meer en Mark Seibert, één van Sierra's componisten, heeft een heuse love ballad voor KQ6 geschreven, die in de VS inmid-

dels op single is uitgekomen! (Helaas is de single hier -nog- niet verkrijgbaar) Sierra's streven naar perfectie gaat bij het geluid zelfs zover, dat men de hulp van een ornithologie-laboratorium heeft ingeroepen om de vogelgeluiden zo natuurlijk mogelijk te laten klinken. Wie dit spel aanschafte ontvangt dus een 100% verzorgd produkt.

KONKLUSIE

LEGEND OF KYRANDIA is een goed spel, maar zoals vermeld geen echte concurrent van Sierra. Het spel is hoogstens interessant voor degenen, die niet genoeg kunnen krijgen van Middeleeuwse adventures en ze allemaal willen hebben. Had Westwood dit spel 2 jaar terug uitgebracht, dan had Sierra waarschijnlijk haar leidende positie verloren; nu valt LOK in de categorie "13 in een dozijn" en Westwood maakt dan wel een goede, maar in het geheel geen verpletterende indruk met dit spel. Goed, leuk, maar (te) eenvoudig.

Sierra heeft er echter een geduchte concurrent bij in de vorm van Microprose. REX NEBULAR is gewoonweg schitterend en ik vraag me af of Sierra's Space Quest 5 -The Next Mutation in staat zal zijn om hierop een antwoord te geven. De aanwezigheid van een hoofdrolspeler die -zoals gezegd- sterk op Larry Laffer lijkt en het Space Quest-achtige verhaal maken het spel niet geheel origineel, maar wel erg leuk.

De interface is gebruiksvriendelijk, animatie is onovertroffen en alom tegenwoordig en het spel staat bol van de absurde (soms wat flauwe) humor. Ook REX NEBULAR is ietsje te makkelijk. Wat animatie betreft kan noch LOK noch KQ6 aan Rex tippen; Sierra scoort hier nog het best omdat de intro is gefilmd, alhoewel ook bij KQ6 de animatie in het spel zelf achterblijft op Rex.

KQ6 tenslotte is een spel dat voor jong en oud een must is; door de kleurrijke plaatjes schitterend om naar te kijken en door de hoge spelkwaliteit fantastisch om te spelen. Spanning, intrige en romantiek, het zit allemaal in KQ6 verwerkt. KQ6 is letterlijk en figuurlijk een sprookje dat u -mits het uw genre is- gegarandeerd zal 'betoveren'. Aanbevolen!

Arjan Dasselaar.

	REX	LOK	KQ6
BEELD:	9	8	10
GELUID:	4	8	9
ANIMATIE:	10	7	8
DOKUMENTATIE:	8	7	9
SPELKWALITEIT:	9	7	10
PRIJS:	7	7	7

King's Quest 6 en Rex Nebular zijn beschikbaar gesteld door Homesoft. Legend of Kyrandia is beschikbaar gesteld door Jocelyn.



MIGHT & MAGIC CLOUDS OF XEEN
New World Computing.
PC/AT & compatibles, min. 80286,
min. 2 Mb. ram, VGA, harddisk.
Muis/keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5" HD.
Roland/GS, AdLib, Sound Blaster
(Pro), Sound Master II, Pro Audio
Spectrum, Sound Source.
Richtprijs: FL. 139,-

1 VOOR DE PRIJS VAN 2

Een jaar na het verschijnen van MIGHT & MAGIC 3 ligt nu alweer het 4e deel van deze serie in de winkels. Meestal hebben de programmeurs van dit soort spellen langer nodig om een goed produkt af te leveren en wat mij betreft had Jon van Caneghem het voorbeeld van zijn collega David Bradley (Wizardry 7) mogen volgen, want CLOUDS OF XEEN is niet bepaald netjes afgewerkt.

Opvallend is de enorme doos, waarin dit pakket geleverd wordt. Na opening blijkt dat te wijten aan het feit, dat je er een exemplaar van het Amerikaanse "Computer Game Review and CD-ROM entertainment" van augustus 1992 bij krijgt. In dit blad is een interview met Van Caneghem geplaatst, waarin onder meer te lezen is, dat XEEN de laatste aflevering is van de M&M serie. Alleen is het programma wel opgesplitst in twee delen, waarvan het volgende: DARK SIDE OF XEEN binnenkort (april/mei) uitgebracht wordt. In CLOUDS OF XEEN komen bepaalde lokaties voor, die niet toegankelijk zijn. Daarvoor moet je DARK SIDE OF XEEN erbij kopen en de beide programma's samen op je harddisk installeren. Elk deel heeft weliswaar ook een eigen einde, maar gecombineerd kun je nog een speciale, derde afloop meemaken.

In Amerika is dit soort "koopdwang" misschien gebruikelijk, maar ik heb al van diverse mensen (die het pakket al gekocht hadden) gehoord, dat men hier in Nederland niet zo gecharmeerd is van dergelijke verkoopmethodes. Het had toch op zijn

minst wel op de doos vermeld kunnen worden, maar de enige "officiële" documentatie waar iets uit op te maken valt, is een reclamefoldertje.

BACK-UP NOODZAKELIJK!

Het is zeer sterk aan te bevelen van de diskettes onmiddellijk kopiëren te maken voor eigen gebruik en de originele schijven in de doos te laten. M&M4 is zo gecompriemd, dat de floppies werkelijk propvol staan met informatie en bij ons waren de diskettes na 2 keer installeren volledig onbruikbaar geworden.

VERDERE INHOUD

In de doos vinden we verder nog een landkaart van Xeen, een notitieblok, een reference kaart met de installatiegegevens en een beknopt overzicht van de commando's, plus de niet al te dikke handleiding, waarin het achtergrondverhaal verteld wordt en aanwijzingen worden gegeven over het spelen van CLOUDS OF XEEN.

DE ZESDE SPIEGEL

Crodo, adviseur van King Burlock, komt

erachter dat Roland (de doodgevaande broer des konings, die plotseling weer opdook) in werkelijkheid de ondode Lord Xeen is. Crodo wordt opgesloten in Darzog's Tower, waar hij zijn magie niet kan gebruiken. Wel kan hij je groep bereiken door dromen uit te zenden en je op te roepen de 6e spiegel te vinden, voordat Lord Xeen deze in handen krijgt.

Spiegels spelen in M&M een belangrijke rol: in elke stad staat er een (5 in totaal) en door een bepaalde bestemming op te geven (alle lokaties, die op de bijgeleverde landkaart staan), word je daarheen geteleporteerd. Het bijzondere van de 6e spiegel is, dat hij draagbaar is en overall gebruikt kan worden.

In de intro worden alle personages nog eens voorgesteld, geanimeerd en met spraak. Daarna komen we in het startmenu, waarin je kunt kiezen of je als "adventurer" of als "warrior" wilt spelen. Als adventurer hoef je niet zoveel te vechten, maar voor het verdere verloop maakt het niets uit wat je kiest.

Over de muisbediening heb ik elders in dit blad al genoeg geschreven, dus daar ga ik niet meer op in, anders wordt het helemaal zo'n negatief verhaal en dat heeft CLOUDS OF XEEN nu ook weer niet verdiend. De meeste commando's kunnen via het keyboard gegeven worden en dat werkt veel vlotter en prettiger.

VERTIGO

Het avontuur begint in de stad Vertigo voor de deur van de herberg. Er staat al een complete ploeg voor je klaar, maar als je een eigen groep wilt samenstellen, ga je even naar de balie, waar een sexy hospita je met warme stem verwelkomt. Je geeft "Sign In" en dan kun je naar hartelust gaan dobbelen, want ook XEEN houdt zich aan de algemene RPG-regels. Je groep kan bestaan uit maximaal 6 personen en in tegenstelling tot M&M3 (Isles of Terra) kunnen er geen NPC's als huurling meegenomen worden. Je hebt keus uit Humans, Elves, Dwarves, Gnomes en Half-Orcs, die op hun beurt kunnen kiezen uit 10 beroepen. Afhankelijk van het geko-



zen beroep krijgt ieder figuur vast een bepaalde skill (vaardigheid) mee. Tijdens het spelen kun je maximaal 17 skills krijgen, met één uitzondering: de Thievery skill. Deze is alleen voorhanden voor Ninja's of Robbers en kan niet gekocht worden. Het is ook de enige vaardigheid met een puntenaantal, dat toeneemt door het aantal kisten of deuren, dat men opent. Het enige nadeel van de Ninja en/of Robber is, dat hij/zij geen magie kan gebruiken. Als de groep compleet is en iedereen een leuk portretje heeft, kan de stad verkend worden. Wel eerst even naar de overkant om bij de smid een basisuitrusting te kopen.

HANDIGE BUG

De MIGHT & MAGIC serie is van oudsher al uitgerust met het "auto-mapping" systeem en ook in Vertigo wordt netjes een kaart getekend van alle plaatsen, waar je hebt gelopen. Met een klik op het kaart-icoon krijg je een overzicht van de sekte van de stad, waar je je op een bepaald moment bevindt. Vertigo wordt geteisterd door een insektenplaag, die veroorzaakt blijkt te worden door de lokale bestrijdingsdienst, die zijn baantje in stand wil houden. Dit euvel is snel verholpen, waarna je van de burgemeester een beloning krijgt en de plaatselijke bron geen vergiftigd water meer levert, maar gratis je "hit-points" herstelt. Ook in de 4 andere steden zijn de problemen vrij makkelijk op te lossen, waarna je ook daar de bronnen kunt gebruiken.

Na Vertigo word je naar de nabijgelegen mijnen gestuurd om de "Dwarven King" uit te schakelen. Ook bij de mijningang een leuke animatie van een dwerg, die je een vrolijke begroeting toespreekt. In de mijn kun je met een lorrie van de ene verdieping naar de andere en via de "Lloyd's Beacon" spell of via de uitgang weer terug naar Vertigo. Tot mijn verbazing gebeurde het herhaaldelijk, dat ik ergens terugkwam, waarvan ik zeker wist dat ik er al geweest was en dat de kaart helemaal blanco was, als ik de auto-mapping aanklikte. Dit is wel handig, als je weer wat extra goud en gems uit de mijnen wilt halen en voor de derde keer de dwergenkoning een kopje kleiner maakt om vervolgens zijn schatkist leeg te halen (je beloning krijg je wel maar één keer), maar het lijkt mij toch niet zoals het hoort.

OUD EN NIEUW

Ik heb MIGHT & MAGIC 3 met veel plezier uitgespeeld (toen ik eenmaal wist dat de oplossingen van de lastige raadsels in het spel zelf opgenomen waren) en dan ontdek je er toch niet aan vergelijkingen te treffen. Deel 3 was grafisch al schitterend en aan deel 4 is wat dat betreft nog meer verbeterd: oude, bekende tegenstanders zijn beter geanimeerd (b.v. de Orcs, die je een smerige groene walm in je gezicht braken) en er zijn veel nieuwe vijanden, zoals de weerwolven in Castle Basenji. Als ze aanvallen zien ze eruit als vervaarlijke monsters, maar als ze geraakt worden lijken ze op zielige puppies. Prachtig gedaan.

Er zijn meer kleine "quests" in dit spel op-



genomen: in woonwagens en tenten bevinden zich allerlei figuren, die meestal iets kwijt zijn en als je hun opdracht vervult, krijg je een toverspreuk, goud, gems of ervaringspunten. Ook zijn er torens en gangenstelsels met wachters, die je mondeling laten weten, dat ze je pas toegang verschaffen, als je de juiste sleutel of steen hebt.

Toch zijn er ook dingen die ik mis, o.a. die beruchte raadsels. In CLOUDS OF XEEN worden alleen tips gegeven, door bezoekers van de herbergen (tafeltjes aanklikken) of door standbeelden e.d. Deze tips hoef je zelf niet op te schrijven, want buiten auto-mapping kent M&M4 ook nog een "auto-note" systeem. Als je dit notitieblok aktiveert, krijg je een overzicht van belangrijke tips en lokaties. Een opsomming van de "quests" en de voorwerpen die je bij je draagt was in M&M3 ook al voorhanden en daaraan is niets veranderd.

Verder begon ik in Vertigo meteen alle muren af te zoeken naar codewoorden om de spiegel te kunnen gebruiken, maar ook dat is niet nodig. Gewoon intikken waar je naar toe wilt en je staat er al. Onder Vertigo en de andere steden bevinden zich geen dungeons, vandaar dat het lijkt alsof de wereld van Xeen groter is. In de praktijk maakt dat echter niet veel verschil.

Een leuke nieuwigheid in CLOUDS OF XEEN is dat je de trotse eigenaar kunt worden van een kasteel. Newcastle is aan het begin van het spel een ruïne, maar nadat je in de Yak Temple bent geweest, kun je voor 50.000 goudstukken het stuk land kopen, waarop zich het kasteel bevindt. Voor 5 Megacredits (te vinden in diverse dungeons) kun je eerst muren laten neerzetten via de bouwmeester van Koning Burlock en voor nog eens 5 MC's is je kasteel bijna compleet met een eigen bron, tempel (waar je zieke en dode groepsleden kunt laten herstellen), winkel, gratis voedselvoorraad en trainingskamp (waar je kunt trainen voor een hoger level mits voldoende punten en geld). Wat nog ontbreekt is een kelder, maar daarvoor moet je eerst naar Darzog's Tower en Crodo bevrijden, anders krijg je geen bouwvergunning. Met de kelder heb je de beschikking over een laboratorium, waar je een wapen moet bouwen om Lord Xeen

definitief uit te schakelen.

KONKLUSIE

Na ongeveer 2 weken spelen ben ik nu in het bezit van de sleutel van Darzog's Tower, zodat ik mag aannemen dat het einde van CLOUDS OF XEEN niet al te lang meer op zich zal laten wachten. Ik heb gehoord, dat iemand er 3 weken over gedaan heeft (alleen 's avonds gespeeld) om dit deel te voltooien en die zit nu reikhalzend naar het vervolg uit te kijken. Zelf bewaar ik de spelsituatie tot nu toe in afwachting van DARK SIDE OF XEEN om een compleet verslag van de gecombineerde pakketten te kunnen schrijven.

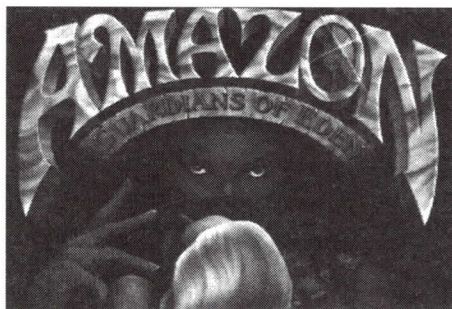
Wat deze CLOUDS OF XEEN betreft heb ik sterk de indruk, dat NWC een groter publiek heeft willen bereiken en dit spel is zeker toegankelijker voor beginners dan de voorgangers. Bovendien is het erg leuk om te spelen en grafisch uitermate aantrekkelijk met goede animaties en (mits geschikte geluidskaart) spraak op diverse lokaties. Volgens de makers had men het liefst iedereen willen laten spreken, maar dat kon niet vanwege de beperkte mogelijkheden op diskette. Vandaar dat er ook plannen zijn voor een CD-ROM versie.

Bij de installatie kunnen muziek en geluidseffekten apart ingesteld worden of automatisch door het programma geregeld worden. Als je voor deze laatste optie kiest, wordt de over het algemeen vrij saaie muziek overstemd door de geluidseffekten, die er als vanouds weer lekker uitknallen. Nieuw is dat elk wapen zijn eigen geluid heeft. Een grote strijdbijl geeft een enorme knal bij het raken van een tegenstander, terwijl een dolk alleen maar een klein tikje ten gehore brengt.

Ondanks de wat slordige afwerking en de enigszins ongemakkelijke game-interface (met beiden valt te leven) kunnen de liefhebbers dit pakket niet laten liggen en heeft het beginners, die met dit genre kennis willen maken, een heleboel te bieden.

Jocelyn

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



AMAZON - GUARDIANS OF EDEN

Access Software Inc.

IBM 286 & compatibles, min.12MHz.

RAM 640k. (540k. vrij), harddisk (8Mb. vrij).

VGA/SVGA (256kl.)

Aanbevolen configuratie: PC386/33MHz.,

Super VGA 640x400 of 640x480 in 256kl.,

VESA compatible.

Muis/keyboard.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD.

Roland MT-32,AdLib,Sound Blaster (Pro),

Pro Audio Spectrum.

Richtprijs: FL. 149,50

Het softwarehuis Access is vooral bekend van de Links Golf serie, waarvan de speciale 386 Pro versie in Super VGA van een zeer hoogstaande kwaliteit is. Nu heeft men zich aan een grafisch action adventure gewaagd, waarvoor alle ter beschikking staande technieken uit de kast gehaald werden met een verrassend resultaat.

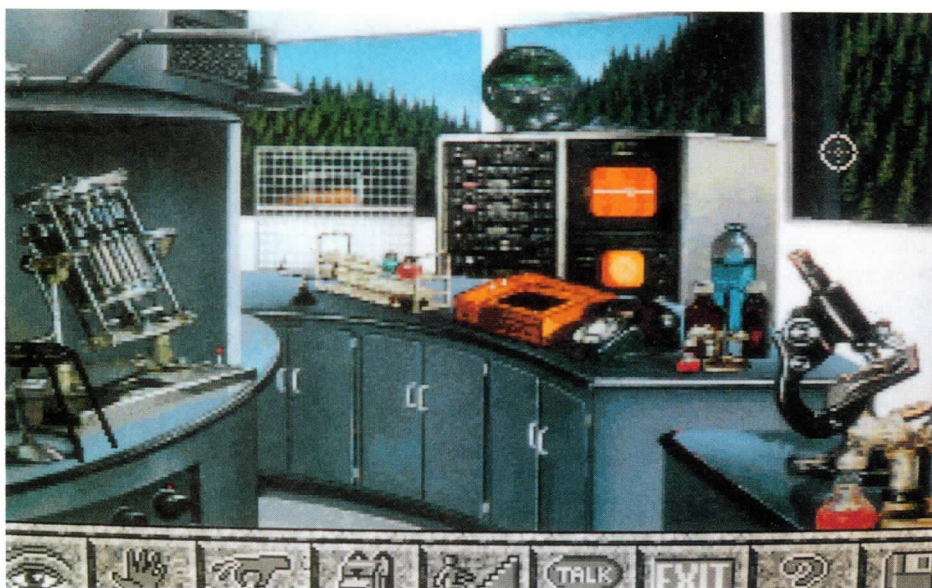
TECHNIEKEN

Het installeren van AMAZON is al een waar genoegen: er wordt aangegeven hoeveel ruimte er op je harddisk aanwezig is, hoeveel daarvan door het programma ingenomen wordt en hoeveel er overblijft. Terwijl je wacht, worden er parate kennis vragen gesteld over het Amazonegebied met even erna de antwoorden. De moeilijkheidsgraad van het adventure wordt helemaal aan de speler overgelaten: als de installatie compleet is, kun je kiezen of je zonder hints of met 1,2 danwel 3 hints wilt spelen. Dit wordt opgeslagen in een .CFG file, dat naar believen gewijzigd kan worden.

In het introverhaal krijgen we te zien, hoe een wetenschappelijke expeditie in het Amazonegebied wordt overvallen (met veel animatie en gedigitaliseerde beelden van echte acteurs). De leider (Allen Roberts) weet te ontsnappen en dit blijkt de broer te zijn van de hoofdpersoon Jason. Deze ontvangt een boodschap van Allen met gecodeerde instructies en nadat hij bij het laboratorium, waar beide broers werkzaam zijn, de nodige spullen en documenten verzameld heeft, kan de reis naar Zuid-Amerika beginnen. De programmeurs van AMAZON hebben zich laten inspireren door filmseries als Flash Gordon en The Lost City, welke in de jaren '40 en '50 razend populair waren bij het toenmalige bioscooppubliek. Modernere equivalenten zijn films als Romancing the Stone en natuurlijk de Indiana Jones serie. Het spel is opgedeeld in 13 hoofdstukken, die elk een afgesloten geheel vormen. Daarom wordt aangeraden vaak te SAVEn, want je kunt niet terug na het afronden van een hoofdstuk.

Vanaf het begin word je geconfronteerd met de verschillende soorten beeldschermen, die in AMAZON zijn verwerkt:

1. "First-Person Screens": je kijkt in een ruimte



door de ogen van de hoofdpersoon. In deze schermen vinden ook de conversaties met andere personen plaats, vaak met spraak (via geschikte geluidskaart).

2. "Third-Person Screens": je ziet Jason op het scherm en kunt hem laten lopen, springen, klimmen, voorwerpen manipuleren etc.

3. "Automatic sequences": aktiescènes, stilstaande beelden of tekstschermpjes, die je alleen kunt bekijken en verder niet kunt beïnvloeden.

Als je in gewoon VGA speelt, nemen de graphics het gehele beeldscherm in beslag en moet je naar een ander scherm om je inventaris te activeren. Kies je voor Super VGA, dan wordt het aktiescherm 4x kleiner en wordt het inventarischerm ernaast geplaatst, waardoor je voorwerpen kunt gebruiken zonder tussen de schermen heen en weer te switchen. In de praktijk werkt dit niet echt lekker, omdat het grafische scherm weliswaar veel scherper is, maar kleine details kun je er niet goed op zien en die zijn heel erg belangrijk.

KANO SIMULATOR

Vanaf hoofdstuk 4 (als Jason in Zuid-Amerika arriveert) worden alle registers opengerukt en begint de actie pas goed. Alle ingrediënten voor het avonturiersleven in de nog onbedreigde regenwouden van het Amazonegebied in de jaren '50 zijn aanwezig: gewone schurken, een korrupte "kolonel", primitieve Indianenstammen met kookpotten maatje medemens, piranha's, reuzemieren etc. En de woeste meiden, waaraan het gebied en de rivier hun naam danken..... mythe of bestaan ze echt?

Jason en zijn latere metgezellin Maya krijgen het moeilijk: soms heb je slechts een paar se-

konden de tijd om je uit een penibele situatie te redden en de benodigde voorwerpen mee te graaien. Als dit mislukt, klinkt er een dreigend alarm en zie je Jason en/of Maya gruwelijk verminkt met de mededeling dat je het opnieuw mag proberen.

Eén van de hoogtepunten in het aktiedeel is het bevaren van de Amazone in een kano, waarbij de helden door de rivier geleid en uitstekende rotspunten vermeden moeten worden. Voor zover ik kan nagaan de eerste kano simulator.

KONKLUSIE

AMAZON is een uitstekende mix van avontuur, actie en puzzelwerk. Voor iedereen met een redelijke kennis van het Engels geschied door de ingebouwde hulpmiddelen en nergens te moeilijk. Het speelt weg als een spannende avonturenroman. Tekenwerk en animatie zijn prima, geluidseffecten en muziek haast perfect. Een klein minpuntje is de bediening van Jason, als hij door een scherm moet lopen: met de muis is dit bijna niet te doen. Met de pijltoetsen van het keyboard lukt het beter, maar vooral in verkleinde schermen met bijvoorbeeld een dorpsgezicht worden de bewegingen erg traag. In aktieschermpjes met sekondentiming kan deze trage bediening fataal zijn. Verder niets dan lof voor de programmeurs, die dit meesterwerkje op slechts 8Mb. kunnen laten draaien. Ik las in de (goed verzorgde) handleiding, dat men eigenlijk nog meer spraak in het spel had willen verwerken, maar dat dit niet kon vanwege de beperkte ruimte, zodat we van Access in de toekomst nog wel soortgelijke produkten op CD-ROM kunnen verwachten. Dat belooft een heleboel goeds!

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

COMANCHE MAXIMUM OVERKILL

COMANCHE

Softwarehuis: Nova Logic.
PC/AT & compatibles, min. 80386, DOS 3.3
of hoger, min. 4Mb. ram, VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 139,=

Voor optimaal resultaat heb je een 486DX/40Mhz. computer nodig en een Soundblaster geluidskaart. Thrustmaster, Flightstick en Flight Yoke joysticks worden ondersteund. Geheugenbeheerders zoals EMM386, QEMM of 386MAX mogen niet worden gebruikt, want het programma werkt in 32-bit 'Native Mode'. Op een 286 processor werkt het programma dus NIET!

COMANCHE is een combinatie van een flight-simulator en een schietspel. Er wordt gevlogen met een helikopter over een zeer klein stuk terrein, dat zeer fraai gedetailleerd is door gebruik te maken van het "Voxel Space 3-D Image System", waarbij data van echte terreinen worden omgezet naar een computerbeeld. Door de beperkte oppervlakte die in dit programma is verwerkt, gaat de simulatie vrijwel geheel de mist in, want na een minuutje rechtdoor vliegen kom je dezelfde berg, rivier of tegenstander weer tegen. Verder is



dit deel ook saai, want achtergrond en tegenstanders zijn vrijwel altijd gelijk bij de 20 missies die het programma telt.

Wel indrukwekkend is het arcadegedeelte van het programma. Vanaf de eerste missies moet er heel wat geschoten worden en bij een volledig bewa- pende helikopter moet je zuinig met de munitie omspringen, want de tegenstanders zijn talrijk.

KONKLUSIE

Als simulator erg magertjes, als schietspel uitstekend. De achtergronden zijn zeer fraai, maar het

geluid is wisselend. Sommige effecten zijn zeer goed weergegeven, terwijl anderen nergens op lijken. Ideaal voor de liefhebbers van b.v. Wing Commander of F-29 Retaliator.

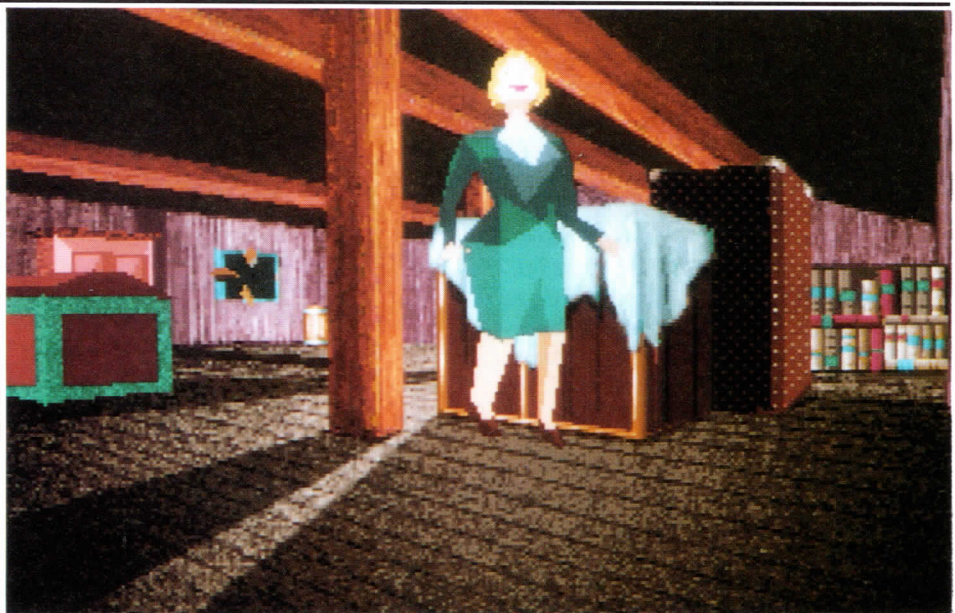
BEELD: 9
GELUID: 7
SPELKWALITEIT: 7
DOCUMENTATIE: 8
PRIJS: 8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Alone in the Dark

Softwarehuis: Infogrames.
PC/AT & compatibles, min. 16Mhz. AT
(80386/33Mhz. aanbevolen), min. 640Kb.,
VGA, harddisk, DOS 3.1 of hoger.
Keyboard.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD of 5.25"HD.
AdLib, Sound Blaster, Covox, Sound Source.
Richtprijs: FL. 139,=

ALONE IN THE DARK is een griezel arcade adventure, waarbij gebruik wordt gemaakt van 3-D views met verschillende gezichtspunten. Per lokatie worden 2 tot 5 'camerastandpunten' gebruikt om weer te geven wat de personen doen en hoe de objecten eruit zien. Zo kun je bepaalde situaties van bovenaf zien, van opzij of vanuit een andere hoek, waarbij je ook achter en naast objecten kunt plaatsnemen of kijken en er zelfs omheen kunt lopen. De beelden zijn ook uniek in dit genre, omdat er Vector graphics zijn gebruikt voor de figuren. De animaties worden dus berekend door het programma en niet als tekening ingelezen, zodat de bewegingen zeer nauwkeurig en vloeiend verlopen. De figuren en objecten zien er hierdoor echter een beetje vreemd (onnatuurlijk) uit, want deze graphics blijven natuurlijk samengesteld uit driehoeken, cirkels en rechthoeken, dus de mogelijkheden zijn beperkt. Het adventure is lastig door de nauwkeurigheid waarmee de figuren en handelingen bestuurd moeten worden. Wanneer je bij een gevecht moet schieten of met



en zwaard moet slaan zul je heel precies moeten richten, want anders mis je. Zeer realistisch! Uit het reclamemateriaal zou je de indruk kunnen krijgen, dat dit product is gebaseerd op een boek van H.P. Lovecraft, doch dit is niet waar. De makers zijn slechts geïnspireerd door Lovecraft en de naam dient verder alleen om de verkoop te stimuleren.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

NIEUWE TECHNIEKEN

Beide programma's maken gebruik van nieuwe technieken voor de grafische weergave. Beide programma's zijn dan ook grafische nouveautés die over een jaartje misschien wel weer achterhaald zijn, maar nu zeer interessant. Inhoudelijk hebben beide programma's weinig te bieden en moeten dus alleen voor de visuele ervaring aangeschaft worden. Als kijkspel zijn beide spellen zeer indrukwekkend.

Alfred.

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

WIZARDRY 7

Softwarehuis: Sir-Tech.

PC & compatibles, min. 10Mhz.,
min. 640Kb., MS-DOS versie 3.X of
5.0., VGA/MCGA 256 kleuren, EGA.
Harddisk/muis/keyboard.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD (andere forma-
ten op aanvraag).

Roland MT-32/LAPC-1, Adlib, Co-
vox Voice, Sound Blaster, Sound
Master, PC-speaker.

Richtprijs: FL. 139,=

Eén jaar na de preview in Software Gids nr.11 kan ik een beoordeling geven over het uiteindelijke produkt van David Bradley, die het belangrijk vond dat het pakket op alle machines perfect werkt en "nog even" een eigen PACK-programma ontwierp, zodat CRUSADERS OF THE DARK SAVANT op twee diskettes past. De fans hebben dus wat langer moeten wachten, maar wat mij betreft is die wachttijd de moeite waard geweest, aangezien ik na weken intensief spelen nog geen bug ben tegengekomen.

CRUSADERS is de opvolger van BANE OF THE COSMIC FORGE (Wizardry 6) en degenen, die deze voorganger hebben gespeeld kunnen hun characters overnemen uit de SAVE-file. Afhankelijk van de afloop van BANE kent CRUSADERS 3 manieren om het spel te beginnen en voor de nieuwkomers of spelers, die BANE niet voltooid hebben nog een vierde begin.

Het is dus niet noodzakelijk de voorganger(s) te kennen, maar als je wilt kennismaken met deze Wizardry aflevering, dien je er wel rekening mee te houden, dat je een zeer goede kennis van het Engels moet hebben, veel tijd en uithoudingsvermogen en veel fantasie.



ROLE PLAYING GAMES vs. GRAPHIC ADVENTURES

Onlangs werd mij gevraagd wat het verschil is tussen een grafisch adventure en een RPG (Role Playing Game). In beide gevallen kruip je in de huid van een ander en moet je tijdens een zoektocht (quest) een bepaald einddoel bereiken. Bij de grafische adventures werk je doorgaans met één hoofdpersoon (Alexander in King's Quest 6, Guybrush Threepwood in de Monkey Island serie etc.) en volg je een vastomlijnd verhaal. Bij de oudere adventures moest je zelf nog commando's intikken, waardoor het lang kon duren eer je zo'n spel uit had, omdat je een bepaald woord niet kon vinden. Tegenwoordig is vrijwel alles muisgestuurd en is een klik voldoende om voorwerpen te pakken en te gebruiken, deuren te openen en met andere figuren te praten. Bij de moderne grafische adventures ligt de nadruk op de mooie plaatjes, de bijbehorende muziek, geluidseffekten (soms ook spraak) en heb je het gevoel mee te spelen in een teken-

film. Vechten met tegenstanders komt in dit soort adventures nauwelijks voor en het opbouwen van ervaringspunten is beperkt. De speelduur is doorgaans vrij kort.

RPG's, ook wel FRP (Fantasy Role Playing) genoemd, zijn gebaseerd op de traditionele rollenspellen, die met potlood, papier en dobbelstenen gespeeld worden. Een groep spelers wordt hierbij geleid door een "Game Master", die het verhaal en het kaartontwerp heeft voorbereid en aan de spelers vertelt hoe de spelsituatie op een gegeven moment is. De spelers kunnen daarna een beslissing nemen en deze aan de spelleider mededelen, waarop hij/zij weer aan de slag gaat met de dobbelstenen en het tekenen van de kaart. Deelnemers aan een dergelijk rollenspel hebben een zeer grote vrijheid, want alle spelsituaties komen voort uit de eigen fantasie.

Bij de RPG's, die voor de diverse computersystemen ontwikkeld zijn, neemt de programmeur de rol van de "Game Master" over en worden de dobbelstenen gerold volgens complexe berekeningsroutines. De kaart van de wereld waarop het adventure zich afspeelt zit "in de computer" en bij de tegenwoordige RPG's hoef je zelf niet eens meer een kaart te tekenen, dankzij het handige "auto-mapping" systeem. Tijdens de zoektocht moeten gevechten geleverd worden, waarvoor vaak een enorm arsenaal aan authentieke Middeleeuwse wapens ter beschikking staat. Deze wapens (plus kleding en magische voorwerpen) kun je kopen in winkels, herbergen e.d. of onderweg vinden, al dan niet verstoppt in schatkisten. In de groep moeten altijd enkele magiërs mee, want het werken met toverspreuken is van essentieel belang in RPG's.

In de "dungeons" (gangenstelsels) zoek je je wezenloos naar geheime deuren, doorgangen, magische wanden etc. Tips en aanwijzingen worden gegeven in de vorm van raadsels met vaak cryptische om-

schrijvingen.

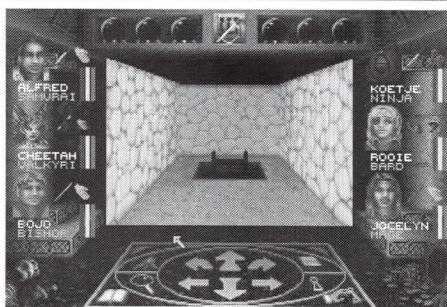
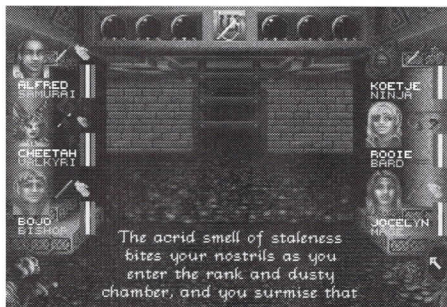
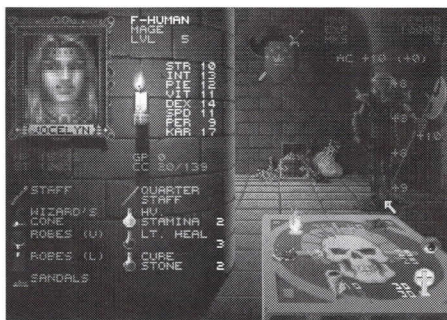
De sterkte van een groep wordt tijdens het spel opgebouwd en wordt aangeduid in "levels". Je figuren beginnen op level 1 met weinig "hitpoints" (incasseringsvermogen) en "spellpoints" (aantal punten dat nodig is om spreuken te gebruiken). Soms zijn ze uitgerust met wat basiswapens en soms met helemaal niets; dan moet je met je schamele beginkapitaal meteen naar de winkel. De magische spreuken stellen ook nog weinig voor, maar iedere keer als je "bevordert" wordt naar een hoger level, kun je spreuken bijkopen of gewoon uitkiezen. Bij de M&M's moet je naar een trainingskamp om tegen betaling een level hoger te komen; bij de Wizardries gebeurt dit automatisch als een bepaald puntenaantal is bereikt.

Bij de "grote" RPG's werk je meestal met een groep van 4 tot 6 personen, waarbij je de keus hebt om zelf je figuren te modelleren (naam geven, vaardigheden toekennen, beroep kiezen etc.) of met voorgeprogrammeerde karakters op weg te gaan. Dit is o.m. het geval bij de Wizardry en de Might & Magic series. Bij de Ultima serie kun je alleen de hoofdpersoon "bewerken" en andere RPG's (bijv. Istar) hebben uitsluitend voorgeprogrammeerde groepen in de aanbieding.

RPG's zijn moeilijker en omvangrijker dan grafische adventures. De speelduur kan zeer lang zijn.

EEN GOED BEGIN.....

In het pakket vind je buiten de 2 diskettes een registratiekaart, een plastic memberschip card, een reference card met een overzicht van de belangrijkste commando's en installatiegegevens, de landkaart van de planeet 'Lost Guardia', waar het avontuur plaatsvindt en de "Playmaster's Guide", een zeer uitgebreide handleiding, die tevens dienst doet voor de beveiliging. Na het installeren kunnen de nieuwelingen of de veteranen, die met een verse ploeg willen beginnen naar het "Character Menu", waarin je je groep van maximaal 6 figuren kunt samenstellen. Er is een ruime keus uit 11 rassen: Human, Elf, Dwarf, Gnome, Hobbit, Faerie, Lizardman, Dragon, Rawulf, Felpurr en Mook met ieder zijn of haar eigen zwakheden en sterke kanten. Daarna kan een beroep uitgezocht worden en ik raad je aan daar een flinke tijd voor uit te trekken. In dit menu spelen de dobbelstenen al een belangrijke rol en zij beslissen hoeveel Strength, Intelligence, Speed etc. je karakters krijgen. Dit is bepalend voor de verdere loop van het adventure en met een krakkemikkerig groepslid blijf je opgescheept zitten. Elke huffer kan een gewone fighter worden, maar als je lang genoeg volhoudt, komt er een moment dat bijvoorbeeld je "Human Male" het vereiste puntenaantal heeft om een Samurai te worden. Als je dan nog voor elkaar krijgt dat de rest Bishop, Ninja, Lord, Valkyrie of een ander hoger beroep kan kiezen, dan zit je wat dat betreft ge-



beiteld en zijn de meeste vijanden bij voorbaat al kansloos. Persoonlijk neem ik er uit de lagere klassen altijd een Bard bij, omdat deze een "Poet's Lute" meekrijgt, waarmee hij hele rijen tegenstanders in slaap kan laten vallen. Bovendien kan deze troubadour, nadat hij wat ervaring heeft opgebouwd, nog aardig toveren ook. Als de beroepskeuze is gedaan, kunnen er nog wat bonuspunten verdeeld worden en kun je je groep een passend uiterlijk aanmeten (overgenomen figuren uit BANE ondergaan een complete face-lift).

Elk beroep kent zijn specifieke vaardigheden en daarvan zijn er ook nogal wat voorhanden: Weaponry, Physical en Academia en later in het spel nog Personal. De Weaponry skill bepaalt hoe een karakter met bepaalde wapens of eventueel met handen en voeten kan vechten. Deze vaardigheid neemt in de praktijk ook toe en een goede vechter bereikt al snel het maximale aantal van 100 punten.

De Physical Skill groep kent enkele nieuwe aspecten om je op Lost Guardia te kunnen handhaven, o.a. Swimming en Climbing. Ook hiervoor geldt dat oefening kunst baart, maar met minder dan 10 punten kom je niet ver.

Het intellectuele niveau van een character wordt bepaald met de Academia Skills en is zeer beroepsgebonden. Een diepgaande studie van dat gedeelte van de handleiding is absoluut noodzakelijk. Over één skill wil ik wat meer zeggen en dat betreft "Mapping". Zoals gezegd bevat CRUSADERS als eerste in de Wizardry reeks de "automap" functie, maar die krijg je niet cadeau. In andere RPG's hoef je maar op

een toets te drukken en er verschijnt een kaart met alle lokaties die je tot dan toe bezocht hebt, maar in CRUSADERS komt er meer bij kijken. Allereerst moet de groep een "Journey Map Kit" hebben, welke soms bij het opstarten al aanwezig is en anders moet je even het bos rond New City afzoeken, want daar ligt er een in een schatkist. Deze tekendoos kun je het beste aan een groepslid geven, dat niet afhankelijk is van zijn of haar magische krachten, want die figuren hebben de extra punten bij een bevordering naar een volgend level hard nodig voor het opvoeren van andere talenten. Bij mij is de Bard de kaartentekenaar, die in het begin wazige plaatjes aflevert, waarop haast niets te onderscheiden is. Bij een "mapping skill" van meer dan 10 punten worden de kaarten echter al duidelijker en hoe meer punten (zelf toekennen) des te gedetailleerder de kaarten, compleet met geheime deuren e.d.

Naarmate het adventure vordert, kunnen je figuren ook nog Personal skills ontwikkelen, zoals Firearms (omgaan met vuurwapens), Mind Control (afscherming tegen spreuken die de geest beïnvloeden e.a.

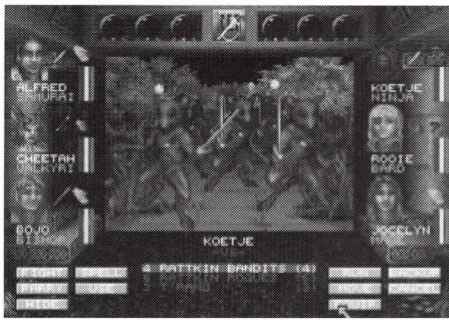
WAAR GAAT HET OVER?

Na het verlaten van het Character Menu maak je in het introverhaal kennis met Aletheides, die je vertelt over het effect van de verdwijning van de Cosmic Forge: de Cosmic Lords waren hierdoor niet meer in staat het Universum te beheersen, waardoor een kleine planeet: "Lost Guardia" eeuwenlang onontdekt bleef. Volgens de legende herbergt deze planeet het geheim van de "Astral Dominae", het enige document van de waanzinnige (?) wetenschapper M.Phoonzang, waarin zijn laatste en grootste ontdekking is opgetekend. Als deze gegevens in verkeerde handen terecht komen kan dit de vernietiging van het heelal tot gevolg hebben. Met een ruimtescheepje wordt je zestal naar Guardia vervoerd om te zorgen dat zij als eersten het geheim in handen krijgen en het veilig kunnen stellen. Want er zijn kapers op de kust en niet zo weinig ook.....

Je grootste en meest ondoorgroendelijke vijand is de Dark Savant, een raadselachtige ruimtereiziger die in zijn Black Ship onderweg is naar Guardia, vastbesloten om tot elke prijs de heerschappij over het heelal te verkrijgen. Aan boord van het Black Ship bevindt zich bovendien het meisje Vi Dominae, van wie gezegd wordt dat ze van Phoonzang zelf afstamt en een sleutelrol kan vervullen bij het blootleggen van het geheim.....

Op Guardia hebben zich twee rivaliserende rassen gevestigd: de militaristische Umpani met het uiterlijk van tweebeinige neushoorns en de gevreesde T'Rang: spinmensen die alles doen als er genoeg voor betaald wordt.

De planeet kent echter ook nog autochtone bewoners: Gorn, Munk, Dane en Ratt-



kin. Deze zijn ook weer onderling verdeeld en hebben partij gekozen voor de Umpani, danwel voor de T'Rang. Verder kom je Savant Guards tegen: robotachtige afgezanten van de Dark Savant zelf en ontmoet je Helazoids: schattige meisjes in knalrode ruimtevoertuigen met dodelijke phaserbolts. Dan is er nog sprake van de Higardi: legendarische wezens uit de bergen van Guardia, van wie niemand weet of ze nog bestaan.

BOSSEN, STEDEN, GANGENSTELSLS

Mijn zoektocht begon in de bossen rond New City, de hoofdstad van Guardia en na de wapens e.d. van de groep geactiveerd te hebben (alles muisgestuurd en zeer gebruiksvriendelijk) krijg je een indruk van Wizardry anno 1992: de 256 kleuren VGA graphics geven het bos een realistisch uiterlijk, waarbij geanimeerde rondvliegende vogeltjes en bijbehorende geluiden het sfeertje nog verder vervolmaken. In het Configuratie Menu kun je de moeilijkheidsgraad instellen, het geluid regelen (achtergrondmuziek en geluidseffekten zacht of hard) en zelfs het beeldcontrast een vaste waarde geven.

Of je nu op "easy" of "expert" speelt, aan tegenstanders is er nooit gebrek in welke Wizardry dan ook en al snel kom je wel wat bosbewoners tegen. Het vechten is een kwestie van berekening en strategie: je kunt maximaal 5 rijen vijanden tegenover je krijgen in groepen van hooguit 9. Deze hoeven niet altijd van dezelfde soort te zijn. Bij zo'n overmacht is het zaak de juiste wapens te gebruiken en uit te kiezen welke monsters met bepaalde spells uitgeschakeld kunnen worden. Wie hieraan de voorkeur geeft boven het "real-time" vechten van andere adventure games, komt in CRUSADERS ruimschoots aan zijn trekken. De grafische kwaliteit en de animaties van de tegenstanders zijn zeer fraai, terwijl de diverse kreten, ontploffingen en andere bijgeluiden elk gevecht weer tot een andere ervaring maken. Een nieuwigheid bij CRUSADERS is dat elk gevecht afgebroken kan worden, als je geen zin meer hebt of als de situatie voor je groep uitzichtloos wordt.

Vlakbij New City bevindt zich een klein gangenstelsel met daarin onder meer een fontein, waarvan het water helende krachten bezit. In New City zelf kun je de meeste gebouwen in (al dan niet met passende sleutels, spreuken of speciale items) en kun je je levels wat opvoeren (in het begin



gaat dat vrij rap) door met groepen tegenstanders te vechten. Toeristische attracties, die je beslist niet mag overslaan zijn o.a. de bibliotheek, het museum, het politieburo en de marina. Als je je zwemdiploma A hebt gehaald, moet je ook even naar het standbeeld van Father Phoonzang zwemmen en het aan een nader onderzoek onderwerpen. Verder zijn er winkels, waar je overbodige spullen kunt verpatsen (al dan niet "zwart") en waar je je uitrusting kunt aanvullen.

VRIEND OF VIJAND

NPC's (Non-Player Characters) spelen in CRUSADERS OF THE DARK SAVANT een niet te onderschatten rol. Voor het goed leren omgaan met deze figuren -of het nu Umpani, T'Rang, Gorn of wat dan ook zijn- moet minstens één van je groepsleden zich bekwalen in "Diplomacy". Hoe hoger het puntenaantal, des te meer informatie kun je lospeuteren. Sommige NPC's willen bij een eerste ontmoeting geen woord met je wisselen en dan is het zaak ze met een "Charm" spell voor je te winnen of vredesonderhandelingen te starten. Als je dan uiteindelijk hebt bereikt, dat je gesprekspartner "pleased" is, ga je rustig weg en wacht op een volgend treffen. Veel kans dat je dan een uitgebreide conversatie kunt voeren en waardevolle tips kunt verzamelen, mits je ze te vriend houdt. Een NPC reageert bij voorbaat al vijandig, als je elders in het spel zijn halve familie en/of kennissenkring hebt uitgeroed. Guardia is een kleine planeet en alles wat je doet, wordt door iedereen in de gaten gehouden. Als je er overal maar botweg op los mept, worden er hele steden gealarmeerd, zodra je door de stadspoort loopt, dus probeer zoveel mogelijk met alle winden mee te waaien en iedereen te vriend te houden. Je weet nooit waar je ze nog voor nodig hebt.....

Als je met een NPC in gesprek raakt, praat dan in complete zinnen en niet in het

steenkool Engels, dat bij andere adventures meestal voldoende is. Dit programma reageert al op een verkeerde keuze van bijvoorbeeld een werkwoord. Zo moet je bijvoorbeeld tegen de koning van de Gorn zeggen: "The Daertaen Alliance is broken". Als je "has" zegt in plaats van "is", blijft een tegenreactie uit.

FLEXIBEL

Na het verlaten van New City kun je alle kanten uit: je kunt de hints volgen en eerst naar Orkogre Castle of Munkharama gaan. Maar als je zin hebt om op eigen houtje de rest van de planeet te gaan verkennen, is dat ook geen probleem. Dit RPG heeft geen vaste "storyline" en er is een scala aan mogelijkheden voorhanden om het einddoel te bereiken. Wel zul je op een gegeven ogenblik partij moeten kiezen voor de T'Rang of de Umpani, maar als je handig en diplomatiek bent, kun je het nog vrij lang volhouden ze allebei aan het lijntje te houden.

Omdat dit programma zo flexibel is, komt er geen echt hintboek voor uit. Wel wordt er een "Playmaster's Compendium" uitgegeven met kaarten, overzichten van monsters en voorwerpen, een interview met David Bradley, interviews met alle NPC's (?) en meer.

KONKLUSIE

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT is het beste rollenspel voor de computer, dat ik tot nu toe ben tegengekomen. De mengeling van Middeleeuwse en futuristische invloeden is goed gebalanceerd en fascinerend. Voor een Wizardry aflevering zijn de graphics, de muziek en de geluidseffekten van uitzonderlijke kwaliteit. Als je daaraan echter de meeste waarde hecht bij het spelen van een adventure, zul je misschien wat teleurgesteld zijn.

Wat voor mij het meest telt, is de spelkwaliteit en die is super! De prijs van dit pakket is vergelijkbaar met die van de Sierra's, Lucassen en noem maar op, waarvan de speelduur varieert van een paar avondjes tot enkele weken. Met CRUSADERS ben ik nu al ongeveer een maand bezig (is er nog wat leuks op TV geweest?) en eigenlijk ben ik nog maar in het beginstadium.

Met dit soort gecompliceerde spellen geef ik doorgaans het advies aan beginners om er niet aan te beginnen. In dit geval denk ik dat je als nieuweling nog genoeg waar voor je geld krijgt zonder ook maar één raadsel op te lossen.

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Sir-Tech Software Inc. (Thanks Shari). Met dank aan Dhr. Reinders en Dhr. Dees voor de tips.

HOME ALONE 2

HOME ALONE 2, Lost In New York

Softwarehuis: Capstone.

PC/AT & compatibles, min. 80286, min. 640 Kb., DOS 3.1 of hoger, EGA, VGA.

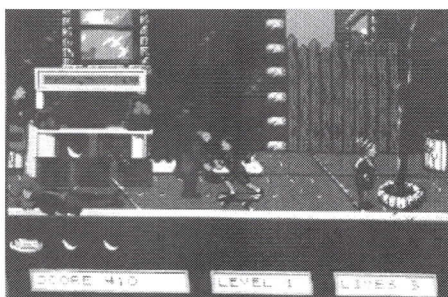
Keyboard/muis.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5".

Roland LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum.

Een jaar geleden verscheen deel 1 naar aanleiding van de eerste film. Dat spel was niet al te best, ondanks de goede grafische kwaliteiten (zie Software Gids nr. 10). Deel 2 is een iets lastiger arcadespel geworden. Je moet rennen, waarbij je je achtervolgers moet hinderen door het gooien van allerlei materialen die je onderweg tegenkomt. Net als in deel 1 ligt alles duidelijk knipperend voor het oprapen, dus dat is een makkie; niets zoeken, alleen op tijd gooien naar de achtervolgers.



Grafisch redelijk maar iets ouderwets en wat spel betreft aardig... de eerste 10 minuten. Na elk afgerond level krijg je een nieuwe achtergrond, maar verandert er weinig aan het spel. Ook de moeilijkheidsgraad verschilt nauwelijks, dus de doorgewinterde speler zal zich snel vervelen. Dit hebben we allemaal al een keer gezien, gehoord en gespeeld. Ik weet de prijs nog niet op het moment dat ik dit schrijf, maar meer dan 4 tientje mag dit spelletje niet kosten. En dan is het alleen maar aardig voor beginners.

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

pinball fantasies

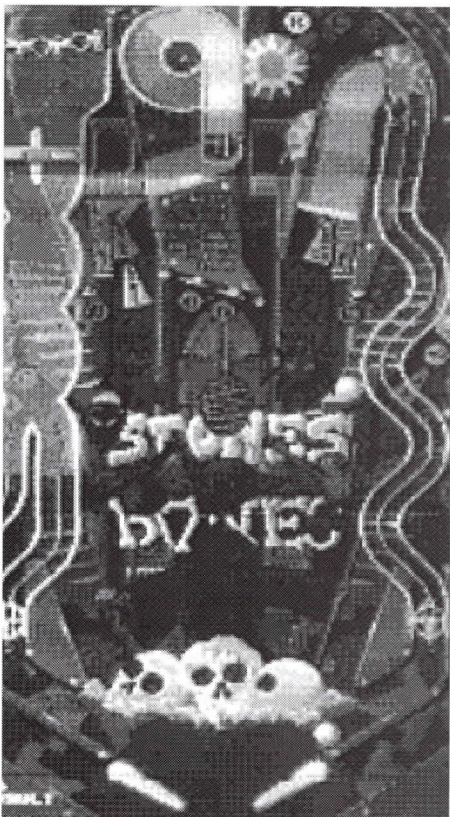
Softwarehuis: 21st Century Entertainment Ltd.

Amiga met min. 1Mb. geheugen.

Keyboard.

Aantal spelers: 1-8.

Richtprijs: FL. 99,=



Het is maar net een half jaartje geleden dat PINBALL DREAMS verscheen van dezelfde makers. Zo snel een variant betekent dat dit geen echt geheel nieuw programma kan zijn, maar gezien de kwaliteiten van deel 1 hoeft dit ook eigenlijk nog niet.

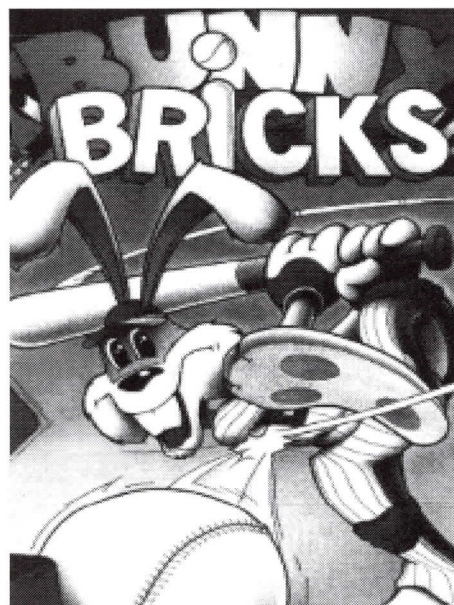
PINBALL FANTASIES is inderdaad een variant. Dus weer 4 verticaal scrollende flipperkasten, een hi-scoretabel, max. 8 spelers per kast etc. etc. Er zijn echter enkele, niet onbelangrijke verschillen: 3 van de 4 kasten hebben een extra flipper bovenin het scherm, de kleuren zijn veel fraaier en de spelkwaliteit is beter. De kasten zijn niet moeilijker of makkelijker, maar leuker door meer variaties in de spellen. Deel 1 was een topper en deze opvolger is zelfs nog ietsje beter. Er zijn ook meer kansen op een extra bal.

Een aanrader voor de flipperfanaten. Wie uitgekeken is op PINBALL DREAMS kan rustig hiermee verder gaan, want er is voldoende aan de kasten veranderd om het spel weer leuk te maken.

Let op, de kast scrollt. Je krijgt dus steeds maar een deel op je scherm en ziet niet - zoals op de foto- de gehele kast!

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



BUNNY BRICKS

Softwarehuis: Silmarils.

PC & compatibles, DOS 2.1 of hoger, CGA, EGA, VGA, Hercules.

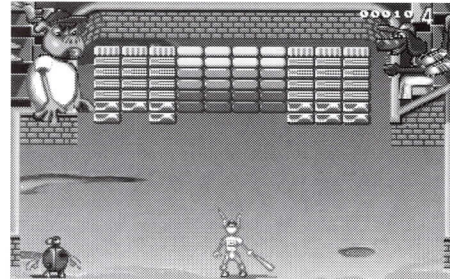
Keyboard/joystick/muis.

Aantal spelers: Diskettes: 3.5".

AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 69,=

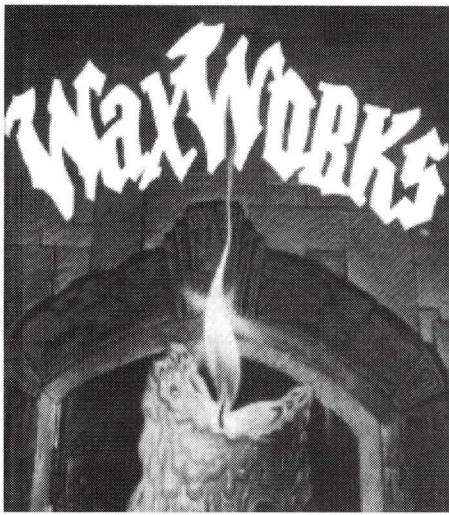
Ook uitgebracht voor Amiga, Atari-ST en Macintosh.



BUNNY BRICKS is een variant op het alom bekende BREAK-OUT. Het belangrijkste verschil is dat je niet met een batje slaat, maar dat je een konijn met een honkbalknuppel bedient. Net als bij het origineel moet je een stenen muurtje wegmeppen. Het spel is erg leuk, maar heel simpel. Zowel beeld, geluid en spelkwaliteit hebben niet veel te bieden. Op een Soundblasterkaart is het geluid het beste door de gedigitaliseerde effecten, die via deze kaart hoorbaar zijn. Er zijn 2 speelsnelheden en het aantal mogelijke effectballen is gering. De prijs van dit spel is gelukkig niet al te hoog, maar het is toch nog veel te duur voor de geboden kwaliteit. In dit genre zijn volop titels leverbaar als PD of Shareware software voor aanmerkelijk minder geld. De rest van de doos is het bedrag ook niet waard, want de handleiding staat op de achterkant van een poster gedrukt en het spel staat op slechts 1 diskette.

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

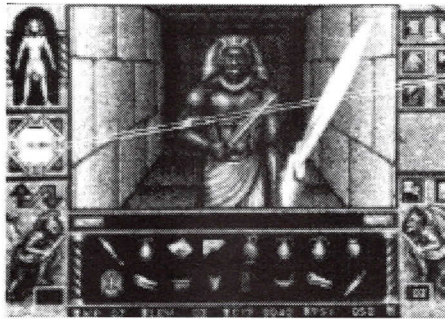
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



WAX WORKS

Softwarehuis: Accolade.
PC/AT & compatibles, min. 80286
12 Mhz., VGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib,
Sound Blaster, Thunderboard.
Richtprijs: 119,=
Amiga/Atari-ST: FL. 119,=

WAX WORKS is eigenlijk ELVIRA 2 zonder de naam en de afbeelding van Elvira, dus ook zonder de kosten van de rechten



voor het gebruik van deze naam en de afbeelding. In tegenstelling tot de filmstudio in Elvira 2 is de achtergrond van het verhaal nu een wassenbeeldenmuseum en in plaats van de scènes in de filmstudio stap je nu in de schouwspellen uit het museum. Zo kom je in een Egyptische tempel, een gangenstelsel in een mijn, in het Londen van de 19e eeuw (meet Jack the Ripper) en op een kerkhof.

Het belangrijkste verschil met ELVIRA is het ontbreken van magische spreuken. Kruiden hoeft hier niet te mengen, zodat alleen het vechten overblijft en we dus gewoon in een klassiek dungeon-adventure beland zijn. De scènes in het wassenbeeldenmuseum zijn daardoor ook te vergelijken met b.v. de planeten uit CAPTIVE (zie pag. 9 van dit nummer). Door het ontbreken van de magie wordt het spel meteen iets makkelijker, al zijn er gelukkig nog wel een paar raadsels die opgelost moeten worden, anders zou het wel erg eenvoudig worden.

De doorgewinterde speler zal het hierdoor allemaal wat te simpel zijn, want alleen maar wat vechten in 'dungeons' hebben geroutineerde spelers allemaal al meerdere keren gedaan. De wat minder ervaren speler zal met WAX WORKS een behoorlijke tijd zoet zijn en kan flink wat ervaring opdoen in dit genre. De prille beginner kan dit spel beter laten liggen; daar is het toch nog iets te lastig voor.

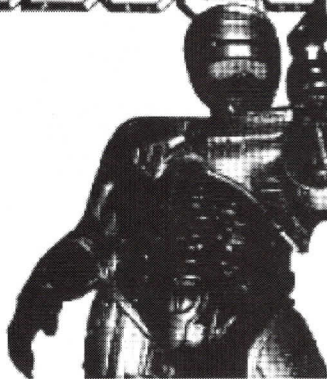
De geluiden zijn goed, maar geluidseffecten zijn alleen hoorbaar via de Soundblaster. De muziek is vrijwel gelijk aan die uit Elvira. Het beeld is redelijk en bevat zeer weinig kleur (32 kleuren i.v.m. Amiga versie?). Animaties kom je niet veel tegen en waar wat te beleven valt is duidelijk te merken dat we met wassen beelden te maken hebben. Alle bewegingen zijn houterig en traag. De spelkwaliteit is redelijk, maar inhoudelijk heeft het spel weinig te bieden. Slecht is dit adventure niet, maar het spel heeft gewoon niets nieuws, beters of mooiers dan de concurrenten. Figuurlijk en letterlijk een grauw geheel.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ROBOCOP 3



ROBOCOP 3

Softwarehuis: Ocean.
PC/AT & compatibles, min. 80286
16 Mhz., min. 640Kb., harddisk,
VGA.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland LAPC-1, AdLib, Sound
Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=
Amiga/Atari-ST: FL. 99,=

Dit derde deel uit de serie is meteen ook het beste stukje software met de naam ROBOCOP, maar gezien de kwaliteit van de twee voorgaande delen is dit geen ech-

te prestatie. In ROBOCOP 3 zijn diverse speltypen op een leuke manier in elkaar gevlochten tot één geheel.

Je begint het spel met een keuze tussen 'arcade-action' of 'movie-adventure' waarbij deze namen betrekking hebben op het spelverloop en nauwelijks op het speltype. In het 'adventure' kom je alles uit het arcade-deel tegen, doch kies je alléén arcade, dan mis je het adventure

(hier betekent dit het buitengebeuren c.q. randverhaal bij het spel). Er zijn 5 opdrachten te vervullen en bij het arcadespel kies je meteen één van deze opdrachten. Het zijn allemaal verschillende speltypen in 3-D uitvoering met allerlei 'views'. Er is een flightsimulator, een autosimulator en vecht- en schietspellen of combinaties hiervan. Bij het adventure worden de opdrachten via een omweggetje gegeven en heb je geen keuzes, zodat je de volgorde niet zelf kunt bepalen. Als adventure is het geheel aanmerkelijk boeiender.

De simulatoren zijn zeer goed, maar de scrolling is op een 16Mhz. machine net niet optimaal. De bediening bij alle onderdelen is goed via muis en joystick en zelfs uitstekend via het toetsenbord.

Hoe je het spel ook speelt, je moet van

alle markten thuis zijn. Alleen schieten, alleen vliegen of alleen autorijden kan niet. Alle onderdelen zul je door moeten worstelen of je het wilt of niet. Wie hier geen zin in heeft moet absoluut niet aan dit (of een soortgelijk spel) beginnen.

Ikzelf ben helemaal geen liefhebber van arcade-spellen, maar de dosering van de diverse speltypen bij dit spel vond ik juist wel aantrekkelijk en daardoor was het arcadedeel voor mij nog net acceptabel. Ik heb genoten, maar ook gevloekt en gezweet, want makkelijk zijn de spellen bijna nergens!

Beeld, geluid en spelkwaliteit zijn allemaal dik in orde, al zou het grafisch wel wat mooier kunnen. De handleiding had beter gekund, zeker waar het de kaart van de stad betreft (of zou dit bij het adventure horen?). Voor de rest is het allemaal ook in orde alleen... net niet af! Het lijkt me afgeraffeld haastwerk.

Al met al goed en origineel, mits je alle speltypen kunt waarderen en niet al te hoge eisen stelt aan beeld en geluid.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

Vikings

Fields of Conquest

VIKINGS

Softwarehuis: Krisalis.

Amiga min. 1 Mb.

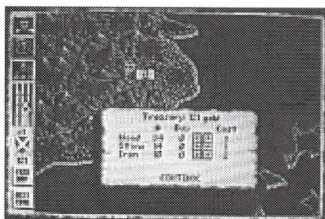
Aantal spelers: 1-6

Richtprijs: FL. 69,-

Vikings is een strategisch spel voor 1 t/m 6 spelers waarbij de computer de zaak op zich neemt, indien je niet voltallig speelt. Elke speler speelt de rol van een Lord met een eigen stukje land, waaraan jij natuurlijk (als de lord) niet genoeg blijkt te hebben. Wij willen meer, is de hele opzet van dit strategische spel. En het maximum dat we kunnen krijgen is gewoon The King of England worden met je gehele gevolg erachteraan natuurlijk. Anders wippen ze je gelijk weer van de troon en zul je het niet overleven.

HET SPEL

Zonder de 25 blz. tellende handleiding red je het voor geen meter. Daarom is lezen en nog eens lezen weer eens noodzakelijk. Gelukkig heeft men hier ook nagedacht en stelt men voor om de Step by Step regels gewoonweg te volgen, zonder eventueel moeilijke veranderingen in het spel aan te brengen. Dit heb ik dan ook direct gedaan, want ik snapte er echt geen hout van hoe en wat er nu allemaal achter die iconen te vinden was. De stap voor stap procedure veranderde dit direct. In negen stappen, waarbij aardig wat handelingen verricht moeten worden, lukt het ook deze jonge lord een leger op te bouwen, mensen te voorzien van eten en het leger nog te motiveren om een tochtje van 6 dagen af te leggen. Dit alles gebeurt op een grote landschapskaart, waarop ook de overige Lords zijn aangegeven. Als dan mijn goed uitgeruste mannen bij de grens van een ander gebied aankomen, ontstaat het eerste conflict tussen mij en een andere speler (of de computer). Willen we vechten of draaien we ons om en vluchten naar de rokken van moeders thuis. Dat stuk



teruglopen zat er niet in, dus grepen we naar de zwaarden en sloegen erop los. Als je dus toestemt in een gevecht met de tegenpartij om dat stukje land in het bezit te krijgen, verandert het scherm naar een soort afschrijfdocument, dat de situatie voor je bijhoudt. Jij 1 dode, zij 3 doden, jij weer 2 minder en hij 5 minder. Je ziet dus geen bloedstollende beelden van afgerukte armen of geschreeuw van pijn. Alles wordt zonder geluid 'per papier' aan je doorgegeven. Dit spel lijkt me dus ook wel geschikt voor m'n broertje van 7 jaar.

Nu is het niet zo dat we alleen maar moeten knokken om iets te bereiken. Er moet gelet worden op de voedselvoorraad, het moreel en nog veel meer van deze bekende zaken in oorlogstijd. En niet te vergeten de belastingen natuurlijk; het geld moet toch ergens vandaan komen. Ook kun je je Vikingleger uitbreiden met betere figuren dan alleen maar zwaardvechters. We hebben natuurlijk ook nog de Crossbowman, de Pikeman, Archers en natuurlijk wat hulpmateriaal zoals b.v. een katapult. Ook het soort troepen dat je gebruikt speelt een grote rol. Indien je dan zover bent, dat je al wat land afgepikt hebt, kun je -als je nog goud genoeg hebt- er een kasteel bij gaan bouwen. Dit kasteel laat je natuurlijk wel verdedigen door een groep soldaten. Leuk om te weten is, dat je niet even met je muis bij de buurman aan kunt wippen, om te kijken



hoe het met de sterkte van zijn troepen staat of wat hij meeneemt. Ook kun je niet even checken of de mensen rondom "zijn" kasteel al bijna ommallen van de honger, omdat er te weinig voedsel aanwezig is.

KONKLUSIE.

Dit is nu zo'n spel voor de echte strategiefanaten. Een ander, die action en muziek met veel graphics als vereiste stelt, kan deze zaak beter helemaal vergeten. Ik heb alleen bij het introscherm een plaatje gezien

van een brede Viking en voor de rest nog helemaal niets. Muziek was er dan ook alleen bij dit plaatje te horen. Weinig herrie dus, zelden plaatjes, geen animaties en nauwelijks verhaal. Dit lijkt me een vette tegenvaller, want op het gebied van strategie met meerdere spelers zijn er echt wel betere te vinden. Van dezelfde firma heb ik Laser Squad hiervoor mogen behandelen en dat is nou wat ik noem alles in één: strategie, geluid en animaties; dit mis ik bij Vikings behoorlijk.

Henk Riemersma.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

MOONSTONE

A HARD DAYS KNIGHT

MOONSTONE

Softwarehuis: Mindscape.

PC/AT & compatibles, min.

80286 16Mhz., min. 640Kb.,

DOS 5.0 of hoger, VGA.

Keyboard? Joystick?

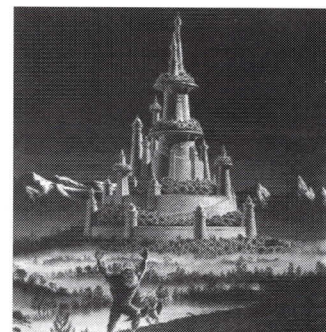
Aantal spelers: 1-4.

Diskettes: 3.5"HD.

Roland, AdLib, Sound Blaster

(SoundBlaster: EMS geheugen noodzakelijk!).

Richtprijs: FL. 109,-



zijn; zeker als we de belachelijke prijs in aanmerking nemen. De sub-titel van dit spel is "So Much Fun You'll Die". Ik hou het echter op "No Fun And Die", want de slechte besturing is verantwoordelijk voor het regelmatig verliezen van de gevechten en lol valt er echt niet te beleven.

Op de Amiga heb ik het spel in het verleden ook gespeeld en op deze computer is het spel ook niet meer dan aardig. Hier werkt echter de besturing goed en is het geluid aanmerkelijk beter, dus heb je al gauw toch iets meer plezier.

Alfred.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

CURSE OF ENCHANTIA

Core Design Ltd.
PC/AT & compatibles, min.
80286, min. 640Kb., harddisk,
VGA, MCGA.
Joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,-

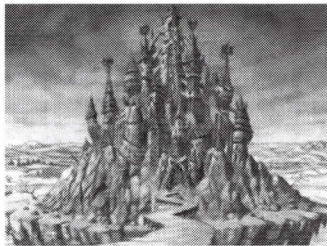
Enchantia is een verre wereld, die al eeuwenlang geregeerd wordt door boze heksen. Eén van hen heeft de toverspreuk der eeuwige jeugd ontdekt, maar daaraan ontbreekt nog een ingrediënt: een levend mensenkind van het mannelijk geslacht. Om zo'n jongen te pakken te krijgen, moet er een poort gecreëerd worden van Enchantia naar de Aarde, wat ten tijde van onze Middeleeuwen lukt.

In Enchantia vergaan enkele jaren, die in de Aardse tijdrekening gelijk staan aan een paar eeuwen en rondom het vervloekte stuk land is een grote stad gebouwd. De plek zelf is echter altijd onbebouwd gebleven, omdat er volgens de omwonenden "rare dingen gebeuren" en de enigen, die er gebruik van maken, zijn kinderen. Zo ook Brad, die op een dag met zijn zusje op het bewuste veldje aan het baseballen is. De heks in Enchantia kijkt likkebaardend naar de poort en spreekt een magische betovering uit en WHAMMM! Weg Brad!

Als CURSE OF ENCHANTIA is geïnstalleerd (zeer makkelijk) en de 3 plaatjes voorbijgekomen zijn, die de intro vormen, zien we de jonge Brad in een Middeleeuwse kerker ondersteboven in de boeien hangen. In dit grafische adventure, dat qua tekenwerk duidelijk geïnspireerd is door Sierra (zoals zoveel soortgelijke spellen in dit genre de laatste tijd) gaat het er verder om de jonge held door een fantasiewereld te loodsen en via het oplossen van puzzels en raadsels ervoor te zorgen, dat Brad weer kan terugkeren naar zijn eigen omgeving.

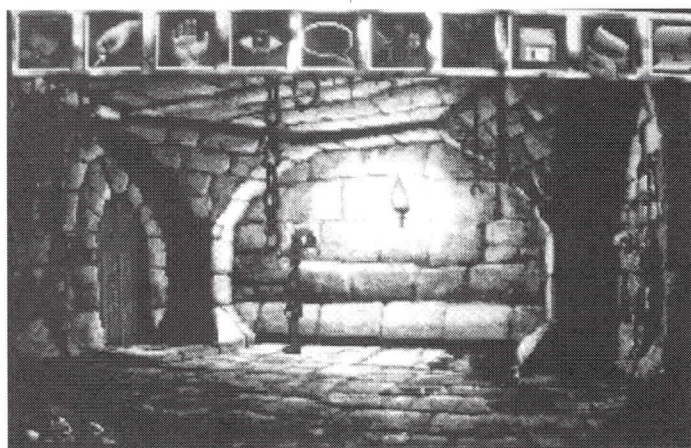
BIJZONDER

Tot zover is CURSE OF ENCHANTIA nummer in het



rijtje van Sierra- en Lucasklonen, dat tijdens de afgelopen feestmaand op de markt gebracht is. Een heel acceptabel adventure met leuke graphics (jammer dat de scrolling nogal schokkerig is) en niet al te moeilijke raadsels.

Toch heeft het spel iets bijzonders te bieden en dat is het feit, dat er geen tekst in voorkomt. Alle commando's worden gegeven door middel van iconen, die in een balk geplaatst zijn, welke desgewenst onder- of bovenin het beeldscherm zichtbaar kan worden gemaakt door middel van een klik op de rechter muisknop. Als je dan bijvoorbeeld een plaatje met een handje aanklikt (use/manipulate), komt er een volgende balk met symbolen tevoorschijn, waarin het te gebruiken voorwerp uitgekozen kan worden en op deze manier kan er geopend, gesloten, getrokken, geduwd, gegeven, vastgemaakt, gegeten, gedronken en gesproken worden. Dat spreken gebeurt in de vorm van mini rebussen: je klikt op een tekstwolkje in één van de balken, waarin bijvoorbeeld het woordje "Help" staat en Brad begint meteen om hulp te brullen (hoorbaar via geschikte geluidskaart). Bij een gesprek met een ander figuur laat je Brad eerst "Hi" zeggen (zijn vocabulaire is niet erg uitgebreid) en als er wat te halen valt, laat de ander dat weten door bijvoorbeeld: tekening visje = tekening hengel. Dit maakt CURSE OF ENCHANTIA een zeer geschikt spel voor zowel (niet al te jonge) kinderen als volwassenen, die de Engelse taal niet beheersen. Alleen zou het voor deze doelgroep prettiger zijn geweest, als er bij de -vrij dunne, maar overzichtelijke- handleiding een Nederlandse vertaling was bijgesloten. Met een beetje uitdokteren lukt het echter zonder uitleg ook wel de diverse commando's in de vin-



gers te krijgen. Een klein nadeel van dit systeem vind ik, dat het af en toe op Pictionary lijkt en je je afvraagt, wat een bepaalde tekening moet voorstellen.

KONKLUSIE

CURSE OF ENCHANTIA is een leuk sprookje voor jong en oud. Buiten het oplossen van de raadsels komt er hier en daar ook nog wat behendigheid aan te pas, zoals het ontwijken van vallende rotsblokken op een zeer smal bergweggetje boven een ravijn. Om het verhaal leuk te houden kan de jonge held nooit doodgaan en wordt hij altijd op de één of andere manier uit een benarde situatie gered, net als in tekenfilms. Het geluid beperkt zich op MS-DOS machines tot een nogal eentonig muziekje en geluidseffekten, die niet gescheiden kunnen worden. Spraak komt op heel bescheiden schaal voor. Het spel werkt niet met QEMM, wel met EMM386. Buiten de commando-iconen zijn er pictogrammen voor het SAVEn (vaak doen!) en laden

van een spelsituatie en met "Info" kun je zien hoeveel punten je hebt gehaald en hoeveel procent van het adventure je op een bepaald moment hebt opgelost.

Jocelyn

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

AMIGA

Het gebeurt niet vaak, dat spelsoftware tegelijkertijd voor zowel MS-DOS als Amiga wordt uitgebracht, maar bij CURSE OF ENCHANTIA is dat wel het geval.

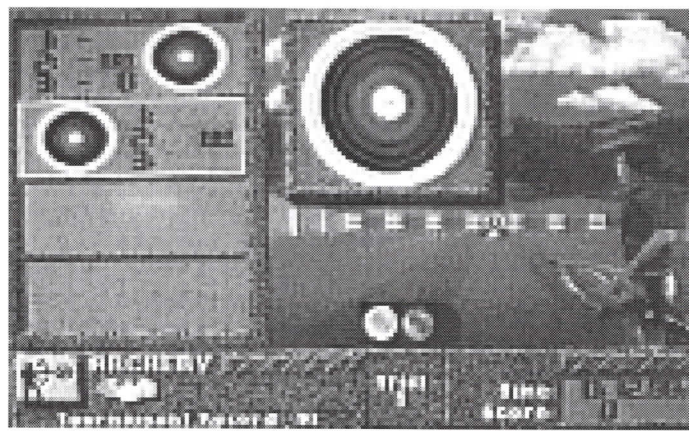
Het enige verschil bij de Amigaversie is de "Format" optie, waarmee je een datadiskette kunt formateren en de "Sound" optie, waarmee je tussen diverse geluidsmogelijkheden kunt kiezen, wat bij de MS-DOS versie (helaas) niet kan. De prijs voor de Amigaversie is ook FL. 99,- en wat de waardering betreft, kan er voor het geluid een punt bijgeteld worden.

SUMMER CHALLENGE

Softwarehuis: Accolade.
PC/AT & compatibles, min.
 80286 12 Mhz., min. 640Kb.,
 harddisk, VGA, MCGA.
Keyboard/joystick/muis.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib,
Sound Blaster, Sound Blaster
PRO, Thunderboard.
Richtprijs: FL. 119,=

Het spel gaat over de zomer-
 spelen, waarmee waarschijnlijk
 de Olympische Spelen worden
 bedoeld; het is mij althans
 volstrekt onduidelijk als er
 iets anders mee wordt aangeduid.
 Naast Winter Challenge brengt
 Accolade dan ook zijn zomer-
 se evenknie uit. Doel van het
 geheel is sport te laten bele-
 ven door computerfreaks.
 Afijn, deze sportverslaggever
 heeft zijn sportschoentjes aan-
 gedaan en verkende voor u de
 sintelbanen.

Het is een pakket dat bestaat
 uit meerdere spelvormen. Zo
 kan je meedoen aan kayak-



wedstrijden, handboogschieten,
 hoogspringen, polsstokspringen,
 wielrennen etc. Voldoende
 variatie dus. Het spel wordt
 geïnstalleerd vanaf een 3
 schijfje en neemt 1,5 MB
 ruimte op de harde schijf in
 beslag. De installatie doet
 bijzonder veel denken aan
 Hardball III (honkbalspel van
 Accolade) en is bijzonder gemak-
 kelijk. De bijgeleverde docu-
 mentatie is netjes verzorgd en
 ruim voldoende. Het spel zelf
 wordt beschermd door een draai-
 schijf die een cijfercombinatie
 oplevert en moet worden inge-
 voerd. Lastig en vervelend
 omdat je de schijf iedere keer
 bij het opstarten bij de hand
 moet hebben, maar blijkbaar
 nodig vanwege illegaal kopiëren.

Bij de meeste spelvormen

moet je iemand laten lopen of
 springen door middel van de
 ENTERknop zo snel mogelijk
 in te drukken. Het geheel
 resulteert in kramp in de polsen
 en een toetsenbord dat waar-
 schijnlijk nooit meer de oude
 zal worden. Ondertussen heb
 je echter wel de grootste lol.
 Vooral boogschieten en horde-
 lopen vind ik leuke onderdelen
 (daar ben ik dan ook redelijk
 goed in, althans achter mijn
 pc), maar andere onderdelen
 vergen meer training. Vooral
 paardspringen (jawel met een
 paard zo'n hindernis nemen)
 lukt voor geen kanten bij mij.
 Het paard draaft gewillig naar
 een hekje toe om vervolgens
 mij als berijder met een flinke
 zwaai op de grond te smak-
 ken. Beest heeft natuurlijk
 groot gelijk, maar het publiek

(geluid via de speakers) laat
 een duidelijk geschokt en me-
 delevend "Ooooooh" horen.
 Bijzonder leuk!

Andere spelvormen (in totaal
 zijn het er 8) zijn gelukkig iets
 makkelijker en ieder spel kan
 je met maximaal 10 medespe-
 lers spelen. Je vriend of vrien-
 din kan het dus tegen je opne-
 men en dat maakt het wel zo
 leuk.

KONKLUSIE

Het geluid is uitstekend en de
 documentatie is goed. Gra-
 fisch is het geheel best leuk
 om te zien en als je een beetje
 competitiegeest hebt, word je
 al snel verslaafd aan dit spel.
 Diepgang moet je echter hier
 niet zoeken. Het is het betere
 "semi arcade" werk. Vooral het
 spelen tegen huisgenoten is
 bijzonder gezellig. Het spel is
 met name door de simpele be-
 diening ook een goede keuze
 voor ouders met kinderen van
 af 5 jaar. Kortom een leuk spel
 voor de gehele familie.

Frans.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.

AN AMERICAN TAIL

The Computer Adventures of Fievel and His Friends

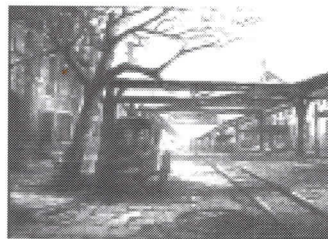
FIEVEL GOES WEST

Softwarehuis: Capstone.
PC/AT & compatibles, min.
 80286, min. 640Kb., DOS 2.1 of
 hoger, EGA, VGA, TANDY.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5".
Roland LAPC-1, AdLib, Sound
Blaster, Sound Master, Tandy
sound.
Richtprijs: FL. 109,=



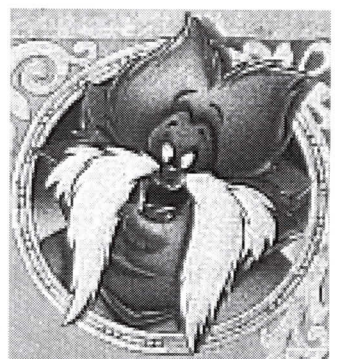
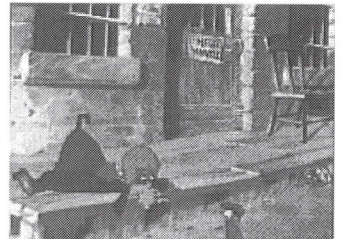
Dit spel is gemaakt naar aan-
 leiding van de succesvolle eer-
 ste tekenfilm rond het figuurtje
 Fievel. Gelukkig is dit spel
 geen slap aftrekseltje in de
 vorm van een platformspel,
 maar volgen we het filmver-
 haal met dezelfde fraaie beel-
 den als we op het witte doek
 kunnen aanschouwen.

Fievel is in New York op zoek
 naar z'n familie en moet tij-
 dens z'n tocht items verzame-
 len en vele gesprekken voe-
 ren. De gesprekken vinden
 plaats in tekstvak-
 ken, waarbij een ant-
 woord gekozen kan wor-
 den uit 3 mogelijkheden.
 Afhankelijk van het ant-
 woord neemt het verhaal
 een iets ander verloop.
 Kennis van de Engelse
 taal is dus wel noodza-
 kelijk en daar dit spel bij
 veel kleinere kinderen
 zal aanslaan is hier dus
 wat hulp bij nodig.



Het geluid is goed en de beel-
 den zijn een lust voor het oog.
 Iedereen die van tekenfilms
 houdt in dit genre kan z'n hart
 ophalen. Het spel is leuk,
 maar erg makkelijk. De anima-
 ties zijn redelijk en de bestu-
 ring is iets schokkerig en daar-
 door een beetje lastig.

Alfred.



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

Beschikbaar gesteld door Homesoftware.



HUMANS

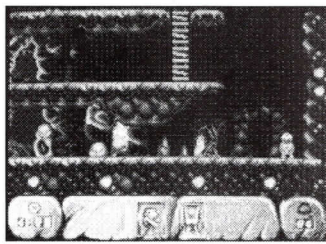
Softwarehuis: Imagitec Design.
Amiga.

Joystick en keyboard.

Aantal spelers: 1.

Richtprijs: FL. 99,=

Het spel speelt zich af in de pre-historie en aan jou de taak de evolutie een handje te helpen. Hiervoor heb je de beschikking over een aantal holbewoners, dat je laat kennismaken met voorwerpen, die een mijlpaal vormden in de evolutie zoals de ontdekking van de speer, het vuur, het wiel en



het touw. In het eerste level is het de bedoeling dat je de speer ontdekt. In de volgende levels moet je de mogelijkheden van die speer trachten te ontdekken en gebruiken. De eerste 4 à 5 levels zijn niet erg moeilijk. Vanaf level 6 begint het serieus te worden. Je zult nu echt moeten nadenken en de voorwerpen die je hebt ontdekt op diverse manieren moeten gebruiken. Als je de levels hebt opgelost waar b.v. de ontdekking van de speer centraal staat, krijg je een leuke animatie te zien. Deze animatie laat een beroemd landelijk dagblad zien, waarin de ontdekking van de speer met grote letters op de voorpagina is gebijtd. De krant is namelijk van steen. Verderop in het spel zul je de voorwerpen en hun toepassingen moeten combineren om een level op te los-

sen. Dit alles binnen een bepaalde tijdlimiet. Slaag je er niet in het level binnen de tijd op te lossen, dan heb je de mogelijkheid om het level opnieuw te starten. Je zult dat echter wel kenbaar moeten maken, voordat de tijd om is. Prehistorische monsters, zoals de Tyrannosaurus Rex, kom je ook nog tegen evenals vijandig gezinde holbewoners. Deze kun je uit de weg ruimen, maar je kunt ze ook met rust laten en in je voordeel laten "werken".

Voordat het spel opgestart is moet je ongeveer 7 minuten wachten en diverse keren van schijf wisselen. Dit duurde wat mij betreft veel te lang. Daarbij komt nog dat het programma slechts gebruik maakt van drive df0. Nadat het spel is opgestart kom je in het "start scherm". Hierin heb je diverse keuzes. Dat zijn onder andere: muziek aan of uit; instellen moeilijkheidsgraad (3 keuzes); invoeren password en starten van het spel. De levels die ik tot nu toe gezien heb, waren allemaal platform levels à la PP Hammer. Na ieder goed opgelost level, krijg je een password dat je

in dit scherm moet invoeren, zodat je niet iedere keer bij level 1 hoeft te beginnen.

KONKLUSIE

Dit spel is naar mijn mening een geslaagde kruising tussen Goblins en Lemmings. Al moet ik wel bekennen dat ik Humans moeilijker vind dan Lemmings.

Grafisch ziet het spel er uitstekend uit. Niets op aan te merken. De muziek en geluidseffecten passen ook helemaal bij dit spel. De handleiding is geheel in het Engels en bevat enorm veel informatie. Voor de beveiliging heb je de handleiding nodig. De schijven zelf zijn niet beveiligd. (off-disk protection). Voor degene die verzet waren op Lemmings en niet van de Gobliins af konden blijven kan ik alleen maar zeggen: direct kopen!

Erik Sonnega.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ROAD RASH

ROAD RASH

Softwarehuis: Electronic Arts.
Amiga 500(+), 600, 1000, 1200,
1500, 2000, 3000, 4000 met minimaal 1 meg.

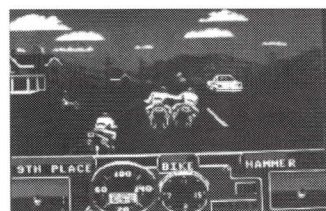
Joystick.

Aantal spelers: 1 of 2.

Richtprijs: FL. 89,=

Wanneer je het spel opstart en de intro bekijkt, zie je dat de deelnemers en de motoragenten zich aan je voorstellen, geflankeerd door muziek die bij dit spel past. Hard en ruig. Hierna vraagt het spel om een password uit de handleiding, een off-disk protection dus. Wanneer je het spel zijn gang laat gaan, zie je een korte demo, waarna je in het "track selection" screen komt. Hier kun je kiezen welke racetrack je wilt en of je wel of geen muziek wilt horen tijdens het racen. Verder kun je kiezen tussen 2 soorten besturing en tussen het invoeren van een password. Voorts kent het spel de mogelijkheid om met 2 spelers te spelen. Met twee spelers race je niet tegen elkaar, maar moet je om de beurt een track afleggen.

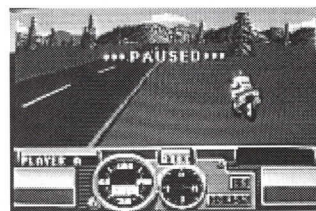
De race speelt zich af op de gewone weg (een soort Cannonball Run dus) en beslaat ongeveer 2/3 van



je beeldscherm. In het onderste gedeelte bevinden zich een snelheidsmeter, een toerenteller, 2 achteruitkijkspiegels en 3 health bars. De linker is van jou en de rechter is van een deelnemer c.q. tegenstander. De middelste laat zien in hoeverre jouw motor beschadigd is. De bedoeling is dat je zo hoog mogelijk eindigt en zodoende geld verdient om een betere motor te kopen.

Tijdens de race kun je de andere motorrijders gewoon passeren, maar veel leuker en doeltreffender is, dat je ze ook van de weg kunt afdrukken of van de motor slaan of trappen. Het lijkt heel simpel om zo andere deelnemers te elimineren, ware het niet dat zij jou ook van de motor kunnen slaan en trappen.

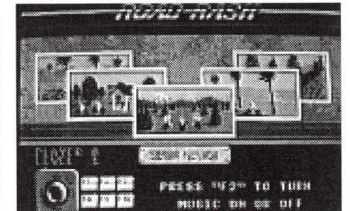
Wanneer je met je motor van de weg raakt of eraf gemept wordt, word je als het ware gelanceerd en kom je na een solovlucht door de lucht een eindje verder hardhandig



met het wegdek in aanraking. Zaak is nu om snel op te staan en naar je motor terug te rennen om de race te vervolgen. Ook moet je uitkijken voor auto's die ineens voor je opduiken of je tegemoet komen rijden. Kun je deze niet meer ontwijken, dan is een enorme smak tegen het wegdek het gevolg. In hogere levels krijg je te maken met meer obstakels en scherpere bochten. Erg leuk is om te zien hoe je een scherpe bocht induikt. Je ziet de motorrijder zijn knie naar buiten gooien en gaan verzitten op zijn buddy. Tevens zie je dan de rook van de achterband komen. Erg realistisch dus.

Tijdens de race heb je niet alleen te maken met deelnemers en obstakels, maar ook met motoragenten. Als zo'n motoragent ziet dat je sneller rijdt dan wettelijk is toegestaan zal hij proberen je te arresteren. Als je dan de pech hebt dat je van je motor valt, is het gebeurd en word je gearresteerd. Niet alleen is die race voor jou afgelopen, maar het kost nog geld ook. Als je het lef hebt gehad om de Hermanstad van zijn motor te rammen, is de boete nog hoger.

Na elke race krijg je een password,



zodat je niet iedere keer van voren af aan hoeft te beginnen. Na een aantal races te hebben gereden word je verrast door een korte en leuke animatie.

KONKLUSIE

Je hebt al gelezen dat dit geen "gewoon" racespel is. Er zit ook een arcade-element in, hetgeen dit spel erg boeiend maakt. Grafisch ziet het er goed uit. Er is op kleine details gelet. De achtergrond scrollt soepel en snel. De Engelse handleiding is netjes verzorgd en compleet. Zij bevat alle informatie die nodig is voor dit spel. Ik vond het een erg leuk racespel en ik denk dat het niet snel zal gaan vervelen. Voor de liefhebber van motorracespellen!

(De versie die ik voor de recensie kreeg toegezonden, liep helaas enkele malen vast in level 2.)

Erik Sonnega.

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



INCA

Coktel Vision.

PC/AT & compatibles, min. 80286, min. 640Kb., DOS 3.0 en hoger, VGA.

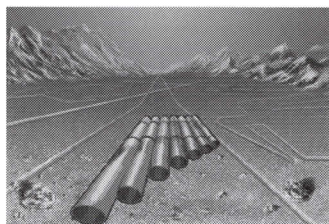
Harddisk en muis vereist.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD.

AdLib, Sound Blaster.

Richtprijs: FL. 139.50



Voor het Franse softwarehuis Coktel Vision (voorheen Tomahawk) kwam de doorbraak met het spel Gobliiins, waarvan de opvolger hierna beschreven wordt. Met INCA laten deze Fransen echter pas goed zien, wat ze in hun mars hebben. Reden voor softwaregigant Sierra om o.a. deze titel en Gobliiins 2 in Noord-Amerika te gaan distribueren.

In 1532 ging het Incarijk ten onder door toedoen van een handjevol Spaanse conquistadores onder leiding van Francisco Pizarro. De laatste Inca was Atahualpa, wiens vader Huayna Capac 7 jaar eerder de catastrofe al had zien aankomen en het geheim der Inca's naar een veilige plaats in de tijd/ruimte had gebracht. Volgens de overlevering der Inca's zou eens de dag komen, dat El Dorado de zon (Inti) en daarmee ook het Incarijk weer tot leven wekt.

Nu -ruim 500 jaar later- is die dag gekomen en El Dorado krijgt van Huanya Capac een Tumi ter beschikking om 3 planeten te bezoeken, waar de geheimen van de Inca's verborgen zijn. Deze El Dorado is natuurlijk niet zomaar iemand. Kwalificaties voor deze job zijn: soepele arm- en vingerspieren, een pijlsnel reactievermogen, uitstekende rij-, vlieg- en schietvaardigheid, gevoel voor mystiek, avontuur en het oplossen van raadsels.

Wie nu denkt: "Goh, dat lijkt ik wel!" mag een poging wagen.

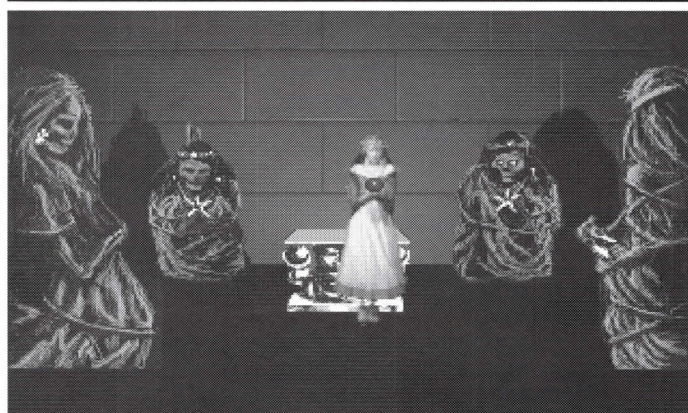
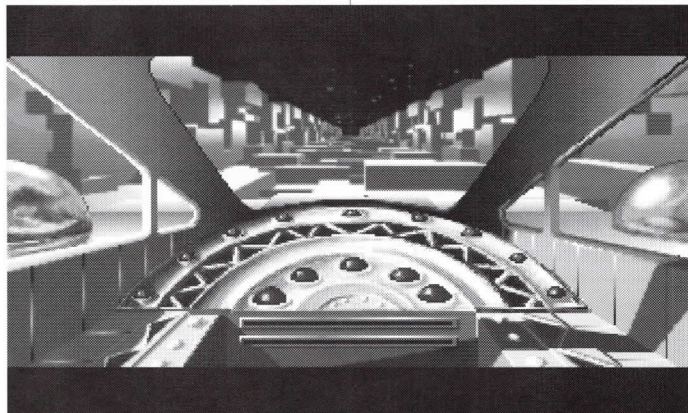
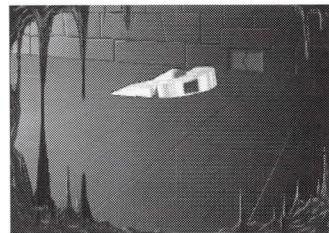
In de intro vertelt Huayna Capac nogmaals het bovenstaande verhaal in een voor ons onverstanebare Indianentaal (met ondertitels), daarbij begeleid door de typisch Zuid-Amerikaanse panfluitmuziek, speciaal voor dit spel gecomponeerd en tevens uitgebracht op CD als soundtrack. In de loop van dit jaar zal INCA nog voor CD-ROM en CDI worden uitgebracht, waarbij buiten de muziek ook zang te horen zal zijn. Net als op de CD, die inmiddels al op diverse radiostations gedraaid wordt.

Met prachtige, sfeervolle animaties worden de hoofdpersonen (gedigitaliseerde foto's van acteurs) aan je voorgesteld en word je naar een tempel gebracht, waar je van Capac (die verder via een "help"functie je begeleider blijft) je eerste opdracht krijgt.

In de tempel is informatie te vinden over de Incacultuur in het algemeen en het deel van Zuid-Amerika, waarin het Incarijk was gevestigd. In de muur rechts is een stenen CD-speler uitgehouwen, waarop je de hele soundtrack van het spel kunt afdraaien. Via een deur in de rotswand begeef je je naar de Tumi.....

WINCA COMMANDER

De eerste missie bestaat uit 3 delen. De Tumi is een soort ruimteschip, waarin het uitzicht en de cockpit doen denken aan die van schietspellen als Wing Commander en Mantis. Het design is echter buitenaards: je schild bestaat uit een boog van 9 juwelen en iedere keer dat je geraakt wordt, wordt 1 steen dof. Onder deze boog bevinden zich 5 edelstenen, die je levens vertegenwoordigen. De Inca kan je 5 keer laten reïncarneren, als alle 9 juwelen van je schild op zijn. Verder is je Tumi uitgerust met twee radarschermen (die er vrij normaal uitzien), een snelheidsmeter en een "nuclear fusion control", welke



je wapens uitschakelt als ze oververhit raken.

Het aanvliegen op de planeet is in dit eerste deel nog vrij rustig gehouden: je ziet de planeet langzaam groter worden en wordt alleen gehinderd door meteoren, die je kunt wegschieten of ontwijken. Als je hier al een leven kwijtraakt, moet je echt net zolang oefenen tot je er zonder kleerscheuren doorheen komt, anders kun je het uitspelen van INCA wel op je buik schrijven.

Aangekomen op de planeet wordt het al heftiger: via een "canyon" moet je als eerste de ingang van een doolhof zien te bereiken, daarbij gehinderd door talloze razendsnelle vliegtuigen. Je krijgt hierbij een effect zoals dat onder meer voorkomt in de "Star Wars" films. Met de rechter muisknop voer je de snelheid van de Tumi op en met de linker vuur je je salvo's af, terwijl je probeert het voertuig recht te houden en je vizier op de vijanden te richten. Dit alles met een duizelingwekkende vaart.

Elke keer als een bepaald gedeelte is afgesloten, krijg je een code van 6 cijfers en 2 letter/cijfercombinaties op het

scherm, waarmee je het spel op dat punt kunt inladen. De laatste twee cijfers moet je opzoeken in de voor alle Coktel games typische kleurcodekaart. De gevonden cijfercode is voor elke computer verschillend, dus je kunt geen codes ruilen met anderen.

Als je het ravijn bent doorgelopen en als eerste de tempel hebt bereikt, volgt het eerste raadsel en moet je de toegangsdeur naar de doolhof openen. In dit gangenstelsel wordt gewerkt met "synthetische 3-D effecten", wat doet denken aan Ultima Underworld en Wolfenstein 3-D. Hier moeten grondgevechten worden gevoerd met mannen, die zich achter pilaren verschuilen (een links en een rechts) en om beurten schoten op je afvuren. Ook hier moet je muis weer in topconditie zijn, want het is knap lastig beide figuren weg te schieten en ook nog hun schoten af te weren.

Tenslotte moet hier het Tijdradsel opgelost worden door middel van het gebruiken van voorwerpen en het goed interpreteren van een opgave van een Incagod. De voorwerpen zijn bijna allemaal van het be-

ruchte goud der Inca's gemaakt, zodat het beeldscherm glimt en blinkt aan alle kanten. Via kunstige animatie vloeien voorwerpen in elkaar over, nemen andere vormen aan en verdwijnen in muren etc. Heel gaaf werk allemaal.

NU BEGINT HET PAS

Wie deze eerste ronde met behoud van 5 levens is doorgekomen, krijgt van Capac te horen, dat dit eigenlijk niet veel voorstelt. Met minder dan 5 levens word je min of meer uitgehoond en ben je als El Dorado niet veel waard. Terecht, want je tweede missie is de Tijdschat terug te brengen naar een bepaalde stad, waarbij je de conquistador Acuirre

ontmoet, die je opsluit op zijn 16e eeuwse schip en die jij met een tijdkanon terug moet schieten naar zijn eigen tijd. Eer het zover is, moeten er echter enkele luchtgevechten geleverd worden, waarbij Wing Commander, Mantis en noem maar op vergeleken slome schietspulletjes zijn. Het ergste gevecht is dat met 3 x 5 jetfighters, waarvan de eerste 5 nog wel te verslaan zijn (30 hitpoints), maar de volgende twee series F-60's (aantal hitpoints) zijn zo razendsnel en hebben een dusdanige taktiek om je vooral van achteren aan te vallen, dat alleen de echte "Wizkids" een kans maken er met alle 5 levens van af te komen.

Momenteel loop ik met 2 overgebleven "gems" op het spookschip rond, waar ook weer middels raadsels een uitweg gezocht moet worden en een kleine doolhof doorzocht moet worden. Helaas kan ik INCA niet verder beschrijven, want morgen is de "deadline" voor deze Software Gids.

KONKLUSIE

Voor iedereen die thuis is in de verschillende genres welke in dit spel voorkomen, is INCA gewoon een must! Zelf ben ik helemaal niet zo'n schietfanaat, maar de afgelopen dagen heb ik toch met rode knen en verkrampde vingers mijn nieuwe muis zitten moles-teren met mijn versterkerte op

maximum. Zulke geluidseffekten zou ik wel via dat "spatial stereo" systeem van de Neo-Geo willen horen. De raadsels zijn niet echt moeilijk en zijn meer bedoeld voor het ondersteunen van het verhaal, dat als mengeling van historische feiten en pure fictie goed in elkaar zit. Terecht wordt INCA beschreven als een doorbraak in het huidige computerspelgebieden.

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



GOBLIINS 2 en WEEN

Coktel Vision.

PC/AT & compatibles, min. 80286, DOS 3.0 of hoger, min. 640Kb., VGA.

Harddisk en muis vereist.

Aantal spelers: 1.

Diskettes: 3.5"HD.

AdLib, Sound Blaster.

Richtprijzen:

Gobliins 2: PC: FL. 109,=

AMIGA: FL. 89,50.

Ween PC: FL. 109,=

AMIGA: FL. 99,=



Van hetzelfde softwarehuis kwamen tegelijk met INCA twee grafische adventures uit. In Gobliins 2 - The Prince Buffoon moeten twee goblins: Fingus en Winkle in teamverband een ontvoerde prins uit de klauwen van de Demon King redden. Via een muiskestuurd menu wordt het tweetal door de diverse velden geloodst, waar raadsels opgelost moeten worden om verder te ko-



men. Er zijn 3 jokers beschikbaar, waarmee op sommige plaatsen hints opgevraagd kunnen worden, als je in een bepaalde situatie vastzit. De grote kracht van de Gobliins serie zijn de waanzinnige graphics en dito geluiden, waarbij je soms echt de slappe lach krijgt. De raadsels zijn vaak erg ver gezocht en je moet je in vreemde bochten kronkelen om uit te vissen wat de makers van je verwachten.

WEEN daarentegen is een vrij matig produkt met weliswaar zeer acceptabele graphics (gedeeltelijk gedigitaliseerde



beelden van acteurs), maar met een slap verhaal en zouteloze raadsels, waarvan sommige sterk aan andere grafische adventures doen denken. Zo moet je aan het eind van het eerste deel een deur openen met behulp van een zonne- en een maansteen, net als Indiana Jones in The Fate of Atlantis. In drie hoofdstukken moet Ween drie zandkorrels verzamelen, die aan het eind van het spel in de zandloper Revuss geplaatst dienen te worden om de slechterik Kraal te verslaan.

Na het eerste hoofdstuk kon ik op mijn 386-SX niet meer verder spelen, omdat het spel volkomen vastliep en de muis nog maar heel langzaam reageerde. Op de 486 deed zich dit verschijnsel niet voor. Verder heeft WEEN hetzelfde menu als GOBLIINS 2, maar

de jokeroptie hebben we bij dit spel niet aan de gang kunnen krijgen. Bij GOBLIINS 2 werkt deze wel.

KONKLUSIE

WEEN moet het in deze Software Gids opnemen tegen een heleboel andere soortgelijke adventures, die stuk voor stuk beter zijn. GOBLIINS 2 is net zo leuk als de voorganger en van deze twee Coktel titels hier duidelijk de favoriet. Van beide titels is de PC-versie gelijk aan de Amigaversie.

Jocelyn

	GOBLIINS 2	WEEN
BEELD:	8	8
GELUID:	8	8
SPELKWALITEIT:	9	6
DOCUMENTATIE:	8	8
PRIJS PC:	7	6
PRIJS AMIGA:	9	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

NEO•GEO

Er gaat een nieuwe wereld voor je open!
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

TECHNIEK INTERN

Wat mij het eerste opviel bij een reclamekreet voor deze spelcomputer was "Het unieke 24-bit Video-systeem van NEO GEO". Wie een beetje verstand heeft van computers weet dat dit niet kan. Deze nieuwe spelconsole van NEO GEO (NEO = nieuw of jong en GEO is aarde of wereld) maakt dan ook gebruik van 2 processors: een 16-bits 68000 en een 8-bits Z-80A. Tel je dit bij elkaar op, dan kom je wel aan 24-bit, maar het blijft natuurlijk een 16-bitter met een hulpje. De 68000 heeft een kloksnelheid van 12Mhz. en de Z-80 werkt op 3.58Mhz. Verder vinden we in de console 64Kb. RAM voor de 68000, 2Kb. voor de Z-80 en 68Kb. videoRAM voor de videochip; een 'SNK Custom LSI chip'. De Japanse fabrikant is niet erg scheutig met informatie, want ook bij de geluidschip(s) ontbreken de gegevens. Wel weten we dat gebruik wordt gemaakt van een FM-synthesizer, een PSG (Programmable Sound Generator) en een PCM (Pulse Code Modulator) maar of alles in één chip zit is niet duidelijk. Hiermee krijgen we 15 kanalen in surround-stereo, waarbij 7 kanalen gebruikt worden voor (gedigitaliseerd) stemgeluid en geluidseffekten. De geluidseffekten komen van de PSG en de stemmen van de PCM en als je het systeem dan ook tekeer hoort gaan, merk je al gauw dat muziek, geluidseffekten en spraak allemaal tegelijkertijd weergegeven kunnen worden. De videochip produceert 65536 kleuren, waarvan er max. 4096 gelijktijdig op het scherm weergegeven kunnen worden. Deze chip zorgt tevens voor de 'sprites'. Max. kunnen 380 sprites worden getoond, die een formaat kunnen hebben dat varieert van 1x2 pixels t/m 16x512 pixels.

TECHNIEK EXTERN

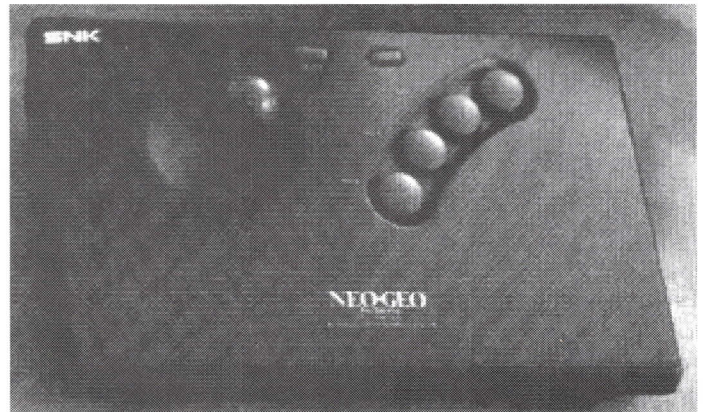
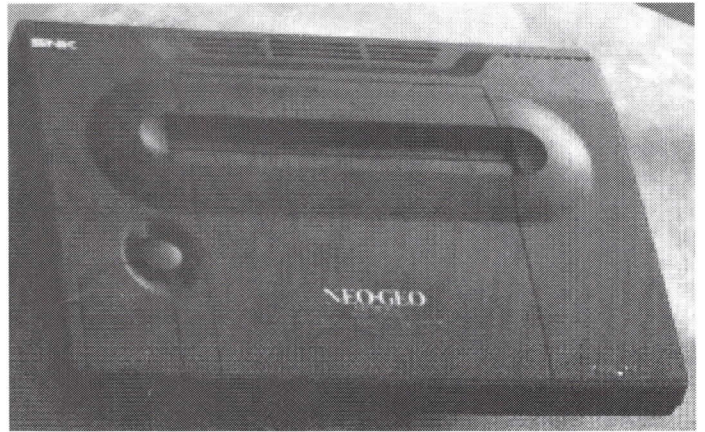
De spelconsole heeft een formaat van 32,5cm. breed bij 23,7cm. diep en is 6 cm. hoog. Op het apparaat zitten aansluitingen voor een externe voeding, 2 ingangen voor de controllers en een koptelefoon-uitgang met volumeregeling. Beeld en geluid komen uit een 8-polige DIN connector en kunnen gekoppeld worden aan een TV of een RGB-ingang op

een monitor, TV of videorecorder. Op de voorkant van het apparaat vinden we nog een gleuf voor een geheugenkaart; een uniek speeltje waar ik later op terug kom. Bovenop de kast zit een enorme opening waarin de eveneens enorme spelcartridges gestoken kunnen worden. Deze cartridges wegen ruim 400 gram en hebben een formaat van 19x14x3 centimeter; aanmerkelijk groter dus dan we gewend zijn van andere spelcomputers. De cartridges bevatten allemaal 2 printen. De spellen variëren in grootte van 26 Megabit tot 144 Megabit, maar het moederbord kan max. 330 Megabit aan, dus er is nog ruimte zat om zeer uitgebreide programma's te ontwikkelen. Op de console vinden we tot slot nog een RESET-knop en een aan/uit schakelaar voor de voeding.

De controller is eveneens fors -bijna net zo groot als de computer- en hierdoor niet geschikt om in de hand te houden. Op deze controller zitten de joystick, 4 speeltoetsen, een starttoets en een 'select'-toets, die tevens fungeert als pauze-toets. De controller heeft een eigen connector en kan dus niet vervangen worden door één van de vele universele joysticks, die voor andere systemen in omloop zijn. Er wordt gewerkt aan een optie om 2 consoles te koppelen, zodat twee spelers op eigen computers tegen elkaar kunnen spelen.

Voor de binnenhuisarchitecten: console, controller en cartridges zijn in het zwart uitgevoerd.

Bij het systeem kregen wij snoeren voor zowel RF-sig-naal voor de antenne-ingang op een TV als voor een RGB signaal. Eé van de RGB kabels had alleen een SCART-connector en kon geen stereo geluid weergeven, omdat de beide geluidskanalen waren doorverbonden. De tweede kabel had ook nog 2 cinch connectors om op een externe versterker het geluid weer te geven; al dan niet in combinatie met geluid via de monitor. Deze kabel gaf echter een composit-video beeldsignaal weer dat minder van kwaliteit was, maar was wel weer stereo uitgevoerd. Een faxje naar de importeur gaf de oplossing: het composit video-sig-naal



was een exemplarisch foutje, dus de tweede kabel wordt geleverd met stereo signaal en RGB-video.

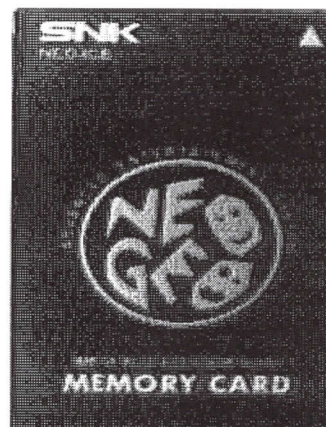
GEHEUGENKAART

Deze naam is wat verwarrend, want onder geheugenkaart verstaan we bij de meeste computers een geheugenuitbreiding. Deze kaart is echter een geheel andere uitbreiding voor het systeem. Op deze kaart kun je namelijk je spelsituatie bewaren (SAVE) om later weer in te lezen (LOAD) als je verder wilt spelen waar je gebleven was. Op de kaart is plaats voor 27 spelsituaties. Voorlopig nog niets bijzonders, want bij andere spelcomputers gebruik je hiervoor passwords. In de speelhallen tref je echter ook arcademachines aan van

NEO GEO. Deze machines bieden plaats aan max. 7 spellen. Heb jij nu zelf een spel dat ook op deze machines te vinden is, dan kun je met je kaart in de speelhal hetzelfde spel spelen vanaf het moment dat je het thuis hebt geSAVED. Omgekeerd kun je in de hal ook weer je spelsituatie bewaren en thuis verder spelen. Uiteraard kun je met deze kaart bij vrienden of kennissen op hun NEO GEO spelen en wie niet al te vermogend is, kan alleen deze kaart aanschaffen om bij een ander op de spelcomputer te spelen, al zul je daarvoor wel een zeer goede vriend(in) moeten hebben die dit toelaat. De spelcartridges controleren zelf of een geheugenkaart aanwezig is en vragen dan via het beeldscherm of je een geSAVEde situatie wilt inladen of dat je een spel wilt bewaren op de kaart. De kaart werkt met een batterij met een levensduur van ca. 5 jaar. Er is een mogelijkheid om een geheugenkaart te kopiëren naar een andere (nieuwe) kaart.

BEELD EN GELUID

Wat het beeld betreft heb ik ook weer zeer weinig technische informatie, dus het beeldformaat 320x224 is een gokje. De grafische weergave is ech-



ter perfect, maar komt pas goed tot z'n recht op een monitor of een TV met SCART/RGB input. Het is duidelijk te zien dat er veel kleuren gebruikt worden, al is 4096 een maximum dat we in de praktijk zelden zullen tegenkomen. Meestal worden 512 kleuren gebruikt en dat is altijd nog heel wat meer dan het aantal kleuren bij de andere 16-bits consoles. Scrolling, animaties en ander effecten verlopen zeer snel en soepel en dat is te danken aan de kloksnelheid van de 68000 processor, die aanmerkelijk sneller is dan bij de concurrenten. Opvallend is de enorme hoeveelheid beweging die je in sommige spellen tegenkomt. Alles draait, knippert en springt terwijl de velden vergeven zijn van de sprites. Dit alles wordt nog gecombineerd door een 3-D effect, dat wordt verkregen door de achtergrond in 3 lagen met elk een andere snelheid te laten bewegen.

Het geluid is imponerend. Wie een eenvoudige monitor gebruikt met 2 speakertjes zal niet zo snel onder de indruk raken maar via een externe versterker krijg je een geweld te horen dat je nog niet eerder uit een computerje hoorde komen. De NEO GEO levert surround-stereo. Met een adaptor (optioneel) en een hiervoor geschikte versterker kun je je helemaal inkapselen met geluidseffecten en spraak klinken allemaal perfect. Het frequentiebereik is ruim voldoende, zodat zowel bassen als hoge tonen goed hoorbaar zijn en nergens treedt vervorming op.

SURROUND STEREO

Het geluid is opgebouwd uit twee -vrijwel identieke- geluidskanalen in tegenfase. Bij gebruik van een externe versterker met twee boxen geeft dit het effect dat vergelijkbaar is met 'spatial stereo', 'space-stereo' of 'enhanced-stereo' zoals diverse merken dit -met deze of andere namen- op b.v. portable radio's gebruiken. Ook op de koptelefoon krijg je dit effect. Met een geschikte surround-decoder plus 4 of 6 speakers (en geschikte burens) kun je het geluid helemaal rondom ten gehore brengen. Indien de boxen goed zijn opgesteld hoor je zelfs achter je nog geluiden.

SOFTWARE

Systeem en software komen uit Japan en zijn via de V.S. naar Europa gekomen. Hier hebben we het dus wel later,

maar dat heeft het voordeel dat de kinderziektes eruit zijn en er meteen volop software voorradig is. Momenteel zijn al ca. 40 titels leverbaar. Het merendeel bestaat uit karate-achtige vechtsporten maar ook sportspellen, schietspellen, RPG/arcade adventures, race-spellen en puzzels (o.a. een TETRIS variant) zijn al verkrijgbaar. De rompacks worden geleverd met een Engelse handleiding en ook de beeldschermteksten zijn in het Engels. De komende maanden zullen we je op de hoogte houden van de nieuwe titels die dan verschijnen en laten we enkele 'oude' spellen de revue passeren. Vrijwel alle software ondersteunt al de geheugenkaart, maar 'head-to-head' spelen is nog niet altijd mogelijk.

NU EVEN SCHRIKKEN

Het zal duidelijk zijn dat zoveel geweld en de vele megabits niet voor een zacht prijsje leverbaar zijn. Het basispakket bestaat uit 1 console, 1 controller, 1 netvoeding en twee kabels en kost FL. 895,-. Een losse controller, noodzakelijk om met twee spelers te spelen kost FL. 159,- en de geheugenkaart moet FL. 89,- opbrengen. De prijs van de software varieert met de hoeveelheid geheugen die op de kaarten aangebracht is. De prijzen van de rompacks liggen tussen de FL. 295,- en FL. 495,-.

Gelukkig zijn er mogelijkheden om voor minder geld met dit apparaat kennis te maken en één ervan is dat zowel de hardware als de software o.a. via sommige videotheken gehuurd kan worden. Dit is maar goed ook, want voor zulke bedragen wil je een spel natuurlijk wel eerst even uitproberen. Veel spellen maken gebruik van de 'continue' mogelijkheid en als je maar lang en fanatiek genoeg bezig blijft met deze spellen krijg je ze tamelijk snel uit. Wij zullen in ieder geval proberen zo nauwkeurig mogelijk de moeilijkheidsgraad van de spellen vast te stellen.

Er komen nog acties van de importeur om de prijzen van de software aantrekkelijker te maken, maar daarover later meer.

Wie iets nieuws zoekt op dit gebied en niet zo erg op de centjes hoeft te letten heeft met deze NEO GEO een geweldige apparaat in huis. Een Amiga haalt dit geweld niet en ook de meeste spelconsoles (incl. de 16-bitters) kunnen hier absoluut niet aan tippen. Je kunt de kwaliteit vergelijken met die van de moderne speelhalautomaten; al dan niet van hetzelfde merk. Het beeld is zeer fraai, maar dat is bij meerdere systemen zo. De snelheid en het geluid hebben op ons de meeste indruk gemaakt: GEWELDIG! De prijs is minder aantrekkelijk en de kans dat dit systeem een top-per wordt in Nederland is dan ook niet zo groot. Zo'n systeem schreeuwt om een CD-ROM drive, zodat de software aanmerkelijk goedkoper kan worden. Evenmin aantrekkelijk is de handleiding: wel geheel in het Nederlands, maar geen reclame voor het produkt. Dit moet beter - en vooral mooier - kunnen.

De kwaliteit van de software is zeer verschillend. Vaak krijg je echt waar voor je dure geld, maar soms valt een spel behoorlijk tegen. Prijs en spelkwaliteit zijn bij de cartridges niet gekoppeld. De prijs is voor het overgrote deel al bepaald door de 'hardware' van de rompacks: de behuizing en de twee printen met hun componenten. Het restbedrag is voor de software (in rom) en hoe uitgebreider een spel, hoe meer chips, dus hoe duurder.

JAPANESE SPELLEN

Geweld is in Japans een volksvermaak voor de huiskamer, zodat films, stripboeken en videogames volgestouwd zijn met agressie. In Japan heeft 80% van de spellen niet veel meer dan alleen 'geweld' te bieden. Hier in Europa krijgen we slechts een deel te zien, want hoofden afhakken,

martelen en verkrachten zijn ook geliefde onderwerpen in Japan en dit materiaal is hier - en vooral in de V.S. - niet verkrijgbaar.

Opmerkelijk zijn de tekeningen van de figuurtjes in strips en computerspellen: voornamelijk blonde jongens en meisjes met zeer grote blauwe ogen en Westerse gelaatstrekken. Mannen en vrouwen in de leeftijd van 30 t/m 60 kom je verder nauwelijks tegen, maar eenmaal stokoud bevolken de hoogbejaarden ineens weer de spellen als tovenaars of slechterikken met gemene magische wapens. Deze oudjes zijn grijs, hebben lang haar en een sik. In negen van de tien gevallen zul je bij de RPG- en arcade-adventures een prinsesje moeten redden. Ook zij is blond met blauwe ogen en bij het minste of geringste barst ze in snikken uit.

Wat de monsters betreft is de fantasie van de Japanners onuitputtelijk, maar blijft Godzilla en z'n familie wel favoriet. Vrijwel altijd zul je gedrochten tegenkomen die de meest krankzinnige wapens of magische krachten bezitten waar jij je tegen moet verdedigen; liefst met alleen een zakmesje. Hier komt het 'timing' aspect aan de orde. Gewoon knallen, schoppen of vechten heeft geen enkele zin: heel geduldig de juiste sprongen, plaatsen en acties uitdokteren is de enige manier om zulke problemen op te lossen. De Japanners vinden dit zalig, maar in andere werelddelen wordt dit niet zo gewaardeerd. Japane software slaat hier dan ook pas aan als alles dusdanig gedoseerd is dat wij Europeanen (en Amerikanen) het nog leuk vinden ondanks de vele waanzinnige spelsituaties.

Ook Japans is de aanduiding in MEGABITS voor de hoeveelheid software op een cartridge. Wij rekenen in bytes en Megabytes en om de waarden te kunnen vergelijken zul je de Japane bitjes door 8 moeten delen.

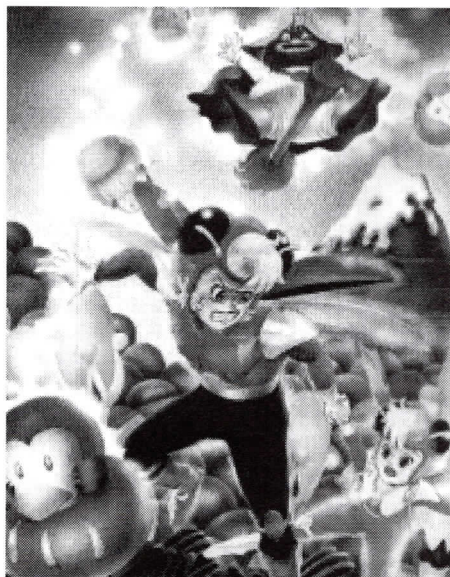
Alfred.

3 ZESTIENBITTERS OP EEN RIJTJE

	NEO•GEO	MEGA DRIVE	SUPER NES
Processor(s):	68000 12 Mhz. Z-80 4 Mhz.	68000 8 Mhz. Z-80 4 Mhz.	65C16 3.58 Mhz.
Resolutie:	320x224	320x224	256x224
Kleurenpalet:	65536	512	32768
Schermkleuren:	4096	64	256
Geluidskanalen:	15	10	16
RAM:	64 Kb.	136 Kb.	256 Kb.
VIDEORAM:	86 Kb.	64 Kb.	128 Kb.

BLUE'S JOURNEY

Systeem: NEO•GEO.
Softwarehuis: Alpha Denshi Corp.
47 megabit cartridge.
Speltype: arcade-adventure.
Aantal spelers: 1 of 2.
Werkt met geheugenkaart.
Richtprijs: FL. 295,=



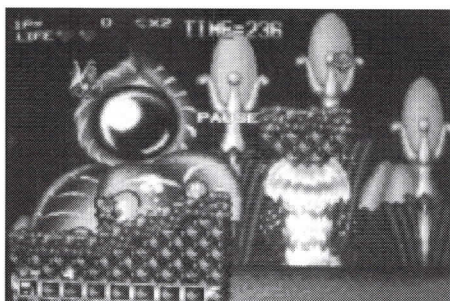
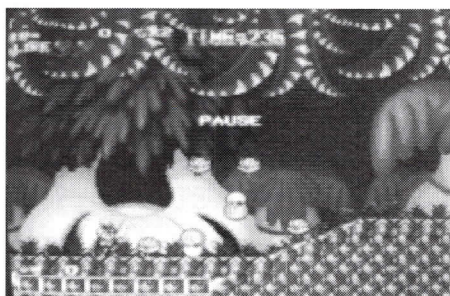
Om te beginnen meteen maar een puur Japans spel. Ik citeer eerst een deel uit het introductieverhaal in de handleiding:

"De eens zo vredelievende planeet Raguy is veroverd door de Daruma Family. Deze familie gaat niet zo netjes om met de fraaie planten- en dierenwereld op deze planeet, zodat we ook hier te maken krijgen met milieuvervuiling. Dan komt 'Blue' op de proppen. Onze held moet de planeet redden en (daar gaan we weer) de gevangengenomen prinses Fa bevrijden".

Blue is -hoe kan het anders met zo'n naam- blond en heeft blauwe ogen en Fa staat weer regelmatig te grienen. Jij moet Blue op z'n tocht begeleiden en zorgen dat hij alles tot een goed einde brengt. Tot zover het verhaal.

Het spel is een combinatie van arcade- en platformspel. Je moet vechten, springen en bukken en de items die je onderweg vindt zijn planten en bloemen. Deze gebruik je om je leven aan te vullen, sneller te lopen, hoger te springen of tijdelijk onkwetsbaar te worden. Verder kun je spulletjes kopen in de diverse winkels, die echter meestal ergens verborgen zitten. Je hebt de beschikking over diverse wapens, die allemaal hun sterke en hun zwakte kanten hebben. Er zijn 5 levels die allemaal worden afgesloten door een 'eindmonster'. Het zesde level is de eindronde waarin je de strijd moet aanbinden met Daruma. Leuk bij dit spel is dat je je kunt vergroten of verkleinen om zodoende op andere lokaties te kunnen komen.

Beeld en geluid zijn goed, maar tonen niet alle kwaliteiten van de NEO GEO; deze machine heeft meer in z'n mars. De besturing is eenvoudig, omdat niet alle knoppen op de console gebruikt worden. Het spel is



makkelijk in de eerste levels en wordt daarna wat pittiger. Echt moeilijk is het spel nergens, dus vrijwel iedereen moet het spel vrij vlot uit kunnen spelen zonder al te veel problemen.

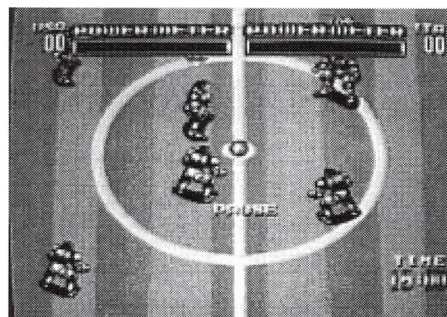
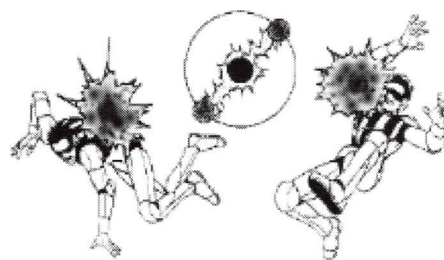
Dit type spel kom je op elke spelcomputer in vele varianten tegen en het zijn meestal niet meer dan kleine details die zo'n spel verslavend maken voor een bepaalde groep, terwijl anderen er binnen een half uur op uitgekeken zijn. Gezien de prijs van het spel is dit uitstekend voorbeeld van een cartridge die je het beste een dagje kunt huren. Moet je 's nachts met geweld van je monitor gerukt worden, dan is het spel geslaagd, maar zul je het waarschijnlijk snel uit hebben.

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

SOCCKER BRAWL

Systeem: NEO•GEO.
Softwarehuis: SNK Corp.
46 megabit cartridge.
Speltype: sportspel.
Aantal spelers: 1 of 2.
Werkt met geheugenkaart.
Richtprijs: FL. 345,=

SOCCKER BRAWL (voetbal ruzie) is een voetbalspel met robots. Wie leuk een potje wil balletjetrappen moet hier niet aan beginnen, want het hele spel is één grote rotzooi. Als je alleen speelt is de computer je tegenpartij. Het spel heeft 4 spelniveau's waarbij level 1 -bedoeld voor de beginners- al een waanzinnig moeilijke puinhoop is. Je kiest een team, bepaalt de speelduur en vervolgens ga je elkaar te lijf in het stadion van jouw keuze. Je kunt niet alleen de bal schoppen of koppen, maar slidings, tackels, stompen of een ander een trap verkopen is allemaal geoorloofd. Dit alles vergt een enorme behendigheid,



want de besturing geschiedt door tegelertijd met de joystick en 2 van de spelknoppen te manipuleren; wie een reumatisch vingerkootje heeft kan het wel schudden. Heb je dit een beetje onder de duim, dan kun je je gaan toelagen op waanzinnige effectballen (zig-zag is zelfs mogelijk).

In de pauze tussen de speelhelften krijg je grappige z/w filmpjes te zien.

Het spel vertoont veel overeenkomsten met SPEEDBALL 2, waarvan de versies voor de Amiga, de Atari-ST en de PC beschreven zijn in Software Gids nr. 11. Dit spel is een groot succes geworden, dus SOCCER BRAWL maakt een goede kans op populariteit.

Tegen de computer spelen is alleen mogelijk voor de doorgewinterde fanaat, die dan ook nog liefhebber van dit genre moet zijn, want het spel is erg moeilijk en vergt nogal wat inspanning. Met z'n tweetjes is het spel al veel leuker en uiteraard minder moeilijk mits je de juiste (lees zwakke) tegenstander uitzoekt.

De beelden zijn goed maar niet veel beter dan van een gemiddelde spelcomputer. De snelheid en scrolling zijn echter uitstekend. Het spel maakt veelvuldig gebruik van geluidseffecten en stemgeluiden en deze creëren een lekker sfeertje, dat goed bij dit waanzinnige spel past. De bal scheurt met een noodgang over het scherm en produceert prachtige laserkanon-achtige geluiden. De spelers zijn robots, dus hebben zo hun eigenaardigheden. Verder veel ploffen, kreten en knallen.

Een schitterend spel; vooral om met z'n tweetjes te spelen! In de pauze kun je - i.p.v. naar het filmpje kijken- een CD van Motörhead opzetten om in de stemming te blijven.

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

WORLD HEROES

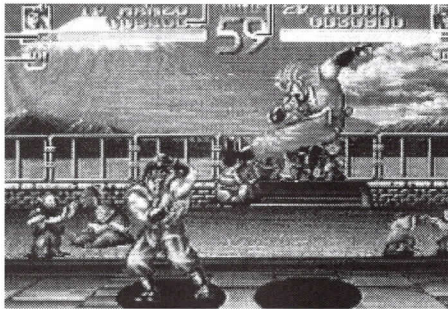
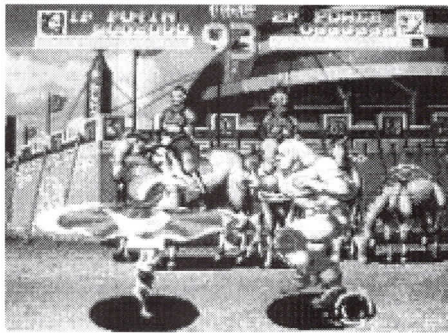
Systeem: NEO•GEO.
Softwarehuis: Alpha Denshi Corp.
82 megabit cartridge.
Speltype: vechtsportspel.
Aantal spelers: 1 of 2.
Werkt met geheugenkaart.
Richtprijs: FL. 495,=



Dit spel is nog waanzin- niger dan het vorige. WORLD HEROES is een karatespel, waarbij je je 'vechter' kunt kiezen uit een groep van 8 specialisten. Met de gekozen figuur moet je de strijd aanbinden met de 7 overgebleven vech- tassen in wedstrijden, die over de gehele we- relld plaatsvinden. Wan- neer je tegen de computer speelt selec- teert deze je tegenstanders, maar als je met z'n tweeën tegen elkaar speelt, zoekt ieder zelf z'n held uit. Dit soort spellen is altijd lastig in de bediening, daar de diver- se trappen, stompen, sprongen en draaien gemaakt moeten worden door een samen- spel van joystick en vuurknoppen. Bij dit spel heb je 3 van de 4 knoppen plus de joystick nodig. Daar komt nog iets meer bij kijken, want elke vechter heeft ook nog twee of drie specialiteiten, die variëren van uitschuifbare armen of benen tot vuur- spuwende raketten. Om deze te activeren moet je vreemde combinaties met joystick en toetsen maken. B.v. de joystick 1 keer rond + knop 2 of 1 keer links, 1 keer rechts en dan knop 1; en dit alles tussen de 'gewone' bewegingen door. Flink oefen- en is dus een vereiste en als je met z'n tweeën speelt, kun je met vaak trainen goede resultaten behalen.

Je snapt al dat dit geen serieus sportspel is. De animaties zijn verre van realistisch en daarmee totaal anders dan bij Ameri- kaanse en Europese spellen in dit genre, waar de bewegingen meestal natuurge- trouw worden weergegeven. Het gaat alle- maal weer op z'n Japans met veel geweld, nog meer lawaai en een flinke dosis hu- mor. De hele entourage rond de gevech- ten heeft iets weg van de show die opge- voerd wordt bij de Amerikaanse WWF wrestling wedstrijden, die ook niet veel met worstelen te maken hebben. Eén van de tegenstanders is een meisje dat -na een verloren wedstrijd- een potje gaat jan- ken, dus dat zal wel een verkleed prinses- je uit een ander spel zijn.

Het spel heeft 4 moeilijkheidsgraden en diverse bonusrondes tussen de verschil- lende wedstrijden (b.v. met karateklappen een standbeeld uit een klomp graniet hak- ken). In de handleiding, die nu eens niet zo heel erg beknopt is, vind je een over- zicht van alle vechters en hun specialitei- ten plus een negende vechtjas waarover niets bekend is. Tegenover hem kom je te



staan als je alle anderen hebt verslagen, maar dat zal echt wel een tijdje duren. Door de 8 spelfiguren met hun specialitei- ten die bij allen op een andere manier be- diend moeten worden kan dit spel acht keer gespeeld worden met elke keer iets andere spelelementen, zodat deze moge- lijkheid de spelkwaliteit flink opschroeft.

Beeld en geluid zijn perfect en wie niet meespeelt, maar wel meekijkt, ziet op de achtergrond van alles gebeuren (o.a. een compleet circus voorbijtrekken) dat hele- maal vrij weinig met de gevechten te ma- ken heeft. De spelers zelf zullen weinig tijd hebben om dit op te merken. Je moet van het genre houden en er flink wat energie insteken, maar voor de liefhebbers is dit het neusje van de zalm. Wel jammer dat een beetje meer kwaliteit zo'n fors prijs- kaartje heeft. Het is te hopen dat de joy- stick het geweld lang volhoudt.

Boeiend en vermoeiend.

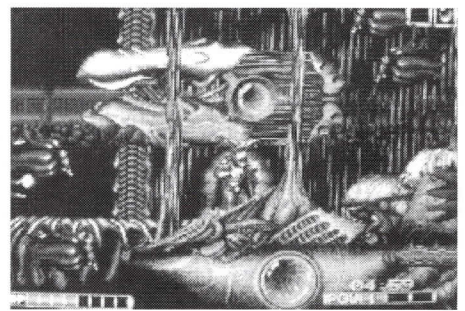
BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7



MAGICIAN LORD

Systeem: NEO•GEO.
Softwarehuis: SNK Corp.
46 megabit cartridge.
Speltype: arcade-adventure.
Aantal spelers: 1.
Werkt met geheugenkaart.
Richtprijs: FL. 295,=

Zoals bij het merendeel van dit soort Ja- panse spellen gaat het introverhaal over een vredege wereld, waar de rust wordt verstoord door een booswicht met in z'n kielzog een zwerm alles verwoestende monsters. Elta, de laatste Magician Lord, moet de vrede herstellen en op pad gaan



om 8 delen van een magisch boek te ver- zamen. Het spel heeft dan ook 8 levels die elk een wereld vertegenwoordigen. Elk level is 'schoon' als je het eindmonster hebt verslagen en het deeltje uit de boe- kenreeks hebt bemachtigd.

De bediening is eenvoudig: je gebruikt de joystick voor de besturing van Elta en 2 van de 4 knoppen voor het schieten en om te springen. In de velden vind je schat- kisten, magische krachten en 5 'power- ups' waarmee Elta tijdelijk van gedaante kan veranderen en speciale wapens krijgt. Verder zijn er bonus-items die voorname- lijk invloed hebben op de score. De hand- leiding geeft alle informatie over items, monsters en de mogelijke gedaantes van Elta met de bijbehorende speciale krach- ten.

Het spel is erg mooi, heeft fraaie muziek en geluidseffecten, maar is een tikkeltje traag; althans voor een NEO GEO spel. De spelkwaliteit is goed, maar wordt ei- genlijk verprutst door de 'continue' moge- lijkheid. Bij veel spellen kom je hiermee weer terug bij het begin van een veld of een level om opnieuw te beginnen, maar bij dit spel ga je verder waar je bent geble- ven en in dezelfde spelsituatie. Het is zo een fluitje van een cent om het spel in be- trekkelijk korte tijd geheel uit te spelen.

MAGICIAN LORD is hierdoor alleen ge- schikt voor de beginners en dan alleen nog als je de mogelijkheid hebt om het rondgespeelde spel met iemand te ruilen. Deze 'continue' optie zal wel zo gekozen zijn om de spelers in de automatenhal aan te moedigen om weer geld in de machine te stoppen. Voor FL. 295,= ben je veel te snel klaar. De doorgewinterde speler is in de speelhal waarschijnlijk minder kwijt om het spel uit te spelen.

Voor dit bedrag krijg je ook nog een pro- grammeerfoutje. Boven in sommige vel- den zie je nog net de sprites die in een an- der gedeelte van het videogeheugen thuishoren.

Mooi, leuk, maar veel te makkelijk.

Alfred.

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

Hardware en software zijn ter beschikking gesteld door

TranStart Europe.



Speeltips GATEWAY.

Dit is geen complete oplossing, maar de meeste problemen moet je met deze tips kunnen oplossen.

Heechee Station

Algemene Tip : kom afspraken na (read commset), luister goed naar wat iedereen te zeggen heeft, bezoek alle classes.

Park: pak de rose, pull de lever, loop weg en kom even later terug. Praat met de monteur, let goed op wat hij zegt. Loop voor het einde van het gesprek weg met de sleutel.

Gunroom: open de vent-cover met de sleutel, roep de robot met het knopje, leg de gun 'in' de robot, ga naar je eigen kamer, open de vent-cover, roep de robot en pak de gun.

Kamer met crate (helemaal boven): kruip in de doos, wacht op mannetje, kijk goed wat hij doet, wacht, pak het papierje.

Museum: De heechee-device is een hologrammen maker. Leg het medallion (dat je van je begeleider in de bar hebt gekregen na hem bier te geven en de quiz te winnen) in de depression, zet de fork in de opening, neem de hologram en leg hem op de plaats van de fork om de beveiliging te misleiden, pak de fork. Nu kun je in de kamer met de crate de fork aanslaan en de deur openen met de code op het papierje.

Geef de roos aan de secretaresse in ruil voor het magazine, het lege boek in ruil voor een Dataman.

Virtual Reality Room (beach simulatie): drink het drankje tot je zwembroek van kleur verandert. Geef dan je drankje aan de bartender tot hij dronken is en in slaap valt. Overload de computer door een vol glas in de scanner(-straal) te plaatsen.

6 bestemmingen, red de wereld.

'Dode' planeet: klim naar boven, gooi de rots naar beneden, klim naar beneden, nu kun je het gat in de rotsen in, spring door de opening in de wand (timing!) pak de box.

'Mutzer' planeet: pak de salamander, ga naar de chief's hut tijdens een processie, verstopt je in de 'kelder', kom naar boven als de chief terug is, gooi de salamander in het bad.

Loop naar het meertje, pak de staaf, doe de staaf in de opening in de dome, zoek zelf de code (gewoon vaak proberen), pak de gekleurde staafjes, kijk goed naar de kleuren op het apparaat, steek de staafjes in de openingen (geel + blauw = groen), pak het apparaat.

'Regenboog' planeet: pak de bright cube en de cracked prism, in het kleine kamertje de clear prism, plaats bright cube en clear prism op schijf bij schip, stap op schijf. Pak een insect in de tempel, stap weer op de schijf. Ga naar het kamertje, plaats de clear prism en de bright cube, stop het insect in de depression, pak de pyramid, ga weer naar de tempel, loop door alle kamers. In de kamer met de standard: zet de pyramid op de standard, ga terug naar de hoofdkamer, turn knob, pull lever, push button.

'Engebeesten' planeet: de worm kun je verwijderen, loop steeds even weg als je in de klimplanten verstrikt dreigt te raken. Pluk de pod, schiet tweemaal op de spin en pak gun, gooi de worm op je helm naar de tentacle, pak een spike, gooi de pod naar de pijlplant, pak de rat meteen, geef de rat aan de slang, steek de slug lek, zet het apparaat aan.

'Groene' planeet: pak big rock, small rock ergens rond vijver, pak vine en branch in het bos, slaap regelmatig, wacht tot het beest weg is, pak de basket, put small rock in basket, fill basket with berries, zet de basket in de tunnelkamer om tijd te winnen, pak met de stok in de grot de crystals-hard, was de shard in de vijver, ga naar het monster, bind hem vast en leid hem naar de dijk, gooi de shard in het water, duik dan onder water, zet het apparaat aan.

'Woestijn' planeet: bezoek alle plaatsen. 1e oplossing : haal het hele schip uit elkaar met instrumenten die je ter plaatse en in de boomhut vindt (lade). 2e oplossing : lees Beckers personal log (in zijn kamer in de rotsen), graaf het graf op van het 'paard'. Kap de boom niet om, maar zwaai naar de overkant met het touw, schiet de prehistorische vogel niet dood, maar blaas op



de whistle (bij schip), greef Becker, geef magazine aan Becker, play drums met Becker (vraag over standard), graaf erts op naast plantje (met pick uit mijn), stop de lens, lens cover en cell of core op hun plaats in de 'column'. schiet Rex er van af, verwijder de matras, zet het apparaat aan.

Endgame

Het gezochte voorwerp ligt in de geheime kamer waar je al eerder bent geweest, keer terug naar conferentiekamer.

VR-stoel (diep psych): jump over chasm, wait tot demon axe laat vallen en bij deur staat, lift demon.

In Watchtower: push button, wear collar, touch globe, push pedal, touch globe.

Party: dit is een computer simulatie van de assassin: overload de simulatie door op 2 getallen te gokken bij het rad van fortuin.

Hell-simulatie: pak zwaard, bij demons: cut net, cut net, take net, take sack, bij draak: doe as in de zak, gooi as over de stump, haal meer as, zo gauw als je voetstappen ziet, gooi je as naar de voetstappen, gooi het net over de demon, pak zijn ring af (overigens, de demon lijkt wel erg veel op Gollum uit The Lord of the Rings, de ring heet dan ook 'one' naar The one ring!), pak het net, pak de zak, naar spiegelkamer, gooi zak over aeshma, wait and see...

Real Endgame

Ga naar je kamer, lees de boodschap, naar de VR-kamer, pak de manual.

Ga naar de tanning-room, lees de manual en onthoud de code die bij de datum hoort. Ga naar de VR-kamer, ga op de couch liggen en type de code. Start de deep-psych-simulatie...

Stijn en Martijn.

PUSHOVER

Hier volgen de codes voor de eerste 50 velden van Pushover

LEVEL 1: 00512	LEVEL26: 11782
LEVEL 2: 01536	LEVEL27: 11270
LEVEL 3: 01024	LEVEL28: 09222
LEVEL 4: 03072	LEVEL29: 09734
LEVEL 5: 03584	LEVEL30: 08718
LEVEL 6: 02560	LEVEL31: 08206
LEVEL 7: 02048	LEVEL32: 24590
LEVEL 8: 06144	LEVEL33: 25102
LEVEL 9: 06656	LEVEL34: 26126
LEVEL10: 07680	LEVEL35: 25614
LEVEL11: 07168	LEVEL36: 27662
LEVEL12: 05122	LEVEL37: 28174
LEVEL13: 05634	LEVEL38: 27150
LEVEL14: 04610	LEVEL39: 26638
LEVEL15: 04098	LEVEL40: 30734
LEVEL16: 12290	LEVEL41: 31246
LEVEL17: 12802	LEVEL42: 32270
LEVEL18: 13829	LEVEL43: 31758
LEVEL19: 13314	LEVEL44: 29726
LEVEL20: 15362	LEVEL45: 30238
LEVEL21: 15878	LEVEL46: 29214
LEVEL22: 14854	LEVEL47: 28702
LEVEL23: 14342	LEVEL48: 20510
LEVEL24: 10246	LEVEL49: 21022
LEVEL25: 10758	LEVEL50: 22046

Stijn en Martijn.

SimCity

Kies, als je begint, EASY. Wanneer je kunt bouwen pauzeer en kies dan bulldozer. Haal één stuk bos weg en druk dan CAPSLOCK in. Tik dan FUN. Iedere keer als je dit doet krijg je er \$10000 bij. Dit kun je doen tot 89.999 maar pas op! Iedere 4e keer als je dit doet komt er een aardbeving als je de tijd aanzet. Save het spel dus eerst en laadt het weer, zo omzeil je de aardbevingen.

Hugo Jonker.

LAURA BOW II: THE DAGGER OF AMON RA - Hints en tips

NEWS ROOM:

Open de burela met de sleutel onder het vloeiblead, kijk in de prullenmand en pak de baseball. Informeer bij Crodfoller over de inbraak en eventuele andere aantekeningen op je notitieblok.

DE STAD:

In sommige delen van de stad kan Laura door de straten lopen, maar soms moet ze een taxi nemen (gratis voor persmensen). Je kunt een taxi laten komen door met het handje op het taxibord te klikken. Als de taxichauffeur je uit de wagen gooit, moet je hem je perskaart laten zien, die in je burela lag. Om de chauffeur te laten weten waar hij heen moet, kies je de bestemming van je notitieblok en daarna "exit". Bij het oversteken van een straat, altijd eerst naar links en rechts kijken om te voorkomen, dat je aangereden wordt.

POLITIEBUREO:

De dronkelap bij het politiebureau slaapt onder een krant, waarin een bon voor een gratis sandwich bij Luigi's zit. Als je de dronkaard wakker maakt, weigert hij je de krant te geven. Dan ga je even het bureau in en als je weer buiten komt, is de man weg en ligt alleen de krant er nog. Als de sergeant aan de balie je negeert, geef hem dan een sandwich van Luigi's (de broodjesverkoper vlakbij het gebouw van de krant). De beambte zal je nu het één en ander vertellen, onder meer over de "speakeasy" (illegale kroeg). Hij weet ook het wachtwoord om deze kroeg binnen te komen.

Detective O'Riley laat niet veel los over de inbraak, maar dat is niet zo belangrijk. Je hoeft hem eigenlijk alleen maar te bezoeken en het dossier te bestuderen. Op dit moment is er nog niet zoveel bekend over de beroving. Houd oren en ogen open, dan kom je later meer te weten.

DE HAVEN:

Als je bij het dok aankomt, praat dan met Steve. Gebruik je notities om hem uit te horen over Pippin Carter, Carrington en andere zaken. **VERGROOTGLAS:**

Praat herhaaldelijk met de drie jongens bij de wasserij. Uiteindelijk vraag je één van hen over zijn hobby's en daar blijkt baseball bij te horen. De kinderen zullen hun vergrootglas inruilen voor de baseball uit je inventory.

MUSEUM:

Je kunt het museum niet in omdat de deur op slot zit. Dit omdat er voorbereidingen worden getroffen voor een charitatieve bijeenkomst om 19.00 uur. Als je later terugkeert met de juiste kleding aan, zul je binnengelaten worden. Vergeet niet je perskaart te laten zien. Aan de juiste outfit kun je komen door een bezoek te brengen aan de "speakeasy". Dan ga je naar Lo Fat's Laundry en geef je hem het reçu, dat je in de rommelige taxi hebt gevonden. Van

hem ontvang je dan een avondjurk. In de kroeg kun je je omkleden in de toiletruimte en je kunt praten met een verklipper, die Ziggy heet.

Tijdens de party kun je 14 verschillende conversaties afluisteren. Leer de namen van alle figuren en let op alles wat ze zeggen. Van het buffet kun je een waterglas meenemen, dat handig is om luistervink te spelen door gesloten deuren heen. Steve is ook aanwezig, dus praat ook met hem.

Er is tevens een geschenkenwinkel, waar je de diverse kado's nader kunt onderzoeken. Vooral de nepdolken zijn interessant, vooral als je ze met het vergrootglas bekijkt. Eén van deze wapens is de gestolen Dagger of Amon Ra. Helaas word je de kamer uitgestuurd door Wolf Heimlich, maar je kunt later nog proberen terug te gaan en deze uitstalkast nog eens te onderzoeken.

Het Ankh Medaillon kun je met het vergrootglas bekijken en je ziet dan de initialen "PS" er op staan. Het behoort toe aan niemand minder dan Ptahsheptut "Tut" Smith. Hou het als bewijsmateriaal. Gebruik het vergrootglas ook op de rode plas naast het medaillon.

HET LIJK VAN PIPPIN CARTER:

Onderzoek Pippin's lichaam (in één van de mummiekisten in de Egyptische zaal) en je ontdekt een notitieblok in zijn borstzak. Neem dit mee.

Aan het begin van de 3e akte bevind je je nog steeds in het museum. Ga naar het kantoor van President Carrington en onderzoek dit grondig. Bekijk de open haard en verwijder het stuk houtskool.

Neem ook een kijkje in de Egyptische zaal. Bezoek de pratende dinosaurus Rex en bekijk de beenderstructuur.

In het kantoor van Yvette zijn twee belangrijke aanwijzingen te vinden: in de prullebak ligt een stuk carbonpapier, dat je kunt lezen door het tegen het licht te houden. Van de burolamp moet je de gloeilamp verwijderen: eerst het licht uitdoen, dan even het kantoor verlaten om het peertje af te laten koelen. Als je het "oogje" twee maal op de gloeilamp klikt, krijg je een close-up. Daarna neem je de gloeilamp mee.

VERDWIJNINGEN:

Als Olympia langs het beeldhouwwerk van Rodin "De Denker" loopt, verdwijnt ze plotseling uit de volgende kamer. Als je het achterhoofd van het beeld bekijkt met je vergrootglas, zie je een scharniertje. Dan klik je met het "handje" op de voorkant van het hoofd en kun je rechts het beeld uitlopen. Daar ontdek je een wenteltrap naar beneden, waar je veilig op kunt lopen als je eerst voor wat meer licht zorgt.

Er zijn ook diverse geheime tunnels, die door het hele museum lopen, zoals die van Heimlich's kantoor naar dat van

Dr.Carrington. Om deze tunnel te bereiden, druk je op een knop achter Wolf's ingelijste medailles. Een andere tunnel gaat van Olympia's kantoor naar het "alcohol preservation Lab". Druk op de horen van de schedel op Olympia's bureau. De derde tunnel gaat van het zoogdieren lab naar de Egyptische zaal. Hiervoor moet je het kantoor van Ernie ingaan en op de knop achter zijn bureau drukken.

NOG MEER LIJKEN:

In de Pterodactylus zaal ligt een lijk zonder hoofd. Dit hoofd is aan de muur bevestigd van de "Life Mask Room": 1 veld west en 1 veld zuid.

Ook in Dr. Carrington's kantoor ligt een overledene. Hier dien je de letters "CP", die in bloed op Carrington's bureau geschreven zijn te onderzoeken. Ze betekenen "Crime and Punishment", één van de titels op Carrington's boekenplanken. Zoek dit boek en sla het open. Je kunt hier ook gesprekken afluisteren via het intercom systeem op het bureau en je kunt het schilderij boven de haard openmaken. Achter het schilderij is een kluis, waarvan je de combinatie kunt vinden in het telefoonregister onder "B.SAYFF".

In het kantoor van Ernie Leach, zijn 3 belangrijke voorwerpen te vinden. Kijk op het "alcoholic index" notitieblok op Ernie's bureau en schrijf op in welk vat de wrattenzwijnen zitten (nr.13). Zoek daarna in Ernie's gereedschapskist en pak de draadschaar. Onder zijn bureau ligt nog een slangenlasso. Ernie zelf ligt bewegingsloos in de "Mastodon Room". Ook dit lichaam goed onderzoeken: je neemt een zware lucht van conserveringsalcohol waar en je ontdekt enkele haren van een wrattenzwijn op zijn shirt.

OUDE MEESTERS:

Bekijk de werken van Anonymous Bosch. Eén van zijn schilderijen stelt een skelet voor, dat een sleutel vasthoudt. Bij nader inzien blijkt er een echte sleutel overheen geplakt te zijn. Gebruik de Amon Ra dolk of de draadschaar om de sleutel te verwijderen.

HET KANTOOR VAN WOLF HEIMLICH:

Pak de kaas uit de rattenval op de vloer voor het bureau. Om de val onschadelijk te maken gebruik je het dinosaurusbot of de slangenlasso. Bekijk ook de boeken op de plank, totdat je een gedichtenbundel vindt. Blader deze door en je vindt een jarretel van Yvette en een briefje. Lees het briefje.

HET ZOOGDIEREN LABORATORIUM:

Als je hier problemen met ongedierte hebt, pak dan eerst een stuk vlees uit de ijskast. Zodra je de hutkoffer openmaakt, gooi je het vlees er in en dan kun je de koffer probleemloos onderzoeken.

HET CONSERVERINGSLAB:

Pak de fles met slangenolie van de tafel voorin de kamer. Zoek vat 13 en klim de

ladder op (tweede vat van de linkermuur). Hierin zit de Dagger of Amon Ra.

DE VIERDE AKTE:

Je staat in de hal met "De Denker". Ga naar Yvette's kantoor en praat met haar. Als je naar buiten gaat, kun je Steve tegenkomen. Als hij bij Yvette naar binnen gaat, gebruik dan je waterglas om het tweetal af te luisteren. Als je Yvette's kantoor weer binnengaat, zie je de sporen van een worsteling. Bekijk haar buro en onderzoek het gevonden bewijsmateriaal met je vergrootglas: Yvette's schoen, het stuk textiel en de rode haren. Ga nu naar de zaal met de Oude Meesters en zoek naar alles wat maar verdacht lijkt, zoals een beeld met vers gips. Gebruik het dinosaurusbots om het gips te breken en je vindt het lijk van Yvette. Let op de dubbelgeslepen bril en de rode haren in haar handen.

DE PTERODACTYLUS ZAAL:

Gebruik de draadschaar om een deel van de draden weg te knippen van de gevallen pterodactylus op het lijk van Ziggy. Het stuk draad voor later bewaren.

In de Armor Room bekijk je het hondenharnas. Hiernaast ligt een oude werklaars, die veel op die van Steve lijkt. Ook deze laars meenemen.

Om te voorkomen dat je door de cobra in Olympia's kantoor gebeten wordt, gebruik je de slangenolie drie maal op de cobra en daarna de slangenlasso om het dier op te pakken. Links achterin de zaal staat de kooi van de slang, waarin je hem nu terug kunt zetten. Het is mogelijk dat je niet genoeg olie hebt. Dan moet je teruggaan naar het laboratorium en de fles gebruiken op de container, die op de tafel vooraan in het lab staat.

Op Olympia's buro ontdek je het lichaam van de gravin. Ook dit weer onderzoeken en de druiven van de vloer oprapen. Pak het reukzout uit de zak van de gravin en bekijk haar linker enkel om de doodsoorzaak vast te stellen.

LAURA ZELF IN GEVAAR:

De 5e akte is aangebroken en de moordenaar zit achter Laura aan door de Mastodon Room. Verlaat de zaal door de Pterodactyl Room. Als je hier eenmaal bent, sluit dan meteen de deur. Sluit de deur extra af door het stuk draad van de gevallen pterodactylus rond de deurnop te winden. Als de moordenaar ook deze zaal binnenkomt, ga dan naar de Medieval Armor Room, sluit de deur en schuif een plank over de zware houten deur.

Om deze zaal uit te komen moet je de stoel voor de gesloten deur schuiven. Ga op de stoel staan en open het raampje boven de deur. Duik nu de Egyptische zaal in en verberg je in de mummie kist helemaal links. De moordenaar trapt er in en forceert een deur naar een andere kamer. Als de moordenaar naar de Life Mask Exhibit zaal gaat, ga je zelf door de geforceerde deur en kom je in een opslagruimte met kratten. Om te voorkomen dat je hier vermoord wordt, gebruik je de draaiarm bij de deur en schuif je de krat voor

de deur. Snij nu met de dolk of de draadschaar het touw door. Als je de kleine krat bij het kastje wegschuift, ontdek je een kleine, oude eenpersoons lift. Haal de hendel over en de lift brengt je naar beneden, weg van de moordenaar.

In de mummie opslagruimte moet je een mummie uit een kist halen en deze tegen de liftdeur zetten. Gebruik de slangenlasso op de gesloten mummiekist tegen de linkermuur. Als de kist open is, kun je de kamer verlaten.

RAADSELS IN DE ZONAANBIDDERS ZAAL:

Raadsel 1: "womb"; raadsel 2: "tomb". Deze woorden spellen met behulp van de hiëroglfen op je notitieblok (als je tenminste beide helften van de Rosetta steen met je vergrootglas hebt bekeken). Steve kun je bij laten komen met het reukzout van de gravin. Geef hem zijn laars terug, dan kan hij niet gewond raken.

Uit de ovenruimte kun je ontsnappen door de geheime tunnelingang te vinden, die achter het zonnensymbool op de muur is verborgen. Steve helpt je het symbool weg te draaien en je kunt nu veilig de ruimte verlaten. Als je in de tunnel bent en je hebt geen lantaarn bij je, weet je nu dat je deze in de hal beneden had kunnen vinden.

Bij het nest met cobra's kun je de fles slangenolie weer gebruiken (als je hem gevuld hebt).

Bij de ratten gebruik je het stuk kaas bij één van de openingen bovenaan de tunnel. Om veilig uit de oven te komen, ga je door de tweede opening bovenaan de tunnel. Je komt nu door de bek van de prattende dinosauriër in de Tyrannosaurus Room. Zodra je uit Rex' bek geklommen bent, druk je op de knop om hem te laten spreken. De moordenaar komt dan klem te zitten tussen de machtige kaken.

DE 6E AKTE:

Dr. Pippin Carter werd vermoord door O'Riley. Motieven: het verdoezelen van een andere misdaad of financieel gewin.

De moordenaar van Lawrence "Ziggy" Ziegfeld was eveneens O'Riley en de motieven hetzelfde als bij Carter, Ernie Leach en gravin Lavinia Waldorf-Carlton.

Ook vermoordde O'Riley Yvette Delacroix, maar hier waren de motieven jaloezie of wraak.

Het skelet in de hutkoffer was dat van Dr. Archibald Carrington. Deze werd vermoord door Watney Little, die zich tevens voordeed als zijn slachtoffer.

Watney Little werd op zijn beurt weer vermoord door O'Riley.

Detective O'Riley manipuleerde Watney Little, opdat deze de Dagger of Amon Ra zou stelen.

De vrouw, die bij de schilderijenroof betrokken was, was gravin Lavinia Waldorf-Carlton. Haar medeplichtige was Watney Little en Ziggy Ziegfeld was de tussenpersoon, die de schilderijen vervalste voor de gravin.

De hogepriester van de Amon Ra Cult was Rameses Najeer.

Ernie Leach was de museum werknemer, die een bijbaantje als heler had.

Als de lijkschouwer niet overtuigd is door je beschuldigingen, kijk dan of je de volgende voorwerpen in je bezit hebt: Dagger of Amon Ra, Watney's politiedossier, Ankh Medallion, rode haar, zakhorloge, draadschaar, carbonpapier, bifocals, Pippin's notitieblok, jarretel, haren van wrattenzwijnen en de schoen van Yvette.

??

codes PUSHOVER.

Level 02: 01536 Level 35: 25614 Level 68: 19583
Level 03: 01024 Level 36: 27662 Level 69: 20095
Level 04: 03072 Level 37: 28174 Level 70: 19071
Level 05: 03584 Level 38: 27150 Level 71: 18559
Level 06: 02560 Level 39: 26638 Level 72: 22655
Level 07: 02048 Level 40: 30734 Level 73: 23167
Level 08: 06144 Level 41: 31246 Level 74: 24191
Level 09: 06656 Level 42: 32270 Level 75: 23679
Level 10: 06780 Level 43: 31758 Level 76: 21631
Level 11: 07168 Level 44: 29726 Level 77: 22143
Level 12: 05122 Level 45: 30238 Level 78: 21247
Level 13: 05634 Level 46: 29214 Level 79: 20735
Level 14: 04610 Level 47: 28702 Level 80: 28927
Level 15: 04098 Level 48: 20510 Level 81: 29439
Level 16: 12290 Level 49: 21022 Level 82: 30463
Level 17: 12802 Level 50: 22046 Level 83: 29951
Level 18: 13826 Level 51: 21534 Level 84: 31999
Level 19: 13314 Level 52: 23582 Level 85: 32511
Level 20: 15362 Level 53: 24094 Level 86: 31487
Level 21: 15878 Level 54: 23070 Level 87: 30975
Level 22: 14584 Level 55: 22558 Level 88: 26879
Level 23: 14342 Level 56: 18494 Level 89: 27647
Level 24: 10246 Level 57: 19006 Level 90: 28671
Level 25: 10758 Level 58: 20030 Level 91: 28159
Level 26: 11782 Level 59: 19518 Level 92: 26111
Level 27: 11270 Level 60: 17470 Level 93: 26623
Level 28: 09222 Level 61: 17982 Level 94: 25599
Level 29: 09734 Level 62: 16958 Level 95: 25087
Level 30: 08718 Level 63: 16510 Level 96: 08703
Level 31: 08206 Level 64: 16511 Level 97: 09215
Level 32: 24590 Level 65: 17023 Level 98: 10239
Level 33: 25102 Level 66: 18047 Level 99: 09727
Level 34: 26126 Level 67: 17535 Level 100: 44543
Na level 100 komt nog een bonusronde.

Cor Vink en Fred Meuleman

HELP!

Ik ben aan het spelen met DE DUNGEONS OF AVALON, een alleraardigst avontuur wat bijgesloten was als coverdisk bij de Amiga Mania van juli 1992. Ik kom echter niet verder want ik word steeds tegengehouden door vervelende "Harry's" die lastige vragen stellen waarover ik niets in het blad kan vinden. Wie helpt?

Verder ben ik blijven steken in KNIGHTMARE in QUEST 4. Nadat ik de paarse "Harry's" verslagen heb kom ik in een kamer met losstaande deuren. Moeten deze open en zo ja, hoe?
H. v.d. Groenekan, tel. 030-211667

JE MUIS IS JE WAPEN!

Van de zomer gaf mijn Genius muis de geest na enkele jaren trouwe dienst. Natuurlijk werd er meteen een opvolger besteld van hetzelfde merk, maar die had met een paar maanden vertraging te kampen, zodat er een tijdelijke oplossing gevonden moest worden. Als speler van voornamelijk adventures en RPG's kom je er dan wel achter, hoe belangrijk een goede muis is. De tegenwoordige spelprogramma's zijn vrijwel allemaal muisgestuurd en aan zo'n klein apparaatje worden heel wat eisen gesteld, vooral tijdens gevechten.

De afgelopen weken heb ik me intensief beziggehouden met twee "zware jongens" op RPG-gebied, te weten CRUSADERS OF THE DARK SAVANT (Wizardry 7) en CLOUDS OF XEEN (Might & Magic 4) en voor deze kleine test heb ik ook nog het Franse adventure ISHAR op de harddisk geslingerd. In tegenstelling tot de meeste soortgelijke spellen lopen bij ISHAR de gevechten namelijk door, d.w.z. dat er niet netjes om de beurt een paar klappen of spreken uitgedeeld worden, maar dat je tegenstanders vrolijk door blijven rammen, terwijl jij met je muis bepaalde aanvalscommando's moet aanklikken.

Voor het testen van deze programma's werden uitsluitend serieële muizen gebruikt.

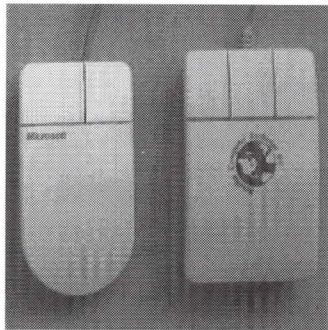
MUIZEN TOT FL. 40,=

In deze prijsklasse had ik de beschikking over een SHINING (FL. 25,=) en een BENELUX COMPUTER EXCHANGE (FL. 30,=) muis. Beide apparaten worden geleverd zonder verloopplug en hebben uitsluitend een 9-pens aansluiting. De meeste computers hebben een 25-pens aansluiting, zodat je met deze muizen alleen goedkoop uit bent, als je ze ter vervanging koopt en je oude verloopplug kunt gebruiken.

De B.C.E. muis heeft een zeer lichte behuizing en de klik is nauwelijks voel- en hoorbaar, wat een onzeker gevoel geeft bij de gebruiker. Verder is het stuurgedrag nogal vaag en is de bediening behoorlijk traag. Geen aanrader voor intensief gebruik.

De SHINING muis zit aanzienlijk steviger in zijn huisje en werkt in eerste instantie prima, al heeft hij wat moeite met ISHAR en M&M4. Met deze muis heb ik echter een paar maanden gewerkt en na verloop van tijd begon hij alweer gebreken te vertonen: een cursor, die blijft hangen of die je over het scherm moet "slepen". Ook geen volhouder dus, vandaar dat hij nu is ingezet als reserve-muis voor noodgevallen.

Misschien dat je in deze prijsklasse een uitzondering treft, maar over het



algemeen kan ik stellen, dat zo'n goedkope muis alleen geschikt is voor mensen die weinig met muisgestuurde programma's werken.

DE TARGA MUIS (FL.45,=)

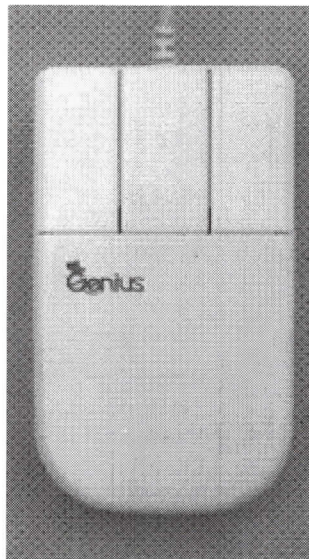
Voor dit bedrag krijg je deze Duitse muis in een keurige doos, compleet met een zwarte muizenmat plus muishouder, verloopplug en buiten de muisdriver software nog een aardig grafisch pakketje. Jammer genoeg was het beestje op mijn 386-SX een beetje te wild: de cursor vloog alle kanten op, behalve die waar hij heen moest. Aanpassing van de snelheid en horizontale, c.q. verticale positionering mocht niet baten, dus ook die kon terug naar zijn holletje. Op langzamere PC's schijnt deze muis wel behoorlijke prestaties te leveren en dan heb je er best een goede koop aan.

BIJ FL.100,= WORDT HET ACCEPTABEL

Inmiddels is de vervangende GENIUS muis gearriveerd met als type-nummer F303 en had ik tevens de beschikking over de QUICKSHOT 200 muis. Van deze muizen ligt de prijs zo rond de FL.100,=. De QS200 had ik aangevraagd omdat ik gelezen had, dat de QUICKSHOT 100 (FL.79,=) in een computerblad als beste uit een test was gekomen. Dit model was daarom gelijk uitverkocht, maar de iets snellere en verbeterde QS200 was net vers binnengekomen bij Homesoft, dus mocht die bij mij aan de slag.

De QS200 wordt geleverd in een forse kartonnen doos, die buiten de muis bevat: het Dr.Halo III Professional Graphics and Slide Show software pakket, een universele mouse driver + testprogramma, een D9 naar D25 connector adapter en een muishouder + muizenmat. De QS200 is Microsoft compatible en heeft een High Tracking speed van 500mm/s. Programmeerbare resolutie is 420-2100 DPI.

In de praktijk is deze muis iets zwaarder dan de BCE muis en ligt hij lekker in de hand. Zowel bij Wizardry als bij Ishar is de besturing snel en direct en is hij ook tijdens gevechten prettig om mee te werken. Bij M&M4 reageert de QS200 iets sneller dan de BCE.



De verpakking van de GENIUS GM-F303 bestaat uit een stevige kunststof doos en bevat CasCAD 1 software, Dr.Genius software, mat + houder en buiten de 9-25 pens adapter bovendien een PS/2 adapter. Resolutie 350-1050 DPI.

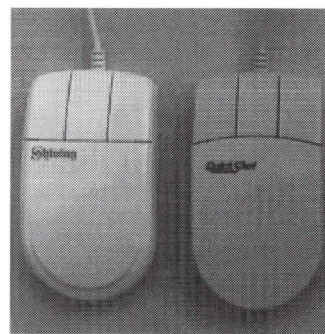
Qua gewicht en snelheid is de GM-F303 ongeveer gelijk aan de QS200 en ook voor de besturing geldt hetzelfde. Het enige waar je met een Genius muis problemen mee kunt krijgen is dat hij niet helemaal Microsoft compatible is, wanneer je de eigen muisdriver gebruikt. Met een Microsoft driver werkt hij echter perfect. Dit is de enige muis van het stel, waarvan ik de duurzaamheid zal kunnen beoordelen, omdat ik hem nu eenmaal al besteld had. Achteraf heb ik daar wel een beetje spijt van en wel om de volgende reden:

DE MICROSOFT MOUSE (FL.259,=)

Eigenlijk had ik van deze muis alleen maar een testexemplaar aangevraagd, omdat ik nieuwsgierig was of je zo'n exorbitant hoog bedrag enkel voor de naam betaalt of dat dit nu echt een "Supermuis" is. Beide vragen kunnen met "ja" beantwoord worden.

De Microsoft muis zit in een vrij eenvoudige kartonnen verpakking en voor je dure geld krijg je niet eens een matje en/of houder. De resolutie is 400 DPI en het DOS besturingsprogramma kan in high mem geladen worden, zodat er systeemgeheugen wordt vrijgemaakt voor toepassingen. De muis is eveneens geschikt voor PS/2 en OS/2. Buiten een 9-25 adapter krijg je bij deze muis ook een 4-pens ronde "bus" connector.

Maar hoe is hij als vechtmuis? Nadat deze muis aangesloten was en ik met de diverse testprogramma's gespeeld had, was ik gelijk verkocht (en de muis bijna ook). Hij is snel, zeer licht bedienbaar, lekker slank en ligt veel beter in de hand omdat hij wat zwaarder is dan de andere muizen. Vreemd genoeg heeft hij maar twee knoppen, wat verder



geen bezwaar is omdat er maar heel weinig programma's voor MS-DOS machines zijn, die met 3 knoppen werken. En als dat toch eens voorkomt, is er softwarematig een keuzemogelijkheid voorhanden tussen 2 of 3 knoppen.

Als je echt iets goeds wilt en de hoge prijs ervoor overhebt, is dit de ideale muis. Hoewel, ik heb me laten vertellen dat er een identieke "grijze" muis in omloop is, die door Microsoft geproduceerd wordt (staat als het goed is op de onderkant). Deze "grijze" muis zou aanmerkelijk goedkoper zijn dan de officiële Microsoft muis.

HET LIGT NIET ALTIJD AAN DE MUIS.....

Dat de bediening van een programma (of het nu spelsoftware of een zakelijk pakket is) soms te wensen overlaat, heeft vaak niets met de kwaliteit van de muis te maken. Dit werd tijdens de test zeer duidelijk aangetoond bij het vergelijken van CRUSADERS en XEEN. Zelfs de goedkope muizen konden nog aardig uit de voeten met de Wizardry opvolger en met de duurere muizen was de bediening van dit programma echt een genot.

MIGHT & MAGIC 4 is in dit opzicht een gruwel: de goedkope muizen zijn met dit programma volkomen onbruikbaar en zelfs de Microsoft muis heeft hier moeite mee. Vooral als je het programma net opgestart hebt en je moet een keuze maken uit een nieuw spel beginnen of een weggeschreven spelsituatie opvragen, zie je de cursor al bibberend naar het betreffende balkje toekruipen. Deze handeling gaat tien keer sneller met het keyboard.

Als je eenmaal in het spel zit, gaat het allemaal iets beter, maar echt muisvriendelijk is het programma niet. Verder valt er nog wel meer op aan te merken, hetgeen je kunt lezen in de recensie elders in dit blad. Als je dus denkt dat er iets mis is met je muis (bijvoorbeeld als je net met een vreemd programma zit te werken), probeer dan eerst met een bekend programma of het aan de muis ligt. Is je muis echt aan het eind van zijn Latijn en aan vervanging toe, dan is er eigenlijk een vrij simpele stelregel: je krijgt waarvoor je betaalt.

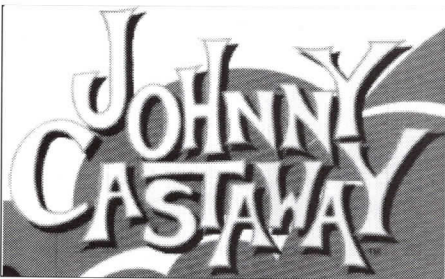
Jocelyn

SIERRA for WINDOWS

Sierra is z'n assortiment flink aan het uitbreiden. Dit jaar verschijnen er -buiten de overbekende spelsoftware- ook educatieve titels, een echt RPG-adventure en enkele titels voor Windows. De flipperkast voor Windows hebben we nog niet, maar wel de twee volgende pakketten.



JOHNNY CASTAWAY
Softwarehuis: Sierra.
PC/AT & compatibles, min. 80386SX, Windows 3.1 enhanced.
Diskettes: 3.5"HD.
Ondersteunt alle Windows 3.1 compatible geluidssystemen.
Richtprijs: FL. 79,=

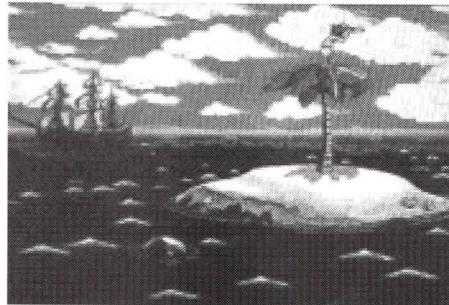


SCREEN SAVER

Een Screen Saver is een programma, dat voorkomt dat de beeldbuis van een monitor inbrandt. Dit inbranden vindt plaats op het moment, dat de computer niet wordt gebruikt, maar wel blijft aanstaan met informatie op het scherm. Om inbranden te voorkomen moet de monitor uitgeschakeld worden of moet de informatie op het scherm niet vast zijn. Screen Savers zorgen ervoor dat de informatie tijdelijk wordt onderbroken en dat het beeld zwart wordt of dat er andere informatie op het scherm komt. Deze nieuwe -en tijdelijke- beelden moeten bewegen, zodat het scherm niet kan inbranden. Zodra je het toetsenbord of de muis weer gebruikt, verdwijnt de Screen Saver en krijg je de oude informatie weer terug. Buiten de standaard figuurtjes, die bij Windows worden meegeleverd zijn er allerlei programma's voor dit doel op de markt gekomen met fraaie en afwisselende afbeeldingen.

Sierra gooit het over een andere boeg: i.p.v. een aquarium of Lissajous figuren krijg je met deze software een miniatuur adventure op het scherm rond een schipbreukeling op een eiland. Bij de beelden hoor je gedigitaliseerde stemmen.

Het is een gemakkelijk verhaaltje, alleen vraag ik mij af voor wie het allemaal gemaakt is. Op het moment dat ik mijn computer verlaat, verschijnen er wel leuke plaatjes op het scherm, maar ik zie ze niet. Op de werkvloer zal het wel aardig



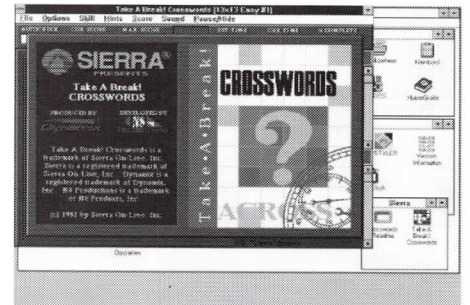
zijn voor collega's, die er dan naar kunnen kijken. Het werk zal op die manier echter niet erg vlotten. Wie vaker telefoneert dan het toetsenbord gebruikt, heeft misschien wel wat aan een achtergrondverhaaltje op het scherm.

Het programma komt van Sierra, dus zowel beeld als geluid zijn goed en de handleiding is weer netjes. Wie behoefte heeft aan animaties op z'n scherm heeft met dit pakket een zeer leuk en humoristisch alternatief.

TAKE A BREAK CROSSWORDS

Softwarehuis: Sierra.
PC/AT & compatibles, min. 80286, min. 2Mb. ram, min. 640x480 VGA, Windows 3.0 of hoger.
Diskettes: 3.5"HD.
Ondersteunt Multimedia geluidssystemen.
Richtprijs: FL. 79,=

Wie met Windows werkt, weet dat veel software in het Nederlands leverbaar is, maar deze kruiswoordpuzzels van Sierra zul je geheel in het Engels moeten oplossen. Wie echter deze taal enigszins beheerst of z'n kennis wil uitbreiden haalt met deze kruiswoordpuzzels een goed



hulpmiddel in huis.

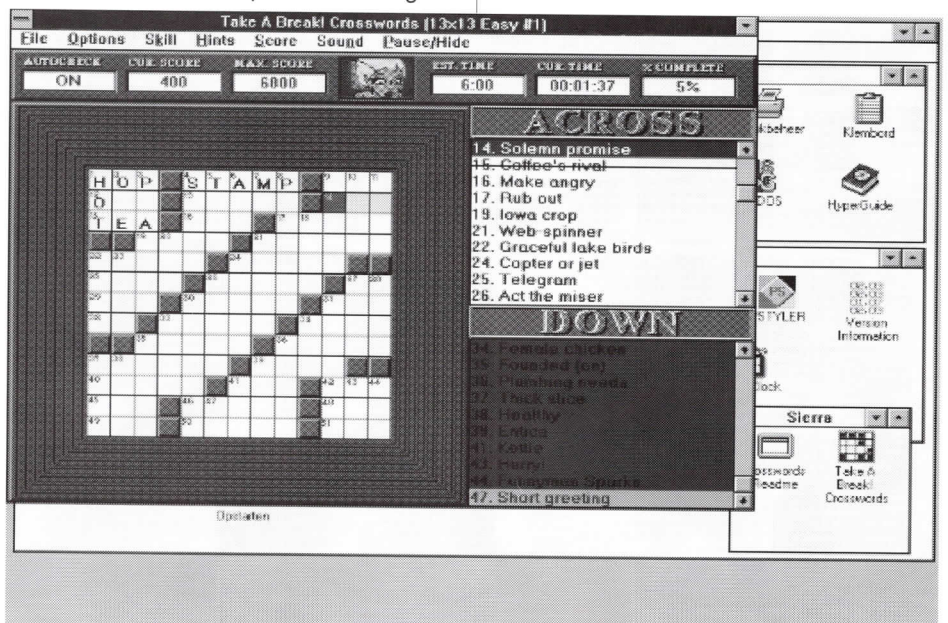
Er zijn 3 levels: Easy, Medium en Hard en elk level heeft 127 puzzels. Er kan gekozen worden uit puzzels van 13x13 vakjes t/m 19x19 vakjes. De puzzels kunnen onderbroken worden en gesaved om later verder te gaan. Via Windows (mits een printer met grafische mogelijkheden aanwezig is) kunnen de puzzels ook uitgeprint worden. Je hoeft de puzzels dus niet persé voor het beeldscherm op te lossen.

Verdere opties zijn: scoretabel, muziek en gedigitaliseerde spraak en keuze uit diverse gekleurde achtergronden. Heel belangrijk is de hint-optie. Via deze keuzemogelijkheid kun je hulp krijgen, die varieert van een enkele letter tot het gehele woord. Deze mogelijkheid maakt de educatieve kant van dit pakket bijzonder aantrekkelijk. Verder is het werken met deze software gelijk aan het werken met een puzzelma-gazine. Je bent geheel vrij in de manier hoe je de puzzel wilt oplossen.

In de doos vinden we de handleiding, een puzzelwoordenboekje en een bierviltje. Op dit bierviltje lezen we dat er een aantal speciale puzzels is opgenomen: Punanagrams™ en King James Bible Crosswords. Punanagrammen (anagrammen en woordspelingen gecombineerd) zijn wel extra lastig in een andere taal.

Sierra is er weer in geslaagd een mooi en compleet pakket op de markt te brengen.

Alfred.



Software 2000

Hel goedkoopste adres voor Uw MS-DOS software

A-Train	112,00	Global Conquest	128,00	Quest for Glory 3	112,00	NIEUW !!! BEL VOOR INFO...	
Aces of The Pacific	122,00	Global Effect	112,00	Railroad Tycoon	112,00		
Air Bucks	112,00	Grand Prix Unlimited	112,00	Rampart (VGA-256)	96,00	Amberstar	96,00
Alone in the Dark	112,00	Great Naval Battles	106,00	Red Baron	122,00	Armoureddon	88,00
Amazon	122,00	Gunship 2000 (VGA)	122,00	Rex Nebular	122,00	Art of War in the Skies	112,00
American Tail	88,00	Hardball 3	112,00	Rise o/t Dragon (VGA-256)	122,00	Ashes of Empire	112,00
ATAC	122,00	Harpoon	122,00	Risky Woods	80,00	AV8 B Harrier	106,00
ATP: Flight Assignment	122,00	Head to Head	112,00	Robocop 3	80,00	Betrayal at Krondor	122,00
A320 Airbus	128,00	Hong Kong MahJong	96,00	Rocketeer	88,00	Car & Driver	112,00
Bandit King	96,00	Hook	96,00	Rome AD 92	106,00	Cool World	80,00
Bane of the Cosmic Forge	112,00	Humans	80,00	Secret Weapons o/t Luftw	112,00	Crazy Cars 3	80,00
Birds of Prey	122,00	Inca (VGA)	112,00	Sherlock Holmes	112,00	Daughter of Serpents	96,00
B-17 Flying Fortress	136,00	Indiana Jones 4 action	80,00	Shuttle	112,00	Dreadnoughts	96,00
Caesar	96,00	Indiana Jones 4 adventur	112,00	Siege	96,00	Front Page Sp. - Football	112,00
Campaign	106,00	Jack Nicklaus Sign Ed.	122,00	Silent Service 2	112,00	F15 III	122,00
Captive	96,00	Jimmy White Snooker	96,00	Sim Ant	96,00	Gobliins 2 (VGA)	88,00
Carmen World Deluxe	184,00	Joe & Mac	85,00	Sim Earth	112,00	Grand Prix Formula 1	128,00
Carriers at War	112,00	John Madden II Football	80,00	Space Quest 1 (VGA-256)	122,00	Harrier Jump Jet	122,00
Castle of Dr. Brain	122,00	Kings Quest 5 (VGA-256)	128,00	Space Quest 4 (VGA-256)	122,00	Incred. Machine (VGA-25)	112,00
Castles 2	106,00	Kings Quest 6 (VGA-256)	122,00	Special Forces	122,00	Island of Dr. Brain	108,00
Celica GT4 Rally	96,00	L'Empereur Napoleon	122,00	Spellcasting 301	96,00	Jetfighter 2 Deluxe	128,00
Chess Champion	80,00	Larry 1 (VGA-256)	122,00	Sports Challenge Int. 1	80,00	KGB	106,00
Civilization	122,00	Larry 5 (VGA-256)	122,00	Star Legions	106,00	Legacy	122,00
Comanche	112,00	Laser Squad	80,00	Star Trek 25th Ann.	112,00	Legends of Valour	106,00
Combat Classic	96,00	Leather Goddesses 2	138,00	Summer Challenge	96,00	Lemmings 2	106,00
Conquest o/t Long Bow	122,00	The Legend of Kyrandia	106,00	The Summoning (VGA-25)	96,00	Lethal Weapon	80,00
Crisis in the Kremlin	122,00	Lemmings & data disk	106,00	Testdrive 3	96,00	Patriot	96,00
Crusaders o/t Dark Savan	112,00	Links Golf	112,00	Theatre of War	112,00	Police Quest 1 (VGA-256)	108,00
Curse of Enchantia	80,00	Links 386Pro (SVGA)	128,00	Titus the Fox	85,00	Power Hits	96,00
Dagger of Amon Ra	122,00	Lord of the Rings 2	112,00	Tracon 2 U.K. versie	136,00	Ragnarok	96,00
Dark Half	80,00	The Manager	88,00	Treasures o/t Savage Fr.	96,00	Reach for the Skies	106,00
Darklands	136,00	Manchester Europa VGA	80,00	Treasures Infocom 1	128,00	Robosport	80,00
Darkseed	122,00	Mantis	138,00	Treasures Infocom 2	96,00	Sim Life	106,00
David Leadbetter's Golf	122,00	Mega Fortress	112,00	Twilight 2000 (VGA-256)	112,00	Space Quest 5	112,00
Discovery	96,00	Might & Magic 4	128,00	Ultima: Martian Dreams	106,00	Spelljammer	106,00
Dream Team	96,00	Millennium	106,00	Ultima 4+5+6	122,00	Star Control 2	112,00
ECO Quest	122,00	Monkey Island 1 (VGA-25)	88,00	Ultima Underworld	122,00	Strike Commander	112,00
Eindeloos Bridge 3.1	122,00	Moonstone	88,00	Ultima 7	122,00	Stunt Island	122,00
ELF	80,00	Nick's Pick	240,00	Utopia	96,00	Task Force 1942	122,00
Elvira 2 (Ned. versie)	122,00	NFL Football	80,00	Waxworks	96,00	Tornado (VGA)	112,00
Eternam	106,00	Pacific Islands	106,00	Ween	88,00	Twisted History	112,00
Falcon 3.0	136,00	Paladin 2	96,00	Willy Beamish (EGA)	122,00	V for Victory 2	96,00
Flightsimulator 4.0	136,00	Police Quest 3 (VGA-256)	122,00	Willy Beamish (VGA-256)	122,00	WWF European Rampage	80,00
F117A Nighthawk (VGA)	122,00	Powermonger (VGA-256)	112,00	Wing Commander 2	122,00	X-Wing	122,00
Gateway	96,00	Prophecy of the Shadow	96,00	Wordtris	96,00		
Genghis Khan	96,00	Push-Over	80,00	World Tennis Champions	112,00		

Alle prijzen zijn inclusief BTW.

Orderkosten fl. 5,00 bij bestellingen beneden fl. 250,00.

Levering uitsluitend onder rembours.

BEL of FAX: 015 - 12 58 38.

Breestraat 28-a
2611 RG Delft

DE MINI GIDS

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

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

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

MSX AANGEBODEN

MSX-2 NMS8250, kleurenmonitor, muis, 3 joysticks, 80 diskettes, datarecorder, boeken en tijdschriften. FL. 699,-. Tel. 08385-21424.

MSX-2 NMS8250, printer NMS1421, originele software en ingebonden MSX tijdschriften en boeken. Tel. 03488-8675.

PC AANGEBODEN

Origineel met handleiding: UMS-2 FL. 50,-, Supremacy FL. 50,-, Imperium FL. 15,-, Populous FL. 15,-. Samen evt. ook te ruil tegen Harpoon 1.2.1. Bel. 076-221481

Carrier Command, Elite, Fountain of Dreams, F-15 Strike Eagle, Guns or Butter, Highway Patrol 2, Heavy Metal, North & South, Night Shift, President Elect, SWOTL P-38 Lightning, Roadwar Europe, Silent Service, The Bard's Tale 1, The Enforcer, Thud Ridge, UMS-1 FL. 25,- p.st.

688 Attack Sub, A-10 Tank Killer, Battletech, Blue Max, Bad Blood, Battle of Britain, Conflict Middle East, Castles, Centurion, Command H.Q., Das Boot, Flight o/t Intruder, F-19 Stealth Fighter, Hard Nova, Kick Off 2, LHX, Lightspeed, Midwinter, Red Storm Rising, Red Lightning, Robin Hood, Stormovic SU-25, Sword o/t Samurai, Stunt Driver, Tank, Team Yankee, Wolfpack, Warlords, Wing Commander FL. 50,- p.st.

Aces o/t Pacific, Chuck Yeagers Air Combat, Covert Action, Flames of Freedom, F-15-3 Strike Eagle, F-17A Stealth Fighter, Gunship 2000, M1 Tank Platoon, Megafortress, Railroad Tycoon, Silent Service 2, Twilight 2000 FL. 75,- p.st.

Alles origineel met handleiding, prijzen excl. verzendkosten. Tel. 020-6421142 (Maurice).

T.K. Police Quest 3 VGA 3.5"HD voor FL. 75,- excl. verzendkosten. Ruilen voor Conquest o/t Longbow of P.Q. 1 VGA ook mogelijk. Met spoed gezocht F-15 Strike Eagle 3. Alles alleen origineel en VGA. Tevens kontakt gezocht voor het ruilen van Soundblaster PRO software. R. de Graaf, Olthorst 4, 6714 KS Ede. Tel. 08380-35372.

Originele software met handleiding te koop of te ruil (tegen Hook of Sea Rogue): Indy Jones Fate of Atlantis FL. 80,-, Darkseed FL. 80,-. Te koop: XF5700 Mantis exp. Fighter FL. 100,-. Sebastiaan v/d Ham, Dorpsplein 7, Meerkerk. Tel. 01837-1409 na 17.00 uur.

Headstart-2 8088 10Mhz., CGA, 32Mb. hard-disk, 3.5"HD + 5.25"DD diskdrives, incl. modem, muis, joystick veel software en Nederlandse handleiding. FL. 995,- Tel. 01864-2427.

IPC VGA monochrome monitor + VGA kaart. Tel. 05476-3228.

Te koop: Fighter Command, Supremacy, F-29 Retaliator, Das Boot, 688 Attack Sub. Alles origineel voor PC op 3.5" disk. Z.g.a.n. FL. 250,-. Tel. 04160-34217.

Originele software met handleidingen en dozen: Larry 1,2,3,5, Quest for Glory 2, Eco Quest, Willy Beamish, Laura Bow 2, Cruise for a Corpse, Another World. Alles voor FL. 500,-. Tel. 01891-13138 (Fabian, na 18.00 uur).

PC 80286/16Mhz. minitower, 58Mb. hard-disk, S-VGA kleurenmonitor, 101 toetsenbord, 3.5" + 5.25" diskdrive, modem, joystickkaart. Interesse? Bel 01110-15147.

Te koop of te ruil: SimEarth, Fighter Command, Megafortress FL. 80,- p.st., Tracon 2 FL. 60,-. Of ruilen tegen Storm Across Europe, Western Front of Patton Strikes Back. Alles alleen origineel. Tel. 070-3279850 na 17.00 uur (Marcel).

AMIGA AANGEBODEN

Voor Amiga: Realms FL. 50,-, 5.25" diskdrive FL. 125,-, harddisk 30Mb. FL. 300,-. Tel. 04132-64779.

Bane o/t Cosmic Forge, origineel in doos met handleiding en extra oplossingsdisk FL. 50,-. Tel. 030-211667

Originele software inkl. handleidingen voor Amiga: Amos + Amos 3D FL. 60,-, FlightSim. 2 FL. 50,-, PQ2, SQ3, Midwinter 2, Covert Action FL. 40,- p.st., Flight o/t Intruder, F-16 Combat Pilot, Epic, Shadow Sorcerer, Heimdall, Midwinter, Realms FL. 35,- p.st., Supremacy, KQ1 + KQ2, Megatraveller, Corporation, Kick Off 2, Triad vol. 2 FL. 30,- p.st., Microprose Golf FL. 35,-, Battle Command, Elite, Damocles, Elvira, BSS Jane Seymour, F-29 Retaliator, Team Suzuki FL. 25,- p.st., Last Ninja FL. 20,-, A-590 harddisk 20Mb. + 512Kb. extra geheugen FL. 300,-.

Voor PC: A-Train 3.5", Siege 3.5" FL. 40,- p.st., Crusaders o/t Dark Savant 3.5" FL. 45,-. Evt. ruilen voor Ultima 7. Alles inkl. porto. Tel. 02940-18059.

Origineel met handleiding: Realms FL. 50,- of ruilen tegen Kick Off 3 of The Manager. Tel. 04132-64779.

ATARI-ST AANGEBODEN

Originele spellen met handleiding: Tracksuit Manager, Garfield's Wintertail, Willow, Altered Beast, Turtles, Ghouls and Ghosts FL. 25,- p.st. Robin Hood, Manhunter San Francisco, Operation Stealth, Conquest of Camelot FL. 40,- p.st., Hollywood Collection excl. Ghostbusters 2 FL. 30,-, Flintstones FL. 15,-. Tel. 03405-64729.

Atari 1040 StFm, monochrome monitor, Atari SM124 harddisk, Atari Megafile 60, incl. origi-

nele verpakking en Ned. handleiding. Z.g.a.n. Nieuwprijs FL. 2400,- nu voor FL. 1500,- Tel. 043-636035

SEGA AANGEBODEN

Megadrive spellen: Quackshot en Castle of Illusion. FL. 90,- p.st. Tel. 05277-1360

COMMODORE 64/128 AANGEBODEN

Commodore 64, handleidingen, diskdrive, Sound Digitizer, Final cartridge 3, taperecorder, diskettedoos, honderden spellen. Alles in zeer goede staat. P.n.o.t.k. Tel. 01899-16495 (vraag naar Merijn).

NINTENDO AANGEBODEN

Nintendo + 8 spellen + pistool + robot. Nieuw FL. 1400,- nu FL. 700,-. Ook los te koop: Goonies 2, Metal Gear, Turtles, Zelda 2, Simons Quest, Castlevania FL. 80,- p.st. Robot + spel Gyromite FL. 175,-. Pistool + Duckhunt FL. 75,-. Sebastiaan v/d Ham, Dorpsplein 7, Meerkerk. Tel. 01837-1409 na 17.00 uur.

Te koop voor Super NES: F-Zero FL. 110,-, The Addams Family FL. 140,-, UN Squadron FL. 160,-. Evt. ook te ruil. Paul Koch, tel. 01106-1411.

MSX GEVRAAGD

Gezocht: originele Metal Gear. Tel. 01115-1933 na 17.00 uur, vragen naar Alexander.

Gezocht: het MSX hintboek met alle hints voor MSX uit de Software Gids 1 t/m 10. Tel. 02155-17098 (vraag naar Stijn).

PC GEVRAAGD

Dringend gevraagd: printprogramma THE NEWSROOM. Origineel en met handleiding op 3.5". Tegen redelijke vergoeding of andere print- of spelsoftware. Tel. (na 16.00 uur) 020-6732350 (Rogier).

Te koop gevraagd: Quick BASIC 4.5, A-Train, Sea Rogue. Alles alleen origineel en compleet met handleiding. Evt. te ruil tegen SimEarth, Wing Commander 2, Jet Fighter 2. Ook alleen origineel. Tel. 01899-16495 (vraag naar Merijn).

PC RUILEN

Onze Larry 5, Willy Beamish, PQ 3, Conquest o/t Longbow, Wing Commander 2, Laura Bow 2, Indy 4, Aces o/t Pacific, Ultima 7, Ultima Underworld, Martian Memorandum e.a. originele spellen (VGA) tegen jouw (ook alleen origineel en VGA): KQ 1 of 6, PQ 1, Quest for Glory 1 of 3, Strike Commander, SQ 5, WC 2 Special Operations 1/2, FS 5, Links 386PRO, F-15-3, A-Train, Spirit/Vengeance of Excalibur, Special Forces of andere nieuwe spellen. Bel David (071-172862) of Marco (01718-30311) na 19.00 uur.

Mijn originele Dune tegen jouw Wing Commander 2, Epic of Darkseed. Mijn Titus The Fox tegen jouw Pools Of Darkness, Jetsons of ander spel. Ook alleen origineel. Tel. 05138-14903 tussen 19.00 uur en 20.00 uur.

Mijn: Conquest o/t Longbow (3.5"), PQ3 (5.25"), Castle of Dr. Brain (3.5"), Heart of China (3.5"), Hoyle 2 (combi), Hoyle 3 (combi), Gold Rush (combi), A-Train (combi), SimEarth (combi), Command HQ (5.25"), Castles (3.5"), Prophecy 1 (3.5"), Centurion (5.25") of Manchester United (5.25") tegen jouw Quest for Glory 3, Perfect general, SQ 5, Lost Files of Sherlock Holmes, Eco Quest, Hardball 3, Eternam, Jimmy White's Snooker, NFL Football, Floor 13, Mega Lo Mania, Crazy Cars 3, Gateway of Humans. Alle spellen voor IBM en alleen origineel!. Tel. 015-123720 na 18.00 uur.

Wie wil zijn Speedball 2 ruilen tegen één van de volgende titels: Willy Beamish, Speechpack van WC2 of Populous/SimCity. Uiteraard alles origineel met handleiding etc. Bas v.d. Veer, tel. 05158-2475.

Gezocht: mensen om MOD-files en programma's daarvoor, zoals players, editors e.d. PD/SW, te ruilen. Meer dan 20Mb. aanwezig. Stuur een volle disk en je krijgt een volle disk met andere programma's terug. F. Annema, Karveelstraat 12, 1784 RW Den Helder.

Te koop/te ruil mijn originele Castles, Ultima Underworld, Flight o/t Intruder, Sim Earth, KQ5, Lord o/t Rings 1 en 2, Wrestlemania, Dragon Breath, Battle Master, Eye o/t Beholder 1 en Bard's Tale 2 voor een redelijke prijs of een goed origineel spel. Ik zoek o.a. Might & Magic 2, Eye o/t Beholder 3, Populous 1/2, Darklands. Schrijf naar Marco Caspers, D. Bolhuisstraat 37, 2202 VE Noordwijk of bel tussen 18.00 en 21.00 uur (niet op dinsdag!) 01719-12788 en vraag naar Marco.

Mijn originele Manhunter New York, SimCity Architecture (Ancient Cities) en Terrain Editor tegen jouw AdLib, Soundblaster(Pro), 3-D Construction Kit (+video) of Game Boy spellen. Alles alleen origineel met handleidingen. Tel. 036-5332341 (vragen naar Koen).

Ultima 7 tegen Eternam, Quest for Glory 3, The Lost Files of Sherlock Holmes, Laura Bow 2, Might & Magic 4, Aces o/t Pacific. Niet tegen andere spellen en alleen origineel!! Tel. 08385-21424.

Te ruil: Commodore 64, handleidingen, disk-drive, Sound Digitizer, Final Cartridge 3, taperecorder, diskettedoos, honderden spellen. Alles in zeer goede staat tegen één van de volgende artikelen voor PC:

Quick BASIC 4.5, A-Train, Sea Rogue, Trackerball, Soundblaster PRO. Evt. met een nader overeen te komen geldbedrag. Alles alleen origineel en compleet met handleidingen. Tel. 01899-16496 (vraag naar Merijn).

Mijn originelen, compleet met handleiding: Laura Bow 2 en The Lost Files of Sherlock Holmes tegen jouw Indy 4, Lost Treasures of Infocom, Leather Goddesses of Phobos 2, Civilization, Maupiti Island, Cruise for a Corpse. Ook alleen origineel! Bel tussen 17.00 en 18.00 uur en vraag naar Huub, tel 080-551338 of schrijf naar postbus 31040, 6503 CA Nijmegen.

Mijn originele Ishar of Goblins tegen jouw Eternam, Hook, Humans, Lure o/t Temptress, Goblins 2. Alles alleen origineel en compleet met handleiding. Tel. 05120-10830 (Paul).

Ik heb (origineel met handleidingen): Falcon 3.0, Fascination, Larry 1-5, PQ 1-3, Willy Beamish, Nova 9, Lemmings Christmas, Commander Keen 1-6, Winter Challenge, WC 1+2, Epic, Monkey Island 1+2, TD 3, Heimdall en F-117A.

Ruilen tegen: KQ 6, SQ 4-5, Goblins 2, Ultima 7, Ultima Underworld, WC 2 Speech Pack en Sp. Operations, Falcon datadisk, Martian memorandum, Links 386 Pro, Lure o/t Temptress, KQ1 VGA en ATAC. Tel. 02240-15081 (Jeroen).

Mijn originele WC2, PQ3, SQ4, Martian Memorandum, WC1 en Eye o/t Beholder 2 tegen jouw Epic, Mantis, Battle Isle, Elvira 2 of Eco Quest 2. Verder contact gezocht om tips uit te wisselen. Tel. 01829-5820.

Ik heb voor PC: Quest for Glory 3, Star Trek 25th, Buck Rogers 2, Wing Commander 2. Voor Amiga: Monkey Island 1 en 2, Celtic Legend, Storm Master, Eye o/t Beholder 2, Indy Jones 3 adv., King's Quest 5, Harlequin. Alles origineel met handleiding.

Ik zoek voor Amiga of PC (liefst PC): Battle Tech 2, Crusaders o/t Dark Savant, PQ3, WC1 + datadisks, datadisks WC2, Mantis,

Omdat vrijwel alle oude nummers van de Software Gids zijn uitverkocht hebben we de tips en oplossingen uit de eerste 10 Software Gidsen verzameld en in een boekje samengebracht. Om het geheel zo goedkoop mogelijk te houden zijn deze pagina's niet herschreven maar is het boekje wel voorzien van een inhoudsopgave. Het boekje is 32 pagina's dik, op A4 formaat en voorzien van een omslag.

HINTBOEK voor PC/AMIGA/ATARI

Oplossingen, tips en pokes uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA (MISTRESS OF THE DARK), FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LEISURE SUIT LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER NEW YORK, POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST), QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, THE BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

ALIEN BREED, AMNIOS, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMALYTE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK TO THE FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING OF THE BEACH, KING'S QUEST 4, LEISURE SUIT LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1 (HERO'S QUEST), RICK DANGEROUS 2, SHADOW OF THE BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, THE LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, XENON 2, ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS.

Bestellingen:

Dit hintboek kost FL. 15,- inclusief verzendkosten en is verkrijgbaar door overmaking van FL. 15,- op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

Voor België: Generale bank te Hasselt, rek. nr. 235- 0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad. Vermeld bij uw bestelling 'hintboek PC'.

Bel voor informatie: 03200-47218

Quest for Glory 2, Castles, KQ6, Siege. Ev. andere spellen, liefst adventures. Tel. 08373-17419 na 16.00 uur, vraag naar Mark van Torenburg.

Origineel met handleiding: WC2 met Speech Pack, Heart of China, SWOTL met P38, P80, Do335, Aces o/t Pacific, Red Baron ruilen tegen andere goede simulators of adventures zoals B17, Carriers at War, Ultima Underworld. Tevens te koop moederbord 386SX 16Mhz. 3Mb. voor FL. 200,-. Maarten van Walraven. Tel. 020-6891464

Ik heb origineel en compleet in doos: SWOTL en Fate of Atlantis. Ik zoek Red Baron (VGA), WC2, Eternam, Laura Bow 2, Darkseed, hardball 3, SQ4, Legend of Kyrandia, Lost Files of S. Holmes, LGOP2 en Links. Ook alleen origineel. Wil je één van deze spellen ruilen bel dan na 17.00 uur met 05142-2090 (Eric Dijkstra) of schrijf naar Lange Leane 5, 8711 HK Workum.

Mijn Bard's Tale Construction Set, Team Suzuki, Chip's Challenge, Populous, Dr. DOS 6.0, PC TOOLS 7.1 tegen jouw Might & magic 3 of ander RPG. Alles alleen origineel met handleiding. Tevens contact gezocht voor het uitwisselen van .MOD, .MID, .NST, of .FLI files. Hans de Zwart, Lameren 22, 1141 ZT Monnickendam. Tel. 02995-5044

AMIGA RUILEN

Mijn Black Crypt (origineel met handleiding) tegen jouw Planet's Edge, Indy 4, Star Trek

25th Ann., B-17 Flying Fortress of ander recent spel. Tel. 03410-17809 (Raymond).

DIVERSEN

Software Gidsen nr. 1 t/m 15 à FL. 6,- p.st of in één koop FL. 70,-. Hoogspel nr. 2 t/m 12 à FL. 6,- p.st of in één koop FL. 50,-. Prijzen excl. evt. verzendkosten. Bel of schrijf naar Bart Groen, Enschedesestraat 35-D, 7582 AE Looser. Tel. 05423-84734.

Kontakt gezocht met MS-DOS/VGA gebruikers om public domain .GIF of .MOD files uit te wisselen. Meer dan 400Mb. in voorraad. Voor elk aantal .GIF's of .MOD's dat wij ontvangen 5 het aantal retour! Dus voor 10 GIF's 50 GIF's terug. Schrijf of bel naar: M. van der Hulst, Oosterscheldestraat 28, 4535 GC Terneuzen. Tel. 01150-97235.

Kontakt gezocht met PC gebruikers om spellen te ruilen en tips uit te wisselen. Alles origineel! Geerten Degenhart, Snippedrift 36, 2811 AL Reeuwijk. Tel. 01829-5820

Wie kan mij helpen aan Software Gids nrs. 1 t/m 6 en 8. Evt. tegen geringe vergoeding. Tel. 010-4822312 na 18.00 uur

ElseWhere BBS: Excess' User Interface, 30Mb. aan modfiles, veel VGA gifs (18+), veel file areas, veel berichten areas, div. rubrieken, 1000Kb. voor elke user. 1200/2400 baud. Tel. 04128- 1510 ma-vr 18-08 uur za+zo 24 uur.

D+S Software

HET adres voor al Uw PC-software bijv.

A-320 Airbus	FL 149,-	Golden Axe	FL 49,-	Prophecy o/t Shadow	FL 108,-
A-Train	FL 129,-	Great Naval Battles	FL 119,-	Push Over	FL 98,-
A.T.A.C.	FL 139,-	Gunship 2000	FL 119,-	Rampart	FL 108,-
A.T.P.	FL 129,-	Gunship 2000 data-disk	FL 79,-	Red Baron	FL 129,-
Aces of the Pacific	FL 129,-	Harpoon 1.2.1	FL 119,-	Red Baron MissionBuilder	FL 79,-
A o/t P: WW II: 1946!	FL 79,-	Harpoon Battleset 3, 4 à	FL 49,-	Resolution 101	FL 49,-
Airborne Ranger	FL 49,-	Harpoon Editor	FL 69,-	Rex Nebular	FL 139,-
Alone in the Dark	FL 129,-	Harrier Jump Jet	o.A.	Realms	FL 108,-
Amazon	FL 129,-	Heimdall	FL 108,-	Roadwar Bonus Edition	FL 59,-
Anc. Art of War at Sea	FL 59,-	Hero Quest	FL 119,-	Sea Rogue	FL 129,-
B-17 Flying Fortress	FL 139,-	Hyperspeed	FL 139,-	Secr. Weap. o/t Luftwaffe	FL 129,-
Bandit Kings of China	FL 129,-	Humans	FL 98,-	P-38,P-80,He 162,DO-335 à	FL 59,-
Bane o/t Cosmic Forge	FL 129,-	Indiana Jones IV	FL 119,-	Shadow Sorcerer	FL 98,-
Bard's Tale Constr. Set	FL 98,-	Ishar	FL 98,-	Shadowlands	FL 98,-
Battle Chess	FL 49,-	King's Quest VI	FL 139,-	Siege	FL 98,-
Battle Isle	FL 108,-	Larry I+II+III	FL 139,-	Sim Ant	FL 119,-
Battle Isle Scenario 1	FL 69,-	Larry V	FL 129,-	SimCity	FL 59,-
Buck Rogers II	FL 98,-	Laura Bow II	FL 129,-	J.W. Wirlwind Snooker	FL 108,-
Carriers at War	FL 108,-	Legend of Kyrandia	FL 108,-	Spellcasting 101	FL 98,-
Carrier Strike	FL 129,-	Legend of Valour	o.A.	Spellcasting 201, 301 à	FL 108,-
Castles II	FL 108,-	Lemmings Double Pack	FL 129,-	Soundblaster 2.0	o.A.
Chessmaster 3000	FL 119,-	No More Lemmings	FL 98,-	Soundblaster Pro Stndrd.	FL 439,-
Civilization	FL 119,-	Lemmings II	o.A.	Special Forces	FL 129,-
Comanche: Max. Overkill	FL 139,-	Links 386 Pro	FL 149,-	Star Trek: 25th Anniver.	FL 108,-
Combat Classics	FL 108,-	Lord o/t Rings dl.I, II à	FL 108,-	Strategy Masters	FL 108,-
Conflict: Korea	FL 108,-	Lost Files of S. Holmes	FL 129,-	The Summoning	FL 119,-
Conflict: Middle East	FL 108,-	Lost Treasures Infocom	FL 149,-	Theatre of War	FL 108,-
Conquest of the Long Bow	FL 129,-	Lost Treasures Infoc. II	o.A.	Testdrive III ver.2.0	FL 98,-
Crisis in the Kremlin	FL 129,-	Lure o/t Temptress UK	FL 119,-	Testdr.III Road & Car	FL 49,-
Cruise for a Corpse VGA	FL 98,-	M-1 Abrams Tank	FL 59,-	Timequest	FL 129,-
Crusaders o/t Dark Savant	FL 139,-	The Manager	FL 98,-	Treasures o/t Sav.Front.	FL 98,-
Curse of Enchantia	FL 98,-	Mantis	FL 149,-	Twilight 2000	FL 129,-
Darklands	FL 149,-	Mantis Speech Pack	FL 59,-	Ultima IV+V+VI	FL 129,-
Dark Queen of Krynn	FL 98,-	Maupiti Island	FL 59,-	Ultima VII	FL 119,-
Defender o/t Crown	FL 49,-	Medieval Lords	FL 49,-	Ultima7: Forge of Virtue	FL 69,-
Discovery	FL 108,-	Megafortress	FL 119,-	Underworld	FL 129,-
Dragon Wars	FL 108,-	Megafortress: Data-disk	FL 79,-	Utopia	FL 98,-
Dungeon Master	FL 108,-	Mig-29 Super-Fulcrum	FL 139,-	V for Victory	o.A.
Elf	FL 89,-	Night & Magic IV	FL 139,-	Vengeance of Excalibur	FL 119,-
ElviraII UK-FL 129,- NL-	FL 139,-	Monkey Island II	FL 108,-	Vette!	FL 89,-
Epic	FL 108,-	MS-Flightsimulator	FL 129,-	Western Front	FL 108,-
Eternam	FL 119,-	Scenerydisk NL	FL 98,-	Willy Beamish	FL 129,-
Eye of the Beholder	FL 98,-	Obitus	FL 89,-	Wing Commander	FL 69,-
Eye of the Beholder II	FL 108,-	Patton Strikes Back	FL 129,-	Wing Commander deLuxe	FL 149,-
Falcon 3.0	FL 139,-	Planet's Edge	FL 129,-	Wing Commander II	FL 129,-
Operation Fighting Tiger	FL 79,-	The Perfect General	FL 139,-	Speech Acc. Disk	FL 59,-
F-117A Nighthawk	FL 129,-	Police Quest III	FL 129,-	Spec. Operat. I, II à	FL 69,-
F-15 Strike Eagle III	o.A.	Pools of Darkness	FL 89,-	Wizardry I,II,III,IV à	FL 59,-
Flames of Freedom	FL 139,-	Populous	FL 49,-	Wizardry V	FL 89,-
Formula One GrandPrix	o.A.	Power Hits	FL 98,-	Wrath o/t Demon	FL 108,-
Gateway	FL 108,-	PowerMonger	FL 108,-	X-Wing	o.A.
Ghenhis Kahn	FL 129,-	Prince of Persia	FL 59,-	Xenomorph	FL 49,-
Global Conquest	FL 139,-	Quest for Adventure I	FL 129,-	Yetfighter 2: data-disk	FL 79,-
Global Effect	FL 108,-	Quest for Glory III	FL 129,-	** Diverse CD-ROM in voorraad **	

Dit is een deel van de producten die op voorraad zijn. De prijzen zijn onder voorbehoud, INCL. BTW EN VERZENDING ONDER REMBOURS (geen verborgen kosten).

Postbus 504

tel. 01830-37466

4200AM Gorinchem

fax 01830-33090

Bestelformulier

Naam :
 Adres :
 Postcode en Plaats:
 Telefoon:

Wenst te bestellen:

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

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

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz DR-DOS..... MS-DOS.....
 HD: Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD Herc/CGA/EGA/VGA

Stuur deze bon op naar: D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200 VB Gorinchem, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 01830 - 33090. Uw bestelling wordt bij binnenkomst verwerkt en via PTT, onder rembours en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd. Bestellen via cheque of overschrijving kan ook, wel volledig invullen. Giro 3453075 ABN-AMRO 509817815 Info over een bepaald pakket. Informatie wanneer een bepaald pakket op voorraad is, GEEN PUNT.

COMPUTER THUIS

Postbus 1376 - 1300 BJ Almere

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

Sim City
nog steeds
waanzinnig
populair

en verkrijgbaar voor een
waanzinnig lage prijs

f 59,00
(3.5")

PC/MS-DOS
software
van
Top Klasse

voor
slechts

f 49,95
(3.5")

Keuze uit:

BattleHawks 1942

Future Wars
Time Travelers

Indiana Jones 3
The Last Crusade
adventure

Midwinter

WC Leaderboard series

Zak McKraken

Flight of the Intruder

Tank

MSX

**Flight
Simulator**
with
**Torpedo
Attack**

van SubLogic

f 29,95

MegaRom
geschikt voor elke MSX

**Uitbreidingen
voor
Sim City**

Architecture 1

+

Architecture 2

+

Terrain Editor

samen voor slechts

f 49,95
(3.5")

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

Vraag dan een
proef-abonnement op
onze informatiekraant.

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

Computer Thuis
Postbus 1376
1300 BJ Almere

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