

# SOFTWARE

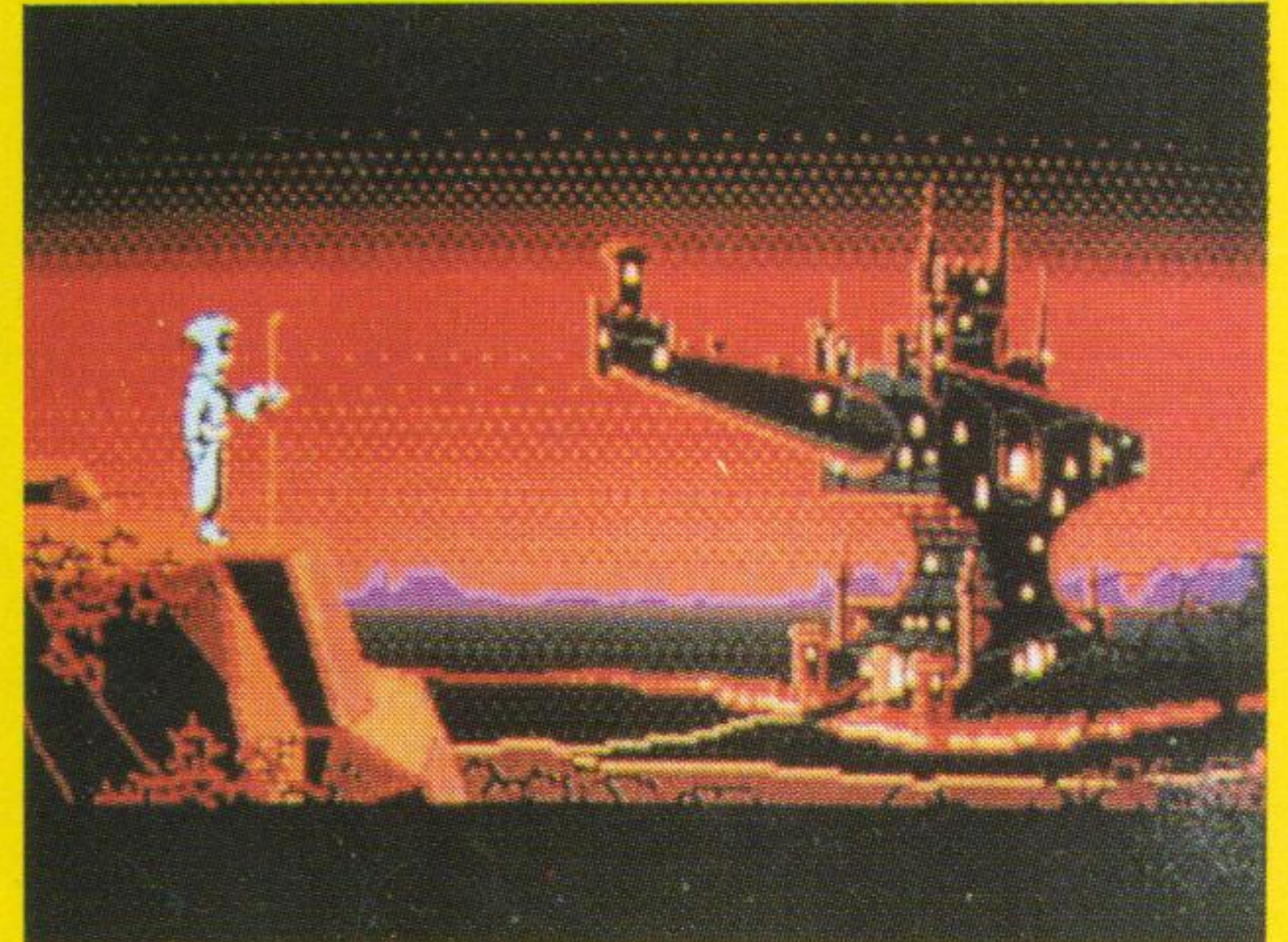
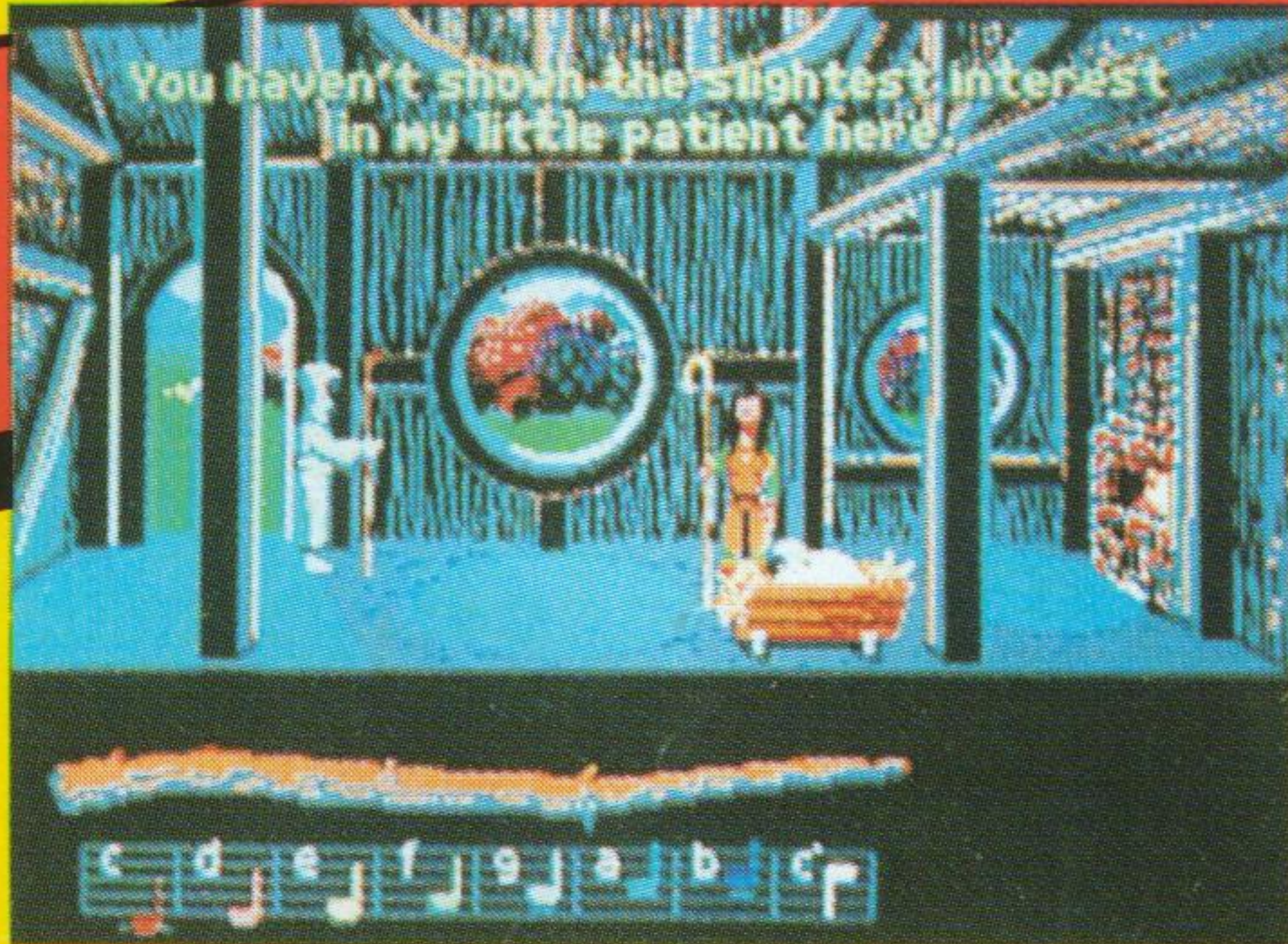
ADVENTURES, STRATEGIE-,  
ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

PC / MSX / SEGA

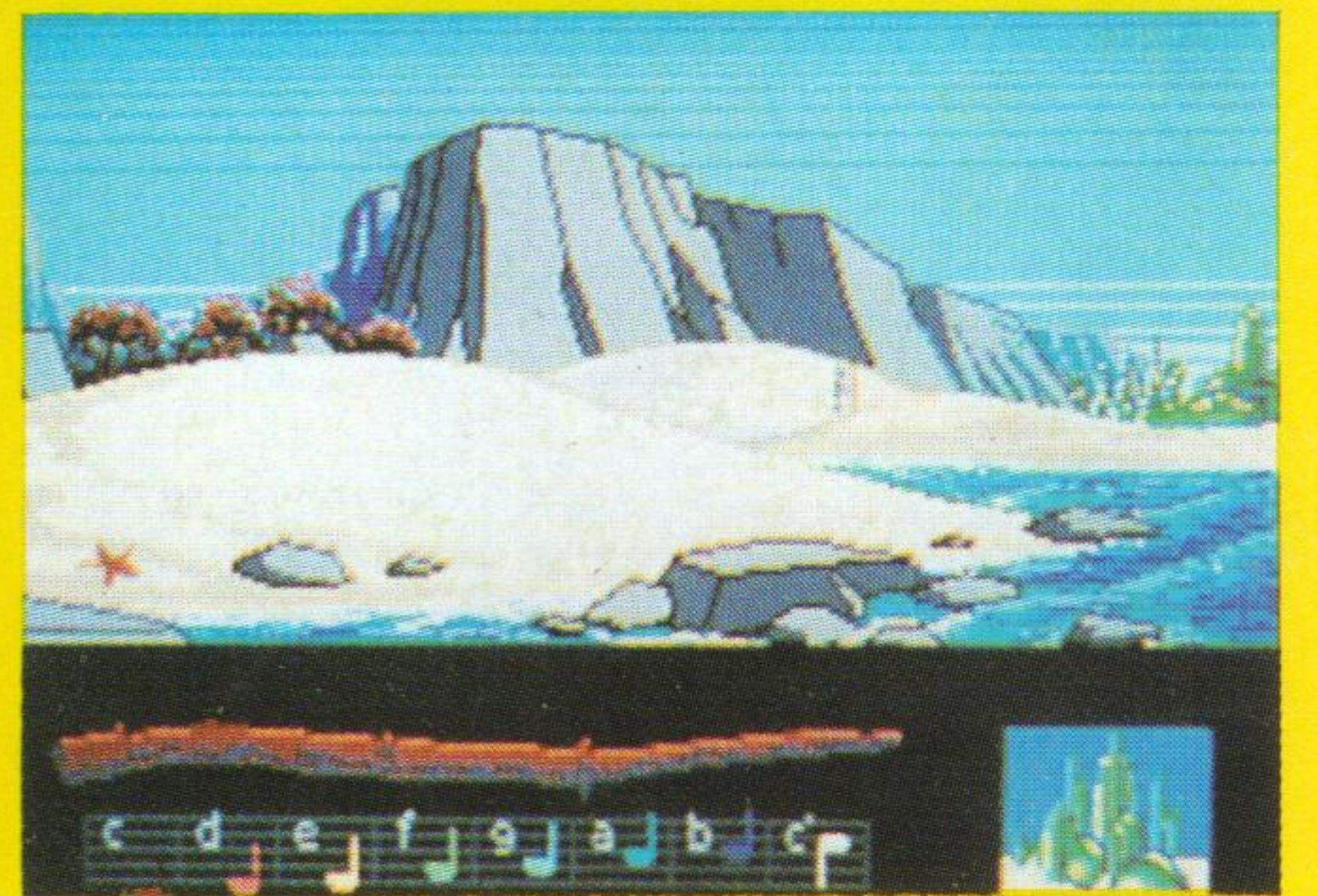
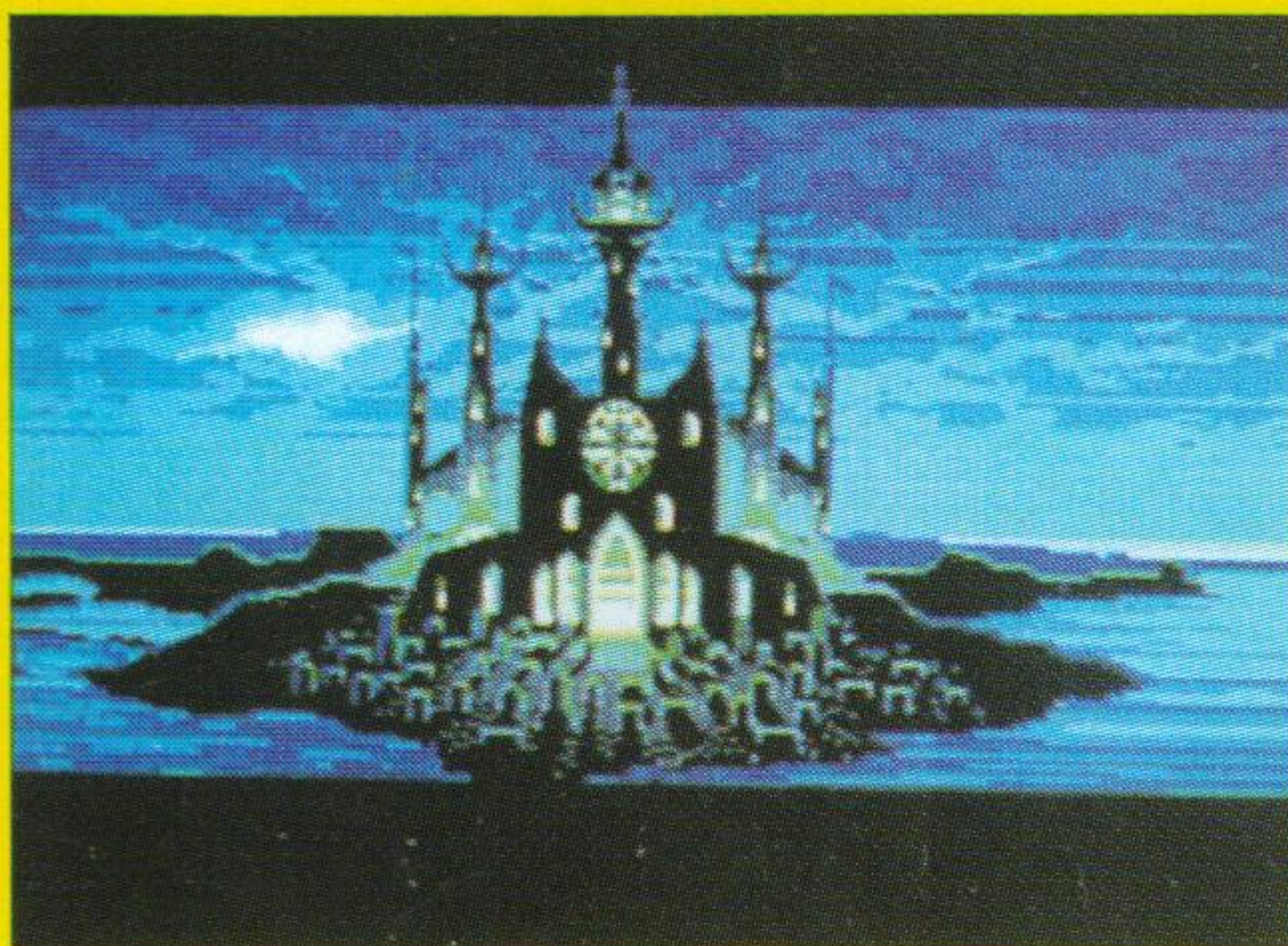
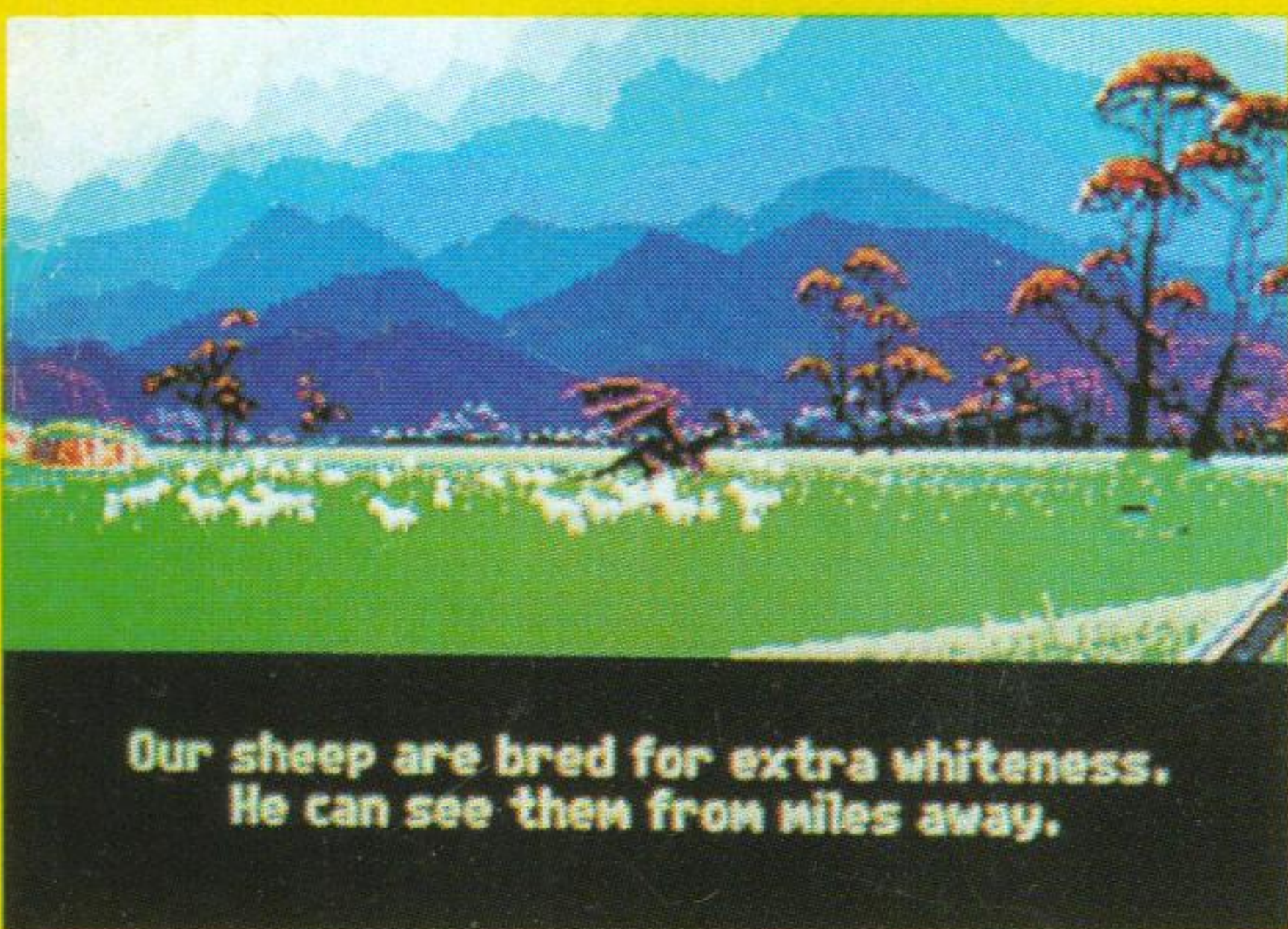
# GIDS

NR. 3

VERSCHIJNT 6X PER JAAR  
SEPT./OKT. 1990  
FL. 7,95 / Bfr. 155



LUCASFILM DOET Z'N NAAM EER AAN MET LOOM: MEER FILM DAN SPEL.



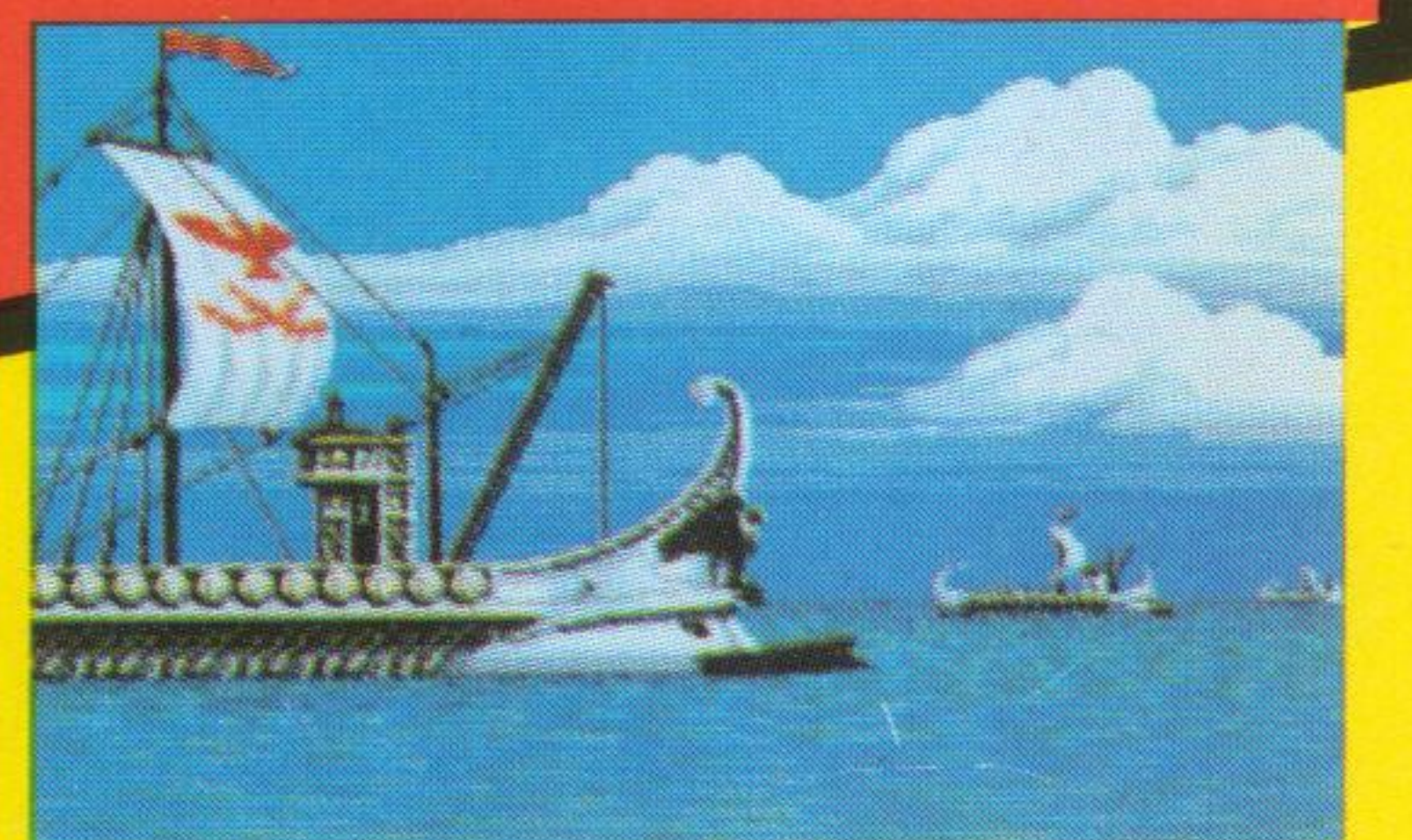
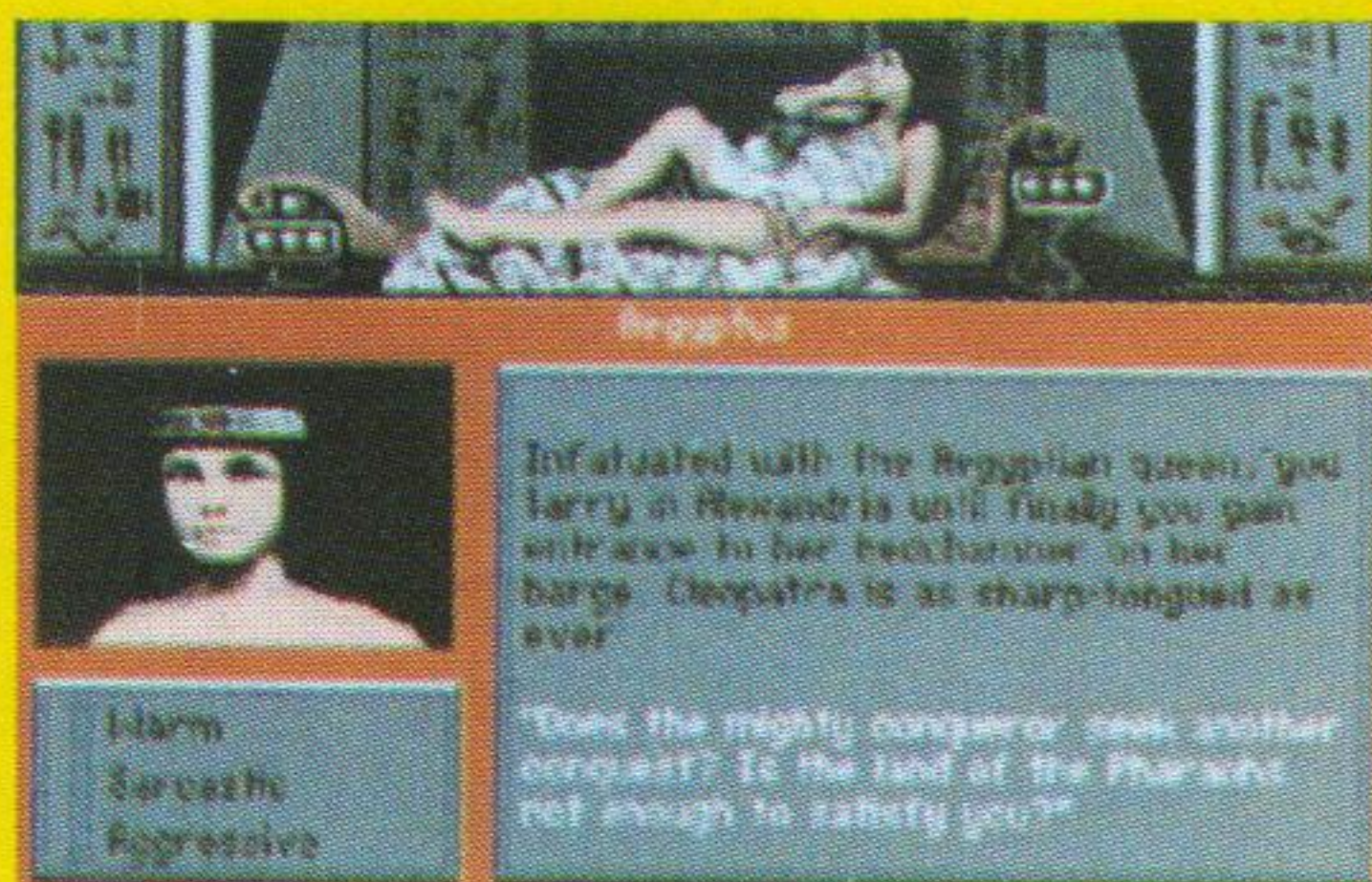
SIM CITY: Hi-Res Topspel.

RISK nu ook alleen te spelen.

THEIR FINEST HOUR maakt vliegen pas echt leuk door het gebruik van een on-board videocamera.

MSX:

Nieuwe NEDERLANDSE software.



RAILROAD TYCOON:  
leuker dan een modelspoorbaan?



# TIME SOFT - Software en toebehoren

Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam, tel: 020 - 665 93 93, telefax: 020 - 668 30 90  
maandag van 1 - 6 uur, dinsdag t/m vrijdag van 10 - 6 uur, zaterdag van 10 - 5 uur.

## MSX-2 SOFTWARE

*De zomermaanden vormen niet bepaald een periode waarin veel nieuwe produkten uitgebracht worden.*

*Zeker nu het al geruime tijd mooi zonnig is geweest, zal veel software in de 'ijskast' blijven.*

*Gelukkig is er toch nog wel wat nieuws te melden, want al is het nog zo mooi, er zullen altijd dagen zijn dat het plotseling veel minder zonnig is.*

*Daar komt dan nog bij dat we de herfst al weer tegemoet aan en de meesten al weer naar hun werk of naar school moeten en dan is het best leuk om 's avonds nog even achter de computer te gaan zitten, want in deze tijd is er meestal weinig leuks op de TV.*

## Hersensbrekers

Een tweetal beroemde denkspellen, verzameld op één MSX-2 diskette.

De diskette bevat Solitaire en Rubrik's Clock.

**Solitaire** zullen we allemaal wel eens gespeeld hebben. Meestal is het uitgevoerd als een doosje met gaatjes in een + vorm waar dan pionnetjes in geplaatst worden. De bedoeling is om door te 'slaan' steeds minder pionnetjes over te houden.

Het doel is om uiteindelijk slechts één pion over te houden, die dan bij voorkeur ook nog in het midden moet komen te staan.

Voor mensen die denken dat dat onmogelijk is, bevat het programma meerdere demo's om te laten zien dat het beoogde resultaat op vele verschillende manieren behaald kan worden.

**Rubrik's Clock** is bedacht door de Hongaar die met zijn spellen (waaronder ook de befaamde kubus) al velen tot wanhoop bracht.

In dit geval gaat het er om de wijzers op diverse 'wijzerplaten' in de juiste stand te krijgen.

Vervelend is alleen dat door het draaien van een wijzer, ook de stand van de anderen wijzigt.

Ook dit programma bevat een demo om de laten zien dat het allemaal echt mogelijk is.

Twee MSX-2 programma's om je een hele tijd bezig te houden, samen op één diskette voor een uitstekende prijs.

Uitsluitend leverbaar op 3.5" diskette voor MSX-2 ..... **19,95**

## Casino

Ook deze diskette bevat twee MSX-2 programma's, namelijk Blackjack en One Armed Bandit.

**Blackjack** is in Nederland ook bekend als Eénentwintigen en de bedoeling is om met speelkaarten een zo hoog mogelijk puntenaantal te verzamelen, zolang je maar niet boven de 21 punten komt.

Je speelt tegen de computer en kunt uiteraard naar hartelust gokken.

Een leuk onderdeel van het programma is dat je met fiches van verschillende waardes speelt. Als je alle lage waardes verspeeld hebt, wordt je dus gedwongen om met hoge waardes te gokken.

**One Armed Bandit** is een variatie op de bekende gokkast waar al zovelen aan verslaafd zijn.

Deze versie vereist wat meer concentratie dan de gebruikelijke kast, aangezien je de rollen met afbeeldingen zelf moet stoppen. Het programma verlangt dus meer van je dan alleen maar afwachten tot het geluk je toelicht. Je hebt het voor een deel zelf in de hand of je wint of verliest.

Je kunt het programma daarom ook wel beschouwen als een reactiespel.

Zowel Blackjack als One Armed Bandit bieden de mogelijkheid om de bank te laten springen.

Als dat gebeurt wordt dit duidelijk (met grafische schermen) medegedeeld.

Als het je gelukt is om met beide spellen het casino failliet te laten gaan, krijg je ook daar weer een opmerkelijke felicitatie van te zien.

De scores en de stand van zaken rond beide spelen wordt op diskette vastgelegd. Dit is overigens ook weer te wissen als je helemaal opnieuw wilt beginnen.

Uitsluitend leverbaar op 3.5" diskette voor MSX-2 ..... **19,95**

## PC/MS-DOS SOFTWARE

*De Nederlandse software blijft erg in de belangstelling staan.*

*Dat is ook geen wonder, want wat is er nu makkelijker dan in je eigen taal te kunnen werken.*

*Bovendien gaat het bij deze programma's niet om allerlei schiet-gedoe, maar betreft het voornamelijk denkspelen.*

*Je hoeft er ook niet constant bij te blijven. Als de telefoon gaat kun je het spel gewoon onderbreken en naderhand verder gaan.*

*Tenslotte is het dan ook nog eens zo dat ook de prijs zeer redelijk is.*

Momenteel zijn o.a. de volgende programma's leverbaar:

### Jokeren + Pesten

Twee bekende kaartspelen samen op één diskette.

### Hartenjagen + Eénendertigen

Wellicht nog meer bekend.

### Kruiswoord Puzzel Generator

Maakt een oneindig aantal kruiswoord puzzels.

### Script

Gebaseerd op SCRABBLE.

### Puzzelaar

Voor het zelf ontwerpen van kruiswoord puzzels.

### Conqueror

Afgeleid van het befaamde RISK.

### Dammen

Op de manier zoals dit in Nederland gespeeld wordt.

### Klaverjassen

Het meest gespeelde kaartspel in Nederland.

**ALLE PROGRAMMA'S LEVERBAAR OP 5.25" OF 3.5" DISKETTE.**

# 29,95

p.st.

**Bel voor bestellingen en inlichtingen: 020 - 665 93 93.**

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

Bij rembursements wordt altijd f. 10,00 berekend.



# SOFTWARE GIDS

## PC/MSX/SEGA

Software Gids nr. 3 sep./okt. 1990  
Nummer 4 verschijnt begin november 1990

### COLOFON

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

De Software Gids verschijnt 6 keer per  
jaar. Een abonnement kost Fl. 35,= per 6  
nummers en is te verkrijgen door Fl. 35,=  
over te maken op Postbanknummer  
5036011 t.n.v. José Herps te Lelystad.

Voor België: Bfr. 675 op Bankrekening-  
nummer 235-0430464-87 bij de Generale  
Bank te Hasselt t.n.v. José Herps, Post-  
bus 516, 8200 AM Lelystad.

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

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

**Verspreider Nederland:**  
BETAPRESS, Gilze.

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

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

### SUBSCRIPTION PRICE ABROAD:

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

ISSN 0169-9792

## INHOUD

### PC

AdLib P.C. Music System .....	3
TIPS + KAART HERO'S QUEST .....	4
Het Grote LARRY boek .....	6
Educatieve software .....	6
DAVID WOLF, SECRET AGENT .....	7
RAILROAD TYCOON .....	8
E-MOTION .....	10
PGA TOUR GOLF .....	10
LOOM .....	11
TRACON .....	11
MANCHESTER UNITED .....	12
CIRCUIT'S EDGE .....	13
CENTURION .....	15
ALL TIME FAVOURITES .....	16
THEIR FINEST HOUR .....	18
VOYAGER .....	19
BAD BLOOD .....	20
EARTHRISE .....	22
THE COLONEL'S BEQUEST .....	23
CODENAME: ICEMAN .....	25
SIM CITY .....	26
RISK .....	28
ESCAPE FROM HELL .....	29
HEAVY METAL .....	30
LHX ATTACK CHOPPER .....	32

### SEGA

RCARS .....	34
BATTLE OUT RUN .....	34
WORLD GAMES .....	35
SLAPSHOT .....	35
ASSAULT CITY .....	36
GOLDEN AXE .....	36
CYBORG HUNTER .....	37
BLADE EAGLE .....	37

### MSX

MANCHESTER UNITED .....	12
HELP! .....	38
PLOTTERDISK-1 .....	39
XZR-2 .....	39
QUARTH .....	43
BASEBALL-2 .....	43
PUSH 'EM UP .....	46
SPACE MANBOW .....	48
A.M.C. .....	48
AKANBE DRAGON .....	49
ARCUS .....	50
PACMANIA .....	51
PLAYBALL III .....	51
DOT DESIGNER CLUB TEKENPAKKET + HANDLEIDING	52
MSX TIPS .....	40/54

### DIVERSEN

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



# PC PROGRAMMA'S

## ADRESSENBESTAND + KLADBLOK

Het adressenbestand kan 1000 records (5.25" disk 400 records) verwerken. Elk record heeft 12 velden en kan worden gesorteerd en geselecteerd op de eerste 7 posities van elk veld. Uitprinten kan gesorteerd en ongesorteerd, als lijst of op etikketen (standaard 23,5 mm hoog). Het programma is menugestuurd en heeft geen handleiding nodig.

Het kladblok heeft 25 pagina's, is menu gestuurd en kan ook worden uitgeprint.

**PC 3.5/5.25 FL. 29,95**

## KASBOEK

**AUTOMATISCHE KWARTAAL- EN JAARAFSLUITING  
24 INKOMSTEN- EN UITGAVEN RUBRIEKEN  
CUMULATIEVE TOTALEN**

**BTW BEREKENING**

**MENU GESTUURD**

Voor PC met printer.

3.5" of 5.25" diskette.

**PC 3.5/5.25 FL. 19,95**  
**ABONNEES FL. 17,95**

## COMPACT BASE

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

**NEDERLANDS PROGRAMMA EN NEDERLANDSE HANDLEIDING.**

Invoeren gegevens met herhalen van titel en artiest.

Overzicht via scherm of printer.

Menu gestuurd.

**SORTEREN OP:  
CD nummer, CD titel, Track titel, Artiest,  
Speelduur of Datum**

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

**Opslagcapaciteit:**

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

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

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

Compact Base kost FL. 29,95 inkl. BTW en verzendkosten. Bestelt u tegelijk met Compact Base het programma "Adressenbestand + Kladblok" dan betaalt u voor beide programma's slechts FL. 39,95.

## Bestelbon

- 3.5" Diskette.     5.25" Diskette.     3.5" versie op 5.25" diskette  
 Kasboek         Adressenbestand + kladblok  
 Compact Base     Compact Base + adressen/kladblok voor FL. 39,95

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

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

**Postcode:** \_\_\_\_\_ **Woonpl.:** \_\_\_\_\_

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

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

Vergeet niet uw keuze (3.5" of 5.25" disk) aan te geven. Het is ook mogelijk om de 3.5" versie op 5.25" disk te bestellen om zo doende de meeste opslagcapaciteit op harddisk te verkrijgen (zie boven).



## AdLib P.C. Music System

**AdLib Inc.**  
XT, AT of compatible.  
256K Ram, DOS 2.0 of hoger.  
CGA, EGA, MGA.  
Software: 1x 5.25" diskette.  
Adviesprijs: FL. 500,=.

In Gids nr. 2 beschreven we de AdLib uitbreidingskaart en voor diegenen die alleen muziek bij spellen willen hebben is deze kaart voldoende. Er zijn echter verschillende uitbreidingen voor de AdLib kaart en buiten het standaardpakket van vorige keer is een uitgebreidere set verkrijgbaar die de AdLib kaart gecombineerd levert met de Visual Composer. Dit pakket is voordeliger dan wanneer de AdLib kaart en de Visual Composer apart worden gekocht want de Visual Composer alleen kost ca. FL. 199,=.

De Visual composer is een stukje software waarmee muziek kan worden gecomponeerd op het beeldscherm. Het programma werkt met pull-down menu's en is verbluffend gebruiksvriendelijk. Zonder een blik in de handleiding te hebben geworpen kon ik voorgeprogrammeerde muziek van de diskette inladen, weergeven, wijzigingen aanbrengen, tempo veranderen etc. etc. De handleiding is eveneens zeer goed, al is kennis van de Engelse taal weer gewenst, want Nederlandse software voor de PC is nog steeds dun gezaaid. Stap voor stap worden de diverse mogelijkheden van het programma in deze handleiding beschreven.



Het maken van muziekstukken is met deze Visual Composer een fluitje van een cent. deze muziek kan worden bewaard op diskette en er kan een uitdraai worden gemaakt op een printer. De Visual Composer maakt gebruik van de 48 instrumenten die de AdLib kaart reeds ingebakken heeft. In het laatste gedeelte van de handleiding is een overzicht van al deze instrumenten te vinden en met de voorgeprogrammeerde muziekstukken -in diverse stijlen- is het makkelijk om de instrumenten te beoordelen.

Het pakket werkt met muis of toetsenbord, waarbij de laatste volop gebruik maakt van de funktietoetsen zodat het werken met het pakket zeer eenvoudig is. In het pakket zit nog een boekje met de naam "Composition Projects #1". Dit boekje behandelt stap voor stap de bij het pakket geleverde voorgeprogrammeerde muziekstukjes en geeft uitleg over de mu-

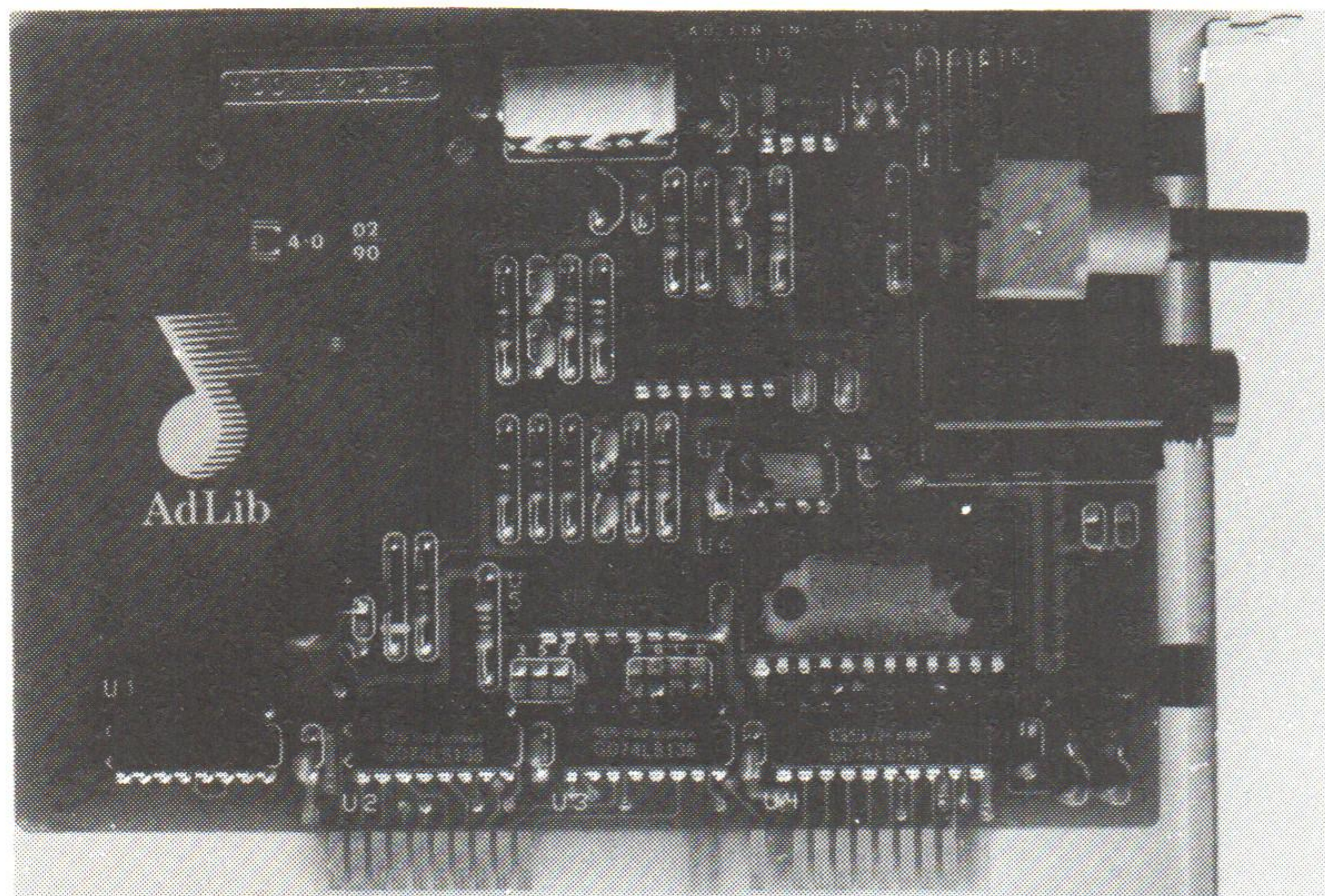
ziekstijlen, de gebruikte instrumenten, de ritmeverdeling etc. Tevens geeft dit deel een overzicht van veel voorkomende muziektermen met een uitleg, en dit werkje is dan ook duidelijk bedoeld voor de prille beginners in het muziekgebeuren.

Wie zowel muziek bij z'n spellen zoekt en tevens ook wat met muziek wil stoeien kan met dit tweede pakket zeer goed uit de voeten. Zeker de beginners zullen veel plezier beleven aan de voorgeprogrammeerde muziekstukken en de uitstekende boeken die bij dit pakket worden geleverd. En komt er een moment dat je muziek wil gaan invoeren via een keyboard, dan kan dit ook, mits je de computer dan ook nog uitrust met een Roland DG MIDI Processing unit MPU-401 want voor deze processor wordt een driver meegeleverd.

Verder levert AdLib voor z'n kaart ok nog een Instrument Maker: software om zelf instrumenten te creëren die weer gebruikt kunnen worden met de Visual Composer. Ook hierbij een zeer goede handleiding, doch dit pakket is meer bedoeld voor de iets meer gevorderde musicus. De adviesprijs van dit pakket is FL. 139,=. Daarbuiten heeft AdLib nog een Visual Midi supplement (FL. 129,=), Music Championship (FL. 129,=), Pop-Tunes (FL. 129,=), MSC Programmers Manual (FL. 129,=), Composition Projects #2 (FL. 119,=) en diverse Song Albums (FL. 19,= per diskette).

Voor meer informatie over deze uitbreidingen verwijst ik naar de importeur van AdLib:

**Adviesburo HHB, Korhoenlaan 5a,  
3136 ST Vlaardingen.  
Tel. 010-4747569.**





## HERO'S QUEST

### *Hoe dit adventure uit te spelen:*

Ga als je begint naar de Guild. Lees even de quests, schrijf je naam in het boek enz. Daarna ga je (als je magiër bent) naar Zara's Shop en koopt daar een Fetch spell. Bij de centaur koop je 50 appels, in de winkel 2 flasks en 1 foodration. In het steegje zit een bedelaar, geef die een coin, dat levert weer punten op. In het café is voor de Magic User en de Fighter niets te beleven, maar voor de Thief wel. Onder het luik, waar Crusher op zit, is namelijk The Thieves Guild verborgen.

Ga nu de stad uit naar de healer. In de boom voor het huis zit een vogel en in z'n nest ligt de ring van de healer. Fighter en Thief pakken die door in de boom te klimmen of een steen te gooien (mits Throwing hoog genoeg is). Magic User gebruikt een Fetch spell. Oefening baart kunst, dus als het niet lukt, gewoon nog een keer proberen.

Dan ga je naar de healer toe. Als beloning voor de ring krijg je geld en wat potions. Daarna ga je naar het kasteel om in de stal te werken, waarvoor je per dag 5 silvers krijgt. Er loopt ook nog een figuur rond, waarvan je kunt leren vechten; nuttig om je Fighting en Parry wat omhoog te krijgen.

Ga nu naar de Dryad. Die zegt dat je een Spirea Seed moet halen en dat doe je dus. Magic User met Fetch, Thief en Fighter met Climb. Vervolgens ga je weer terug en krijg je van haar het recept voor een dispel potion. Hier zijn de ingrediënten te vinden:

Green Fur: ga naar de Meeps en zeg Talk to Meep. Er komt een groene tevoorschijn die je om Green Fur moet vragen. Als Magic User kun je ook nog een Detect Magic spell krijgen, als je "Ask Magic" opgeeft.

Flying Water: bij de waterval.

Fairy Dust: 's nachts naar de paddestoelelenring, waar zich dan Fairies bevinden. Vraag hen om Dust, nadat je voor ze gedanst hebt.

Flowers from Erana's Peace: spreekt voor zich.

Erana's Peace is ook de enige plaats, waar je buiten het dorp 's nachts veilig kunt slapen. Je kunt ook in de Hero's Tale Inn slapen en in de stal bij het kasteel.

Bij de waterval is er een deur in de rotsen, waar de Hermit woont. Als Magic User doe je "Cast Detect" en "Climb Ladder"; als Thief en Fighter klim je omhoog. Van de Hermit krijg je wat tips en wanneer je

erom vraagt, kun je ook nog een Trigger spell krijgen. De Hermit nodigt je ook uit om een nachtje te blijven slapen, ga daar echter maar niet op in.

Aan Brauggi moet je 50 appels geven en in ruil daarvoor krijg je een Gem. Die heb je nodig bij het huis van Baba Yaga. Als je het doodshoofd de Gem geeft, mag je naar binnen. Baba stuurt je er op uit om Mandrake root te halen en als je dat gedaan hebt, hoef je voorlopig niet meer naar haar toe.

Bij Erasmus kun je als Magic User een dazzle spell krijgen, als je het spel Mage's Maze met hem speelt. Dit is alleen maar te winnen als je Magic zeer hoog is en als je in al je spells zeer bedreven bent. Verder geeft hij je nog wat tips.

Doe als Magic User bij Erana's Peace "Cast Open" en je hebt er weer een spell bij.

De Ogre kun je verslaan (Fighter, Thief) of Dazzlen of Calmen en erlangs gaan. De beer in de grot niet verslaan, want dat is namelijk een betoverd persoon. Je geeft als Magic User de Calm spell en loopt langs de beer. Als Fighter of Thief geef je hem een food ration. In de volgende grot zit een Kobold, die een sleutel heeft. Fetch die even en ga weer terug. Er is ook nog een schat, die je met Trigger kunt bemachtigen.

Bevrijd de beer en ga je beloning in het kasteel halen.

Dan ga je naar de Antwerp. In dit veld is een rots, die anders gekleurd is dan de andere. Ga daar in de buurt staan en zeg als dief "Pick Lock" en als Magic User "Cast Open". Met zolang proberen tot hij open-

gaat.

Daarachter is een Troll, die je wegmept. Niet vergeten zijn baard mee te nemen voor de healer. In de cave ligt nog wat treasure.

Dan ga je de andere gang in en kom je bij de Brigands. Je kunt langs de wachter komen door je steeds achter rotsen te verschuilen. Dan glijp je snel naar binnen (over de muur klimmen of de deur openen). Binnen kom je tenslotte bij de Brigands' Leader. Zeg daar "Splash Dispel" en het blijkt Elsa von Spielburg te zijn. Vergeet niet de mirror mee te nemen, die op haar buro ligt. Dan ga je naar Baba en verandert haar in een kikker door de spiegel te gebruiken. Daarna naar het kasteel en je hebt Hero's Quest I uitgespeeld.

Hoe aan geld te komen:

Goblins meppen bij hun schuilplaats.

Loslopende Brigands en Goblins verslaan.

Bij de Healer leveren geld op: Flowers from Erana's Peace, Mushrooms, Troll's Beard, Cheetaur's Claw.

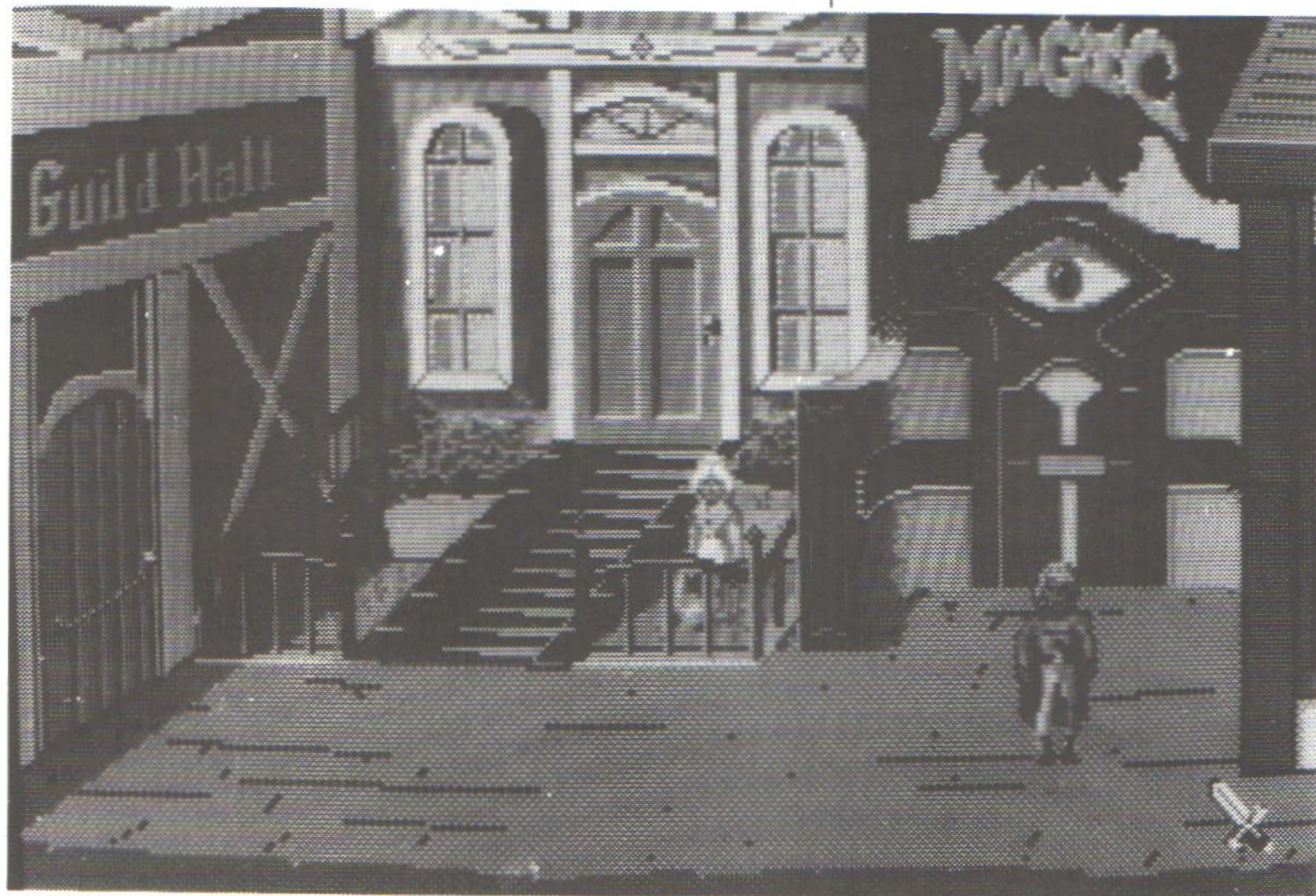
De Ogre heeft een kist met geld bij zich.

In de cave bij de Troll ligt een schat.

Als dief kun je gestolen spullen verkopen bij de Thieves Guild. Ga 's nachts het steegje in, waar je wordt bedreigd door 2 andere dieven. Doe "Make Sign" en je krijgt het password. Zeg dat tegen Crusher en je mag de Thieves Guild in. Als het nacht is, kun je gaan stelen.

Veel succes!

*P. Krul, Lisse.*

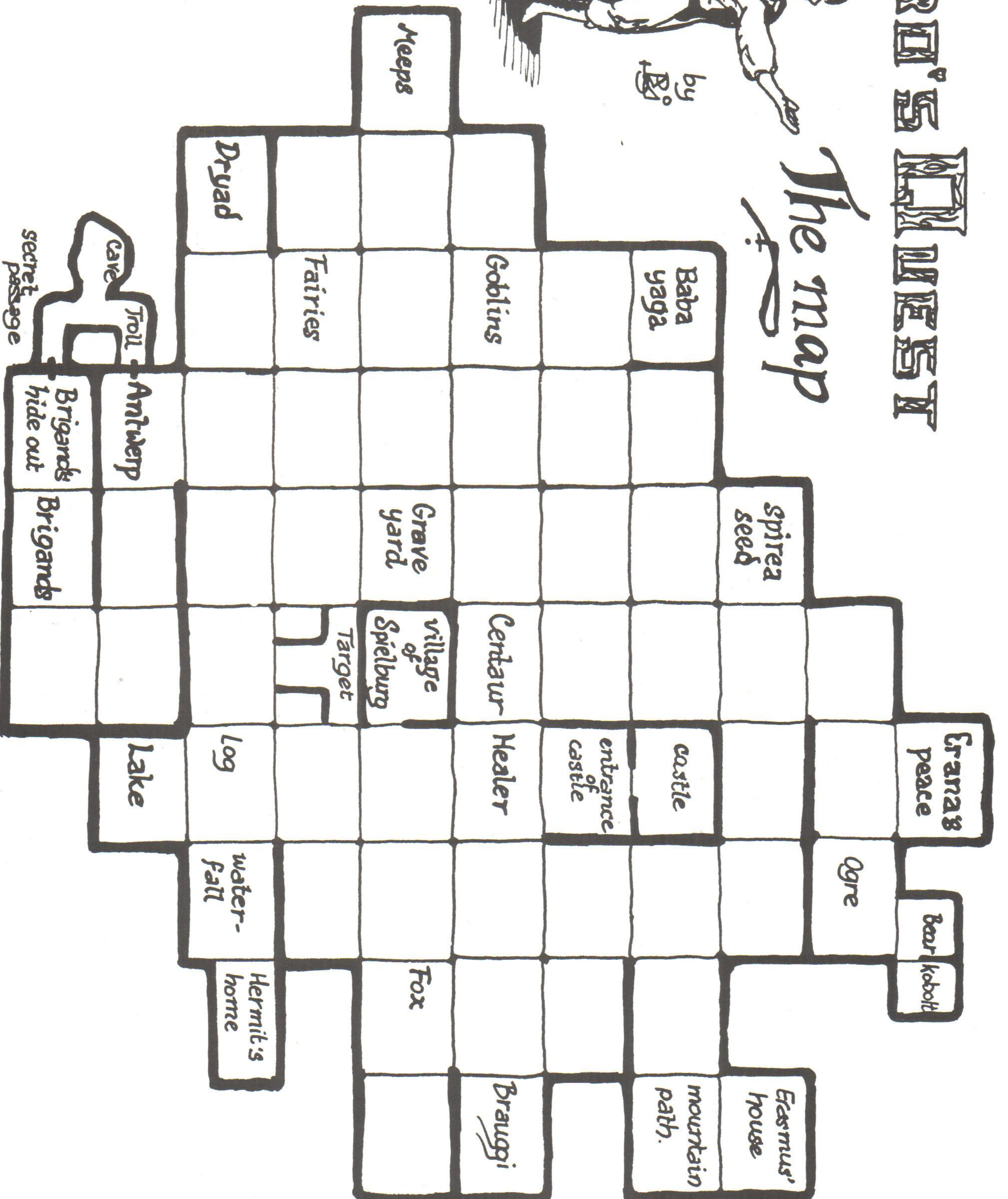




## HERMIE'S QUEST



### The map





## Het grote LARRY boek

### NEDERLANDSE Beschrijving Larry 1,2 en 3

**Uitgeverij: A.W.Bruna.**  
**Prijs: FL. 29,50**  
**ISBN 90-229-3710-0**

Dat gebeurt niet vaak, een boek met hints en tips voor spellen in het Nederlands. Dat een uitgever dit aandurft betekent toch wel dat adventures en andere spellen in Nederland zo langzamerhand toch ook populair beginnen te worden. Daar de Sierra adventures niet alleen voor de PC, maar ook voor de Amiga en de Atari ST worden gemaakt en deze versies allemaal gelijk zijn wordt het publiek natuurlijk wel wat groter dan bij een spel dat alleen voor de PC wordt uitgebracht.

Het boek is een vertaling van "Die Larry Story" dat door Data Becker in Düsseldorf is uitgebracht. Deze Duitse versie kost ongeveer evenveel als de Nederlandse versie en deze boeken, die tips geven voor alle 3 de versies van Larry, zijn heel wat goedkoper dan de Amerikaanse boeken van Sierra, die ca. FL. 25,- per deel kosten!

Het boek heeft ruim 100 pagina's en is zeer fraai uitgevoerd. De inhoud is rijklijk voorzien van foto's die heel goed overkomen doordat van een lijnenraster gebruik is gemaakt. Werkelijk alles wat je over de spellen wilt weten is in dit boek te vinden: hints, tips, voorwerpen, tabellen, plattegronden en van elk Larry adventure de oplossing. Zelfs de Sierra spel-editor, alleen te vinden in sommige versies van Larry-1, is in dit boek beschreven. Je kunt het boek gebruiken als naslagwerk wanneer je vast zit met een spel, maar ook kun je, met het boek in de hand, snel het

spel uitspelen. Dit laatste is natuurlijk lang niet zo leuk, maar sommige spelers die al geruime tijd hopeloos vast zitten in een oude Larry versie zullen van deze (onsportieve) mogelijkheid graag gebruik maken. Niets is zo erg als een onopgelost adventure in de kast.

Verder in "Het grote LARRY boek" informatie over de PC, Amiga en Atari versies, gegevens over geluid en geluids-drivers, installatie op harddisk etc. etc. Wie moeite heeft met de originele Engelse handleiding zal dit boek ook toejuichen, want ook als handleiding heeft dit boek voldoende informatie over het werken met de menu's, het SAVEN van het spel etc.

Dit alles maakt het werkje erg compleet en daardoor is dit boek voor de Larry-fanaten zeker z'n geld waard.

*Alfred Debels*

## EDUCATIEVE SOFTWARE

Van de firma Aschcom komt een serie educatieve programma's, geschikt voor het onderwijs, maar ook thuis door de ouders te gebruiken om hun kinderen te helpen. Het leren omgaan met een computer en het oefenen met sommen wordt zo leuk gecombineerd, al is de uitvoering van de programma's saai en zakelijk, dit in tegenstelling met soortgelijke programma's voor de MSX die door hun leuke plaatjes, muziekjes e.d. de kinderen juist stimuleren om nog verder door te gaan. Kleur hebben de programma's wel. Zelfs in CGA krijgen we allerlei kleuren op het scherm, maar de keuze van de kleuren is dusdanig slecht dat de programma's in monochrome (Hercules) niet bruikbaar zijn. De zwarte teksten op de donker gekleurde ondergrond worden in monochrome als zwart op zwart weergegeven en het is ons niet gelukt deze teksten leesbaar te maken.

### CIJFEREND AFTREKKEN

Op de doos staat dat het programma geschikt is voor kinderen van 8-12 jaar, maar het programma zelf geeft de leeftijdsgroep van 6-11 jaar aan. Er kunnen meerdere leerlingen ingevoerd worden, alles werkt met menu's en de resultaten worden bijgehouden. Er zijn meerdere taken op verschillende niveaus met overzichten.

**PRIJS: FL. 47,50**

### WERKBLADEN 1. Rekenen.

Met dit programma kunnen werkbladen (evt. met antwoorden) uitgeprint worden op A4 of op 11" papier. Het programma kent 225 niveaus van optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen en is geschikt voor kinderen van 6-12 jaar. Ideaal voor gebruik in de huiselijke kring of voor bijlessen op school, omdat dit programma snel een paar oefenblaadjes kan produceren op het juiste niveau en met de sommen waarmee de leerling moeite heeft.

**PRIJS: FL. 47,50**

### MATRIX REKENEN

Uit deze serie kreeg ik optellen, aftrekken en vermenigvuldigen. Of er nog een versie met delen is, is mij niet bekend. De programma's zijn geschikt voor kinderen van 6-10 jaar en hebben weer opgaven op verschillende niveaus. Er kan gekozen worden uit een matrix van 3x3, 4x4 of 5x5.

**PRIJS: FL. 49,95 per deel.**

Bij alle programma's kan gekozen worden uit 3.5" of 5.25" diskettes waarbij de prijzen gelijk zijn voor beide versies. De programma's zijn prima voor gebruik in het onderwijs en thuis om het rekenen en het omgaan met de computer te combineren. Alle programma's zijn geschikt voor 1-50 leerlingen.

De werkbladen zijn zeer nuttig voor bijlessen; zowel thuis als op school. De leerkrachten kunnen met deze werkbladen ook lessen voor klassikaal gebruik samenstellen, doch zullen dan wel wat tijd achter de computer moeten spenderen; zeker als voor verschillende groepen kinderen de niveaus aangepast worden.

De programma's zijn voorzien van een Nederlandse handleiding die goed is, maar erg goedkoop is uitgevoerd. De schermen zijn goed in kleur, doch onbruikbaar in monochrome; een nadeel dat toch echt niet nodig zou zijn geweest bij een betere keuze van de kleuren. De saaie beelden maken de programma's minder geschikt voor gebruik in de huiselijke kring, want de kinderen zullen niet staan te springen om met deze programma's achter (of voor) de computer te mogen kruipen. Vreemd is de mogelijkheid om slechts 1 letter voor de achternaam op te geven.

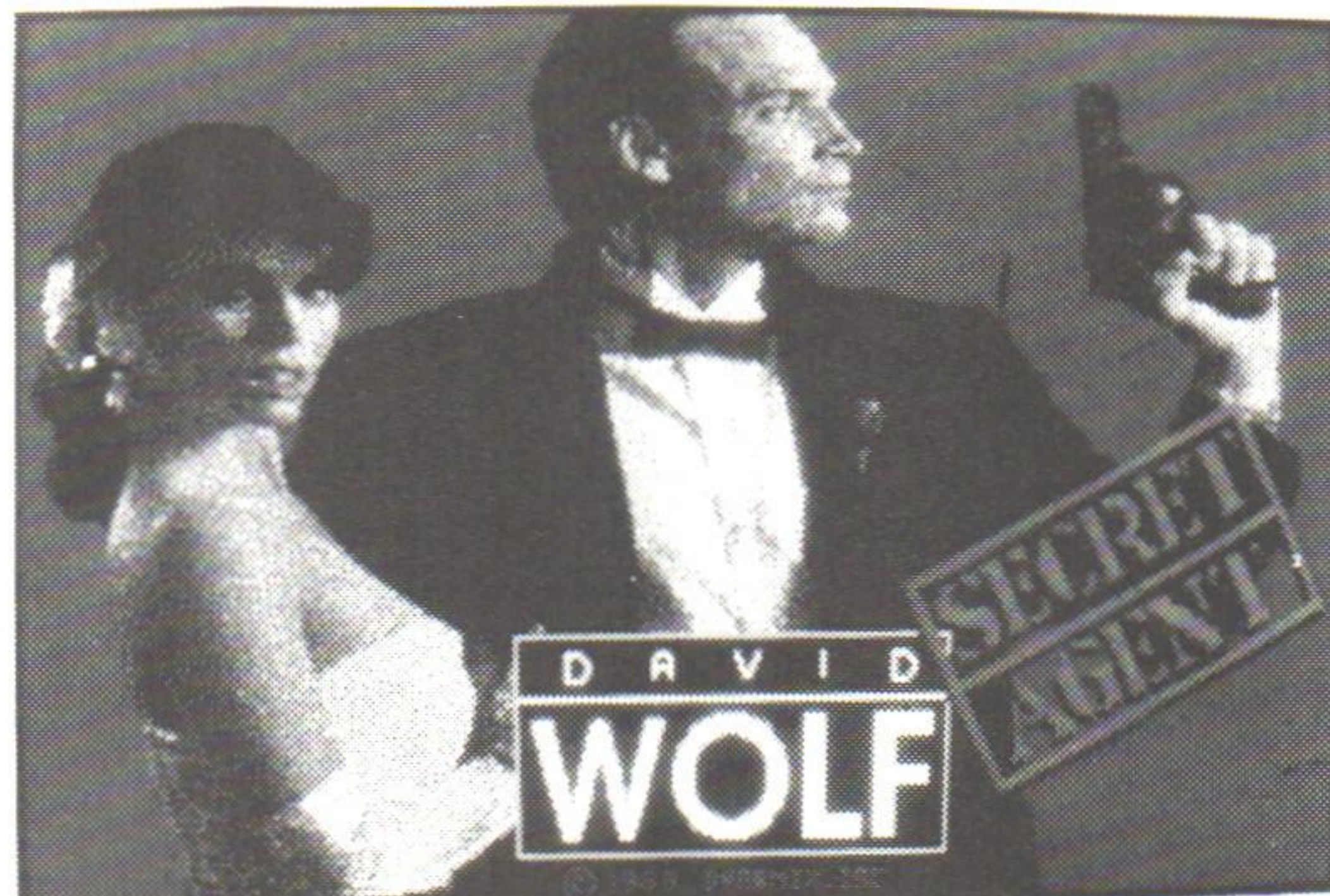
*Alfred Debels*

**BEELD:** \*\*\*  
**KWALITEIT:** \*\*\*\*  
**DOCUMENTATIE:** \*\*\*  
**PRIJS:** \*\*\*



## DAVID WOLF: SECRET AGENT

Dynamix/Sierra-on-Line  
512k/8MHz. of sneller.  
(640k op Tandy TX,SL,TL)  
IBM, Tandy & MS-DOS compatibles  
CGA,MCGA,VGA,Tandy.  
Joystick/mouse optioneel  
Roland MT-32, LAPC-1, Ad Lib  
& Sound Blaster muziekkarten.  
3,5" & 5,25" bijgeleverd  
Prijs Homesoft: FL. 139,50



### SAAI SPEL IN MOOIE VERPAKKING

"Bereid je voor op een avontuur zoals je nog nooit beleefd hebt...", staat op de achterkant van de doos te lezen. Tevens worden screenshots getoond van het aantrekkelijkste gedeelte van dit spel: de gedigitaliseerde foto's. Verder nog wat reclamekreten om je ervan te overtuigen, dat je met de aankoop van dit produkt het summum van wat er op het gebied van computergames bestaat in huis haalt.

Op het eerste gezicht is David Wolf: Secret Agent inderdaad een doorbraak, vooral de manier waarop het installatiemenu (de "Smart Start") geprogrammeerd is. Je hebt de handleiding eigenlijk niet nodig: diskette in de drive, "Install" opgeven en alles wordt via pull-down menu's

zo duidelijk aangegeven, dat er niets mis kan gaan.

Ook na het opstarten is er nog niets aan de hand: de muziek via de Ad Lib kaart klinkt redelijk, zij het af en toe een beetje vals. Vervolgens krijg je een introfilm te zien, waarin de acteurs voorgesteld worden, waarna een complete gedigitaliseerde beeldroman volgt met een soort James Bond verhaal. David Wolf moet een straaljager terugvinden, die door een gevaarlijke misdadiger is gestolen.

Maar dan: de eerste "scene" is die waarin onze David een hang glider moet uitproberen, die uitgerust is met een machinegeweer. Meteen krijgt hij een stel aanvallende hang gliders achter zich aan en door middel van het toetsenbord of de joystick moeten die uitgeschakeld worden. Nu is er geen sprake meer van mooie gedigitaliseerde foto's, maar van zeer matige gra-

phics. Bovendien zijn deze "aktie gedeeltes" zo traag, dat je pijn in je vingers krijgt van het persen op de toetsen in de hoop er enige snelheid in te krijgen. Dit lukt zelfs op een AT niet.

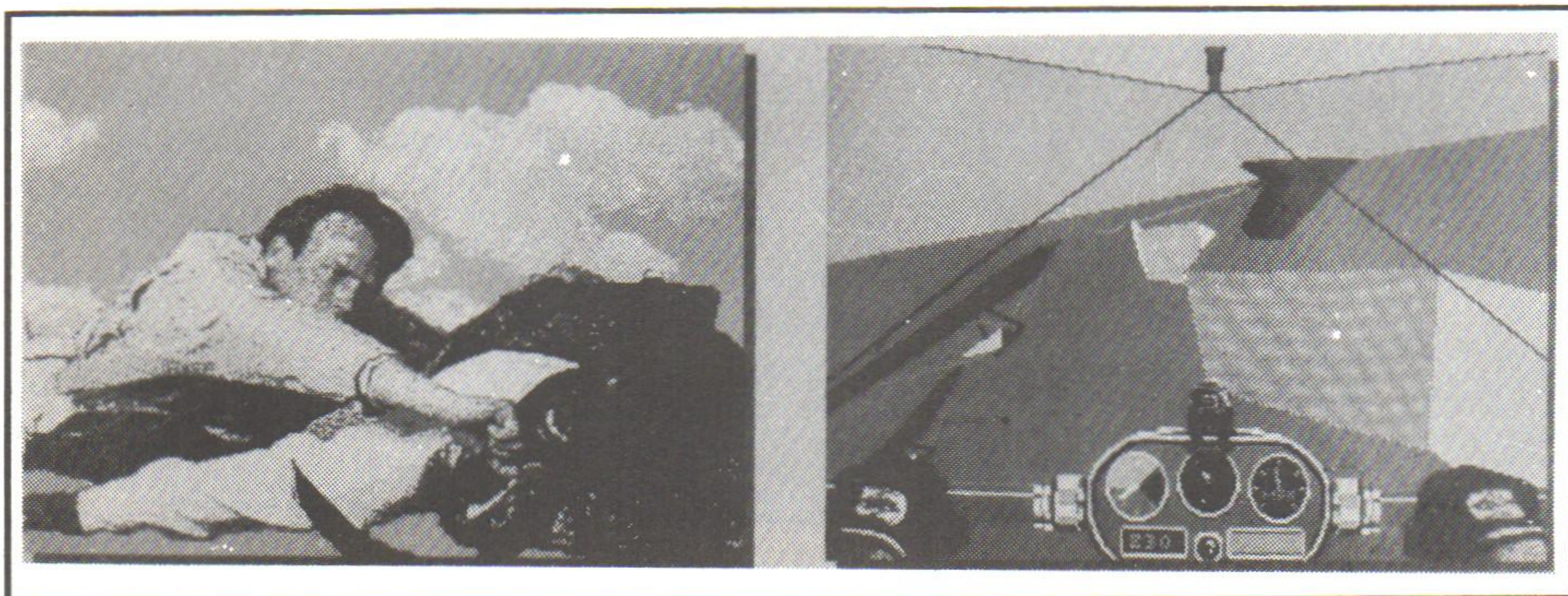
De muziek is geheel aan de traagheid aangepast: uit je boxen klinkt een eentonig zeurderig gejeengel, waarbij je gewoon gaat hopen, dat je zo gauw mogelijk doodgeschoten wordt, al is het alleen maar om daarvan verlost te worden.

Met de VCR Interface kun je tijdens het spelen een ander willekeurig veld opzoeken, dus probeerde ik het met de Car Chase: van hetzelfde laken een pak. Het racemonster waarin je je zogenaamd bevindt, is niet vooruit te branden, hoe "hard" je ook accelereert. Je auto is uitgerust met oliespuiters, machinegeweren en doelzoekende raketten en ook het activeren en gebruiken daarvan gaat met een traagheid, die je niet voor mogelijk houdt bij een modern computerspel.

Het enige interessante van dit spel is genoemde VCR-interface, een soort afstandsbediening binnen het spel, waarmee je dingen als "fast forward" (versneld doorspoelen van bepaalde scenes), "scene skip" (overslaan van velden) en het aanpassen van de moeilijkheidsgraad op elk gewenst ogenblik kunt doen. Alleen kunnen we beter wachten op andere produkten van Sierra-on-Line, want in de meegeleverde brochure ter gelegenheid van het 10-jarig bestaan van deze software-uitgever is te lezen, dat de VCR Interface binnenkort in meer software gebruikt zal worden. In afwachting daarvan raad ik iedereen aan David Wolf: Secret Agent in de winkelrekken te laten liggen, want je betaalt FL. 100,= voor de beeldroman en FL. 39,50 voor de "aktie".

Jocelyn

BEELD: \*\*\*\*\*  
(Gedigitaliseerde deel)  
\*\*\*  
("Aktiegedeelte")  
GELUID: \*\*  
SPELKWALITEIT: \*\*  
PRIJS: \*





## RAILROAD TYCOON

Micro Prose.

IBM PC en compatibles.

Min. 512K, DOS 2.0 of hoger.

CGA, EGA 16 kleuren.

MCGA en VGA 256 kleuren.

Geén Hercules!

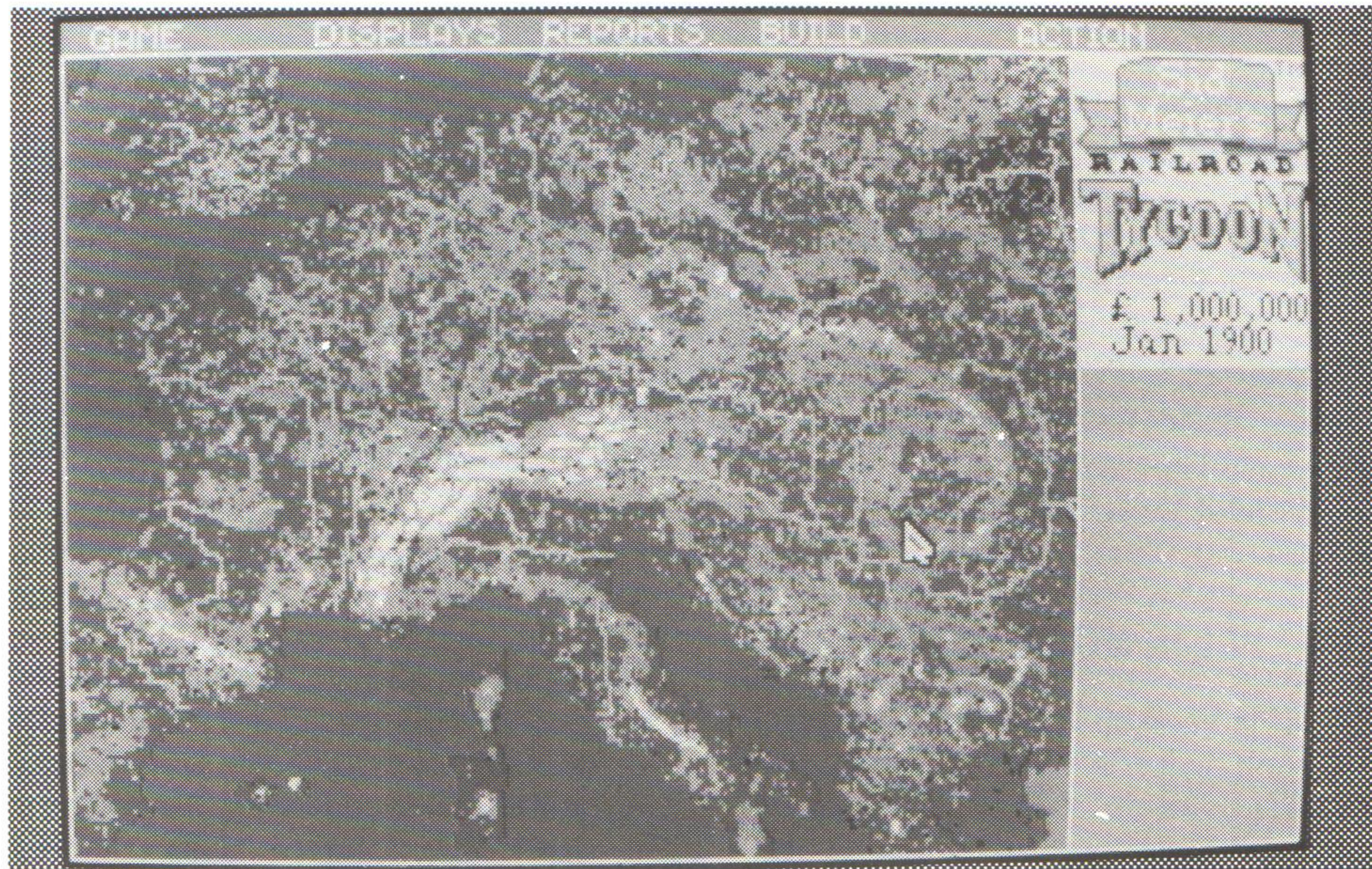
Optioneel: muis, joystick,

Adlib, Roland MT-32 of Tandy sound.

3.5" en 5.25" diskettes.

Adviesprijs Homesoft: FL. 139,50

Prijs Computercollectief: FL. 119.=



### HET SOFTWAREPAKKET

Laten we maar eens beginnen met de beschrijving van de inhoud van dit forse pakket, want het is meer dan een spel alleen.

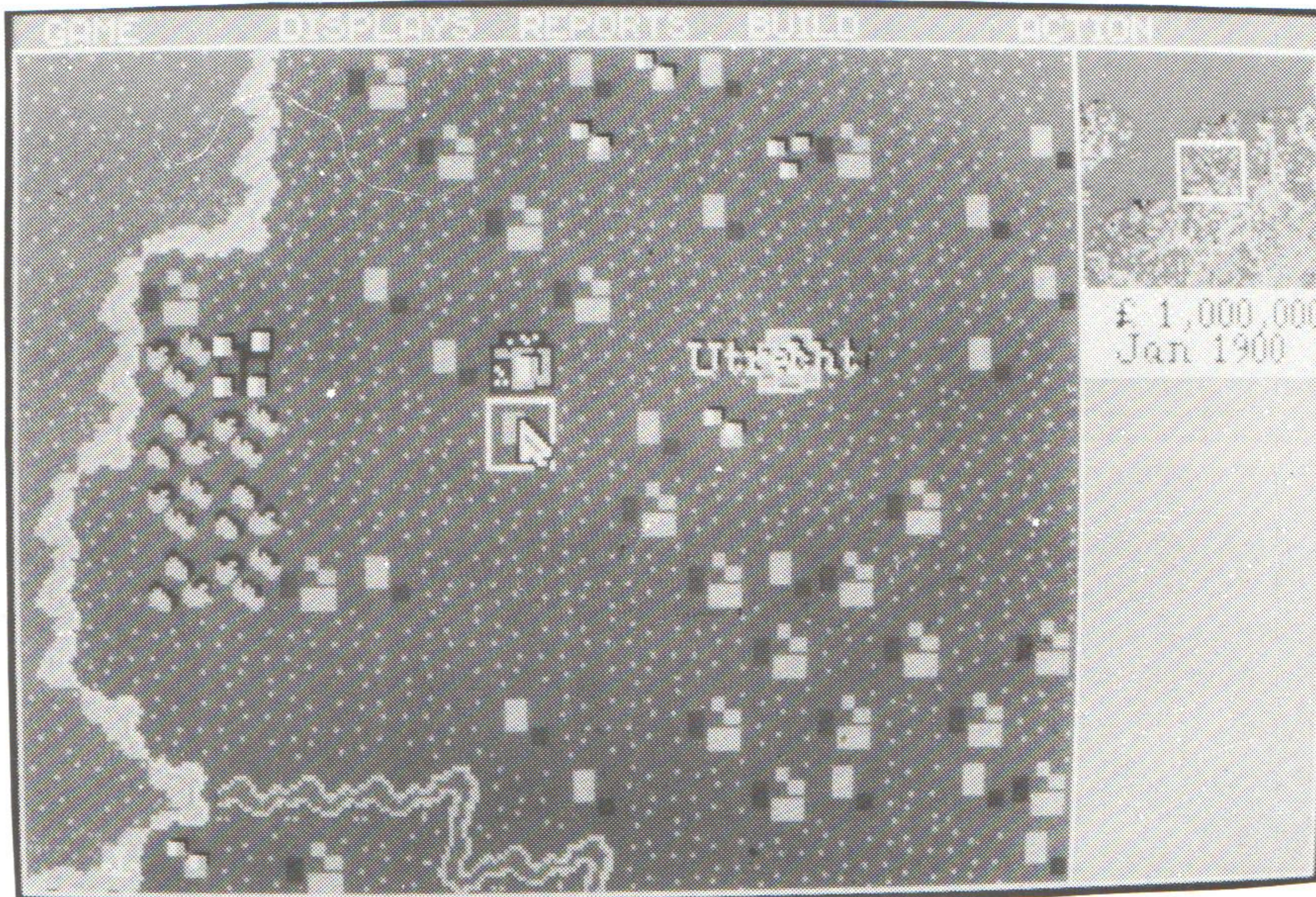
In de doos vinden we buiten de beide formaten diskettes een 'Technical Supplement' met alle informatie over beeld, geluid, computerconfiguratie, toetsenbord etc. en met dit boekje kunnen de ongeduldige treinliefhebbers snel aan de slag, al zul je zonder de handleiding weinig resultaten boeken. Verder een paar fraaie gepastificeerde kaarten met vergrote beeldscherm afbeeldingen om details van de monitor te herkennen en een kaart met een ikonen overzicht. Dan nog wat reclamemateriaal en tot slot een handleiding van maar liefst 175 pagina's. Nee, schrik maar niet, dit is niet alleen een handleiding. Dit boek staat vol informatie over de geschiedenis van de spoorwegen met afbeeldingen van locomotieven en biografieën van grootheden uit de geschiedenis van de spoorwegen. Verder nog allerlei zaken zoals de werking van een stoomlocomotief, een 'cursus' over rails en het aanleggen van een spoorweg etc. etc.

Dit fraaie boekje is een must voor de treinfanaten en zeer leerzaam voor alle anderen die de moeite nemen om het werkje helemaal te bestuderen. Dit is niet noodzakelijk, maar zo krijg je wel veel aanwijzingen om het spel goed te kunnen spelen. Dit spelen kan op twee manieren: of je speelt het spel puur voor de lol of je probeert er echt iets van te maken. In het tweede geval is Railroad Tycoon een her-

senkrakertje, want er komt heel wat bij kijken om een rendabel spoorlijntje te exploiteren en dan heb ik het alleen nog geprobeerd op het makkelijkste niveau; zonder botsingen, geen sabotage, zonder gelynch te worden door woedende aandeelhouders of andere narigheden. Slechts één keer is het me gelukt een kleine winst te halen uit een lijntje van Amsterdam naar Antwerpen met een stop in Utrecht. Een verdere uitbreiding van dit 'netwerk' naar Essen werd een regelrechte ramp zodat ik in de 'Hall of Fame' genoteerd sta als schoorsteenveger.

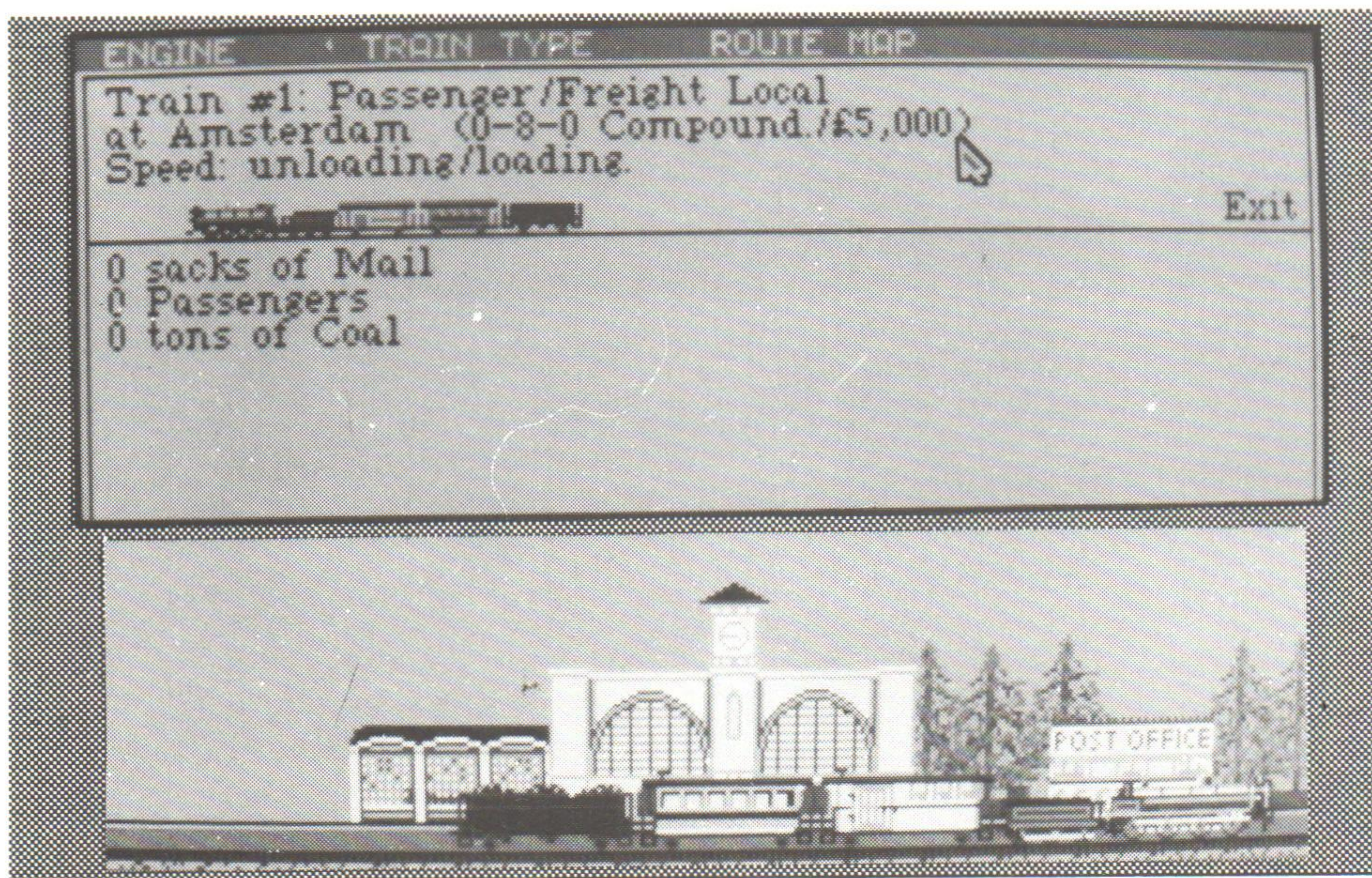
### NIET ALLEEN DE V.S.

Uit het bovenstaande zul je al begrijpen dat dit Amerikaanse pakket zeer uitgebreid is en het spel zich niet alleen in de V.S. afspeelt. Je kunt kiezen uit West- of Oost Amerika, Europa of Engeland en je begint dan met een landkaart van dit gebied op een schaal van ongeveer 1:3.000.000 waarna je kunt inzoomen tot een gedetailleerde kaart van een klein gebied waarop steden, bomen, fabrieken e.d. goed zijn te herkennen. Nu is het een kwestie van interessante lokaties vinden en deze verbinden met een spoorlijn. Hierbij moet je goed letten op vraag en aanbod van steden, havens, bedrijven etc.





# PC SOFTWARE



Als echte Hollander heb ik me gestort op Amsterdam en Utrecht en heb deze steden ook nog verbonden met een industriegebied.

Dan moet je treinen laten bouwen en afhankelijk van vraag en aanbod achter de locomotief de juiste wagens hangen. Het rijden met een kolenwagen van en naar een gebied waar geen kolen worden aangeboden heeft geen enkele zin. Daarentegen ga je net zo hard de mist in als je met slechts 1 postwagen en 1 passagierswagon tussen Amsterdam en Utrecht gaat rijden als er in deze twee steden een aanbod van passagiers en post is waarmee je wel 3 van deze wagons kunt vullen.

Lukt dat alles uiteindelijk een beetje dan wordt het pas echt lastig. Er komen nieuwere -en snellere- locomotieven, de grondprijzen gaan omhoog, er komen andere maatschappijen die gaan concurreren, je aandelen kunnen zakken etc. etc. Ondanks deze problemen moet het toch mogelijk zijn een flink net op te bouwen; mij is het echter nog niet gelukt.

## DE GESCHIEDENIS HERHAALT ZICH.

Dat Railroad Tycoon meer dan een spel is mag blijken uit het feit dat het programma netjes de geschiedenisboeken volgt. Ik heb gespeeld in Europa en aan een ander bureau zit Jocelyn in Amerika te stoeien. Ik begin met heel andere locomotieven en mijn krantenkoppen melden alle 'nieuwigheden' van rond 1900 op het gebied van de spoorwegen in Europa terwijl de informatie op de andere monitor gaat over het gebeuren in het Wilde Westen. Ook de stations op de 'Amerikaanse' monitor zien er anders uit. Wat dit betreft is het pakket een absolute topper voor de trein-

fanaten. Uiteraard is het onmogelijk om alle gebeurtenissen met de juiste jaartallen en lokaties in het pakket te verwerken, maar de makers zijn er zeker in geslaagd een geloofwaardig verhaal rond het spel te bouwen met zeer veel historische feiten. Echte onmogelijkheden ben ik niet tegengekomen.

## EEN NIEUW SPEL, EEN ANDER SPEL.

Bij het opstarten van het spel wordt de indeling van de kaart 'at random' uitgevoerd. Uiteraard liggen de rivieren en steden op de juiste plaats, maar de grootte van deze steden, de fabrieken, de dorpen etc. verschillen steeds. Zo kan een zeer rendabel lijntje tussen Utrecht en Antwerpen in een volgend spel een mislukking zijn omdat de opbouw en grootte van deze steden dan heel anders is. Gelukkig heeft het spel save mogelijkheden voor meerdere spellen zodat een eenmaal gelukte poging op een gunstig moment kan worden bewaard om na een mislukte uitbreidingspoging het spel weer op het rendabele gedeelte te hervatten. De historische feiten en gebeurtenissen blijven uiteraard altijd dezelfde.

## BEELD en GELUID.

Het beeld is schitterend op VGA of MCGA met 256 kleuren. De hulpkaarten heb je dan nauwelijks nodig. Met EGA en CGA wordt het wat lastig om alles goed te onderscheiden en daarvoor zijn deze hulpkaarten dus bijgevoegd. Op Hercules kan het spel niet draaien; vreemd maar waar. De hoge resolutie van Hercules zou toch het verlies aan kleur moeten kunnen

opvangen. Maar ja, het spel komt uit de V.S. en daar zullen nog maar weinig spel-fanaten met een monochrome beeld werken. Het geluid op de interne speaker is goed en met een AdLib kaart uitstekend! Geen zeurderige muziek tijdens het spel, alle geluidseffecten via de muziekaart en leuke melodietjes bij feestelijke gebeurtenissen etc. Het spel kent nog leuke 'films' ter onderbreking. Kijk maar eens wat je te zien krijgt als je een brug gaat bouwen. Er zijn 3 soorten bruggen met 3 verschillende 'filmpjes'. Bij dit soort gebeurtenissen is het geluid via de AdLib kaart zeer fraai. Ook leuk via deze kaart is het geluid bij het verwijderen van een stuk spoorweg; dit gebeurt met dynamiet en dus met een donderende ontploffing.

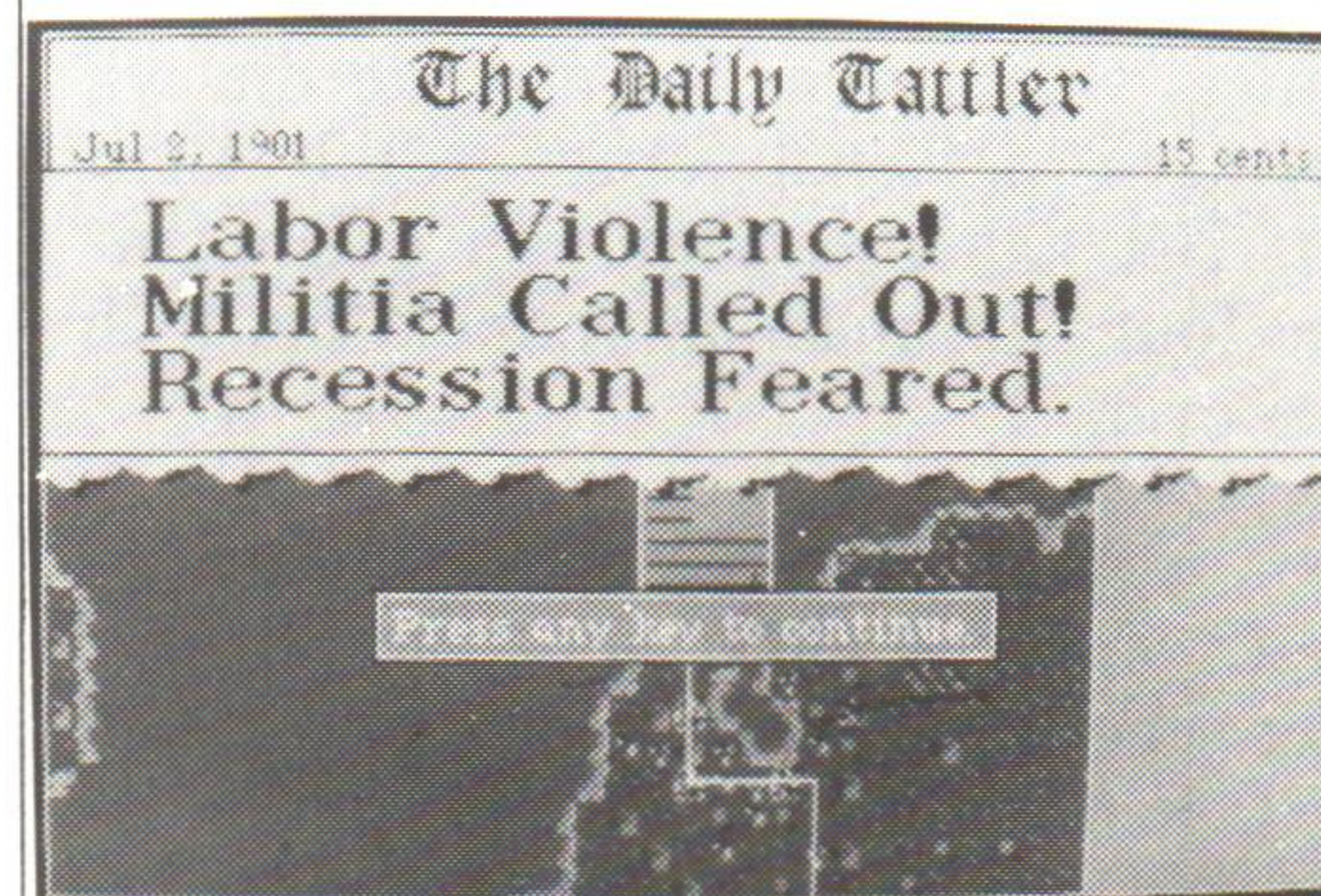
## KONKLUSIE

Zonder oorlog toch strategie, maar ook als ontspanning een spelletje spelen. Dit spel heeft het allemaal. De moeilijkheidsgraad is instelbaar, de snelheid is regelbaar en vele opties kunnen (tijdelijk) uitgeschakeld worden. Het spel loopt goed op een XT, al is een XT met 8Mhz duidelijk in het voordeel. Op een 16Mhz AT moet je het spel al vertragen om de berichten nog goed te kunnen lezen.

Al met al veel software waar je heel lang plezier van kunt hebben voor een prijs die gelijk ligt aan spellen die je in een paar avonden uit kunt spelen. Een aanrader als alternatief voor de vele oorlogs-strategie spellen en een must voor de treinfanaten! In deze recensie heb ik een heleboel nog niet genoemd, maar als ik alle aspecten van het spel zou toelichten kwam ik waarschijnlijk vele pagina's tekort.

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

*Alfred Debels*





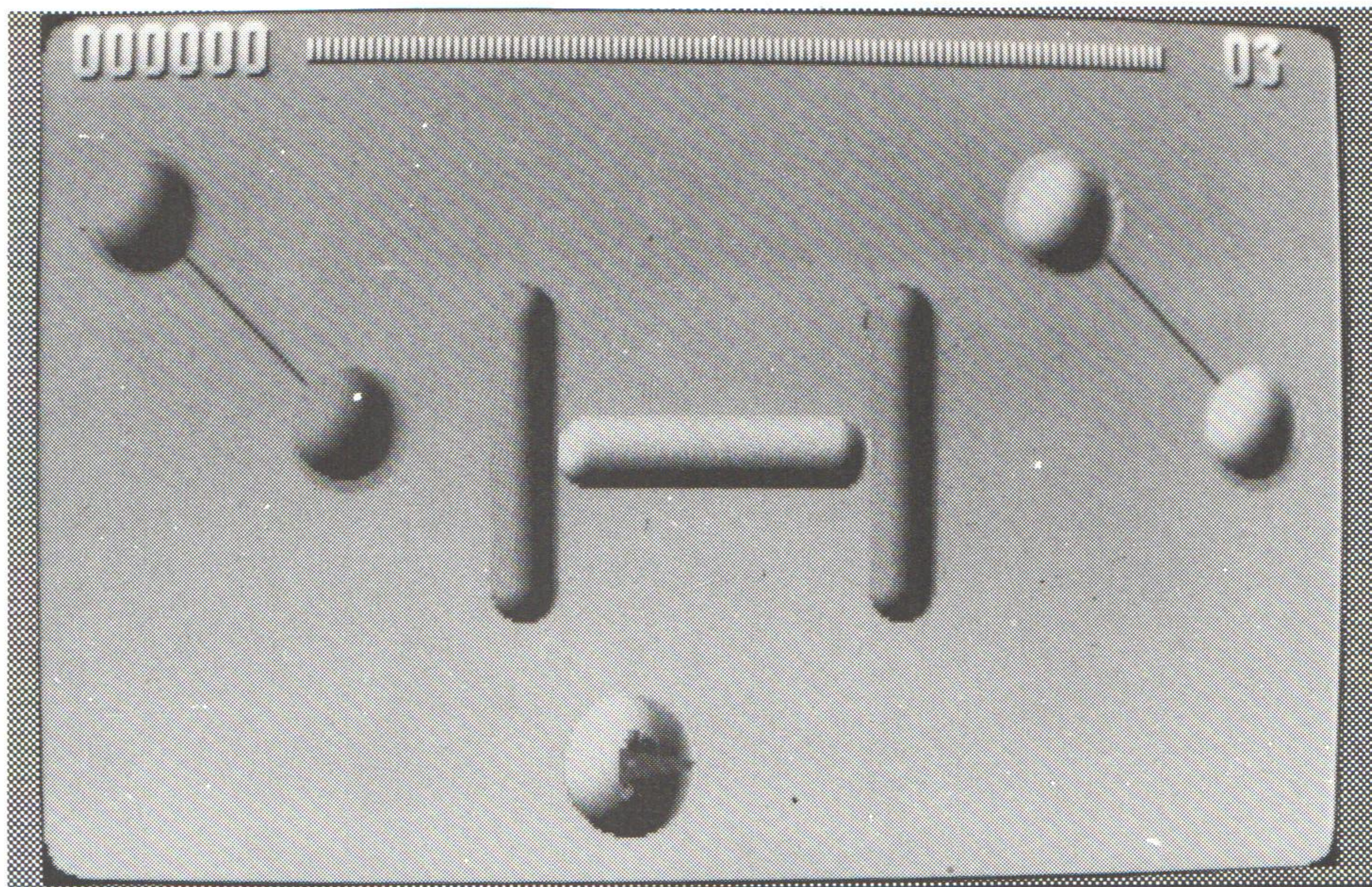
## E-MOTION

U.S Gold.  
IBM PC & Compatibles.  
CGA, EGA, VGA, TGA.  
1 of 2 spelers.  
5.25" of 3.5" diskette.  
Adviesprijs Homsoft FL. 89,50

Na het openen van het doosje volgen enkele teleurstellingen. Het spel werkt niet met de AdLib kaart, zoals op de doos staat vermeld en je vindt ter compensatie een kaartje dat je kunt insturen, waarna je een nieuwe diskette toegestuurd krijgt zodra de programmeurs erin geslaagd zijn de technische problemen op te lossen.

De tweede teleurstelling is de handleiding: een enkel velletje papier dat aan beide zijden bedrukt is met piepkleine lettertjes. Tot slot ontdekken we dat de diskette beveiligd is zodat overzetten van 5.25" naar 3.5" diskette niet zonder meer mogelijk is. Al met al krijg je heel weinig voor veel geld.

Het spel zelf doet een beetje aan Snake-It e.d. spellen denken. Met een bol, voorzien van een soort snavel moet je andere bollen te lijf gaan. Sommige bollen geven energie, andere nemen juist energie van je



weg en weer andere bollen moet je met elkaar in botsing zien te brengen. Grafisch is alles redelijk, maar erg eenvoudig. Het geluid is daarentegen goed. De besturing is lastig, zelfs met een joystick. Er zijn 50 velden, diverse bonus levels en een hi-score tabel wordt op de originele diskette bijgehouden. Meer valt er niet te vermelden en op de redactie kon niemand iets van e-motion bespeuren bij het zien van het spel. Dergelijke niet meer dan aardige spellen kosten voor homecompu-

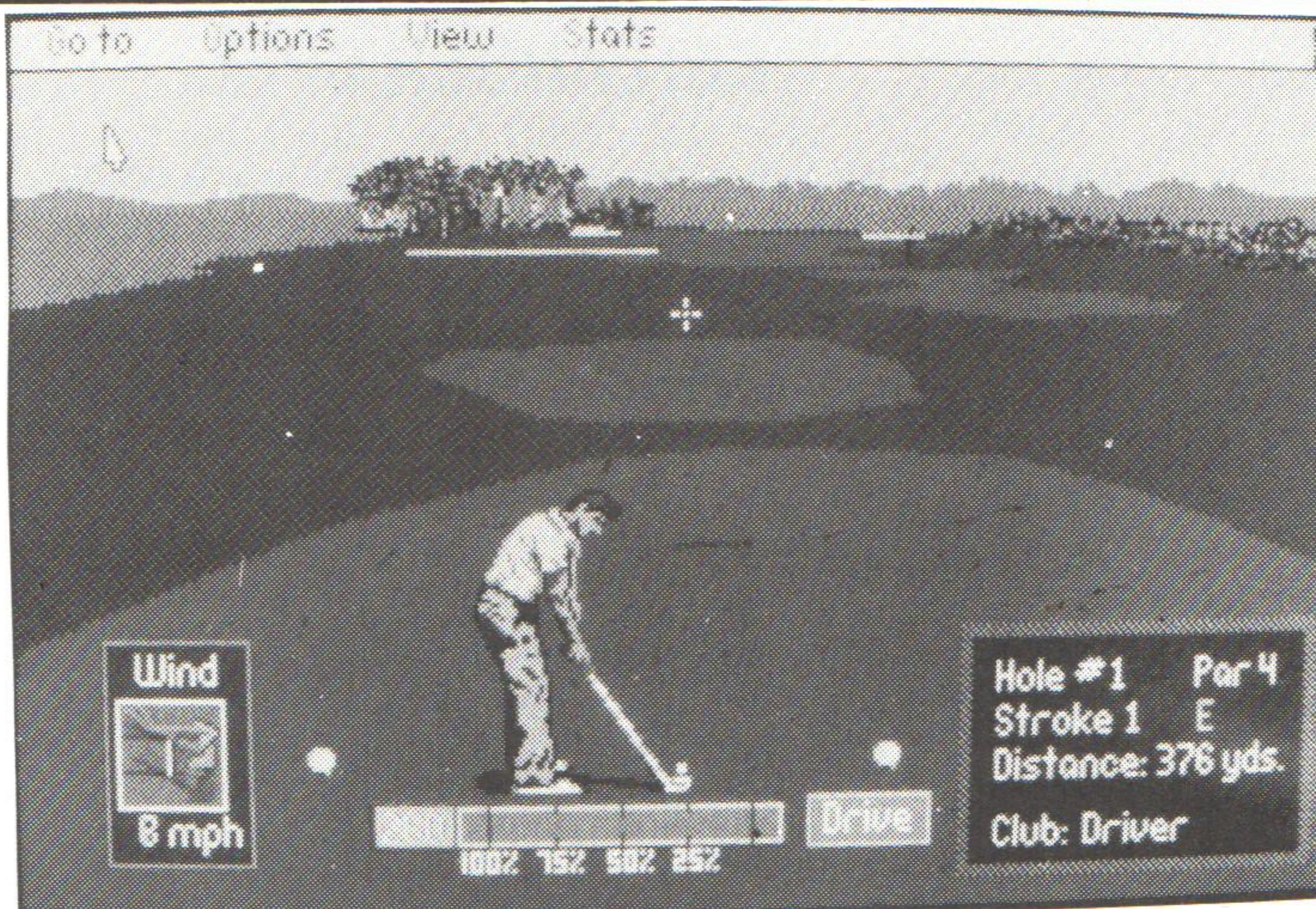
ters als de MSX ca. 3 tientjes en deze PC versie is dan ook belachelijk overgewaardeerd op het prijskaartje.

Alfred Debels

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

## PGA TOUR GOLF

Electronic Arts.  
IBM PC & Comp. min. 512K.  
Herc., CGA, EGA, VGA, MCGA.  
1 tot 4 spelers.  
5.25" of 3.5" diskette.  
Optioneel joystick en muis.  
Musicboards: Roland MT32,  
AdLib???, CMS, Midi Music.  
Computercollectief: FL. 89,=



De software zoekt zelf de beste grafische instelling en een evt. muziekkaart. Zelf kun je een andere grafische instelling forceren, maar aan het muziekgebeuren kun je niets veranderen. De diskette die wij ontvingen herkende onze AdLib kaart niet. Het kan natuurlijk een exemplarische fout zijn, maar ik vermeld het toch maar even.

Voor de MSX-ers is dit een waardige opvolger van The Golf: nog beter en nog meer schermen. In het pakket vind je een goede handleiding, de diskette(s), een label voor je bagage en nog wat reclame-materiaal waaronder een folder van de

PGA Tour golfclub. Het spel is grafisch goed, waarbij de bewegingen van de spelers zeer goed zijn weergegeven. Ook aan de invloed van de wind is extra aandacht besteed, zodat dit spel -tot nu toe- het beste in zijn soort is. Er zijn vele mogelijkheden om de baan de bekijken met diverse close-up's, zodat het spel een erg goede simulatie is van een echt spelletje golf.

Je moet natuurlijk een golf liefhebber zijn om optimaal plezier aan deze versie te kunnen beleven, maar ben je zo'n fanaat, dan heb je met PCA Tour Golf een uitstekend pakket in handen. Het spel is geschikt voor 1 tot 4 spelers, de scores wor-

den op diskette bijgehouden, je kunt kiezen uit oefenrondes, amateur en professional en er zijn diverse andere instellingen mogelijk om het spel te beïnvloeden. Topklasse voor topspelers! Helaas geen beoordeling van het geluid op de AdLib kaart.

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

Alfred Debels



## TRACON

Wesson International  
PC & compatibles.  
Min. 256K, DOS 2.0 of hoger.  
Hercules, CGA, EGA, VGA, MCGA.  
Opt. muis en cassettespeler.  
3.5" en 5.25" diskettes.  
Computercollectief FL. 129,=

### Air Traffic Control Simulator

Dit is geen spel maar een pure simulator (een 'trainer' volgens de handleiding). Er is slechts 1 beeld: dat van een radarscherm van een vluchtcontroletoeren. Dit scherm is echter wel goed gedetailleerd, daar bij alle grafische kaarten de hoogste resolutie is gekozen. EGA 640x350 pixels en VGA/MCGA 640x480 pixels. CGA komt er bekaaid van af en als je buiten CGA (640x200) nog Hercules (720x348) hebt, kun je die veel beter gebruiken want kleur wordt nauwelijks gebruikt. Geluid daarentegen wel, want er wordt gebruik gemaakt van radioberichten die gedigitaliseerd zijn en dus erg realistisch overkomen; mits je een redelijke speaker in je PC hebt zitten.

Op de diskette(s) staan 3 versies van deze simulator: een demo, het 'spel' zelf en een versie die in combinatie met de bijgeleverde audiocassette gebruikt kan worden. In de handleiding van ruim 60 pagina's vind je de gegevens om de cassette synchroon met de computer te laten lopen. Nu hoor je niet alleen de berichten van de vliegtuigen, maar ook, via de cassette, de geluiden vanuit de controletoeren. Allemaal heel natuurgetrouw en het hele pakket is dan ook alleen gemaakt voor de liefhebbers van vluchtsimulators en alles wat ermee samenhangt. Voor deze fanaten is het een uitstekend pakket en een goede aanvulling op de vluchtnabootsers. De rest kan deze software gewoon laten liggen want Tracon bevat géén spel elementen. Je kunt alleen vliegtuigen laten opstijgen of binnenloodsen. Een crash is tevens het einde van het spel: ontslagen!

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

Alfred Debels

(Beschikbaar gesteld door Computercollectief)

## LOOM

Lucasfilm Games  
IBM PC,XT,AT,PS/2,TANDY  
512K RAM VGA,EGA,CGA,MCGA  
Tandy 16 Kleuren.  
Joystick en muis optioneel  
Ondersteunt AdLib en CMS muziekborden  
3,5" Diskettes  
Prijs Computercollectief FL. 119,=

LOOM wordt op de doos betiteld als een "Fantasy Adventure", wat bij Lucasfilm Games inhoudt, dat je in feite naar een tekenfilm zit te kijken, waarbij je af en toe zelf ook eens mee mag doen. Gezien de prijs een dure liefhebberij, maar wie het bedrag ervoor over heeft, krijgt wel iets speciaals in handen.

Voordat je het spel opstart is het raadzaam eerst de bijgeleverde audiocassette af te spelen, waarop de voorgeschiedenis van LOOM te beluisteren is in Dolby stereo: een compleet hoorspel op tape. LOOM is een enorm weefgetouw, dat door de leden van het Weversgilde als een soort godheid wordt beschouwd. Uit dit weefgetouw laat de moeder van onze hoofdpersoon haar zoon geboren worden, waarna zij door de Ouderlingen van het Gilde in een zwaan wordt veranderd en verbannen wordt van het eiland, waarop de laatste Wevers zich teruggetrokken hebben. De zoon, Bobbin Threadbare, wordt door een oude pleegmoeder opgevoed. Hij mag echter geen magische spreuken leren op last van de Ouderlingen, die hem vrezten. De pleegmoeder is het hier niet mee eens en begint op de 17e verjaardag van Bobbin toch met het leren van een eenvoudig spreukje.....

Hier eindigt de cassette en begint het spel: bij het opstarten wordt al meteen duidelijk, dat hier artiesten aan het werk zijn geweest. De animatie en het kleurgebruik zijn welhaast perfect, terwijl dit eindelijk een spel is, waarbij de mogelijkheden van de muziekkartaat ten volle worden benut. Bij LOOM wordt niet gevochten of geschoten; het gaat hier zuiver om het gebruik van magische spreuken, die op een originele manier worden uitgesproken en geleerd, namelijk door middel van muzieknoten, die in "patronen" van 4 geweven worden. De geleerde patronen kun je noteren in het bijgeleverde "Book of Patterns", waarin alle spreuken beschreven staan. Er wordt aangeraden dit in potlood te doen of -zoals ik dat heb gedaan- op

een los blaadje papier, want iedere keer als er gespeeld wordt, kunnen de combinaties verschillen. Dit boek bevat tevens de beveiliging: binnenin de omslagpagina's staan combinaties in lichtblauwe letters, die door middel van een rood venstertje ontcijferd kunnen worden.

Dan kun je nog kiezen uit 3 moeilijkheidsgraden: bij de "Practice Mode" worden voorwerpen en personen getoond in een kader onderin het beeldscherm en de bijbehorende noten in een balkje afgebeeld. Bij de "Standard Mode" ontbreekt dit balkje, maar is de notenbalk wel zichtbaar. De "Expert Mode" is eigenlijk alleen geschikt voor mensen met een muzikaal gehoor, want hier is alleen een staf te zien, die onderverdeeld is in 8 sekties met de korresponderende noten en hierbij moet je alles op het gehoor doen.

Verder is het spelen van LOOM een kwestie van kijken, combinaties noteren en op de daarvoor geschikte momenten je magische spreuken gebruiken. Je begint op het eiland van het Weversgilde en nadat je je "Distaff" (toverstaf) hebt gevonden, heb je aanvankelijk 3 noten tot je beschikking: C, D en E. Naarmate het verhaal vordert en je meer ervaring opbouwt, komt er iedere keer een nootje bij, totdat je aan het eind de hoge C krijgt.

LOOM is heel mooi om naar te kijken en te luisteren, de kleuren zijn prachtig en er wordt echt met verschillende gradaties gewerkt. Het beeld scrollt goed (dit kan eventueel uitgeschakeld worden) en de muziek is zeer gevarieerd, alleen bij het inladen van een nieuw beeldscherm wordt de muziek vaak lelijk onderbroken. Mijn persoonlijke bezwaar is echter, dat je volgens een vooraf vastgesteld scenario werkt en zelf geen inbreng hebt, behalve dan het gebruik van de muzieknoten. Ik heb dit spel in 2 dagen uitgespeeld, weliswaar in de "Practice Mode", maar zelfs voor mij is dit een recordtijd.

Voor doorgewinterde adventurers is misschien de "Expert Mode" nog wel interessant, maar dan alleen vanwege het op het gehoor spelen. Wat de moeilijkheidsgraad van de raadseltjes betreft, maakt dat verder niets uit. Ik denk daarom dat LOOM het meest geschikt is voor kinderen en beginners en ik kan me nauwelijks een leukere manier voorstellen om met dit soort spellen kennis te maken.

Jocelyn

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

(Beschikbaar gesteld door computercollectief)



## MANCHESTER UNITED

**Krisalis.**

**PC & compatibles / MSX.**

**1 speler.**

**PC: 3.5" of 5.25" diskettes.**

**MSX: cassette.**

**Adviesprijzen Homesoftware:**

**MSX cassette: FL. 29,95**

**PC: FL. 95,=**

In het voorjaar werd dit spel in Engeland uitgebracht (ook voor de MSX) en dat was logisch met de WK voetbal in het vooruitzicht. Hier komt het spel als mosterd na de maaltijd, die we toch al met moeite naar binnen hebben gewurgd.

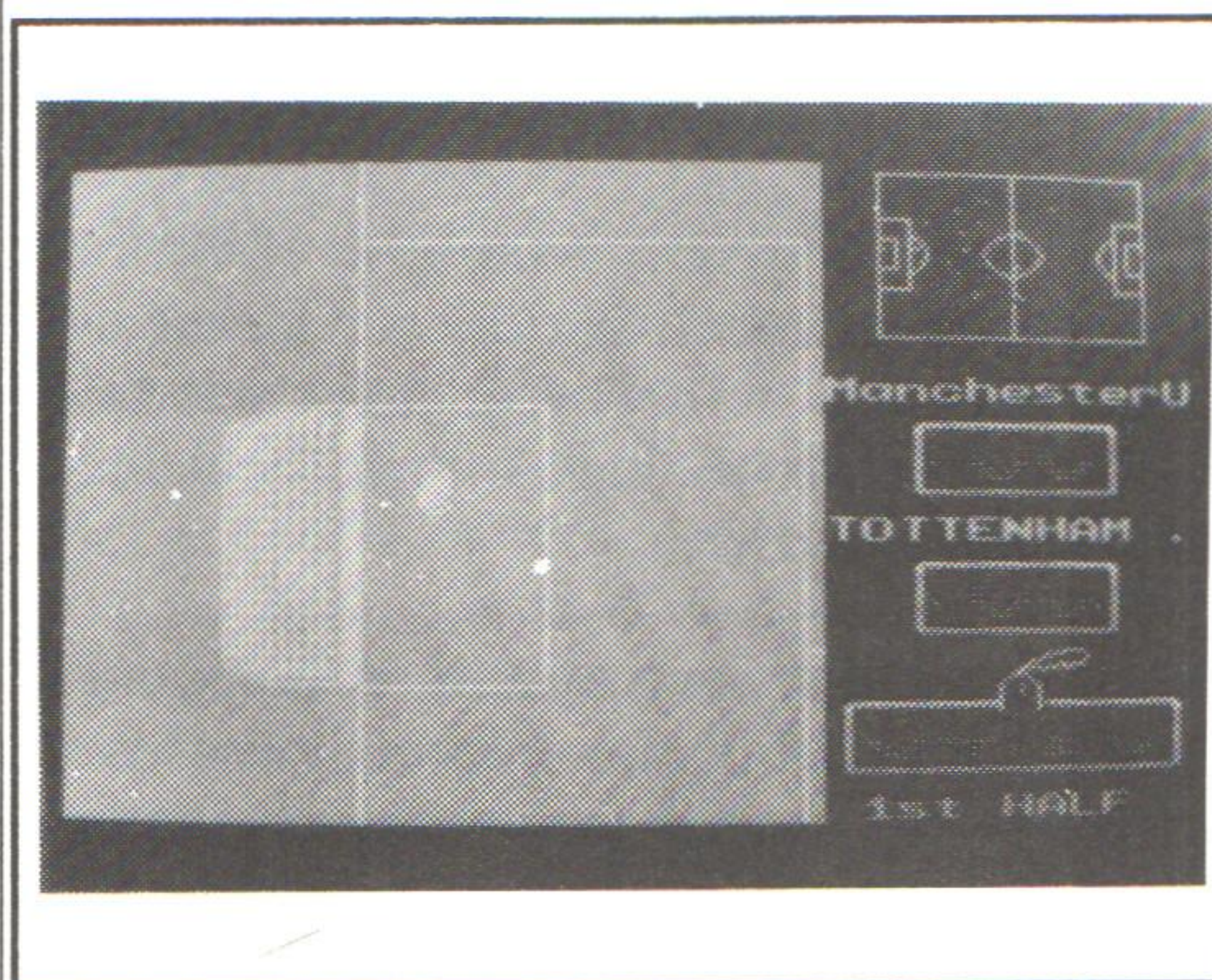
Het spel is meer dan een partijtje voetbal en bestaat eigenlijk uit twee delen: Het management en de wedstrijd.

Het eerste onderdeel omvat het samenstellen van de ploeg, het kopen of verkopen van spelers, een item voor geblesseerde spelers en spelers die een gele of rode kaart hebben gehad. Je kunt onderhandelen met andere clubs over spelers op de transferlijst en je kunt een ploeg trainen.

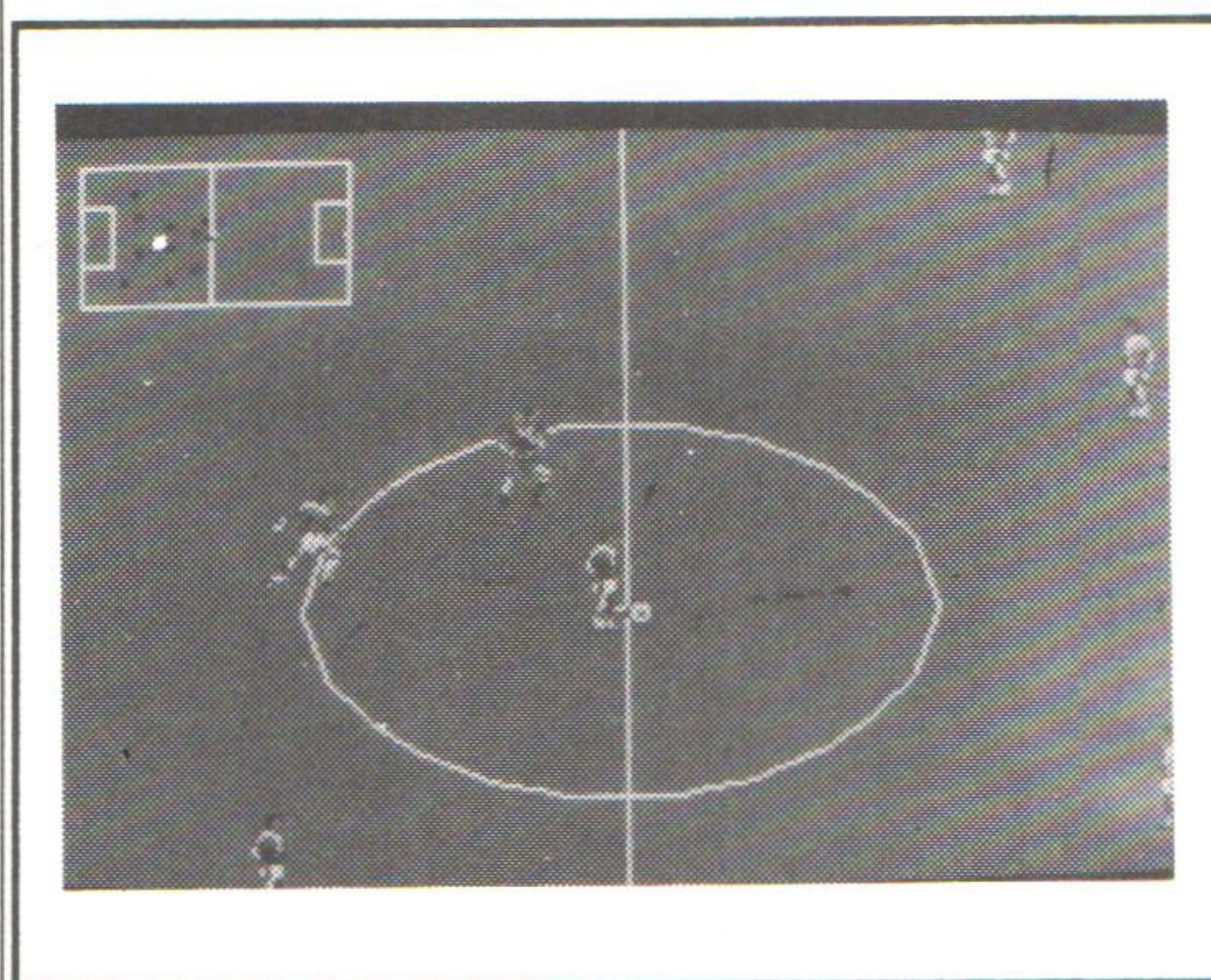
Op de PC krijg je bij de namen gedigitaliseerde foto's van de spelers te zien. Een disk-optie (cassette optie bij de MSX) zorgt voor het laden en save van het spel, het instellen van de speelduur, het veranderen van de namen van de spelers en de manager en het instellen van de toetsen of het kiezen van een joystick om te spelen. Verder is er een optie met een 'keymap' voor de diverse computers en kun je kiezen tussen 'full management' of alleen 'arcade' en tot slot kun je de moeilijkheidsgraad instellen. Deze laatste opties en enkele voorgaande opties ontbreken op de MSX versie, daar er van cassette gebruik wordt gemaakt, zodat een gewijzigde spelvariant niet kan worden gesaved.

Bij het spel zit een handleiding in 5 talen, maar in deze handleiding staat niet vermeld welke toetsen je in eerste instantie moet gebruiken om het beginscherm te bedienen. Bij de PC is dat niet zo'n punt, je begint gewoon met de pijltoetsen en dan zit je meteen goed. Bij de MSX worden -zoals gebruikelijk bij veel software uit Europa- de cursortoetsen niet gebruikt en je zult de lettertoetsen af moeten zoeken naar de juiste letters; dit had toch best

in de handleiding gezet kunnen worden. Wat geheel ontbreekt in de handleiding, maar ook op de doos, zijn gegevens over de PC. Niets over geheugen en kaarten. Wij hebben een uitstekend beeld op VGA en EGA, maar met Hercules en CGA (in emulatie mode) konden we op geen enkele manier ook maar iets op het scherm toveren. Hier laat de documentatie duidelijk te wensen over en we weten dan ook niet of het programma in deze modes werkt.



SCREENSHOT MSX



SCREENSHOT PC

Het management onderdeel is op beide systemen leuk en op de achtergrond hebben de beide computers een aardig melodietje lopen. Het beeld van de PC is echter aanmerkelijk beter: gedigitaliseerde achtergrondbeelden met op de voorgrond kleurrijke plaatjes die bewegen. Op de MSX minder kleur en starre beelden. De keuzemenu's zijn op beide computers vrijwel gelijk. Wanneer je op dit onderdeel bent uitgekeken of wanneer je meteen tegen de bal wilt trappen, ga je naar deel twee van het spel: de arcade versie; spelen met de samengestelde ploeg.

Dit onderdeel wordt gespeeld met jou als manager op de bank; de computer zorgt voor het overgrote deel voor de bewegingen van de spelers en jij kunt alleen de speler die de bal in het bezit heeft of het dichtst in de buurt van de bal is bijsturen (als het ware aanwijzingen geven). Dit onderdeel is zeer goed op de PC en op de MSX om te janken zo slecht. Bij de MSX hebben we een lichtgroen scherm met witte en zwarte bolletjes die de spelers moeten voorstellen en een moeilijk herkenbare lichtblauwe vlek: de scheidsrechter. Op de PC zien we echte figuurtjes in broeken en shirts en een duidelijk herkenbare scheidsrechter. De PC heeft veel extra schermen zoals een tribune met een reuze TV scherm waarop een doelpunt in slow-motion wordt herhaald en allerlei extra plaatjes. Puur franje maar wel leuk en onmogelijk op een cassetteversie zoals voor de MSX. Door de matige grafische kwaliteiten van de MSX gaat op deze computer veel van de spelkwaliteit verloren en dat is jammer, want Manchester United is een heel aardig spel. De geluidseffekten bij het arcade onderdeel zijn op beide computers magertjes.

Veel van onze lezers hebben beide systemen en dan is de keuze vrij eenvoudig, al is het PC pakket pittig geprijsd. Voor de MSX-ers zal het een teleurstelling zijn, dat -na maanden van stilte- het weinige wat nog gemaakt wordt in Engeland voor deze computer steeds slechter wordt. Theoretisch zou een dergelijk programma op de MSX er even goed uit kunnen zien als op de PC en het geluid zou zelfs veel beter moeten zijn; wat in Japan gemaakt wordt is daar een duidelijk voorbeeld van. Voor de veel lagere prijs van de MSX versie krijg je ook een veel mindere kwaliteit.

De voetbalfans met een PC kunnen echter hun hart ophalen, want beide onderdelen van het programma zijn goed en de grafische kwaliteiten zelfs zeer goed.

<b>BEELD PC:</b>	*****
<b>BEELD MSX:</b>	**
<b>GELUID:</b>	***
<b>SPELKWALITEIT PC:</b>	****
<b>SPELKWALITEIT MSX:</b>	***
<b>DOCUMENTATIE:</b>	***
<b>PRIJS :</b>	***

*Arnold de Gast*



## CIRCUIT'S EDGE

Infocom.

PC & Compatibles min. 512K.

5.25" alleen met 2 drives.

DOS 2.11 of hoger.

CGA, EGA, VGA, MCGA.

Optioneel: muis, AdLib,

Roland MT-32.

5.25" diskettes.

Adviesprijs Homesoftware FL. 109,=

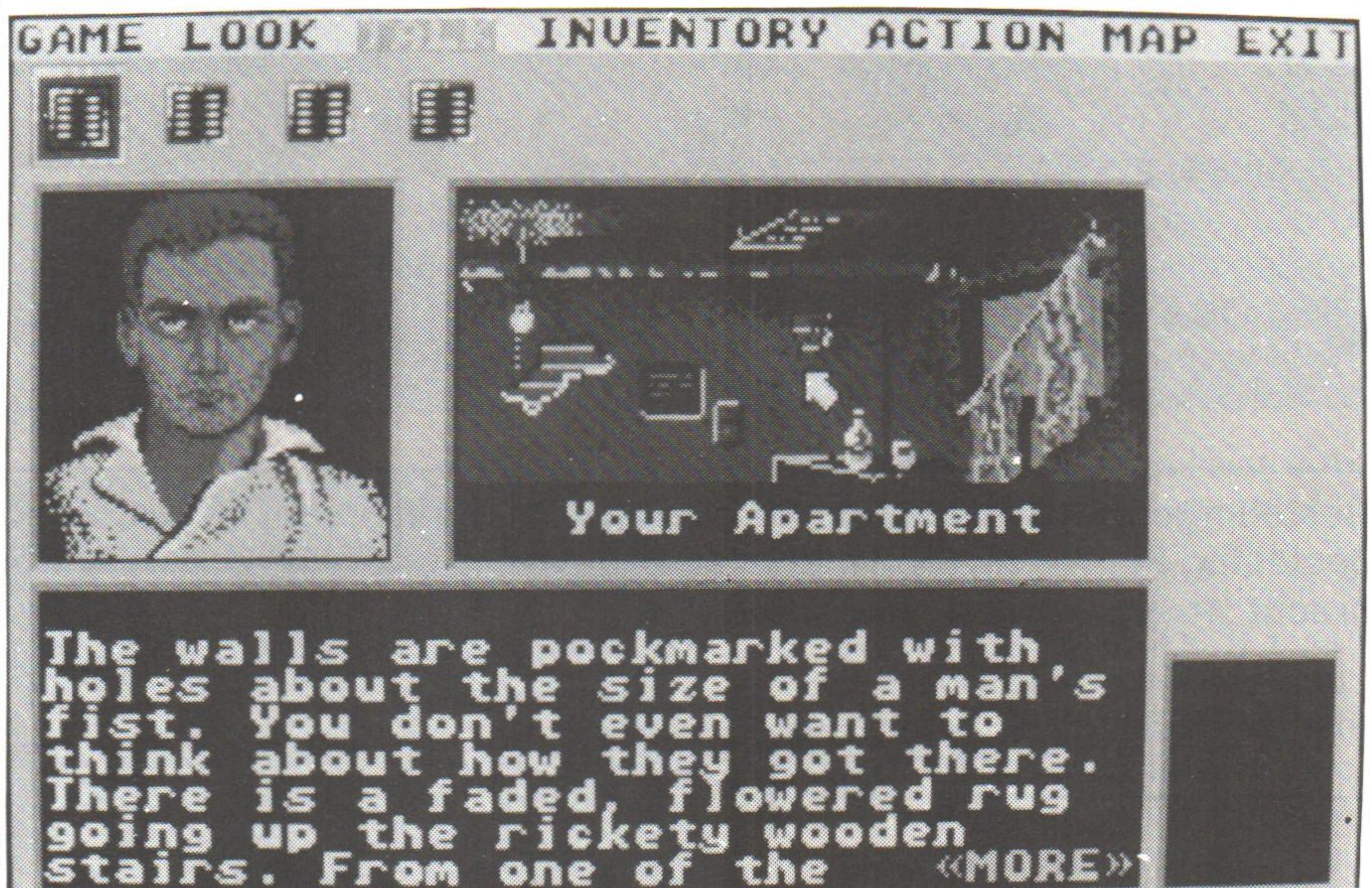
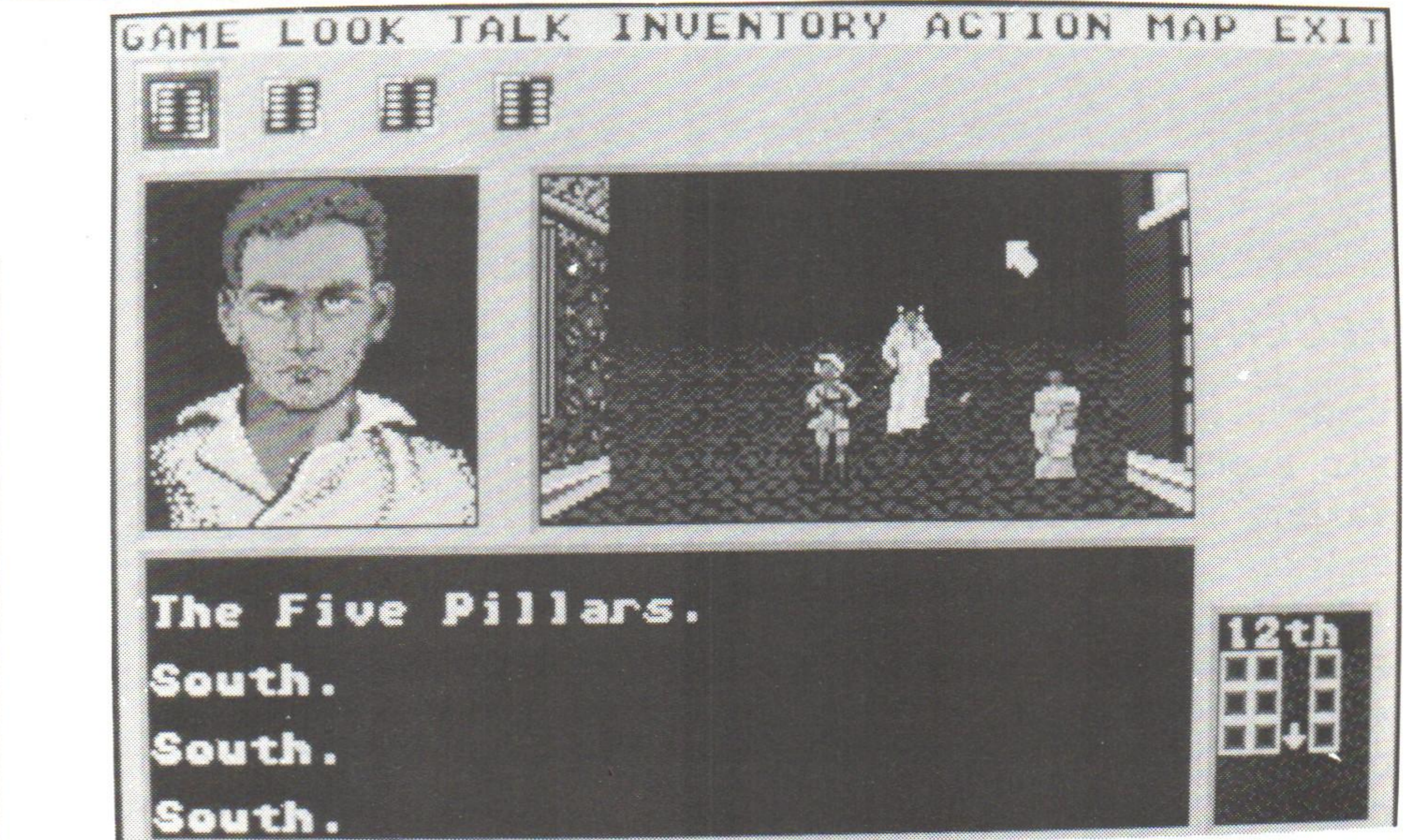
*Eerst wat technische informatie. Het spel wordt geleverd op 5.25" diskettes en kan met dit formaat alleen gespeeld worden met 2 diskdrives. Er is een install-file voor harddisk of 3.5" diskettes doch wie de 5.25" schijfjes niet zelf kan overzetten moet -via een bijgeleverde kaart- dit formaat tegen betaling van \$10.- (incl. verzendkosten) in de V.S. bestellen. Vreemd maar waar; in de catalogus van Homesoftware kan ik ook geen 3.5" versie vinden.*

### HET SPEL

We hebben hier een klassiek adventure in een modern jasje. Het avontuur speelt zich af in de duistere wijk Budayeen van de stad Algiers in de 23-ste eeuw. Jij bent Marid Audran die -uitgerust met moderne snuffjes- een moord moet oplossen in het moslim deel van deze wijk. Je begint in een goor kamertje waar al snel de telefoon gaat zodat je de eerste informatie te horen krijgt. Na het verlaten van je kamer kom je op straat.

Je werkt nu met een scherm zoals op de foto's te zien is. Bovenaan het scherm pull-down menu's waarmee je vrijwel alles kunt doen en het gebruik van het toetsenbord is verder alleen nodig voor het intoetsen van trefwoorden bij gesprekken. Dit is prettig, want nu krijg je niet steeds allerlei meldingen op het scherm omdat de computer een zin niet begrijpt. De bediening is door dit alles lekker eenvoudig. Het spel is dat echter niet. In de stad zelf zijn al zo'n 60 lokaties: hotels, bars, winkels, etc. etc. en er lopen 10 belangrijke hoofdpersonen rond. Je kunt alle winkels etc. binnengaan. Zo kun je een bezoekje brengen aan een accupuncturist, je kunt gaan gokken in de casino's, er is een winkel met een handeltje in slangen, maar ook een nachtclub kan worden bezocht. Alle lokaties hebben eigen plaatjes en de details zijn goed, zodat alles en iedereen goed herkenbaar is.

Bovenaan het scherm kun je ook een plattegrond activeren, maar alleen zolang je in de stad bent. Buiten de poorten van de wijk kun je een taxi nemen naar diverse lokaties. Je kunt personen aanspreken, ar-



tikelen kopen of items pakken en ook vechten (ook weer via een menu, dus geen geram op toetsen) komt voor. Tijdens het spel hoor je af en toe enkele geluidjes; een dooie boel dus. Bezitters van een AdLib- of Roland muziekkaart komen er veel beter vanaf want tijdens het gehele spel is er achtergrond muziek; geen vervelend gepingel, maar een dreigende muziek op een laag volume.

### DE HANDLEIDING

De handleiding is eenvoudig doch zeer compleet. In deze handleiding het verhaal, een overzicht om met het toetsenbord, een geldautomaat en de speeltafels in het casino om te gaan en een overzicht van de belangrijke personen (In het casino kun je roulette en baccarat spelen en hier krijg je afwijkende beeldschermen). Verder, en dat is leuk, een complete kaart van de stad met alle adressen van de winkels etc. plus aan het eind van het boekje een deel met hints en clues. Hier hoeft je dus geen apart boekje voor te kopen. Een heel compleet werkje dus waarmee het

spel erg aantrekkelijk wordt. Buiten de handleiding zit in het pakket nog een 'command summary' met een uitvoerig overzicht over het installeren op de diverse systemen, een beknopt toetsenoverzicht en instructies voor het save en laden van het spel.

### KONKLUSIE

Een echt ouderwets adventure dat grafisch goed is verzorgd en dat door de prettige besturing lekker loopt. Het spel is lastig, maar als je vastzit kun je terugvallen op de hints in de handleiding. Het geluid is zeer magertjes en muziek is er alleen via een muziekkaart. Vreemd is het ontbreken van een 3.5" versie.

BEELD: \*\*\*\*  
 GELUID: \*\*  
 MUZIEK (AdLib): \*\*\*\*  
 SPELKWALITEIT: \*\*\*\*  
 DOCUMENTATIE: \*\*\*\*\*  
 PRIJS: \*\*\*\*

Alfred Debels



ADVENTURES... SIMULATIE... STRATEGIE... ARCADE...

# PC SOFTWARE

ARCADE... STRATEGIE... ADVENTURES... SIMULATIE...

## RECENTE TOPPERS UIT DE SOFTWARE GIDS:

LOOM .....	119,=	*3.5"
BAD BLOOD .....	119,=	*3.5"
TRACON .....	129,=	*
TRACON SECTOR DISKS .....	59,=	p.st.
(o.a. voor Europa!)		
PGA TOUR GOLF .....	89,=	*3.5"
RAILROAD TYCOON .....	119,=	
CENTURION .....	89,=	*5.25"
CHAMPIONS OF KRYNN .....	99,=	*5.25"
SIM CITY .....	109,=	
ULTIMA VI .....	119,=	
DRAKKHEN .....	99,=	
THEIR FINEST HOUR .....	109,=	

Van de met een ster (\*) aangeduide titels is een recensie exemplaar verkrijgbaar op het aangegeven formaat (geen formaat = 3.5 + 5.25) met FL. 10,= korting. Van deze software is de verpakking geopend doch de inhoud is compleet en onbeschadigd. Voor wie geen cellofaantjes spaart!

En verder: alle bekende flight- tank- en warsimulators (ook de scenery disks), Populous, aktiespellen, bordspellen, SIERRA-ON-LINE adventures, Ultima Trilogy (Ultima 1,2,3), Ultima 5 etc. etc.

Bel voor informatie: 03200- 47218

**Bestellingen: Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Per bestelling FL. 7,= verzendkosten en bij levering onder rembours wordt FL. 10,= kosten in rekening gebracht.** (Remboursen alléén binnen Nederland)

**Vermeld bij uw bestelling het disketteformaat (3.5" of 5.25")!!!**

Indien niet voorradig dient u rekening te houden met een levertijd van 2 à 3 weken.

## NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

### SOFTWARE GIDS NUMMER 1:

**PC:** ADVENTURES INLEIDING; **SOFTWARE RECENSIES:** ULTIMA 5, SHARD OF SPRING, WIZARD'S CROWN, KING'S QUEST, SPACE QUEST, LEISURE SUIT LARRY 2, HERO'S QUEST, CAPTAIN BLOOD, NEUROMANCER, DON'T GO ALONE, PROHIBITION, KEEP THE THIEF, HEROES OF THE LANCE, GRAVE YARD-AGE, SILPHEED, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR, OMEGA, INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE, HARLEY DAVIDSON, NEBULUS, FIGHTER BOMBER, POPULOUS, THE COLONY, 688 ATTACK SUB, TANK  
**HARDWARE:** SENDFAX: MODEM MET FAX MOGELIJKHEID

**SEGA:** SEGA INTRODUKTIE; **SOFTWARE RECENSIES:** AFTER BURNER, SHINOBI, THE NINJA, YS THE VANISHED OMENS, F16 FIGHTER, MISSILE DEFENCE, GOLVELLIUS, R-TYPE, CAPTAIN SILVER, ALIEN SYNDROME, FANTASY ZONE, THE MAZE, ALEX THE KIDD IN MIRACLE WORLD, SHOOTING.

**MSX:** FANTASM SOLDIER 2, RUNE WORTH, HELP!, DYNAMIC PUBLISHER FELICITATIEPAKKET, OMBOUWEN MSX2 NAAR MSX2+, LIDAD: LEDENADMINISTRATIE, MSX-TIPS, KLANTSYS: DATABASE KLANTENBESTAND, HERZOG, CAPTAIN 'S', MSX VOICE RECORDER, KONAMI GAME COLLECTION, ALESTE 2, TIPS VOOR XAK, HYDEFOS, QUINPL.

### SOFTWARE GIDS NUMMER 2:

**PC:** **SOFTWARE RECENSIES:** CHAMONIX CHALLENGE, BARD'S TALE 1 (MET TIPS), CONQUEST OF CAMELOT, TOP 10 SOLID GOLD, POWER BOAT USA, BARGAMES, SKI OR DIE, DRAKKHEN, ULTIMA 6, DRAGON WARS, DEJA VU 2, BALANCE OF THE PLANETS, CHAMPIONS OF KRYNN, BATTLE CHESS, SCRIPT, RASTERSCAN, KRUISWOORDPUZZELGENERATOR, BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA, STARFLIGHT 2, POWERDROME, SKATE OR DIE, DOS EXTRA FORTE.  
**DIVERSEN:** CLUEBOOKS, PC SPELTIPS.

**HARDWARE:** UNITRON MOUSE, ADLIB SYNTHESIZER KAART, JOYSTICK ADAPTOR.

**SEGA:** **SOFTWARE RECENSIES:** WORLD GRAND PRIX, GLOBAL DEFENCE, RAMPAGE, PRO WRESTLING, DEAD ANGLE, SCRAMBLING SPIRITS, DYNAMITE DUX, MY HERO.

**MSX:** HELP!, FAMICLE PARODIC, MSX POKES, KAARTEN + TIPS HYDLIDE 2, MSX-TIPS, TIPS KNIGHT TYME, KAART GOLVELLIUS, FIRE HAWK, ANCIENT YS 3, NYANCLE, RANDAR 2.

**DIVERSEN:** MONITOREN VOOR PC EN MSX.

**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.**

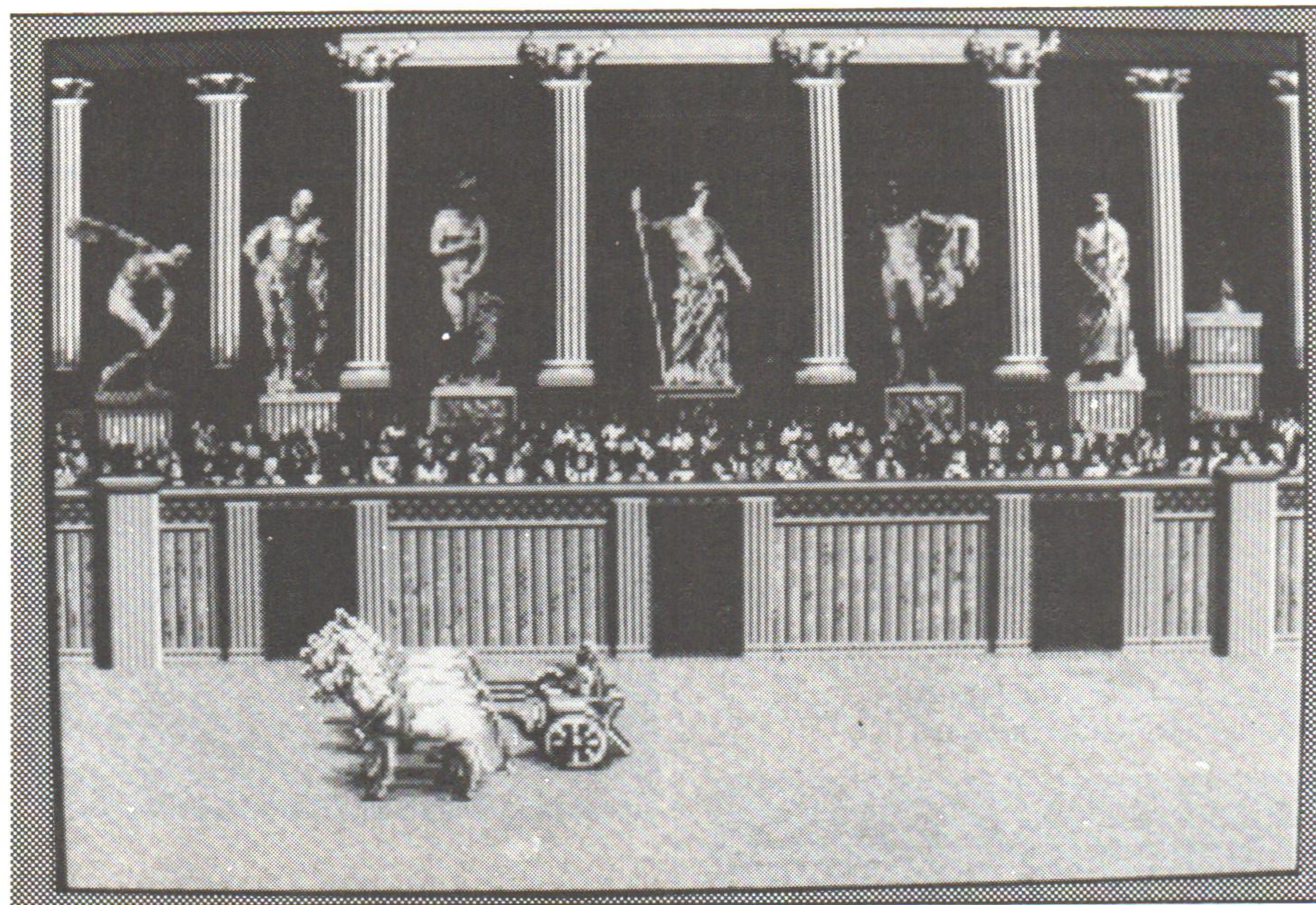
**LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.**



## CENTURION: Defender of Rome.

Electronic Arts  
IBM PC,XT,AT,PS/2,TANDY  
Minimaal 1 disk drive  
640K RAM (Tandy 384K 16-kleuren)  
DOS 2.11 tot 3.3  
IBM comp.muis + geïnstalleerde muis driver  
Drie 5.25" of twee 3.5" diskettes  
Ondersteunt div. muziekkaarten  
Prijs Computercollectief FL. 89,=

Je kunt uit bovenstaande gegevens al opmaken, dat we hier te maken hebben met een programma anno 1990: CGA en Hercules komen niet in het rijtje voor. Bij het installeren zoekt het programma zelf de beste grafische mode voor je computer uit en bij de bezitters van een AdLib- of een Tandy muziekkaart wordt het geluid ook meteen ingesteld. Bij gebruik van andere muziekkaarten als Roland MT32 of de Soundblaster moet je zelf een instructie



invoeren. Eén en ander staat uitvoerig beschreven in de bijgeleverde handleiding.

CENTURION zelf speelt zich niet af in 1990, integendeel! We schrijven het jaar 275 voor Christus, 400 jaar na de stichting van Rome door de legendarische tweeling Romus en Remulus, die opgevoed werden door een wolvin. Door veroveringen en diplomatie heeft de Romeinse Republiek de koninkrijkes en stadstaatjes van Italia onder controle gekregen: het bescheiden begin van een rijk, dat eens het grootste gedeelte van Europa,

Klein-Azië en Noord Afrika zal omvatten.

Als eierzuchtige jonge officier is het jouw taak Rome te verdedigen en je hoopt eens Caesar te worden en over de wereld te heersen.....

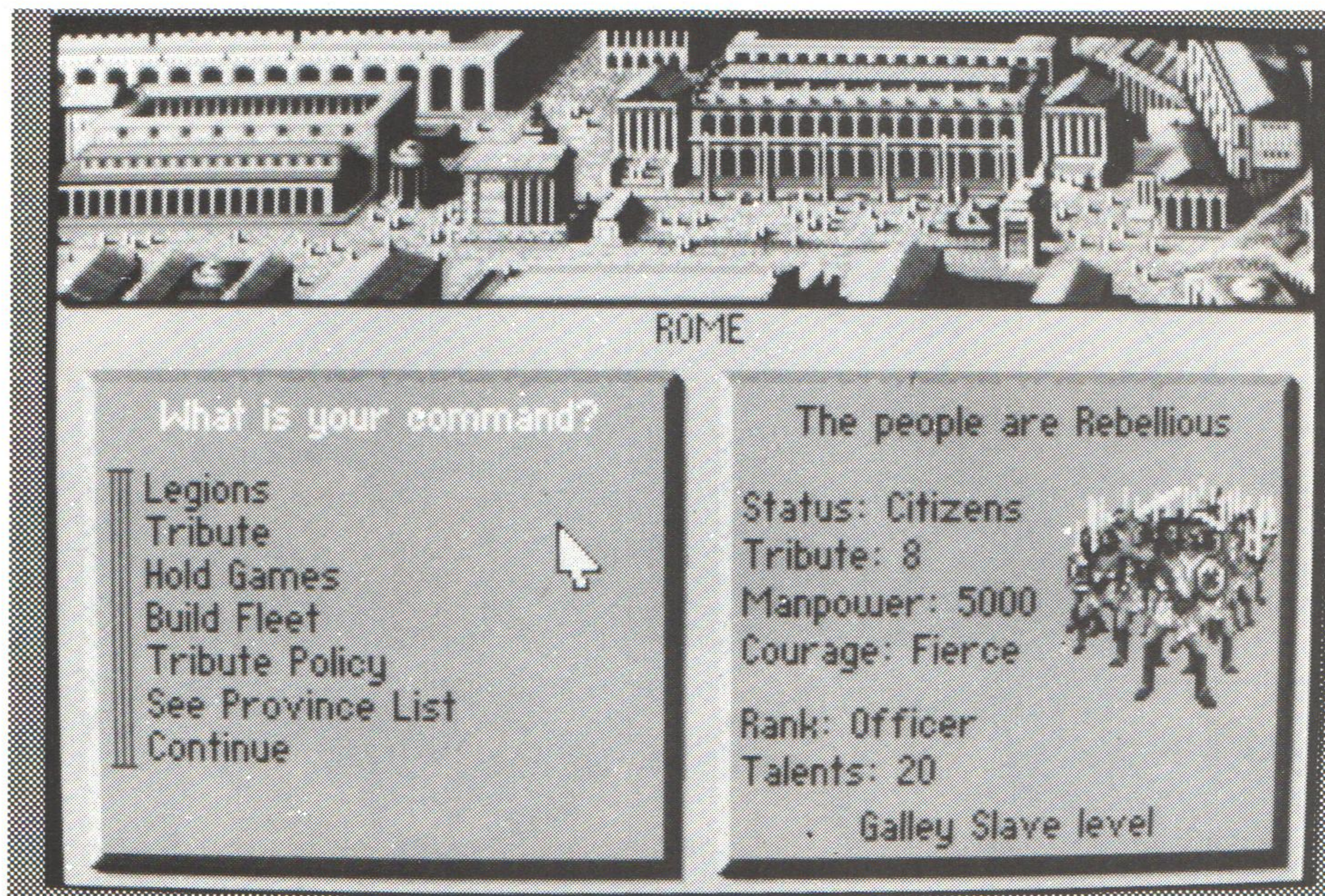
CENTURION, een combinatie van arcade, strategie, oorlogsimulatie en diplomatie start op met een landkaart, waarop alle landen staan, die tot het Romeinse Rijk behoorden. In de doos vinden we ook zo'n kaart, die nodig is om door de beveiliging te komen: er wordt gevraagd een

bepaalde plaats op deze kaart te noemen en als je die goed invoert, kun je beginnen. Je staat met je legioen in Italia en deze provincie is blauw omrand. Er zijn nu diverse mogelijkheden: je kunt met je leger naar een aangrenzend land om dit te veroveren of door middel van onderhandelingen tot bondgenoot te maken of je kunt in eigen land proberen het volk tevreden te houden door het organiseren van spelen, het nemen van belastingmaatregelen etc. Er wordt gewerkt met tijdsbestekken van één jaar en binnen dat jaar kun je telkens maar één keer iets met je legioen ondernemen. Ditzelfde geldt voor de andere opties uit je keuzemenu.

Als beginnend officiertje heb je nog niet veel te vertellen, dus aanvankelijk schiet je weinig op. Je moet je "experience" opvoeren met het verdienen van talenten en het aantal talenten, dat je hebt bepaalt wat je wel of niet kunt doen. In het begin kun je alleen landen veroveren, want de aanvoerders van die landen vinden je als diplomaat nog maar een broekie. Ook in eigen land kun je nog niet veel: zo is er bijvoorbeeld een mogelijkheid om met strijdagens te racen (Ben Hur) en dat vind ik een behoorlijk moeilijk onderdeel. Je ziet dan je eigen wagen plus twee tegenstanders op je scherm met daarboven het parcours, waarop je als een witte stip wordt voorgesteld. Het is de bedoeling om drie keer een rondje te rijden, maar ik haal er nog niet eens één, want mijn karretje gaat steeds stuk. Op dat moment zie je het Romeintje achter de wagen slinge-



# PC SOFTWARE



ren, waarna hij op de grond blijft liggen en er een paar mannetjes met een brandcard aan komen rennen. Als je erg populair bent, leggen ze je er eventjes op om je vervolgens er aan de andere kant weer af te gooien. Ben je wat geliefder, dan word je wel meegenomen, maar kun je naar je talenten fluiten. In een later stadium kun je ook een gladiatorengevecht houden, maar daarvoor

moet je eerst het Colosseum bouwen, dus daar heb je voorlopig nog niet genoeg geld voor. Ook het bouwen van een zeevloot of het uitbreiden van je leger met cavalerie of gevechtsofifanten is er nog lang niet bij.

Voor degenen, die geïnteresseerd zijn in oude geschiedenis is dit een heel aantrekkelijk spel: de maker heeft zich grondig

verdiept in de materie en in de handleiding vind je veel lezenswaardige feiten over de oude Romeinen, vooral op strategisch en diplomatiek gebied. Verschillende gevechtstactieken, die ook in het spel voorkomen, worden beschreven en schematisch in beeld gebracht.

Er zijn oplopende moeilijkheidsgraden: de eenvoudigste is Galley Slave en dat houdt in, dat gevechten vrij gemakkelijk gewonnen worden etc. De moeilijkste is Caesar, waarbij de vijandelijke legers zich niet zo gauw gewonnen geven en het volk niet zo snel tevreden te stellen is.

De grafische uitvoering is zeer goed met veel gedigitaliseerde beelden en het werken met de keuzemenu's gaat razendsnel. Ook de geluiden zijn prima, vooral via de AdLib kaart, maar via de interne PC-speaker zijn ze nog best om aan te horen. Een aanrader met een gunstige prijs/kwaliteit verhouding.

*Jocelyn*

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

(Beschikbaar gesteld door Computercollectief)

## All Time Favourites

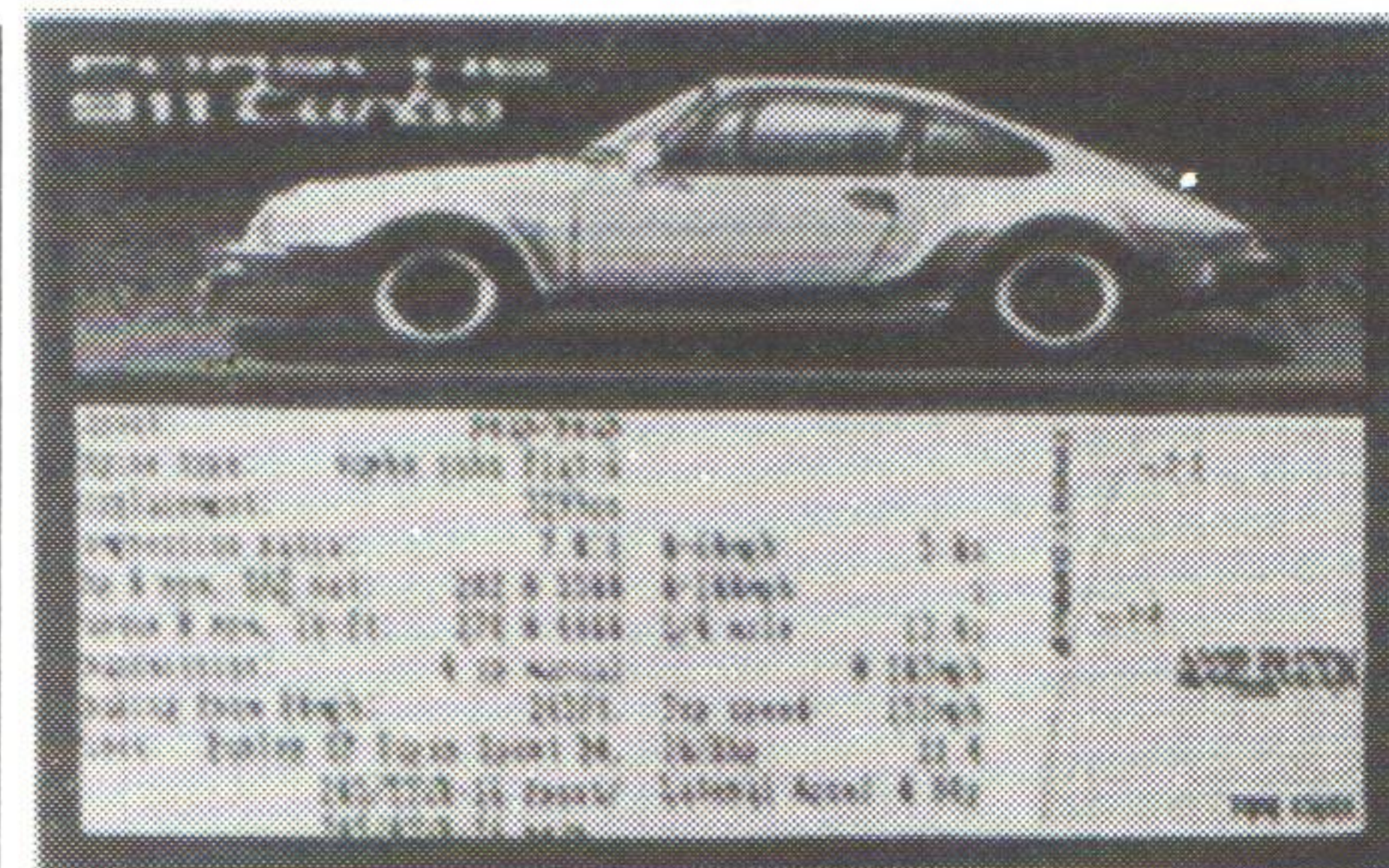
Accolade.  
 PC & compatibles.  
 3.5" of 5.25" diskettes.  
 Adviesprijs Homesoftware FL. 119,=

Dit pakket bevat 4 totaal verschillende spellen die dateren van enige jaren geleden en zou dus net zo goed 'Old Time Favourites' kunnen heten. Deze software moet het -zowel wat kwaliteit als wat snelheid betreft- afleggen tegen de huidige pakketten en met een prijs van FL. 119,= wordt het dus kiezen: of matige kwaliteit maar wel 4 spellen of topkwaliteit doch slechts één enkel spel. Voor wie geen alleenheerser over z'n PC is en deze moet delen met de kinderen kan dit pakket nog wel een aardige keuze zijn. Jammer genoeg kunnen we 1 spel van dit pakket niet beoordelen, maar dat lees je verderop wel.

### TEST DRIVE

Hercules, CGA(256k), EGA(384K).  
 384K voor alle Tandy computers.

Dit is een autoracespel waarbij gekozen kan worden uit 5 verschillende snelle boliden (Lamborghini Countach, Lotus Esprit Turbo, Porsche 911 Turbo, Ferrari Testarossa en Chevrolet Corvette) waarbij op het beeldscherm fraaie afbeeldingen van deze wagens verschijnen met de technische gegevens. Het rijden gebeurt op een bochtige weg met veel medeweggebruikers zodat van scheuren geen sprake kan zijn. En als je dan een leeg stukje ziet, zul je merken dat de auto's geen sportieve prestaties leveren, zelfs niet op een AT. Dit ligt slechts gedeeltelijk aan de ouderdom van het programma. Het belangrijkste punt voor deze traagheid komt door de vele details die het programma



moet meeslepen op z'n tocht door het rangeugen: het stuurwiel draait, het dashboard heeft metertjes en lampjes die netjes reageren op de handelingen, de versnellingspook schakelt keurig mee op de bediening van het toetsenbord en last, but not least, hebben de wagens een achteruitkijkspiegel waarin je prachtig een gepasseerde auto kleiner kunt zien worden na een inhaalmanoeuvre of weer groter wanneer je moet afremmen voor een voorligger.

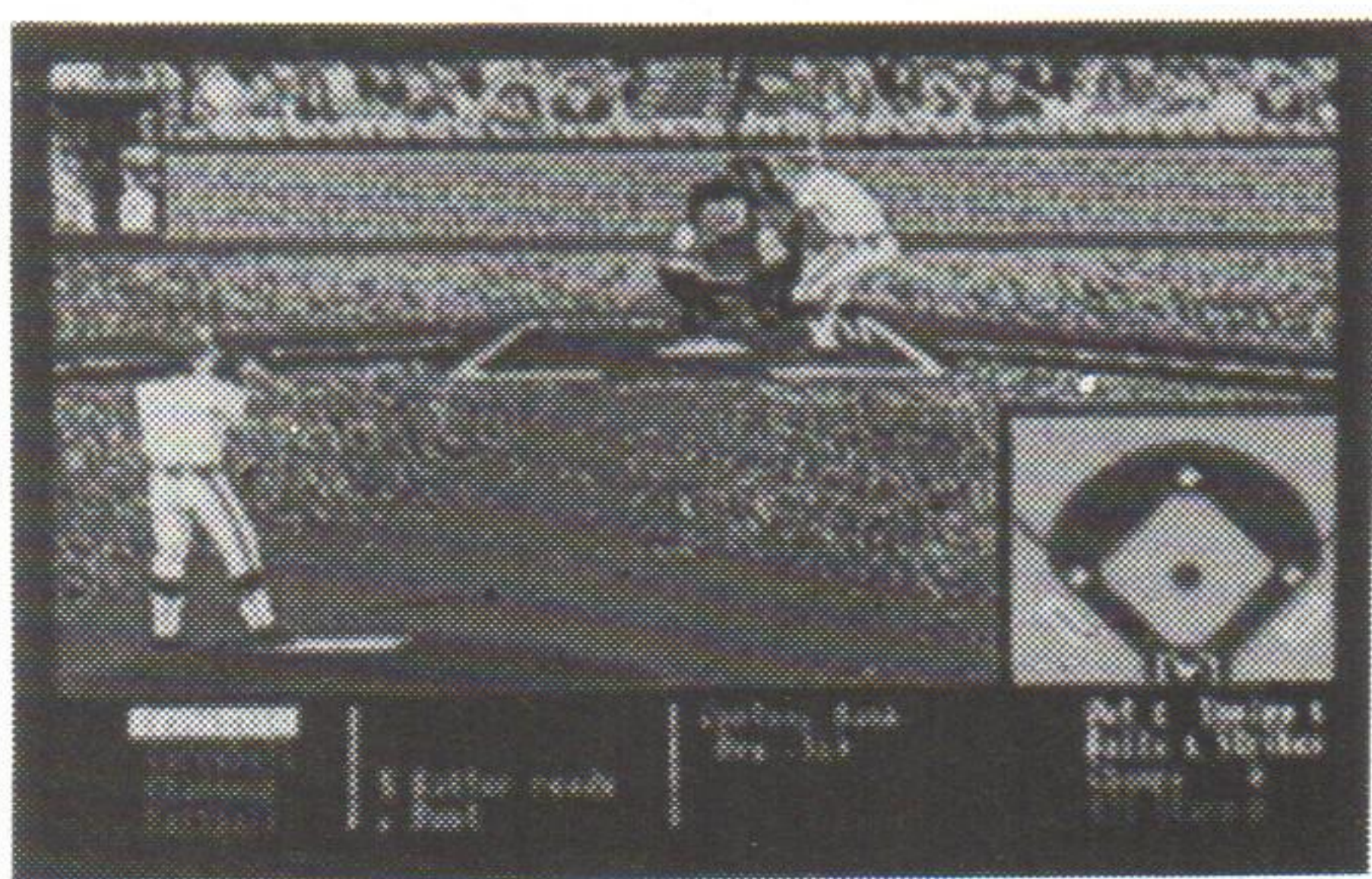


# PC SOFTWARE

Het spel is beveiligd, maar heeft -als enige in dit pakket- een mogelijkheid om het op harddisk te installeren. Het beeld is goed, het geluid is matig en de spelkwaliteit is nog best redelijk door de vele details. Dit spel is één van de betere in het pakket.

## HARDBALL!

Hercules, CGA(256k), EGA(384K).  
384K voor alle Tandy computers.

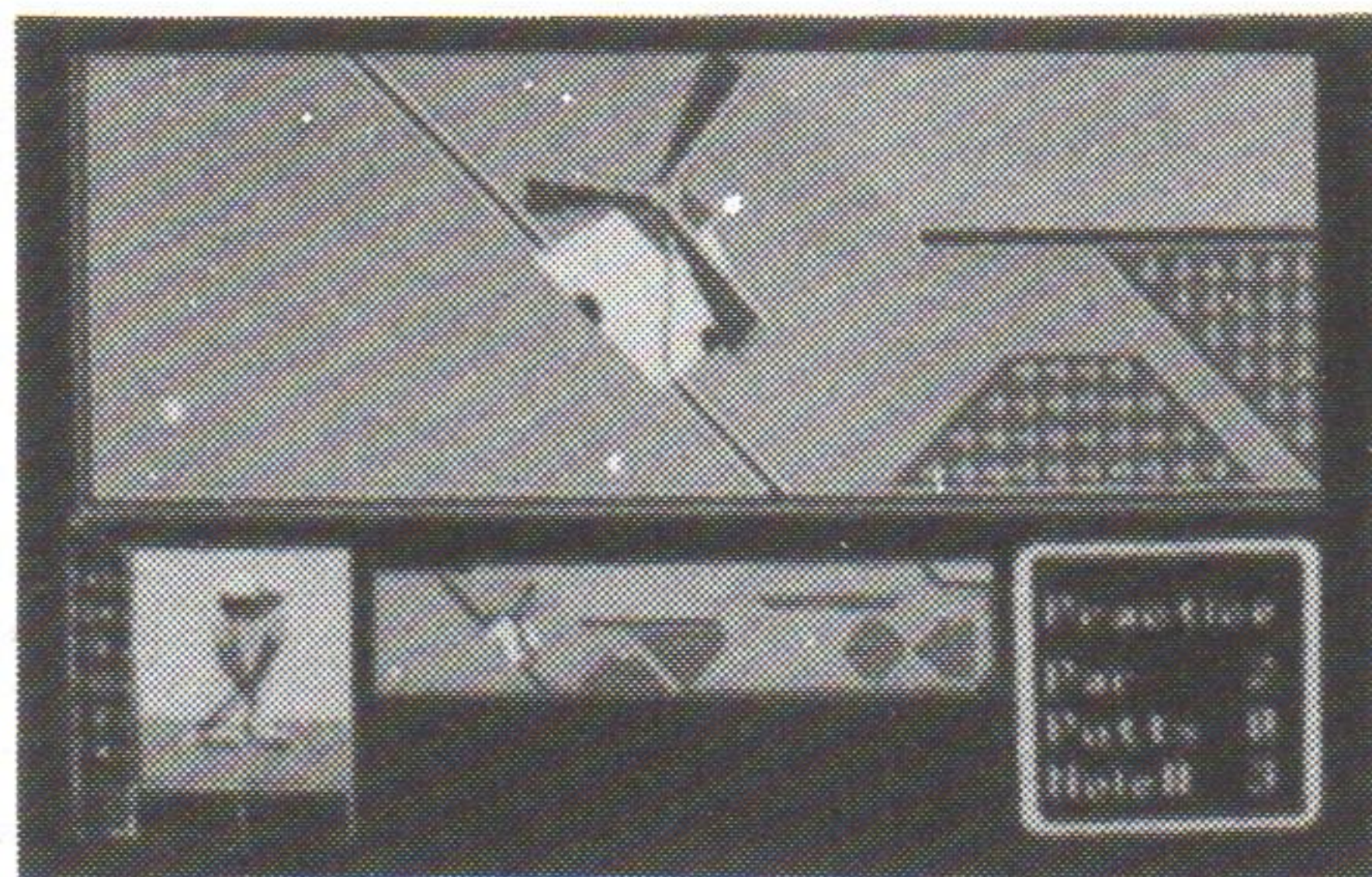


Hardball is een baseball spel met diverse opties en instelmogelijkheden. Het spel is beveiligd en kan dus ook niet daar harddisk worden overgezet. De slagman kan goed gemanipuleerd worden vanuit een menu en grafisch ziet alles er redelijk uit. Het spel is verder niet meer dan matig en is allang achterhaald. Niet echt slecht, maar er is zoveel mooiers en beters verkrijgbaar. De baseball liefhebber zal zeker een ander spel kiezen, maar voor een aardig tussendoortje ter afwisseling van het moeizaam aanleggen van een spoorlijntje tussen Amsterdam en Utrecht met Railroad Tycoon is dit een aardig spelletje (ja, ja, we hebben al vele nachten met onze treintjes achter de rug en kunnen hier wel even kwijt dat Railroad Tycoon inmiddels zéér verslavend is gebleken).

## Mini-Putt

CGA, EGA, Hercules.  
256K voor Tandy 16 colour.

Mini-putt is gewoon midget golf. Net als bij het echte spel diverse banen met bochten, bruggen en tunnels en het gat waarin de bal moet verdwijnen. Het spel kent oefenrondes op de diverse banen en uiteraard een compleet spel waarbij alle banen afgewerkt moeten worden. Op de redactie kreeg het spel al gauw de bijnaam Mini-



Flut want echt serieus komt het spel niet over. In het begin is het even lachen als je merkt dat het mogelijk om de bal als een kanonskogel 6 keer de hele baan over te laten gaan, maar je moet wel heel erg je best doen om 'normaal' te slaan. Voor kinderen is het een aardig spel met matige grafische kwaliteiten en vrijwel geen geluid maar de liefhebber van dit toch best aardige spel zal deze versie geen topper vinden.

## APOLLO 18: Mission to the moon

Min. 256K.  
CGA, EGA, Hercules.

Dit ruimtevaartspel begint met een veelbelovend scherm van een controlekamer vlak voor een lancering van een Apollo raket. Een woud van monitoren en radarschermen vult het beeld en overall knippen lampjes. Als ik volgens de handleiding te werk ga kan ik echter niets bereiken. "The next program (operation) required by the onboard computers", zoals in de handleiding staat is nergens te vinden



net zo min als "the mission number at the top of the screen" of "the status line". Na mij heb ik Jocelyn nog even losgelaten op deze 'mission' maar ook zij kon met dit spel niets beginnen. We laten het dus bij een veelbelovend eerste veld.

Al met al een redelijk tot aardig pakket met een goede handleiding (behalve Apollo natuurlijk) en een fors prijskaartje. Een extra minpuntje voor de ouderwetse beveiliging.

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

*Alfred Debels.*

## SOFTWARE RECENSIES

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

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



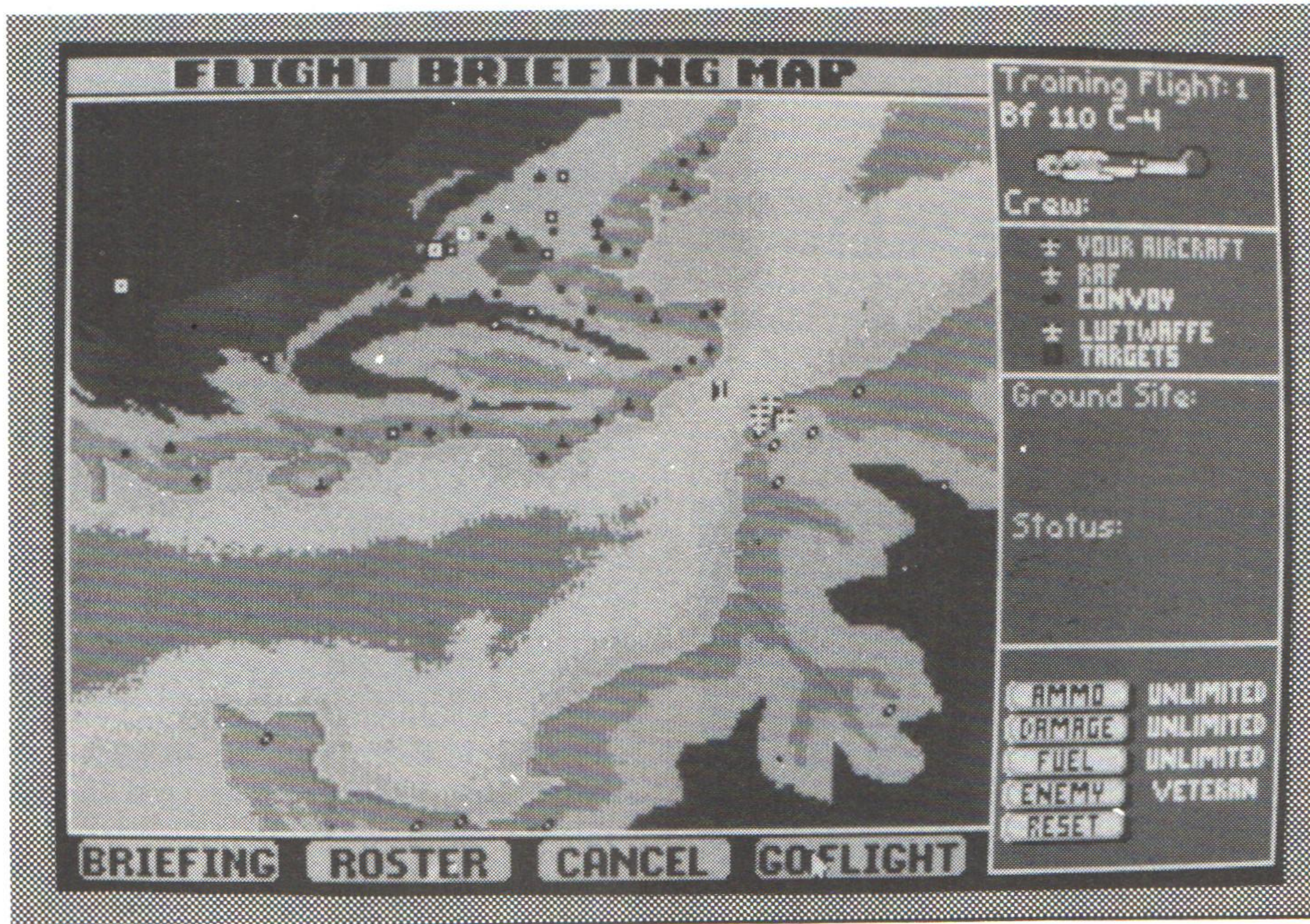
## THEIR FINEST HOUR

### The Battle of Britain

Lucasfilm.  
PC & compatibles min. 512K.  
VGA, EGA, CGA, MCGA.  
Optioneel: joystick, muis  
en AdLib muziekkaart.  
5.25" diskettes.  
Adviesprijs Homesoft FL. 129,=

Deze software wordt geleverd op 5.25" diskettes en 3.5" kan worden besteld via een kaart die in het pakket zou moeten zitten, doch bij ons exemplaar ontbrak! Er is gebruik gemaakt van een off-disk beveiliging dus zelf overzetten naar 3.5" lijkt mij sneller en voordeliger. Alhoewel de verpakking niets vermeldt, raden we een harddisk en een snelle XT aan.

Their Finest Hour is een vliegsimulator die helemaal opgebouwd is rond de gebeurtenissen in het luchtruim boven Engeland van juli tot september 1940. De handleiding is een geschiedenisboekje met bijna 200 pagina's over deze luchtgevechten en staat boordevol met historische gegevens en authentieke foto's uit die tijd. Om vlot te kunnen werken is nog een reference card bijgeleverd zodat de dikke pil niet steeds geraadpleegd hoeft te worden. Het boek alleen is al bijna het be-

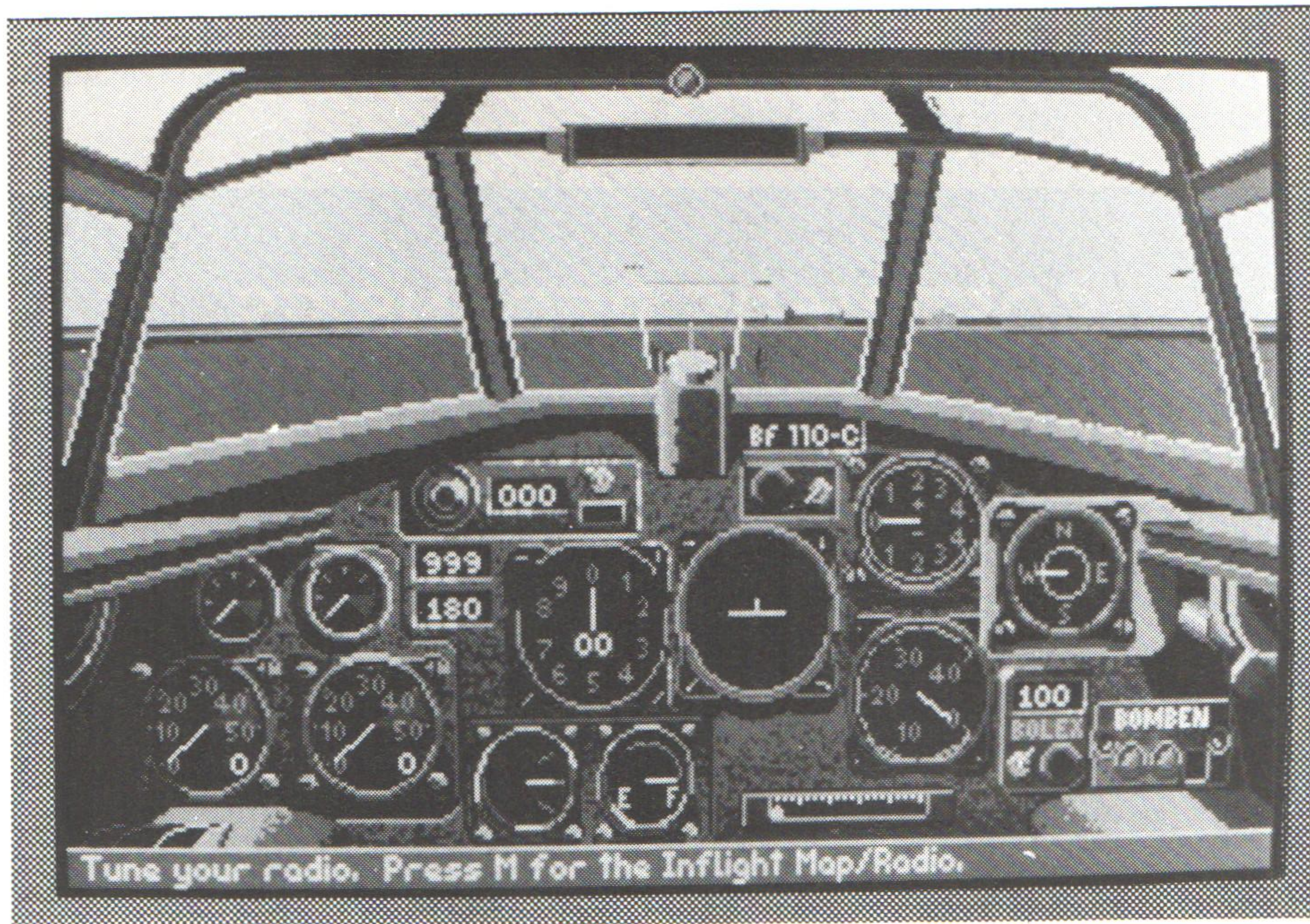


drag waard en de liefhebbers zullen met dit werkje in hun nopjes zijn.

Het spel is zeer uitgebreid. Je kunt kiezen uit Britse en Duitse jagers en bommenwerpers en er zijn diverse menu's met keuzes uit verschillende gevechtssituaties. Bij elk gekozen vliegtuig krijg je een eigen scherm met het interieur van dit vliegtuig. Je hebt dus altijd een ander instrumentenpaneel, een ander uitzicht en bij bommenwerpers een geschutskoepel aan de achterzijde en een bedieningspaneel voor de bomluiken. Verder kun je de

detaillering van de ondergrond kiezen zodat je de snelheid van de beelden kunt beïnvloeden. Bij snelle machines zoals een AT kun je opstarten met maximale details, zonder dat de speelsnelheid hieronder te lijden heeft. Alle vlucht- en missiegegevens worden compleet met technische gegevens bewaard, alsmede een overzicht van de bemanning op deze vlucht.

Door de vele schermen en keuzemogelijkheden is dit niet alleen een uitstekend programma voor de liefhebbers van flightsimulators, maar ook als spel heeft deze software veel te bieden. Het gaat te ver om alle mogelijkheden op te noemen, maar één onderdeel wil ik jullie niet onthouden. Alle toestellen hebben een camera aan boord. Tijdens de vlucht kun je deze activeren en dan wordt er een film gemaakt die alle handelingen registreert. Deze film kun je op diskette bewaren en op alle momenten bekijken. Je krijgt nu een ander scherm met allerlei opties om met deze film te stoeien. Wanneer je deze film bekijkt, gebeurt dit niet alleen vanuit de cockpit. Je kunt ook kijken terwijl je achter het vliegtuig meevliegt of in 'free' mode (je kijkt vanaf een stilstaande positie ergens in de lucht). Verder kun je de camerapositie veranderen en kun je de film terugspoelen, vooruitspoelen en stilzetten. Dit alles maakt het pakket erg aantrekkelijk voor een breed publiek.

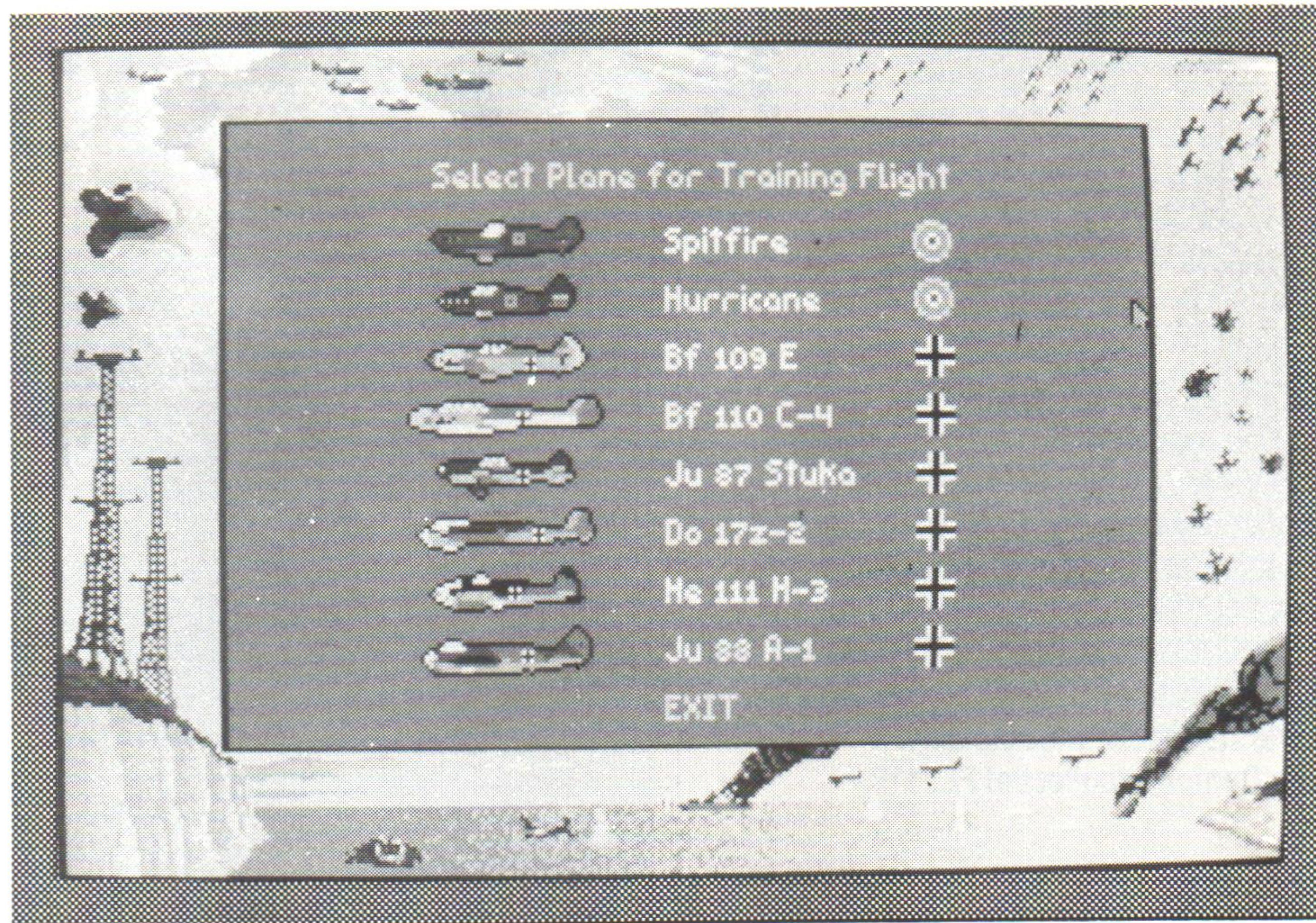




# PC SOFTWARE

Dan gaan we nog even naar het geluid. Muziek kent het programma niet, maar wel het geluid van de motoren en geluiden van boordgeschut, bommen, explosies etc. Zowel het geluid van de motoren als de achtergrondgeluiden zijn uitschakelbaar. De bezitters van een AdLib kaart krijgen zeer fraaie geluidseffekten. Je kunt duidelijk de inslag van munitie in de romp van het toestel herkennen en de ont-ploffingen van luchtafweergeschut in de buurt van het toestel. De motoren van de verschillende toestellen zijn ook goed herkenbaar. Het zware brommen van de twee-motorige bommenwerpers is duidelijk anders en de Britse en Duitse jagers geven ook een ander geluid.

Their Finest Hour is een schitterend pakket. Je kunt je helemaal toeleggen op de historische feiten uit deze periode, maar je kunt ook kiezen voor alleen luchtgevechten of je bezighouden met aanvallen op oorlogsschepen of het bombarderen van gronddoelen. Je kunt zelf een bemanning samenstellen en solo vliegen of acties ondernemen in groepsverband. En wie niet wil schieten en bombarderen, kan ook nog uit de voeten want opstijgen,



vliegen en landen zonder oorlogsgeweld is eveneens mogelijk.

BEELD: \*\*\*\*\*  
 GELUID: \*\*\*\*\*  
 AdLib GELUID: \*\*\*\*\*

SPELKWALITEIT: \*\*\*\*\*  
 DOCUMENTATIE: \*\*\*\*\*  
 PRIJS: \*\*\*\*\*

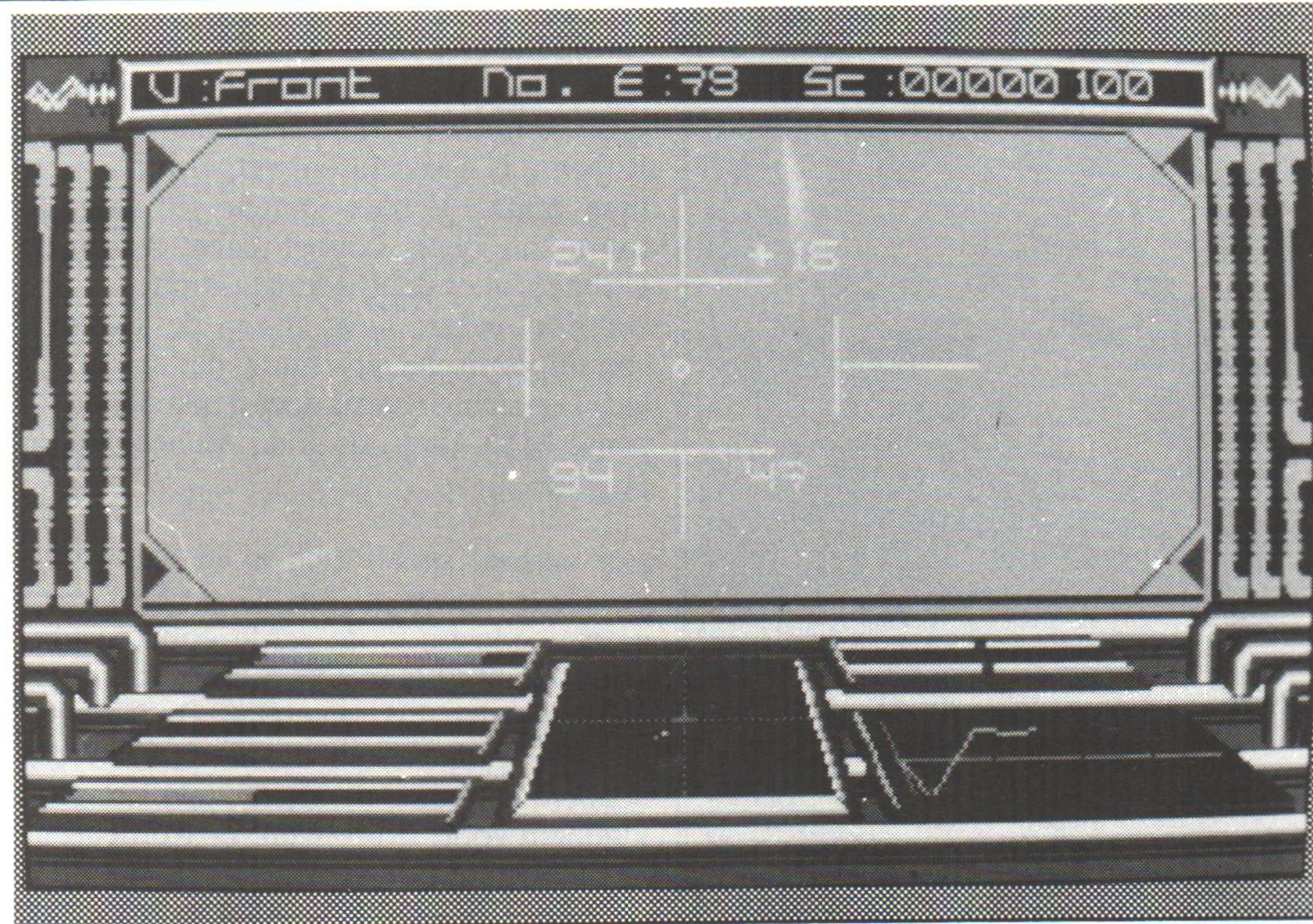
*Alfred Debels*

## VOYAGER

Ocean.  
 PC & compatibles.  
 Min. 512K ram.  
 CGA, EGA, VGA.  
 5.25" of 3.5" diskette.  
 Optioneel: joystick.  
 Adviesprijs Homesoft FL. 79,50

Het pakket bevat buiten de diskette en de handleiding nog een cassette met de stereo soundtrack van dit spel. De handleiding is in 3 talen en ook het spel zelf heeft een keuzemogelijkheid uit 3 talen voor de beeldschermteksten. De diskette is beveiligd en het origineel moet in drive A opgestart worden. Je kunt dus niet met hard-disk werken of het programma vanuit drive B opstarten. Verder hadden we diverse problemen met het programma zodat dit stukje meer een waarschuwing is dan een recensie.

Voyager ging meteen de eerste keer de mist in, want bij het opgeven van VGA voor de graphics kregen we een crash en kwamen we terug in DOS. Bij EGA en CGA weliswaar geen crash, maar steeds bleef het programma ergens hangen, zodat we buiten de eerste schermen niet veel



hebben gezien (misschien iets teveel aan beveiligen gedaan?). Het programma geeft ook problemen wanneer een Microsoft Mouse driver is geïnstalleerd, dus de muisbezitters moeten de computer opstarten met een 'kale' DOS vanaf diskette. Wie bedenkt zo'n programma tegenwoordig?

Voyager is een 3-D ruimtevaartspel met redelijke grafische kwaliteiten. Geluid hebben we niet gehoord, daarvoor zat het

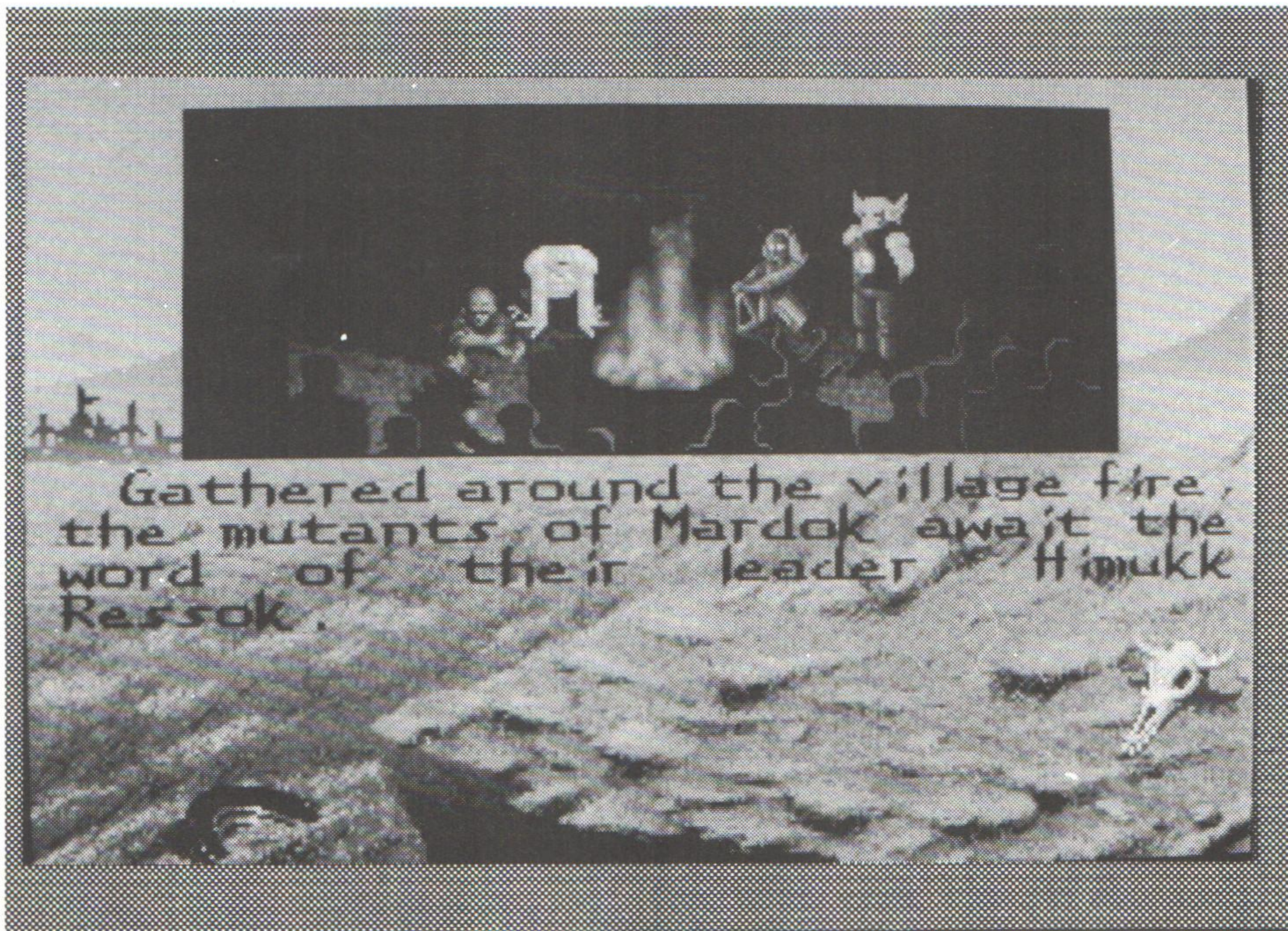
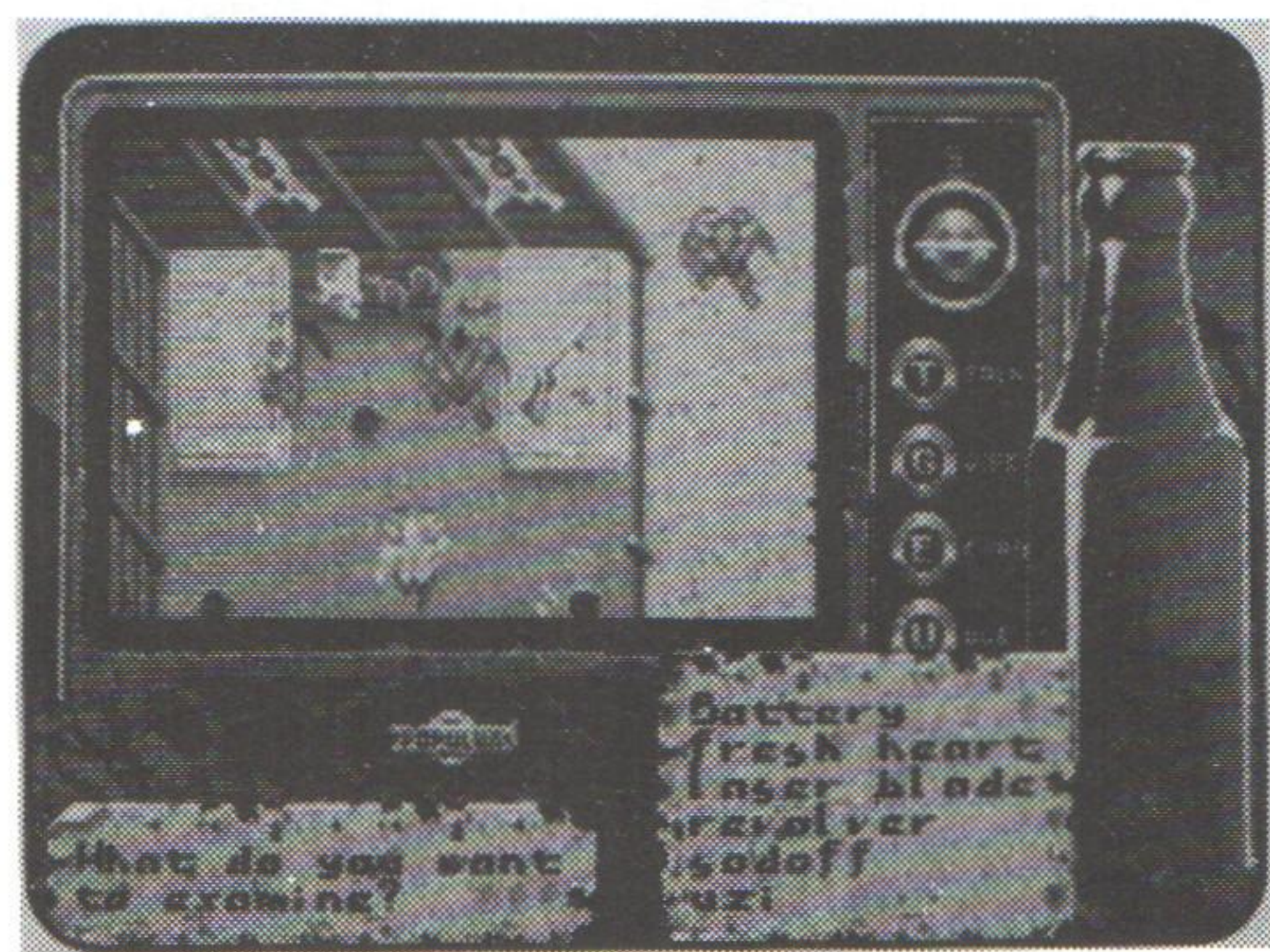
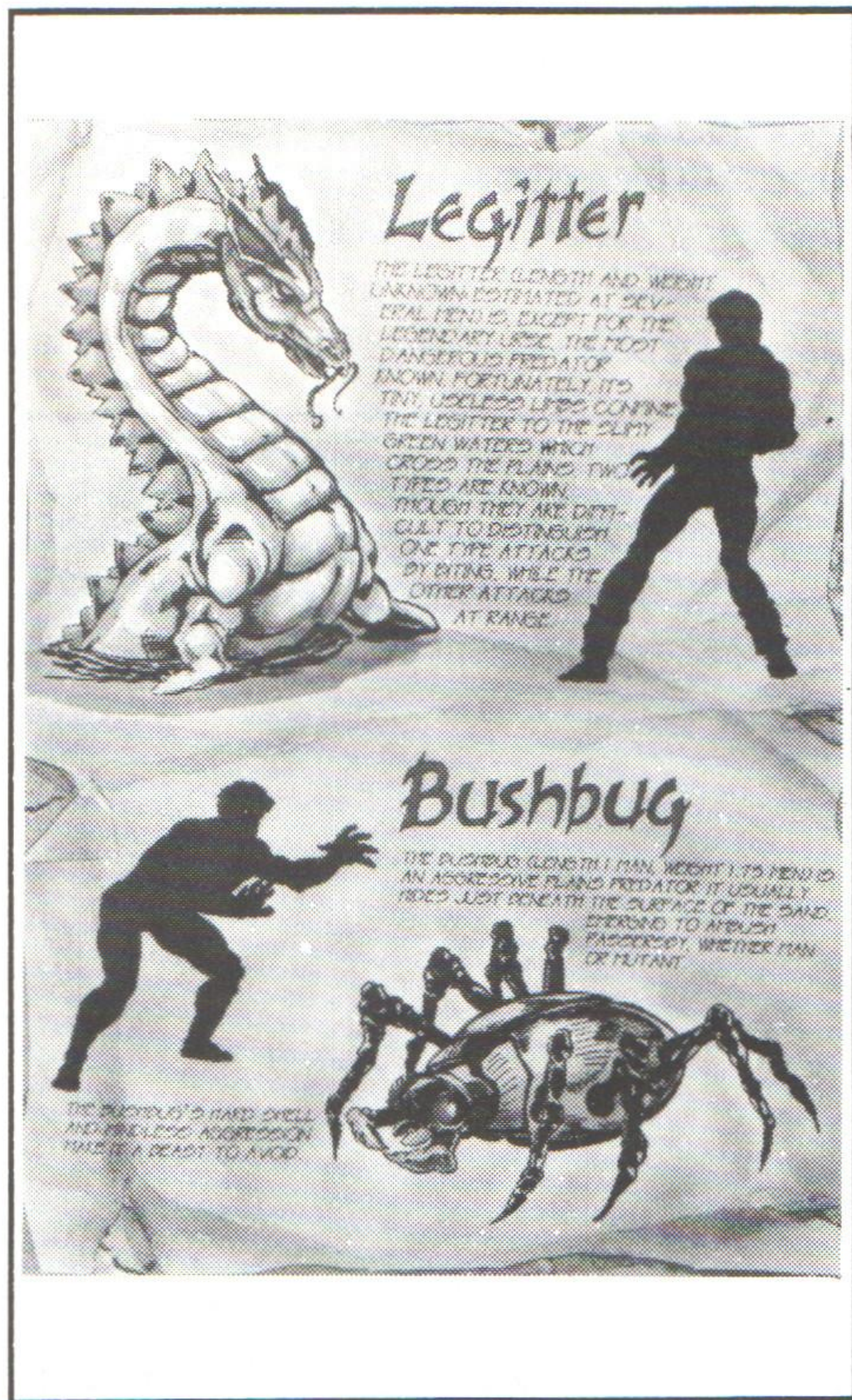
programma te snel vast. Afgaande op de handleiding en de beelden op de doos kan het best een aardig programma zijn. Ons advies: eerst kijken en proberen, dan pas kopen. Gezien de problemen kun je dit programma bij ons niet bestellen en geven we ook maar geen beoordeling met onze bekende sterren.

*Alfred Debels*



## BAD BLOOD

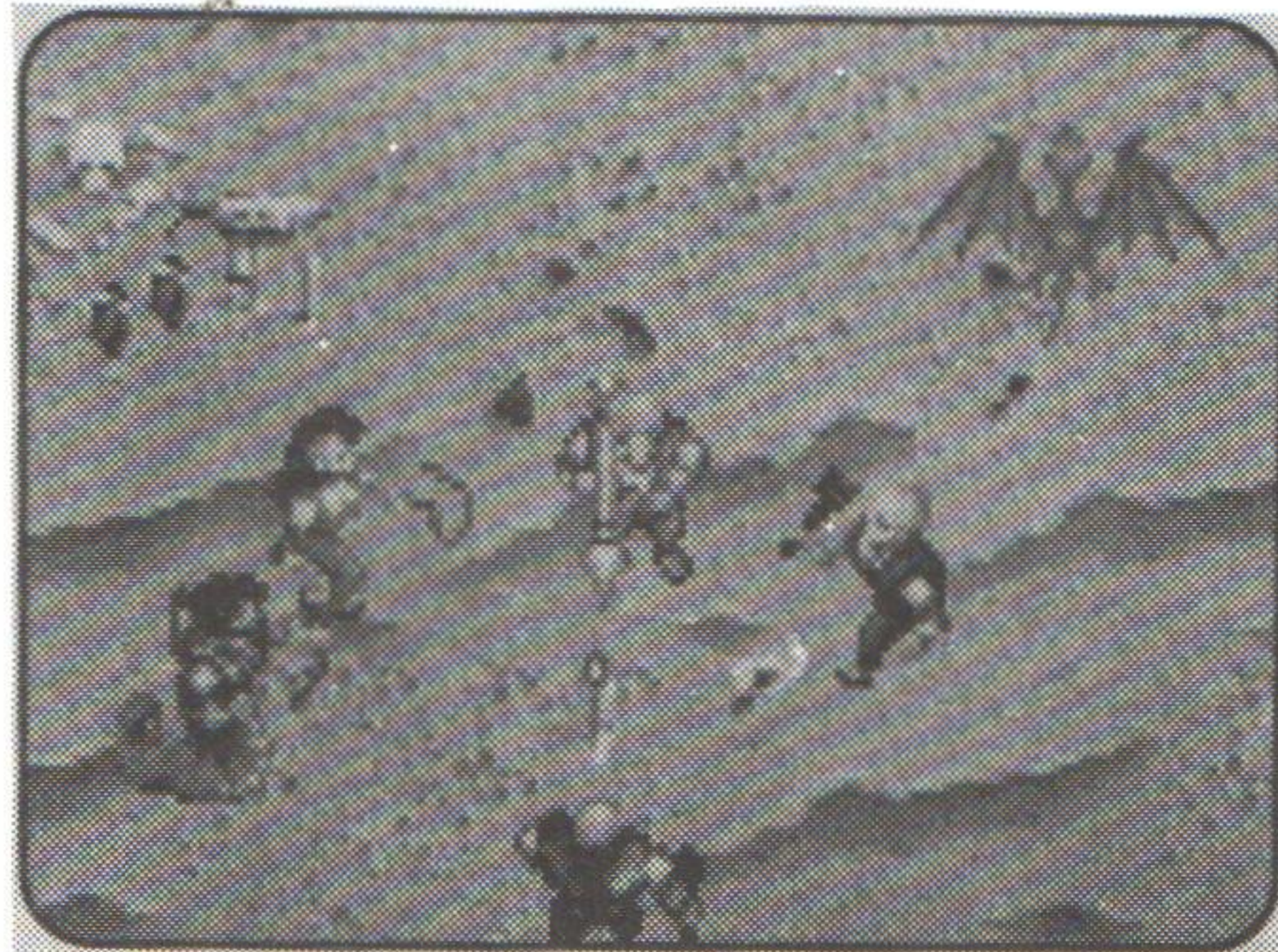
Origin  
IBM PC,XT,AT,PS/2,TANDY  
+ 100% compatibles  
640K RAM  
Hard disk aanbevolen  
256 Kleuren VGA,MCGA graphics  
EGA,CGA,Tandy 16 kleuren,Hercules  
3.5" of 5.25" diskettes  
Joystick optioneel  
Ondersteunt div. muziekkaarten  
Prijs Computercollectief FL. 119,=



"From the creators of Ultima!" staat op de doos van BAD BLOOD te lezen, hetgeen gedeeltelijk waar is, want de maker -Chris Roberts- is assistent ontwerper bij het Ultima team. Verder komen we nog de naam van Denis Loubet tegen, die bij de Ultima's voor de illustraties zorgt. Dat doet echter niets af aan de kwaliteit van dit grafische adventure, dat ons in velerlei opzichten sterk doet denken aan Japanse MSX-titels als Xak, Ancient Ys en Hydlide.

Het verhaal speelt zich af in een gefingeerde toekomst: na het "Great Fire" (een atoomexplosie) is de aarde volledig verschroeid en is er niet veel meer van overgebleven dan een woestijn. De weinige mensen (humes) die de ramp overleefd hebben zijn niet meer in staat normale kinderen voort te brengen. Er worden bijna alleen nog mutanten geboren, die door de humes als slaven worden gebruikt om hun steden weer op te bouwen. Buiten de steden bevinden zich echter ook mutanten, die zelf dorpen hebben gebouwd. De humes hebben op een gegeven moment niet meer genoeg aan hun eigen slaven en trekken er op uit om mutanten te rekruteren, die daar uiteraard tegen in opstand komen. Op het moment dat het adventure begint, hebben de humes plannen gesmeed voor een oorlog tegen de mutanten.....

In het bijgeleverde boekje vinden we diverse verhalen, die betrekking hebben op het bovenstaande en een kaart van het gebied, waarbinnen dit adventure zich afspeelt. Het is raadzaam dit boekje goed door te lezen, alvorens het spel op te starten. In de introfilm, begeleid door zeer goede muziek (voor de muziekkaartbezitters) zien we hoe de atoomramp zich volstrekt en hoe de Ouderlingen van het dorp Mardok een vergadering houden. De mutanten zijn niet in staat zich te verdedigen



in het geval van een oorlog en daarom moet één van hen door middel van list zien te proberen de oorlog te voorkomen. Je voelt hem natuurlijk al aankomen: dat ben jij.....  
In dit geval kun je kiezen, want er zijn 3 kandidaten. Twee van hen zijn mutanten en de andere is een hume. Elk van de drie heeft zijn of haar specifieke eigenschappen en beperkingen. Zo kan de hume bij-

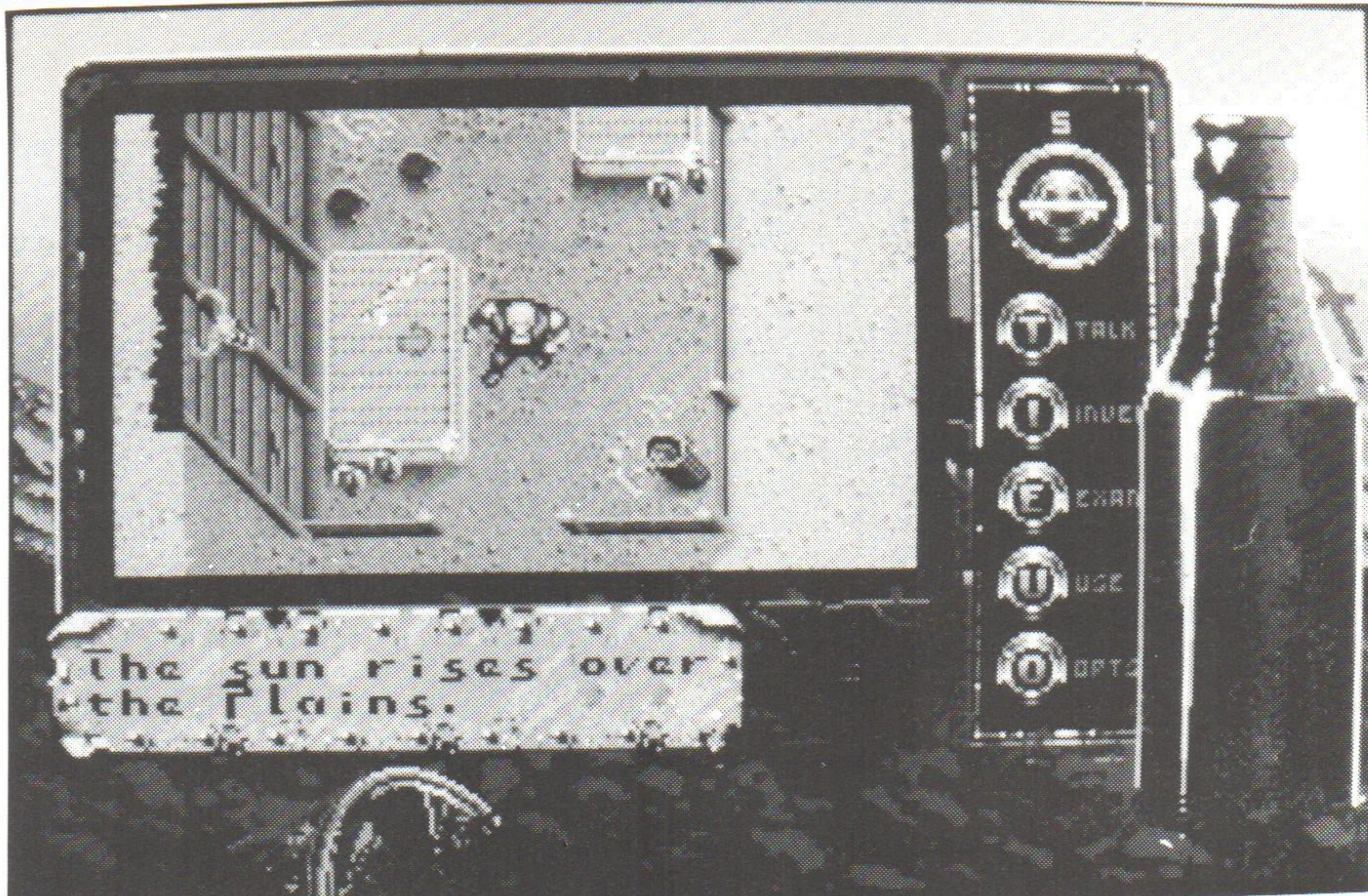


# PC SOFTWARE



voorbeeld niet in een bepaalde stad komen zonder stralingsziekte op te lopen, terwijl de mutants daar geen last van hebben.

Nadat je de keus hebt gemaakt, kan de speurtocht beginnen. Je begint in het dorp waar je diverse wapens vindt plus rantsoenen voor onderweg in de woestijn. Je energienivo wordt hier voorgesteld door een fles met water, die leegraakt naarmate je gewond wordt of te weinig eten hebt. De fles kan gevuld worden door het eten van vers hart of door een paar uur te slapen, waarbij het spel meteen geSAVED wordt. Buiten in de woestijn lopen allerlei monsters rond, die voedsel of wapens opleveren, nadat je ze hebt verslagen. Verder zijn ze eigenlijk niet van belang, want bij dit spel is er geen sprake van experience opbouwen of een hoger level bereiken. Het draait hier helemaal om de tips en verwijzingen, die je onderweg kunt krijgen. Dit is heel leuk gedaan: je hoeft niets in te tikken, alleen maar figuren aan te spreken, waarna een keuzemenu verschijnt. Eerst beginnen met "chit chat", een algemeen praatje, waarbij de aangesproken persoon vaak nog iets extra's antwoordt en dan klinkt er een belletje. De onderwerpen, die je met de optie "Talk About" kunt kiezen, worden in een apart menu ondergebracht. Als een opdracht voltooid is of je genoeg informatie over een bepaald onderwerp hebt verzameld, verdwijnt dit uit het keuzemenu. Om te kunnen begrijpen wat er zoal tegen je gezegd wordt, moet je even de woordenlijst uit het boekje bestuderen, want de mutants hebben een eigen taaltje (het Chat). De kaart in het boekje lijkt op het eerste gezicht vrij klein en eenvoudig, maar schijnt bedriegt. Vooral als je op een



langzame computer speelt, heb je behoorlijk wat geduld nodig, want je wordt van Noord naar Zuid en van West naar Oost gestuurd. Er blijken ook heel wat lokaties te zijn, die niet op de kaart getekend zijn, maar die je zelf moet ontdekken aan de hand van de tips.

De beveiliging van BAD BLOOD is ook wel origineel: er wordt een gids in kleur meegeleverd met daarin kleurenfoto's van diverse monsters, die je onderweg kunt tegenkomen. Na het opstarten van het spel worden hierover vragen gesteld, die ondermeer betrekking hebben op de kleuren. Geef je een fout antwoord, dan kun je wel spelen, maar niet SAVEn of laden en krijg je een telefoonnummer te zien, waarop je het originele spel kunt bestellen.

## KONKLUSIE

BAD BLOOD is een zeer aantrekkelijk adventure voor zowel beginners als gevorderden. Aan de graphics is veel aandacht besteed: als een tegenstander bijvoorbeeld bijna dood is, zie je hem eerst als skelet, waarna hij verdwijnt en er eventueel voedsel, een wapen of munitie tevoorschijn komt. Wie meer geïnteresseerd is in vechten, zal minder enthousiast zijn, want zelfs het verschrikkelijkste monster (een grote beer) is vrij gemakkelijk te verslaan.

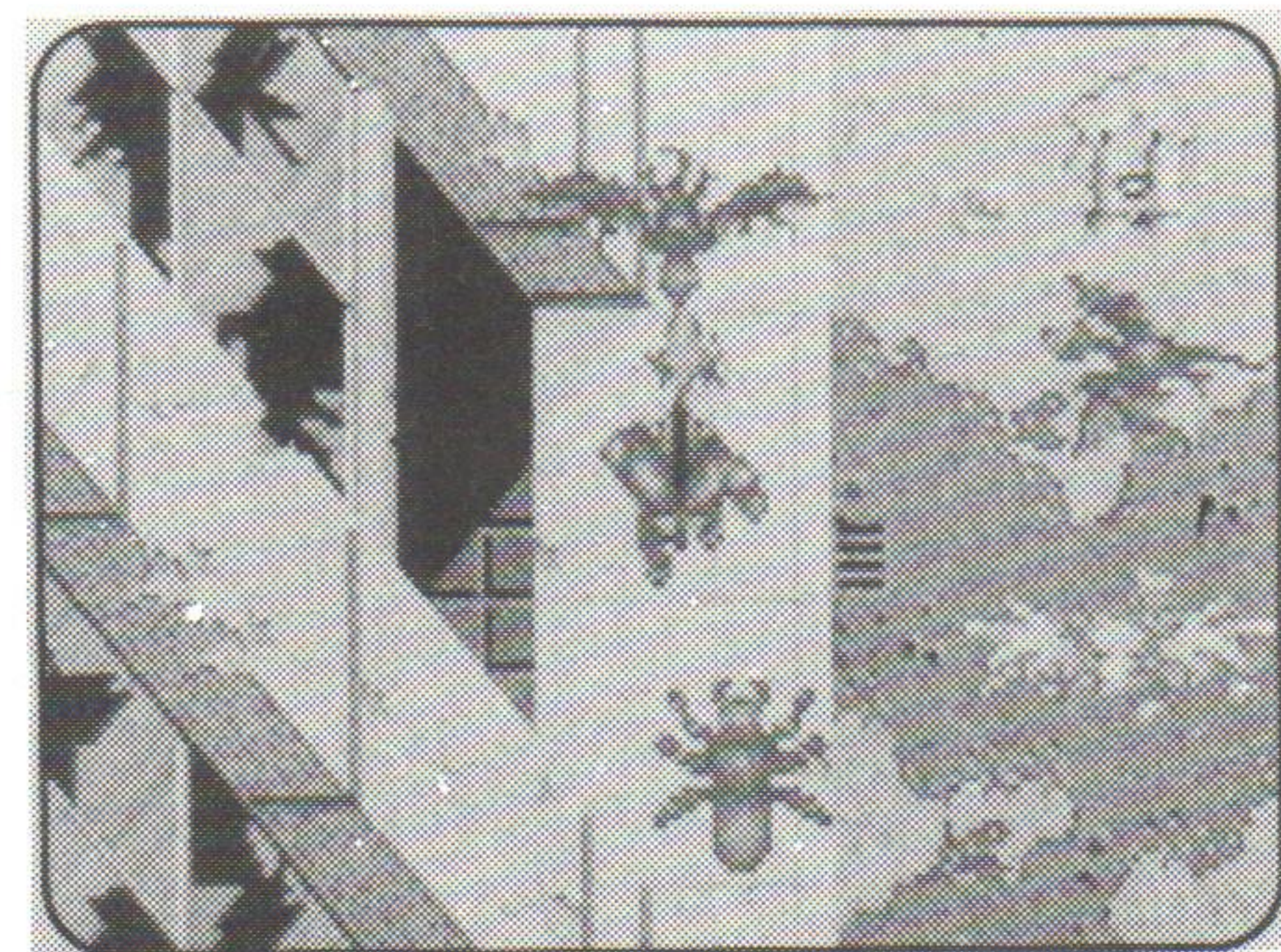
Een muziekkarta is nauwelijks nodig: buiten de muziek bij de introfilm valt er weinig te beluisteren. Verder klinkt er tijdens het spelen een monotone dreun op de achtergrond en ben je op een gegeven moment blij, dat je door middel van de M-

toets de muziek kunt uitschakelen. De grote kracht van dit adventure ligt in het oplossen van de raadsels en wie daarvan een liefhebber is, zal zeker aan zijn/haar trekken komen.

Jocelyn

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

(Beschikbaar gesteld door Computercollectief)





## EARTHRISE

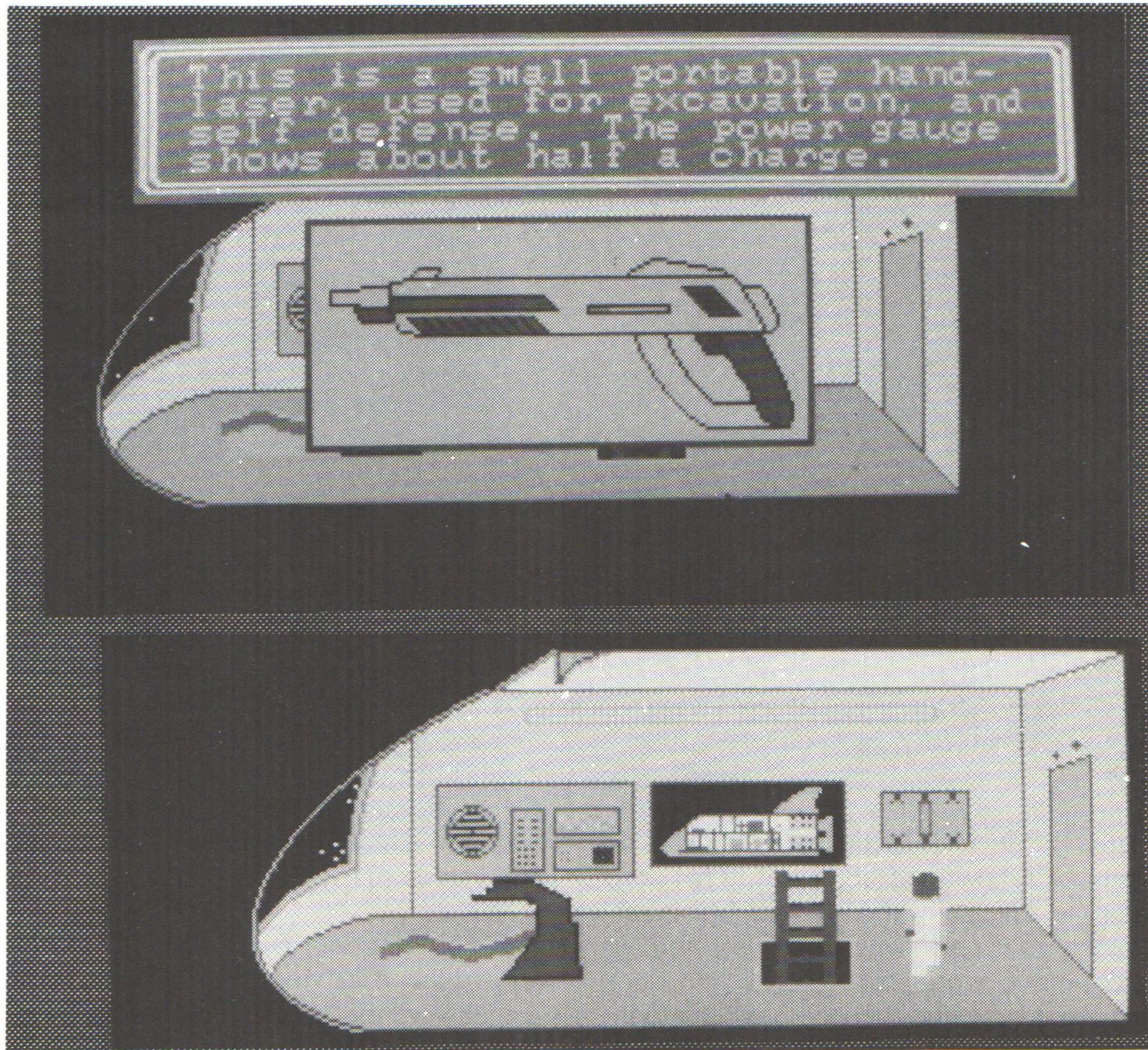
Interstel.  
PC & compatibles.  
DOS 2.0 of hoger.  
Zie verder tekst...  
Adviesprijs Homesoft FL. 119,=

We hebben nu eens een demopakket ontvangen met een grote sticker "demonstration only, not for sale". In dit pakket een handleiding, 6 5.25" diskettes en een demonstratiediskette. Op de verpakking staat dat het spel kan werken met 640K ram, 2 diskdrives of een harddisk en geschikt is voor CGA, EGA en Tandy 16 color. In de handleiding staat ook VGA (en dat klopt, want dat werkt bij ons) en min. 512K ram. Tevens wordt een XT met 8 MHz. of meer aanbevolen. Daar we alleen PC's hebben met 640K ram weten we dus niet of het programma werkt met 512K! Het programma heeft een off-disk protection en kan van de geleverde 5.25" diskettes overgezet worden naar 3.5" of harddisk. Of het programma ook op 3.5" diskettes geleverd kan worden is ons niet bekend.

### 2004, terug in de tijd.

Het spel speelt in het jaar 2004. Je zit in een ruimteschip en onderzoekt de mogelijkheden om planeten te koloniseren. Dit gegeven komt uit de handleiding waarop staat dat je deze, na te hebben gelezen, onmiddellijk moet vernietigen. Wie dit doet is tevens z'n off-disk protection kwijt, want uit deze handleiding moet je woorden opgeven. Zo verkoop je wel lekker veel exemplaren van je software!

Het spel is van 1990, het speelt in 2004 maar de graphics komen uit 1983. Toen werkte ik nog met een Apple-2 computer en de graphics waren toen net zo knullig. De spelkwaliteit is wel van deze tijd: het programma accepteert flinke zinnen en er wordt veel met menu's weergegeven. Wanneer je bij een controlepaneel de opdracht geeft 'push a button' dan krijg je een menu met een overzicht van de knoppen en kun je kiezen welke knop je wilt indrukken. Wat dat betreft zit het wel



goed en de rest van de bediening is ook prima.

Een SF-adventure dus. Je kunt het hele ruimteschip doorwandelen, je kunt met een shuttle een planeet bezoeken etc. Dat is echter het enige SF aspect van dit verhaal. Verder is het een klassiek adventure met klassieke plaatjes en erg veel problemen. Je moet alles in de juiste volgorde doen, je mag niets vergeten en de woordenschat van het programma is vrij groot. Het programma kent een 'help' menu dat echter niet al te behulpzaam is en in de handleiding hoef je helemaal niet te kijken voor hints of tips. Dit programma is echt alleen geschikt voor de adventure liefhebbers die zelf alles willen ontdekken en oplossen en die veel vrije tijd hebben. Het programma is zeer uitgebreid en je kunt overal de mist in gaan. Vaak saven is dus een vereiste en daar heeft het programma dan ook 15 mogelijkheden voor. Omdat het programma zo lastig is, zijn onder de funktietoetsen diverse opdrachten voorgeprogrammeerd. Veelvuldig voorkomende commando's staan er reeds onder (b.v. INVENTORY, PAUSE, SAVE GAME, LOOK WATCH, WEAR

HELMET) maar je kunt deze ook zelf wijzigen wanneer je b.v. enigszins gevorderd bent en andere opdrachten vaker voorkomen dan b.v. WEAR HELMET. Wat dat alles betreft is het programma wel van deze tijd en is het niet vervelend zoals soortgelijke spellen van enkele jaren geleden.

Al met al is Earthrise een echt ouderwets adventure voor de liefhebbers van puzzelwerk die niet al te veel geven om grafische kwaliteiten en voor wie geluid ook niet belangrijk is. De spelkwaliteit is erg goed, de rest komt uit het Jaar Stillekens (en dat is ver voor 2004). En dan zitten we nog met de prijs... poeh, poeh, wordt alles in 2004 zo duur?

*Alfred Debels*

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



## THE COLONEL'S BEQUEST

Sierra-on-Line

IBM PC,XT,AT,PS/2,TANDY

512K RAM (640K op PCjr)

8 MHz. of sneller aanbevolen

5.25" en 3.5" diskettes ingesloten

Ondersteunt Tandy Graphics,CGA,EGA,  
MCGA (PS/2),VGA en Hercules.

Hard disk aanbevolen

Muis/joystick optioneel

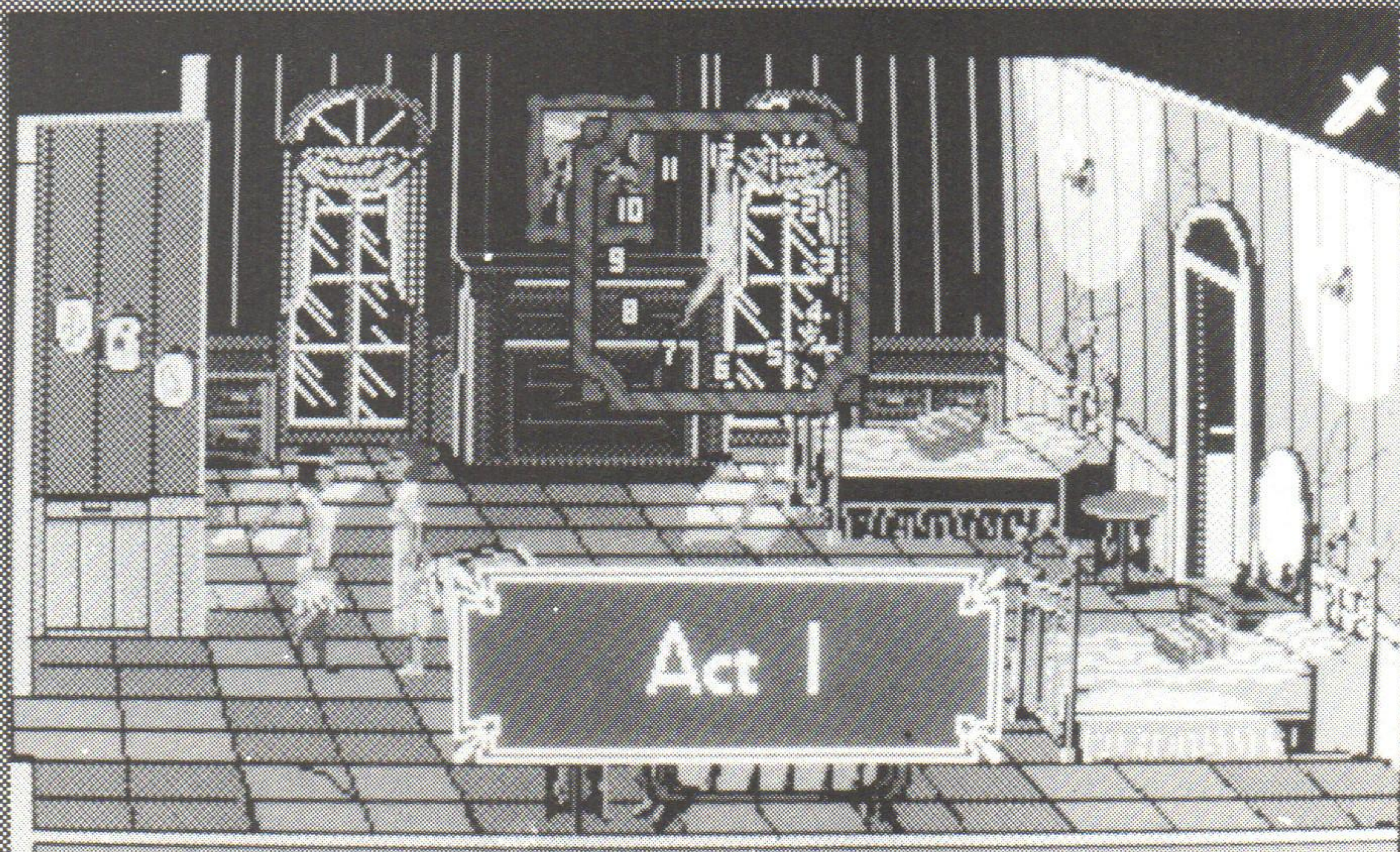
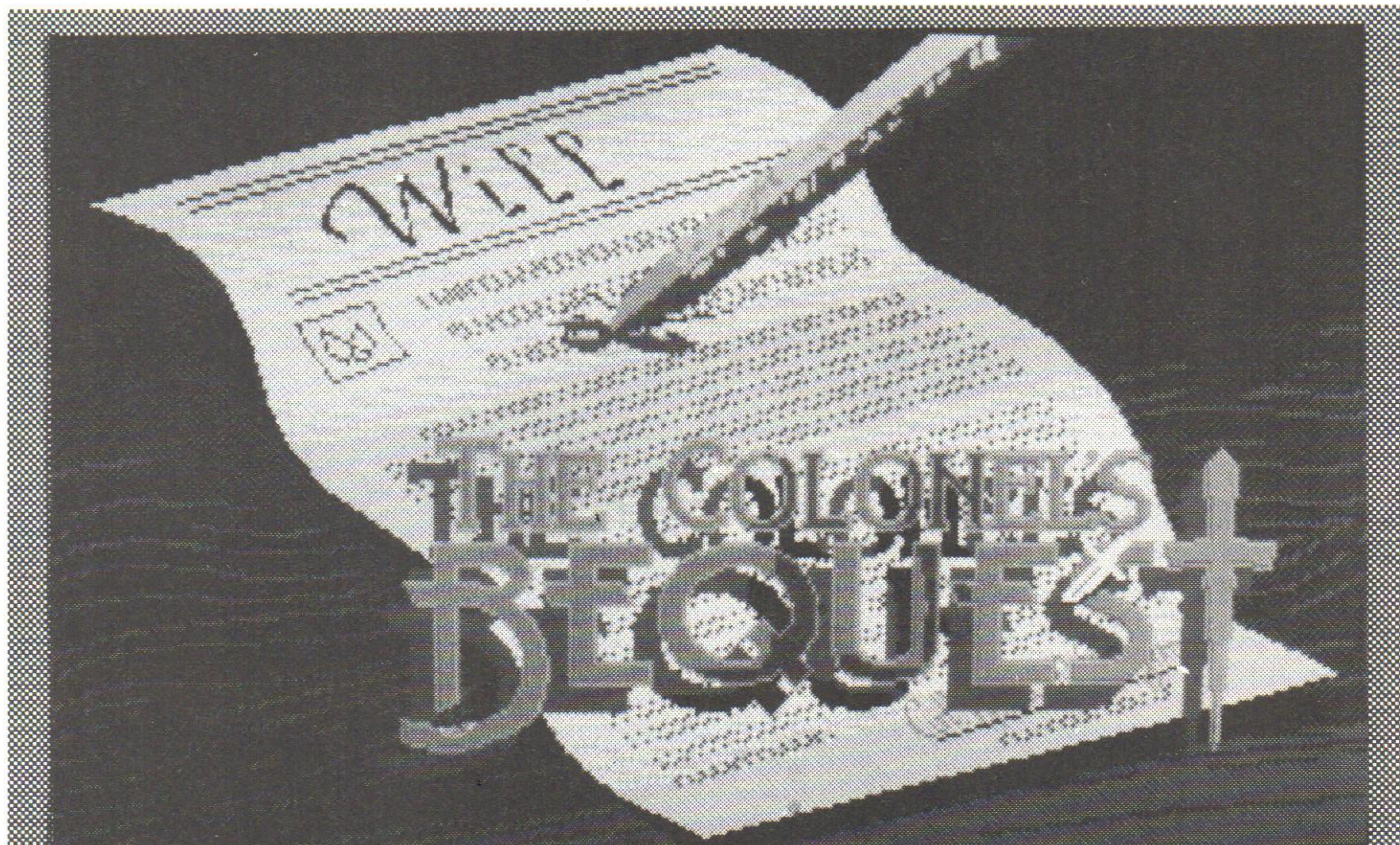
Muziekkaarten: Roland MT-32, Ad Lib,  
Game Blaster, IBM Music Cards e.a.

Prijs Computercollectief FL. 149,=

THE COLONEL'S BEQUEST is een nieuw adventure spel van de ontwerpster van de succesvolle King's Quest serie: Roberta Williams en ik moet zeggen, dat ze dit keer wel heel erg haar best heeft gedaan. We hebben hier namelijk niet te maken met een adventure, dat als het uitgespeeld is de kast of de Minigids in kan, maar je kunt het eventueel meerdere keren spelen.

Het verhaal is gebaseerd op de overbekende romans en films à la Agatha Christie, Alfred Hitchcock en noem maar op. Een gepensioneerde kolonel roept in de jaren twintig zijn familie bij elkaar op zijn landgoed, dat gesitueerd is op een afgelegen eiland in de bayous van Zuid-Louisiana. Eenmaal verzameld aan het diner, krijgen de familieleden te horen, dat de kolonel zijn vermogen aan hen nalaat, in gelijke porties te verdelen. Als één van het stel voor hem komt te overlijden, dan wordt het -niet onaanzienlijke- fortuin onder de rest verdeeld. De diverse tantes, neven en nichten kunnen elkaar normaal al niet luchten of zien, dus deze mededeling komt als groepen en de grote slachtpartij kan beginnen.

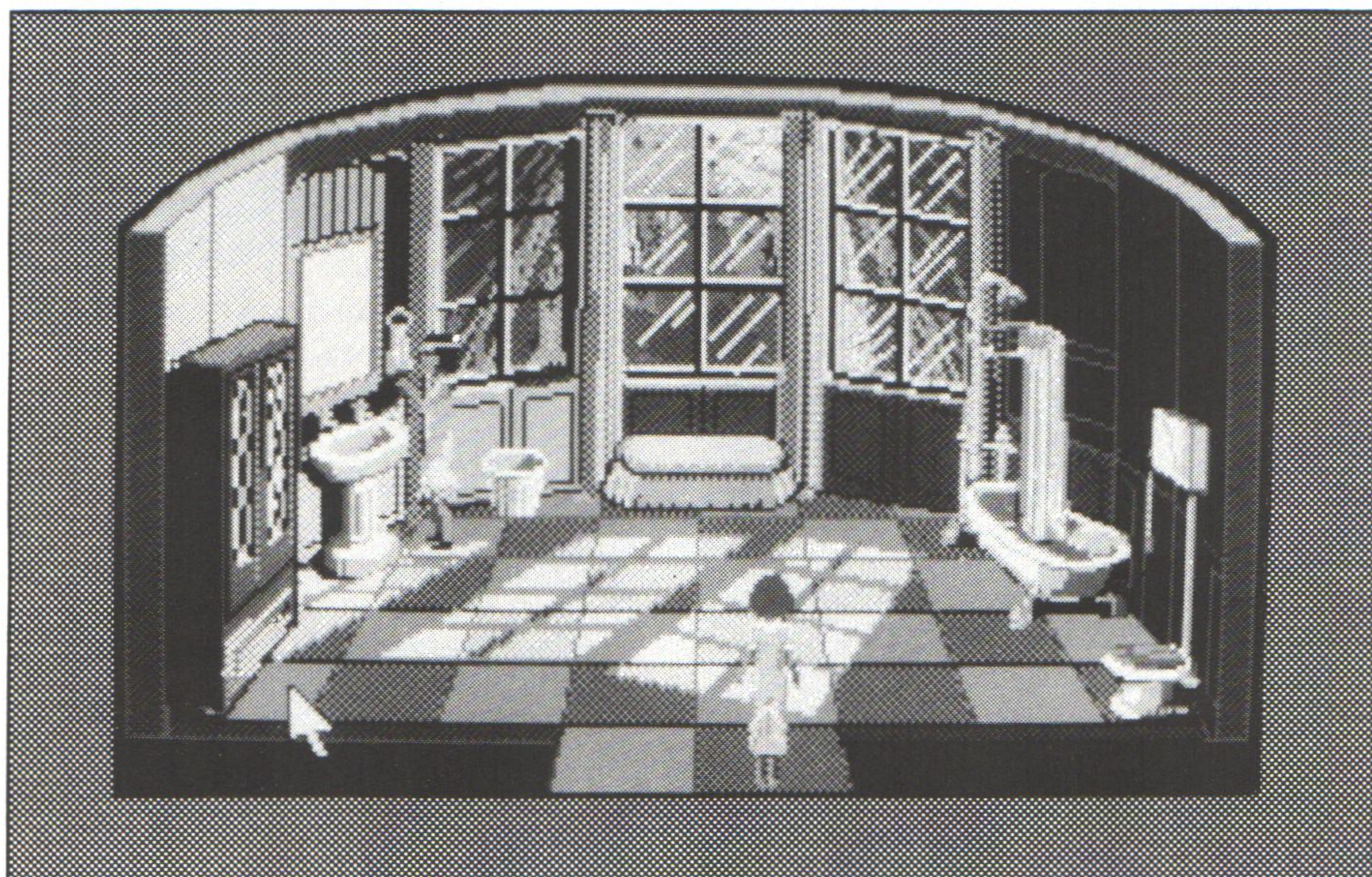
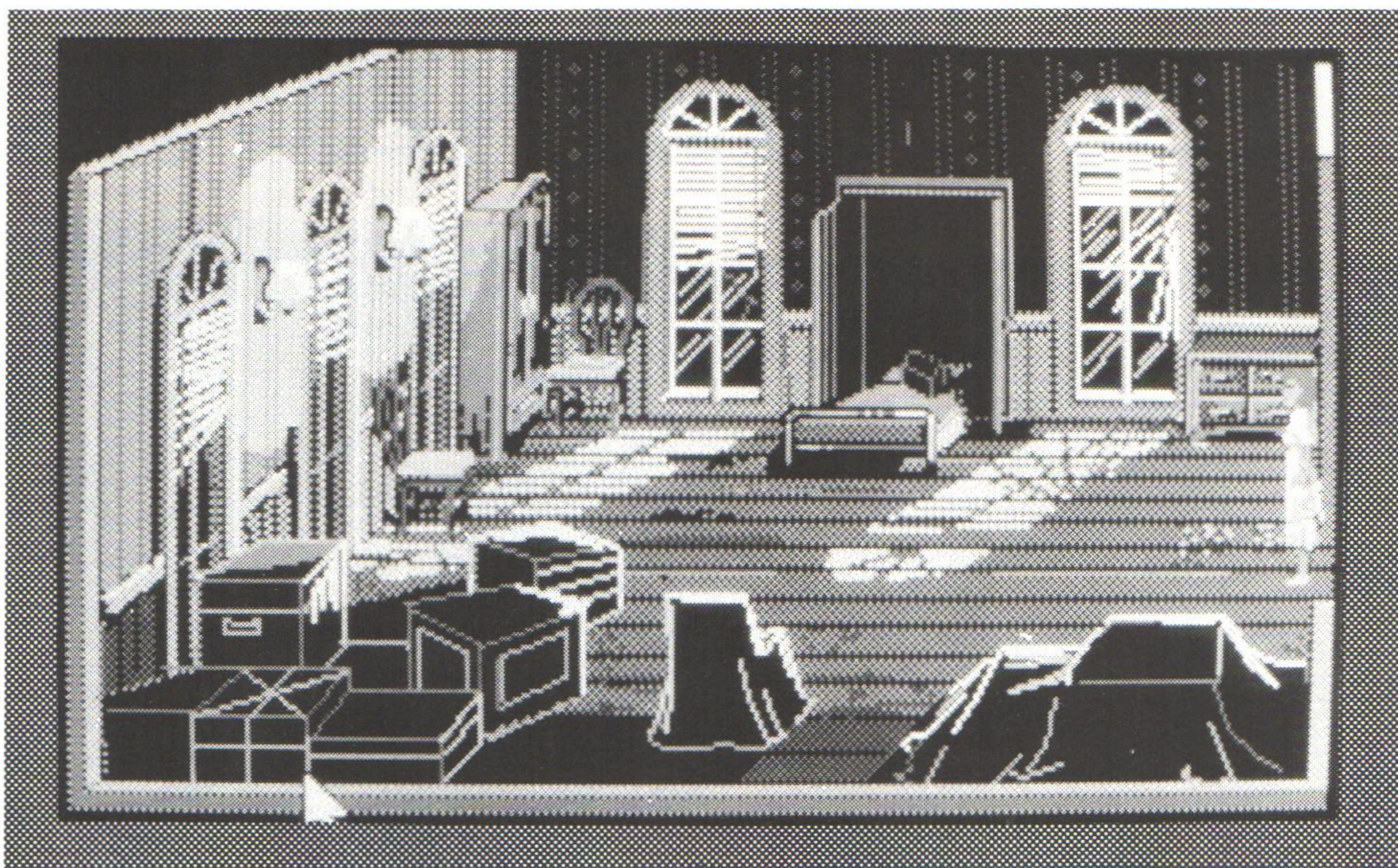
Het nichtje van de kolonel heeft haar vriendin, met wie ze aan de universiteit studeert, uitgenodigd voor dit "gezellige" weekend. Deze vriendin, Laura Bow, studeert journalistiek en heeft toevallig ook nog een vader, die rechercheur is bij de politie, dus is zij de aangewezen persoon om uit te zoeken wie wie vermoord heeft. En passant komen er nog meer geheimen over vroegere bewoners van de plantage en de nodige romances en intriges van de huidige bewoners en gasten boven water.





# PC SOFTWARE

Voor het zover is moeten we eerst door de beveiliging heen en dat is dit keer een heel gemene. In de doos vinden we buiten de berg diskettes en foldermateriaal van Sierra onder meer een vergrootglas van rood cellofaan. Op de bijgevoegde kaart van het landgoed staan op de achterkant lichtblauwe vingerafdrukken op een rode achtergrond en voordat je kunt gaan spelen dien je eerst één van die vingerafdrukken te identificeren. Dan volgt de introfilm, waarin we Laura en nichtje Lillian naar het landgoed zien vertrekken, er aankomen, het beruchte diner bijwonen en naar hun slaapkamer gaan, waar het avontuur begint. De tekst van deze introfilm is tevens te lezen in het handboekje, waarin ook de personages worden voorgesteld. Verder in de doos nog een notitieblokje en een potloodje om aantekeningen te maken.



Het bijzondere van THE COLONEL'S BEQUEST is dat het spel is opgedeeld in 8 tijdvakken van 1 uur elk, die "Acts" genoemd worden, net als bij een toneelstuk. Binnen zo'n uur moet Laura zoveel mogelijk ontdekken, maar als je de gelegenheid voorbij laat gaan, kom je in de volgende Act terecht, waar de gebeurtenissen gewoon doorgaan. Het is dus zaak zoveel mogelijk te SAVEn, zodat je -als je denkt dat je iets gemist hebt- een eerder stadium terug kunt pakken. Naarmate het onderzoek vordert, komt Laura zelf ook in steeds gevaarlijker situaties terecht, dus daarom is het vaak SAVEn zeker geen overbodige luxe.

Wat uniek te noemen is aan dit spel is dat de situaties variabel zijn en dat je zelf de gang van zaken kunt beïnvloeden door bepaalde dingen wel of niet te ontdekken. Je kunt echter nooit "vast komen te zitten".

Zelfs als je het opnieuw speelt, kan alles zich heel anders ontwikkelen dan de ke-

ren ervoor. Ik zie op de doos al, dat er een lijk ligt, dat in mijn versie niet voorkwam. Maar ook binnen één spel kunnen de situaties veranderen. Zo had ik op een gegeven moment een familielid op een bepaalde plaats gevonden, maar het spel teruggehaald naar een half uur daarvoor en toen ik weer op die plaats ging zoeken, bleek het lijk ineens ergens anders te liggen. Zelfs de afloop van dit mysterie kan verschillen en dat is ook weer afhankelijk van jouw daden.

Als alle 8 aktes zijn doorgewerkt en "The End" op het scherm is verschenen, krijg je een beoordeling, die begint bij "amateur" en kan oplopen tot "superspeurder". Als je wilt, kun je via een notitieboekje kijken welke dingen je goed of fout hebt gedaan.

## KONKLUSIE

THE COLONEL'S BEQUEST is een fraai staaltje programmeerwerk met zeer mooie en gedetailleerde graphics. De bezitters van een muziekaart worden hier eens niet afgescheept met alleen een leuk intromuziekje, maar ook tijdens het spel zijn er geluidseffekten en achtergrondmuziekjes te horen. De snelheid is op een XT nog zeer behoorlijk en op een AT uiteraard prima.

Er wordt niet met keuzemenu's gewerkt, zodat het weer teksten intikken geblazen is, waarbij je af en toe tot wanhoop wordt gedreven, als je een voorwerp weer eens niet kunt gebruiken of je kommando's door "de computer" niet begrepen worden. Als iets echter niet lukt, kun je het ook laten zitten, wat wel resulteert in een slechter "rapportcijfer".

Al met al is dit een adventure, dat zowel de beginner als de gevorderde een hoop plezier kan geven en zo te zien heeft men daar bij de prijsbepaling al rekening mee gehouden. Het is niet bepaald een goedkoop pakket, maar de wintermaanden komen alweer in het verschiet en THE COLONEL'S BEQUEST zou het als kado goed doen, zowel om te geven als om te krijgen.....

*Jocelyn*

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



## CODENAME: ICEMAN

Sierra-on-Line  
IBM PC,XT,AT,PS/2,TANDY  
512K RAM (640K op PCjr)  
8 MHz. of sneller aanbevolen  
5.25" en 3.5" diskettes ingesloten  
Tandy Graphics,CGA (alleen grijstinten),  
EGA,MCGA (PS/2),VGA en Hercules.  
Hard disk aanbevolen  
Muis/joystick optioneel  
Muziekkaarten: Roland MT-32, Ad Lib,  
Game Blaster, IBM Music Cards e.a.  
Prijs Computercollectief FL. 149,=  
Prijs Homsoft FL. 159,=

De Sierra programmeurs zitten niet stil: na Roberta Williams met haar "The Colonel's Bequest" komt de maker van de Police Quest serie -Jim Wallis- nu met dit adventure, dat ook al een bijzonderheid te bieden heeft. Het gaat hier om een zogenaamde "techno-thriller", die zich afspeelt in een vrij nabije toekomst: de komende eeuwwisseling.

Geen introfilm dit keer, alle voorbereidende studie dient via het handboek gedaan te worden: het U.S.S. Blackhawk Technical Manual. In de doos vinden we tevens een Submarine Navigation Chart van het Westelijk Halfrond en dit materiaal wijst er op, dat we binnen het adventure te maken krijgen met een echte duikbootsimulator!

Na het opstarten van het spel worden de medewerkers getoond, waaronder Robert Stewart van de U.S.Navy, die adviezen en technische informatie heeft verstrekt om het geheel zo geloofwaardig en realistisch mogelijk te maken. Dit alles begeleid door een verrassend goede intromuziek met een lekkere beat.

In het begin gaat het nog om een "gewoon" adventure: de hoofdpersoon, Commander John Westland van de U.S.Navy brengt een welverdiende vakantie door op het eiland Tahiti en we zien hem aan het strand zitten met op de achtergrond een "hoela-hoela muziekje". Daar leest hij een artikel over een wereldwijd olietekort, dat aanleiding geeft tot een verslechtering in de betrekkingen tussen de Verenigde Staten en de Sovjet Unie. Dan is het een kwestie van het eiland verkennen, achter de mooie meiden aanzitten, er tussendoor nog even eentje van de verdrinkingsdood redden (de cursus EHBO staat ook in het handboek) en voor een andere schone een verloren oorring zien te vinden. (Is mij trouwens niet gelukt).

De vakantie eindigt na het lezen van een krant, waarin de ontvoering van de Amerikaanse ambassadeur in het Midden-Oosten beschreven staat en John wordt door

zijn meerdere, Generaal Braxton, naar het Pentagon geroepen, waar hij zijn geheime missie te horen krijgt.

Van Washington gaat het naar Pearl Harbour, alwaar de duikboot ligt te wachten om door jou bestuurd te worden. In eerste instantie word je geholpen door de kapitein, die de commando's geeft, maar ik heb het vage vermoeden, dat je verderop in het spel het geval zelf moet zien te besturen en aan de uitrusting te zien (wapens en torpedo's) zal er ook nog wel mee gevochten moeten worden. Helaas moet ik hier afhaken, want ik heb de Blackhawk wel bij het eerste ontmoetingspunt kunnen krijgen, maar na het commando "All Stop" kon ik het wel schudden, dus laat ik het verder aan de experts over. Ik neem aan, dat er onder de lezers wel mensen zijn, die meer verstand hebben van simulators dan ik.

### KONKLUSIE

Voor de liefhebbers van een klassiek adventure is CODENAME: ICEMAN misschien iets teveel van het goede (voor mij althans wel, omdat ik niet met die duikboot overweg kan) en voor de liefhebbers van simulators hoeft het adventuregedeelte wellicht niet zozeer. Voor degenen die van alletwee houden, is dit echter een prachtig pakket. Het verhaal is interessant en goed uitgewerkt, wat tevens geldt voor de bijbehorende documentatie. In het technisch handboek is veel te lezen over de gang van zaken bij de Amerikaanse



marine, er is een woordenlijst met de meest gebezigde terminologie en er is veel informatie in te vinden over onderzeeërs. Op de navigatiekaart moet je zelf een koers uitzetten naar het uiteindelijke doel: de plaats waar de Ambassadeur gevangen wordt gehouden door de terroristen.

Een echte beveiliging kent CODENAME: ICEMAN niet, maar als je niet in het bezit bent van de originele handleiding, kun je aan boord van de onderzeeër bepaalde gecodeerde boodschappen niet ontcijferen. De sleutels daarvoor staan in het handboek in donkerbruin gekleurde vakjes.

Het bezit van een muziekkaart wordt steeds aantrekkelijker, want in de nieuwere spellen beperkt men zich niet langer tot een leuk intromuziekje, maar worden tijdens het spel vaker muziekjes en geluidseffekten gebruikt. Zoals in CODENAME: ICEMAN bijvoorbeeld in de bar van het hotel en op andere lokaties en natuurlijk tijdens de besturing van de onderzeeër.

Maar zoals gewoonlijk bij Sierra hangt er voor al die kwaliteit wel weer een pittig prijskaartje aan.....

Jocelyn

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



## SIM CITY

Infogrames.

IBM PC & compatibles.

5.25" of 3.5" diskettes.

CGA, Hercules, Tandy graphics,

EGA, EGA Hi-Res 640x350 (256K Vram).

EGA Hi-Res monochrome (128K Vram).

Muis/joystick/printer optioneel

Muziekkaart: Covox Soundmaster.

Prijs Computercollectief FL. 109,=

Prijs Homesoft FL. 119,=

Steeds meer spellen worden zó ontworpen dat ze bij VGA en EGA kaarten de hogere resoluties aankunnen. In kleur krijgen we dan ongeveer de grafische kwaliteiten van Hercules monochrome. Tracon en andere simulators maken al vaak gebruik van de hoge horizontale resolutie (640 pixels) en Sim City is één van de spellen (nou ja, spellen?) die ook de hogere verticale resolutie gebruiken, zodat we met 640x350 pixels een schitterende afbeelding op de monitor te zien krijgen. Zéér veel details zijn nu mogelijk en de beeldpunten zijn haast niet meer zichtbaar. Daar steeds meer gebruikers overgaan op Hi-Res kaarten zullen we vaker programma's krijgen met deze resolutie en hopelijk krijgen we gauw eens een voorbeeld te zien hoe een spel eruit ziet bij 640x480 of 800x600. Daar staat bij dit spel wel weer tegenover dat Infogrames zo'n beetje als enige de AdLib kaart niet ondersteunt en slechts één enkele muziekkaart aanstuurt.

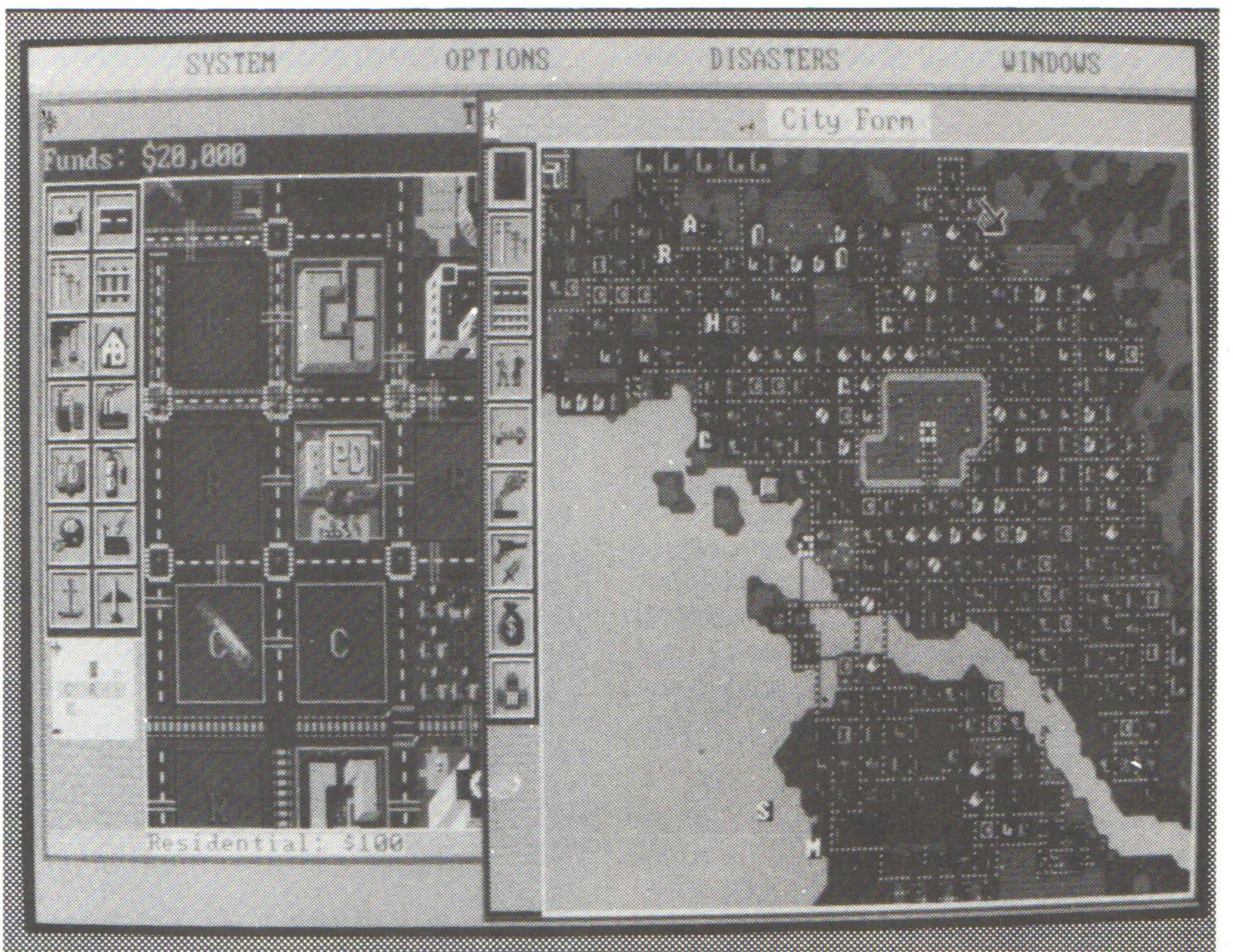
Sim City is al langer op de markt maar we hebben dit spel toch erbij gehaald vanwege de recensie van Railroad Tycoon; een soortgelijk spel waarvan je de recensie kunt lezen op pagina 8. Bij Sim City gaat het niet alleen om het aanleggen van een spoortje, maar om het opbouwen van complete steden. Het spel heeft 2 mogelijkheden: of je begint met een basisbedrag aan de opbouw van een stad naar eigen inzicht of je kiest een bestaande stad uit het scenario van het programma.

In het eerste geval kun je zelf alles beslissen en doet de computer het rekenwerk. Je kunt huizen, fabrieken, wegen, spoorlijnen etc. bouwen en als je alles een beetje redelijk doet krijg je een florerende



stad met weinig werklozen en komt er flink wat belastinggeld binnen om het dorp (waar je uiteraard mee begint) op te bouwen tot een metropool met vliegvelden, havens en commerciële centra met wolkenkrabbers. Na enige spellen lukt dit

al aardig, al moet je alles wel op de Amerikaanse -dus zakelijke- manier aanpakken. Nu kun je de moeilijkheidsgraad verhogen en tevens heeft het spel de mogelijkheid rampen te laten plaatsvinden. Je kunt tornado's en aardbevingen inschake-





# PC SOFTWARE

len en ook neerstortende vliegtuigen, branden, overstromingen en zelfs het monster Godzilla (gaat Infogrames proberen de Japanse markt te veroveren?) kun je in de stad laten huishouden. In alle versies zitten de problemen van een stad ingebouwd en krijg je te maken met criminaliteit, werkgelegenheid, belasting, luchtvervuiling, files etc. etc. Makkelijk krijg je het dus niet.

De tweede mogelijkheid van het spel (een keuze uit het scenario van het programma) is het in stand houden en evt. verbeteren van een bestaande stad. Je kunt kiezen uit: Dullsville USA in 1900, San Francisco in 1906 (aardbevingen), Hamburg 1944 (bombardement), Bern 1965 (verkeersproblemen), Tokyo 1957 (monster), Detroit 1972 (criminaliteit), Boston 2010 (nucleaire ramp) en Rio de Janeiro 2047 (overstroming).

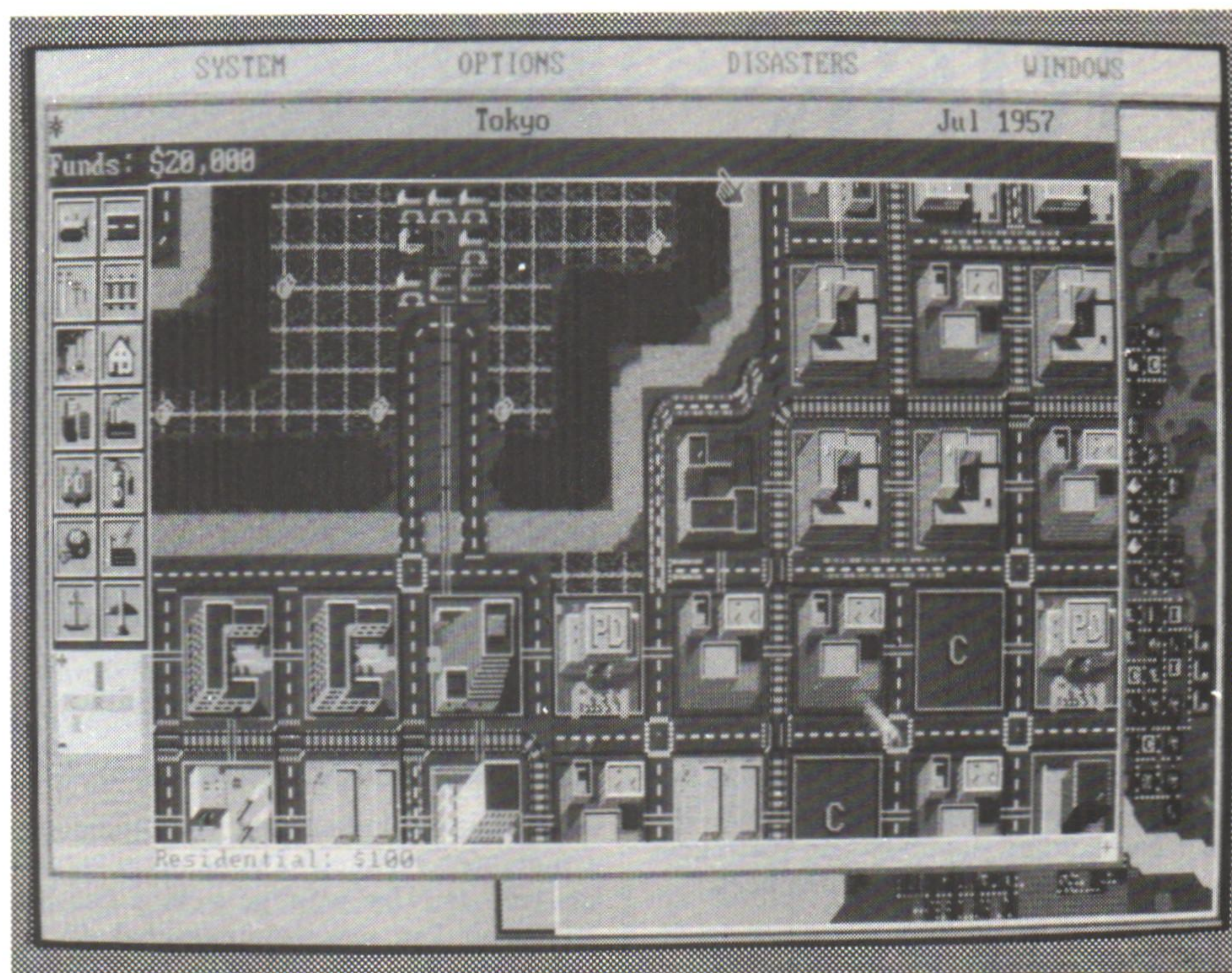
Buiten het monster in Tokyo hebben we bij deze spellen te maken met realistische gegevens en de programmeurs hebben hun zaak ook serieus aangepakt gezien de waslijst met boeken over stedenbouw die in de handleiding is opgenomen. Het is dan ook een serieus avontuur geworden, maar door de diverse keuzes uit de menu's kun je het spel toch ook puur voor de ontspanning spelen; het kan moeilijk, doch het hoeft niet persé.

Ik heb voor deze recensie 2 pogingen ondernomen.

- 1: het opbouwen van een eigen stad.
- 2: Rio de Janeiro in 2047.

1) Het eerste spel was leuk. Je begint op een kale vlakte en werkt met een vergroot deel van een overzichtskaart van het gehele gebied. Je kunt kiezen uit 5 snelheden, 3 niveaus voor de moeilijkheid en je kunt je financiële gedeelte zelf doen of de computer dit deel laten afhandelen. Je kunt het spel op pauze zetten waarna de computer stopt, maar jij gewoon kunt doorgaan. Dit is prettig als je gebied wat groter is en je alles niet zo gemakkelijk kunt overzien. In de pauze-mode komt er uiteraard geen belastinggeld binnen. Na enkele oefeningen ga je al gauw naar level 2, want het eerste level is erg makkelijk, zeker als je geen rampen inbouwt. Level 3 is -zonder rampen- een flinke klus. Hier krijg je veel meer tegenslagen te verwerken en dit is al een pittig spel.

2) Rio de Janeiro is een ramp en dit spel kun je beter nog even laten voor wat het is. Wat een stinktroep en een drukte in 2047! Ik kon hier echt niets mee beginnen en 2 pogingen eindigden met de mededeling dat de gehele bevolking van pure el-



lende de stad had verlaten. Ondanks mijn wanbeleid heb ik er wel lol in gehad. Ik kon de chaos niet echt serieus nemen en begon zelf te lachen als er weer eens een vliegtuig neerstortte in het centrum. Nee, dit was mij allemaal iets teveel.

## KONKLUSIE

Het beeld is schitterend en het geluid (uitschakelbaar) is goed. De animatie is ook uitschakelbaar en de snelheid is regelbaar zodat het spel op alle PC's -van trage XT tot snelle AT- prima is te spelen. Bij de grote steden uit de scenario's gaat het spel wel wat trager werken door het enorme rekenwerk dat de computer moet doen. Dit geldt echter voor alle computers. Ook onze AT kreeg het benauwd bij het verwerken van rampen in de grote steden.

De bediening is goed en werkt met pull-down menu's. De printer-optie is aanwezig om de opgebouwde stad op een Epson compatible printer uit te draaien. Dit kan op 1 pagina of op een 6 pagina grote poster; een leuk en origineel idee!

De handleiding is wat rommelig en onoverzichtelijk. Het spel heeft een off-disk bescherming en is alleen geschikt voor mensen met goede ogen of goede lenzen, al dan niet op steeltjes. Ik weet dat dit soort beschermingen nodig is (zeker in Nederland, want ook met deze criminaliteit zitten we in de tot 10 van de wereld) maar ik vind dit wel een hele nare.

Bij de bouw van een eigen stad begin je altijd met een andere kaart zodat ook hier

wat variatie in zit. Door de vele levels en keuzemogelijkheden een uitstekend spel dat zéér verslavend is. Het spel vertoont veel overeenkomsten met Railroad Tycoon maar uiteraard ook veel verschillen. Het grootste verschil zit hem in de veranderingen die tijdens de loop der jaren in het spel optreden. Bij Sim City gebeurt dit alles door de computer (een eenvoudig commercieel centrum in 1900 verandert in een wolkenkrabberwoud in 1990) terwijl je bij Railroad Tycoon zelf de modernisering moet aanbrengen (treinen en wagons moeten vervangen worden door aankopen van nieuwere en modernere modellen). En wie zich nu afvraagt welke keuze gemaakt moet worden kan ik adviseren: niet kiezen, beide spellen aanschaffen!

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

*Alfred Debels*



## RISK

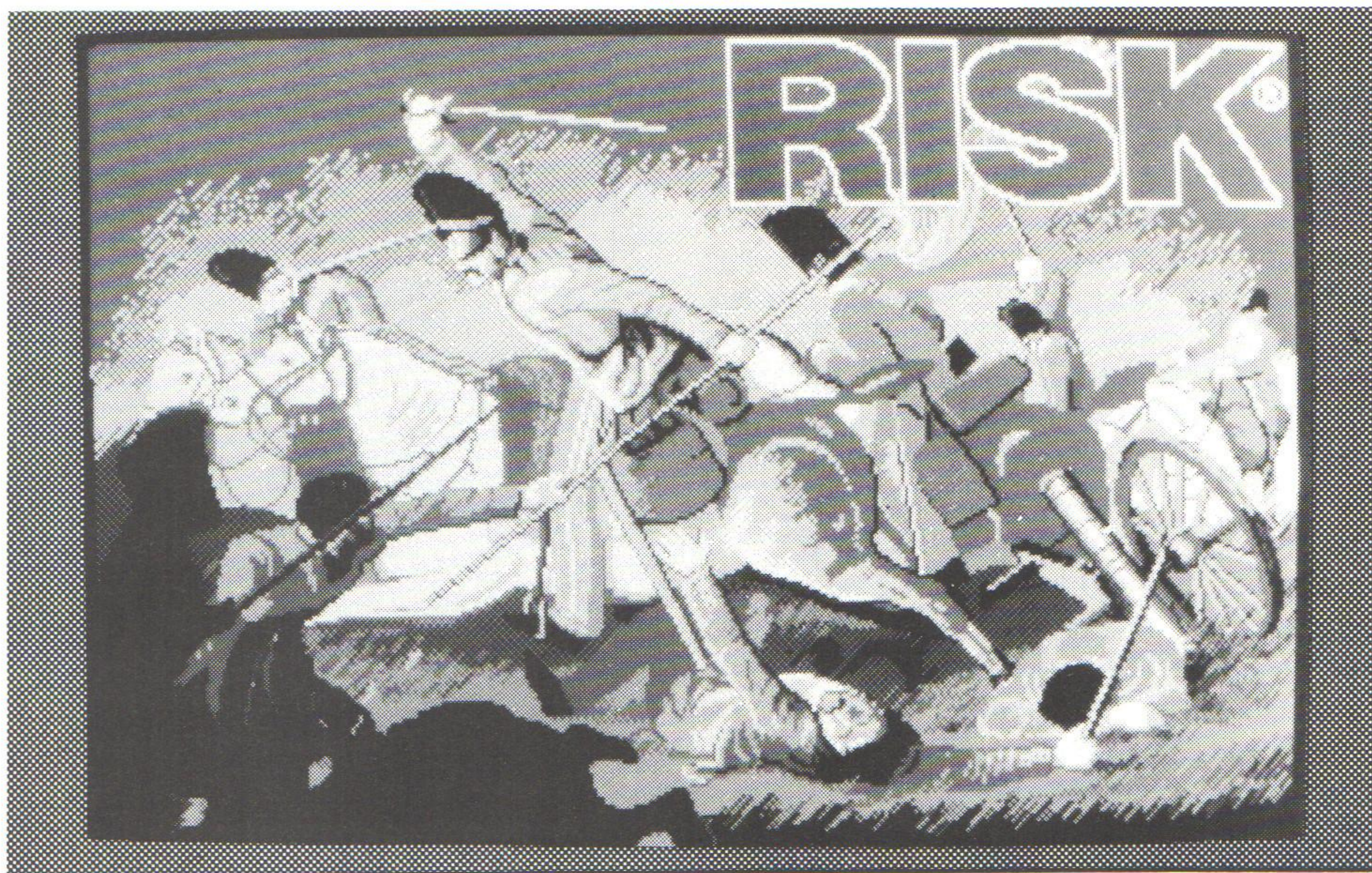
Parker/Leisure Genius.  
 PC & compatibles.  
 CGA, EGA, Herc. en Tandy graphics.  
 3.5" + 5.25" diskettes.  
 Optioneel: muis en joystick.  
 Prijs Computercollectief FL. 89,=.

Dit is dan de enige echte computerversie van het bordspel RISK van Parker. Dit spel is dan ook geheel gelijk aan het bordspel en werkt met dezelfde plattegrond, heeft ook de kaarten (met dezelfde afbeeldingen) en de dobbelstenen en volgt dezelfde spelregels. Bij het spel zit een Engelse handleiding die tevens de spelregels bevat (voor wie het bordspel niet heeft).

Risk is een strategiespel waarbij je met 2 tot 6 spelers op een kaart van de wereld speelt en landen moet veroveren en verdedigen. Voor een veroverd land krijg je een kaart en bij voldoende kaarten kun je deze inruilen voor extra legers. Hoe meer landen, hoe meer legers je elke ronde erbij krijgt en voor elk geheel veroverd continent krijg je nog 'bonus' legers. Een aanval wordt uitgevoerd d.m.v. dobbelstenen zodat je met meer legers dan de tegenpartij toch kunt verliezen. Dit is -heel in het kort- de gang van zaken bij dit spel. Risk is niet makkelijk en kent een grote schare aanhangers.

Deze computerversie heeft ook een keuze tussen 2 t/m 6 spelers waarbij je voor de spelers kunt kiezen uit: human, easy computer, standard computer en good computer. Het is dus mogelijk om alleen tegen meerdere computerlegers te spelen maar met meerdere personen achter (of voor) het toetsenbord plaatsnemen kan dus ook. Ik heb het bordspel heel wat keertjes gespeeld, maar volgens de handleiding van deze computerversie schijnen er twee Riskvarianten te bestaan: een Engelse variant en een Amerikaanse variant. Ik had hier nog nooit van gehoord, maar beide versies zitten in het spel en de verschillen vind je in de handleiding. De gang van zaken rond het aanvallen en verdedigen met dobbelstenen gaat net als bij de bordversie en ook de kaarten en het inwisselen hiervan is precies gelijk. Toch heeft deze computerversie nog wat aardige grapjes die de bordversie niet kent.

Je kunt diverse overzichten opvragen en één van die overzichten toont het spelverloop vanaf de eerste zet, zodat je de aan-



vallen kunt nakijken met daarbij de gewonnen (of verloren) legers, de gekregen kaarten etc. Het weinige geluid dat het spel heeft kan worden uitgeschakeld en het spel heeft een 'fast'-optie. De computerpartijen spelen nu razendsnel en de wachttijden voor de 'humans' worden tot enkele seconden teruggebracht. Wat er allemaal gebeurt is echter niet meer te volgen en binnen een mum van tijd zit je tegen een geheel gewijzigde opstelling aan te kijken. Er zijn nog diverse andere wijzigingen aan te brengen waaronder een 'auto-dice'. Er is ook een 'cheat-mode' waarmee je vals kunt spelen of zelf een opstelling kunt bedenken die je vanaf dat punt wilt verder spelen.

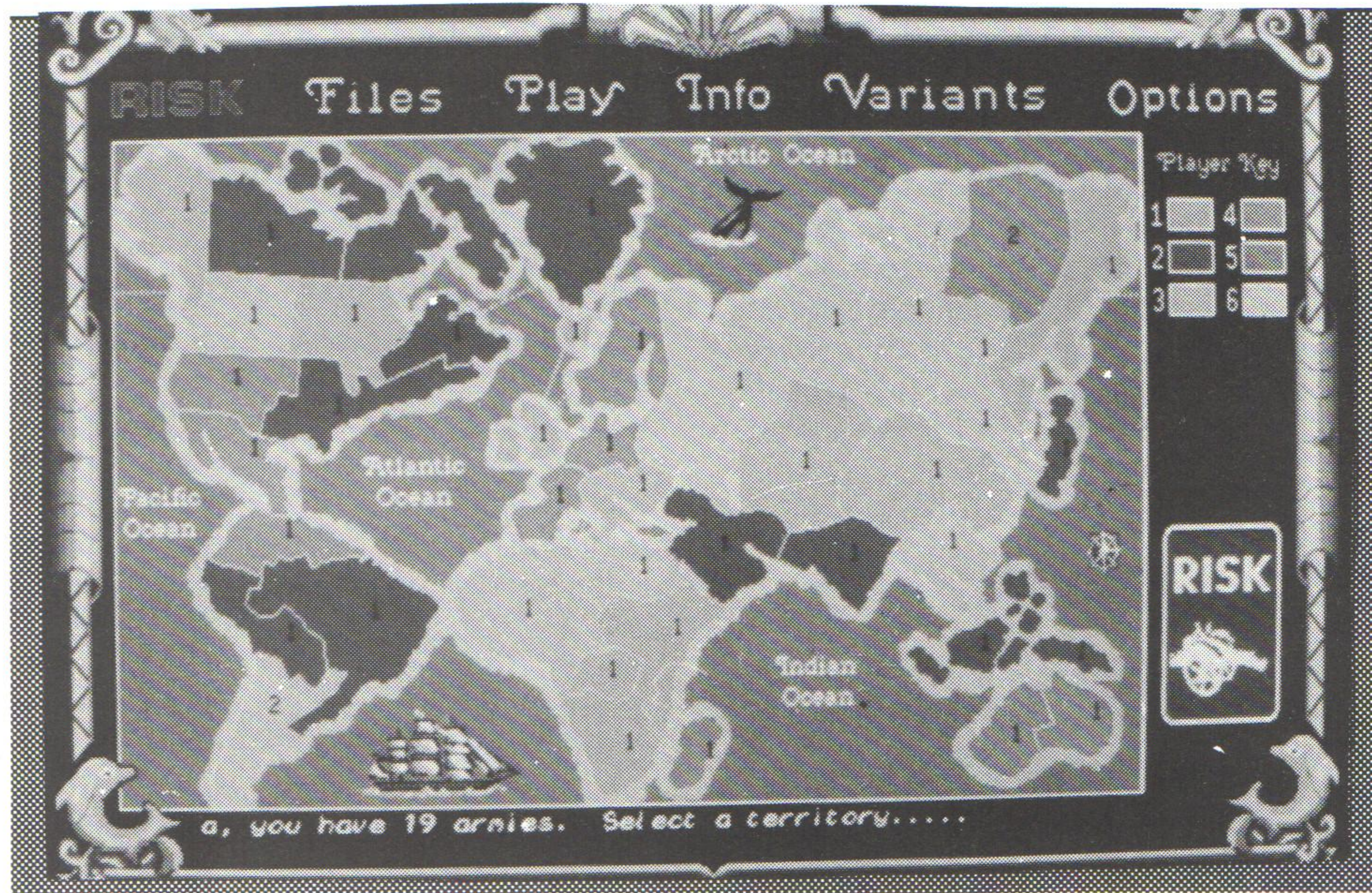
Voor de RISK-fanaten een must! Geen rommel op tafel, een spel kan geSAVED worden (dus op een ander moment verder worden gespeeld) en eindelijk kan je dit spel dan ook eens alleen spelen en hoef je

niet op de visite te wachten om een potje te risken. Het spel is net zo goed als de bordversie die je nog wel moet bewaren, want met 6 man, 6 biertjes en 6 porties chips rond het toetsenbord wordt een chaos. Op zo'n moment kun je toch beter aan een tafel gaan zitten.

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

*Alfred Debels*

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





## ESCAPE FROM HELL.

Electronic Arts.

IBM PC,XT,AT,PS/2,TANDY.

512K RAM (Tandy en MCGA graphics 640K).

MS-DOS 2.1 tot 4.0.

Min. 1 disk drive.

Leverbaar op 3.5" of 5.25" diskettes.

Prijs Computercollectief FL. 89,=

Dit adventure, dat zich (zoals de titel al doet vermoeden) afspeelt in de hel, wordt geleverd in een nogal eenvoudige kartonnen doos, waarin zich de diskette(s), wat foldertjes en een handleiding bevinden. Jammer genoeg zijn de afbeeldingen in deze handleiding heel donker afgedrukt, zodat de foto's net zo goed weggelaten hadden kunnen worden, want er is nauwelijks iets op te zien. Nog ergerlijker is, dat na het opstarten bij wijze van beveiliging vragen uit de handleiding worden gesteld. Hiervoor zijn bovenaan de pagina's plaatjes opgenomen van monsters, die je tijdens het spel kunt tegenkomen met beschrijvingen ervan en ook die plaatjes zijn erg onduidelijk, zodat je je snel kunt vergissen.

Het verhaal is nogal onzinnig: hoofdpersoon is ene Richard, die door het zeggen van een bepaald woord eerst zijn vriend Alan en daarna zijn vriendin Alison naar de hel laat verdwijnen. Tijdens een telefoongesprek zegt hij dit woord weer, waarna hij zelf met hoorn en al in de hel belandt, waar hij de beide vermisten moet gaan zoeken en weer terug moet zien te

brengen.

Na het beantwoorden van de vraag uit de handleiding kom je in een rood landschap terecht met veel vuur e.d. waar je eerst een kist vindt met wat items, die je kunnen helpen tijdens de rest van de zoektocht. De figuren, die je tegenkomt zijn niet altijd vijandig, dus eerst "Talk" geven als je tegen iemand aanloopt. Vlakbij de telefooncel is de ingang van een stad, die je eerst moet verkennen en waar je heel wat informatie kunt lospeuteren. Als je de stad bent doorgeweest en alle gebouwen bezocht hebt, wordt het tijd de rest van de omgeving te leren kennen en dan is het ook meteen vechten geblazen.....

In de stad kun je beter even wachten met aanvallen, want als je dit eenmaal gedaan hebt, worden de hellewachters vijandig en word je zelf door iedereen aangevallen, ook als je de stad uitkomt.

Het klinkt misschien wel aardig, maar daar blijft het dan ook bij. Grafisch ziet dit spel er nog wel redelijk uit, al zijn er de laatste tijd zat vergelijkbare titels uitgebracht, die er heel wat beter van af komen. Het grootste bezwaar is de traagheid; vooral op een XT is Richard haast niet vooruit te branden. Op een AT -liefst op standje turbo- gaat het nog wel.

Over het al dan niet bezitten van een muziekkaart hoeft je je bij ESCAPE FROM HELL geen zorgen te maken, want geluid komt er haast niet in voor.

Verder zitten er ook nog wat rare dingen in dit spel. Er is een SAVE mogelijkheid, maar dit moet je wel op een veilige plaats

doen volgens de handleiding, want als je bijvoorbeeld net een monster hebt vernietigd, dan is dat weer aanwezig, als je de geSAVEde versie opnieuw inlaadt en kun je gelijk weer gaan vechten.

Ook vond ik het vreemd, dat toen ik de boel opnieuw opstartte om nog eens te spelen, er niets in het "beginkistje" zat. Bij een nieuwe start van het spel werd ik ook eens een keer geconfronteerd met een beginveld waarvan alle uitgangen geblokkeerd waren door monsters zodat alleen vechten overbleef. Eenmaal aan het vechten kreeg ik een waarschuwing dat mijn optreden niet onopgemerkt zou blijven en ja hoor, van alle kanten kwamen de Hell Guards op me af en alleen een reset met een nieuwe start bleef over. Na enkele pogingen krijg ik de indruk dat het programma slordig geprogrammeerd is en misschien wel wat foutjes bevat.

Het vechten met de diverse monsters gaat op de ouderwetse manier, zoals we die nog kennen van spellen als Wizardry I: alleen teksten in de trant van: "Richard geeft het Skelet een lel met zijn mes en mist. Het Skelet zwaait met zijn zwaard en klieft Richard in tweeën; Richard verliest 2 hitpoints". Na een gevecht worden de hitpoints vanzelf aangevuld. Zelfs een groepslid, dat dood is en bijvoorbeeld op -6 hitpoints staat, komt onderweg weer tot leven. Alleen als het laatste lid van de groep gedood is, is het afgelopen en kun je opnieuw beginnen of een weggeschreven versie weer inladen.

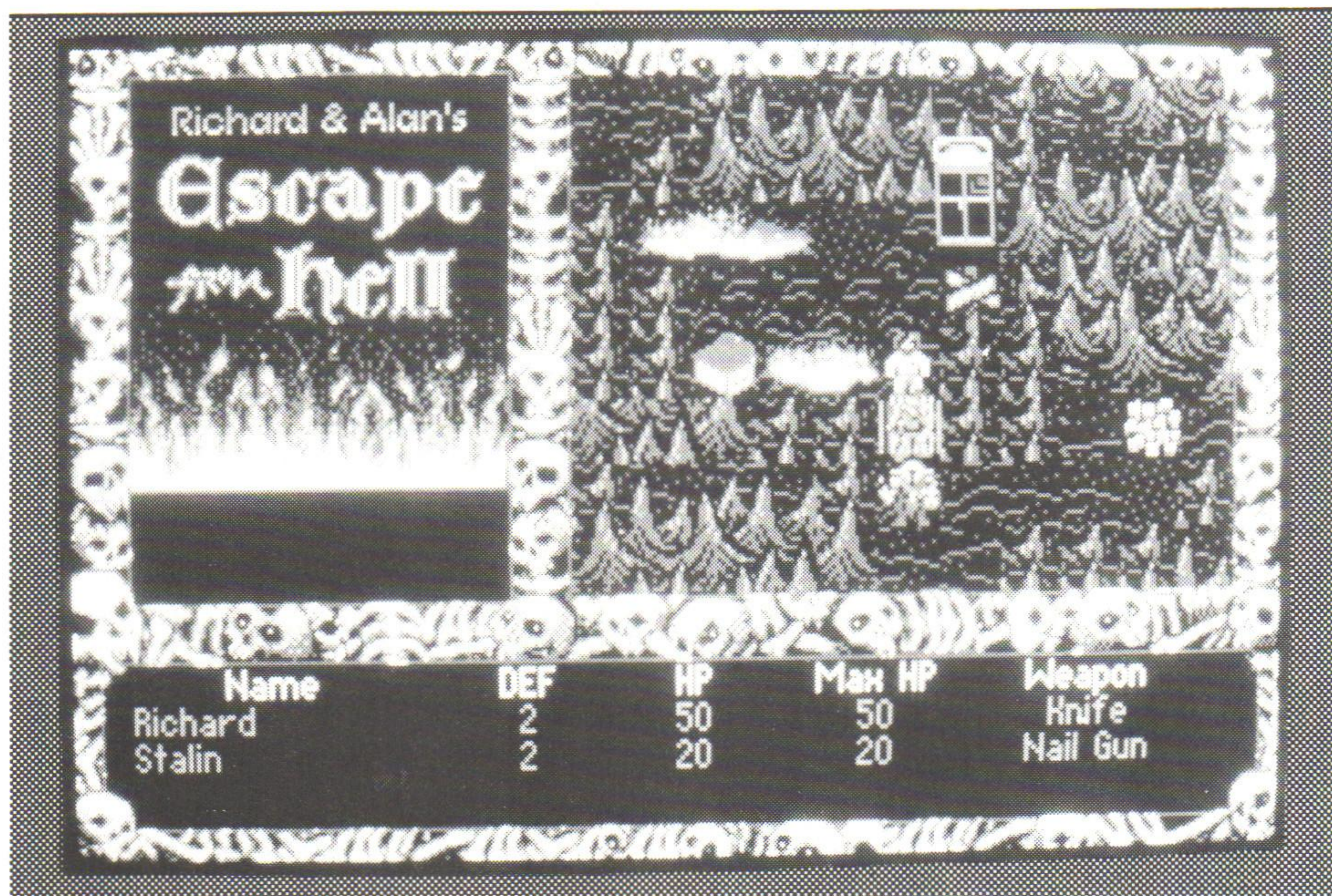
### KONKLUSIE

Volgens de kreten op de achterkant van de doos is dit adventure speciaal bedoeld voor hen, die genoeg hebben van de dungeons en van orcs, trolls en half-elves in andere spellen. En ik moet zeggen, dat ik het vooruitzicht van heavy metal rockers als tegenstanders in eerste instantie wel aantrekkelijk vond, maar doe het dan goed. Zolang Richard Scaborne en Alan Murphy niets beters te bieden hebben, draai ik mijn heavy metal wel via de CD-speler en ga ik op mijn computer wel weer wat orcs en trollen te lijf.

Jocelyn

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

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





## HEAVY METAL

### Access.

PC & compatibles.

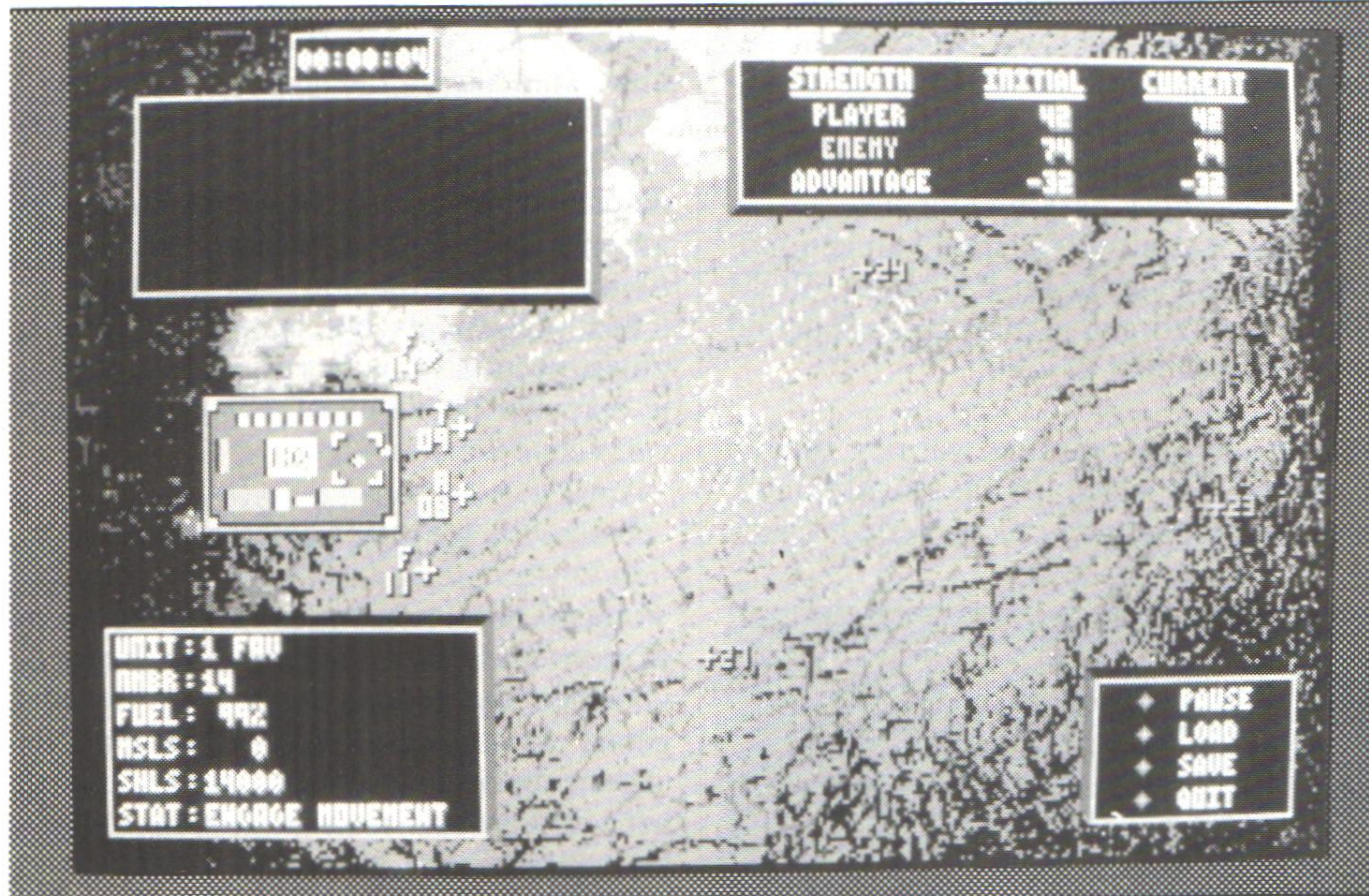
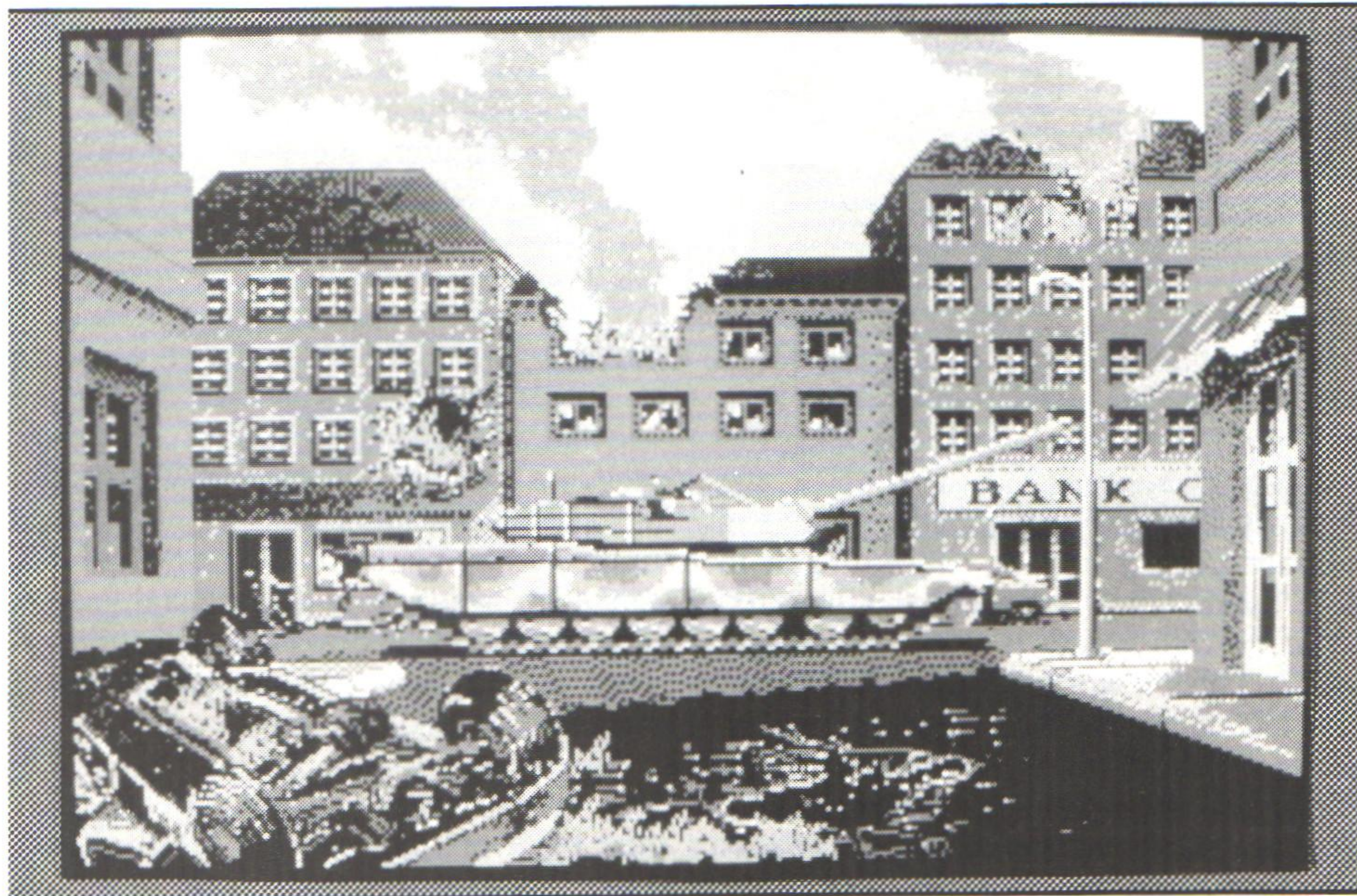
CGA, EGA, VGA, Tandy 16 kleuren,  
Hercules monochrome.

3.5" of 5.25" diskette.

Optioneel: joystick.

Prijs Computercollectief FL. 89,=

In eerste instantie dachten we dat het met Heavy Metal weer om een simulatieprogramma zou gaan, maar al gauw bleek dat dit programma veel meer als aktiespel bedoeld was en weinig met de echte tanksimulators te maken heeft. Nu zijn Amerikaanse en Europese aktiespellen op de PC vaak traag omdat ze meestal via een compiler worden gemaakt (dit in tegenstelling tot software uit Japan, waar vlugger op



machinetaal wordt overgegaan als snelheid noodzakelijk is) en het is dan ook een verrassing dat dit spel ook echt als aktiespel aangeprezen kan worden. Op onze 8MHz. XT loopt het spel uitstekend en op onze AT met lage snelheid (10 MHz.) was het spel zelfs iets aan de snelle kant. Wie echter een beetje ervaring heeft zal met deze snelheid het spel prima kunnen spelen en we adviseren voor de XT toch ook een zo snel mogelijke machine. Wie echter weinig ervaring heeft met dit soort schietspellen kan op een XT rustig op

lage snelheid beginnen want zelfs dan is het spel nog heel acceptabel.

Het pakket bevat de diskette(s), een nette en duidelijke handleiding, een off-disk protection d.m.v. een blad met afdrucken van tanks die bij het begin van het programma gebruikt moet worden en een kaart met de te gebruiken toetsen bij de diverse spellen.

Ja, diverse spellen, want Heavy Metal bestaat uit 4 verschillende onderdelen:

- 1) M1A1 Abrams Main Battle Tank (MBT).
- 2) Air Defence Anti-Tank System (ADAT).
- 3) Fast Attack Vehicle (FAV).
- 4) Tactical Command Center (TACC).

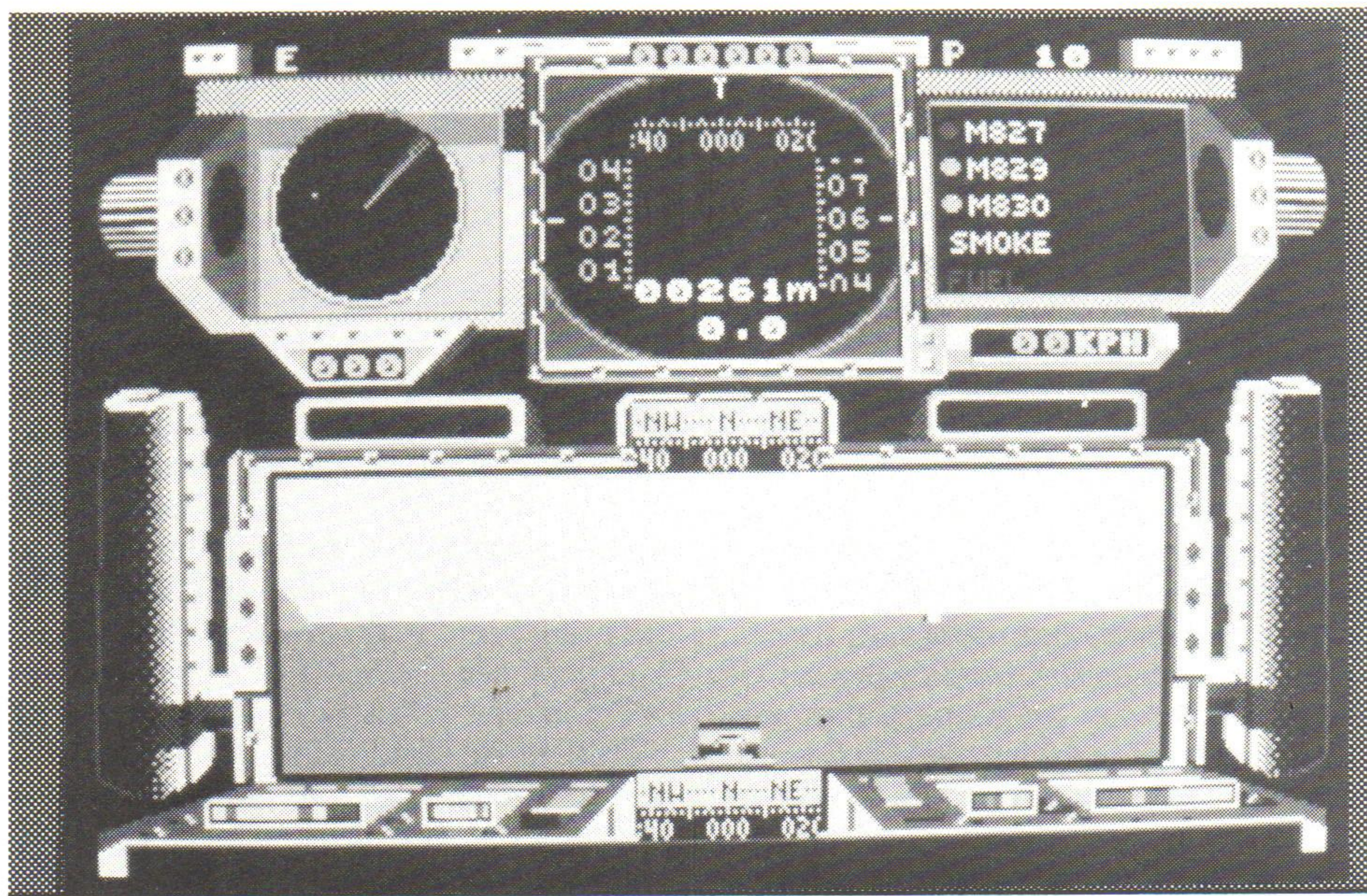
Het laatste deel (TACC) is het uiteindelijke doel van het spel. Dit strategiegedeelte speelt zich af op een overzichtsscherm van het slagveld waarbij de gehele leiding in jouw handen is. Je werkt met 4 units met verschillende voertuigen en je moet deze verplaatsen, laten aanvallen etc. Het doel is de vijand te verhinderen jouw hoofdkwartier te bezetten c.q. overnemen. Je kunt een gedeelte van de beslissingen ook door de computer laten uitvoeren. Het scherm is vergeven van de informatie over jouw units (lokatie, munitie, sterkte etc.) terwijl dezelfde informatie over de vijand ook te vinden is. Ook pauzeren, laden en sparen van het spel gaat via dit scherm. Dit onderdeel is puur strategie en als je dit kunt spelen heb je de aktie al gehad, want je kunt niet zomaar beginnen als commandant van het TACC, daar moet je wel eerst wat voor doen!

Je begint het spel met enkele introductieplaatjes en een keuzemenu waaruit je de 3 aktiespellen kunt kiezen. In elk onderdeel moet je minimaal 5000 punten behalen voordat je het TACC deel mag spelen:

**MBT:** Dit is een eenvoudige tanksimulator. Je ziet het interieur van de tank en



# PC SOFTWARE



kunt kiezen uit het beeld dat de bestuurder ziet en dat wat de schutter ziet. Je hebt radar, verschillende wapens en moet vijandelijke doelen vernietigen. Voor dit onderdeel heb je ruim de helft van de toetsen op het toetsenbord nodig en dat maakt het allemaal wat lastig. Ken je de toetsen een beetje en hoef je niet langer elke keer op de kaart te kijken, dan lukt het vrij snel om de vereiste punten binnen te halen. Dit onderdeel is grafisch goed verzorgd en op de diverse schermen en metertjes in de tank is alles goed te bekijken.

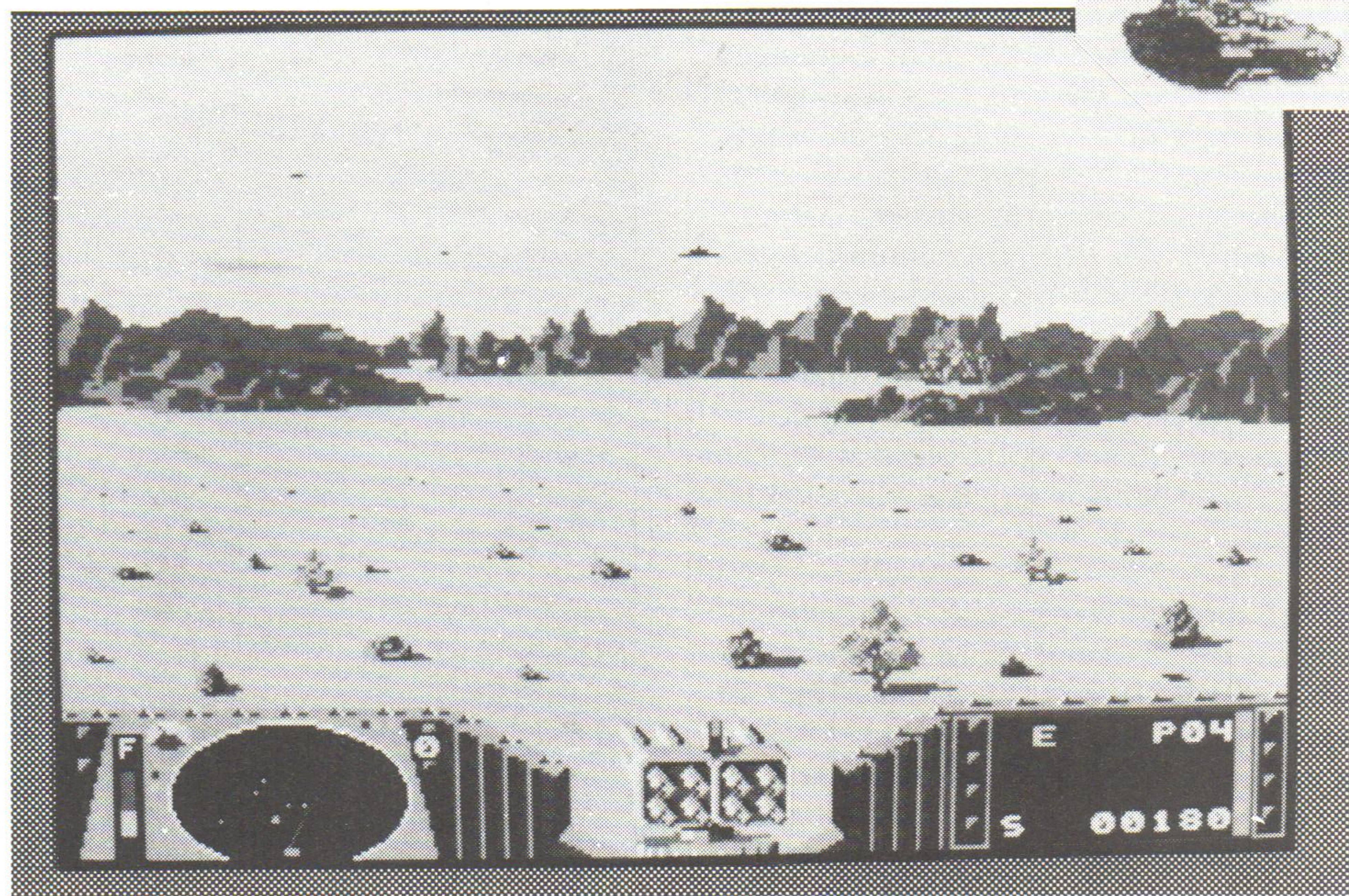
**ADAT:** Bij dit spel krijg je op het scherm een radar, een overzicht van jouw munitie, een raketwerper en een kanon te zien. Met de raketten moet je vliegtuigen neerhalen en de raketten worden door middel van een 'laser lock' gestuurd, dus dat valt wel mee. Er zijn echter meer vliegtuigen dan de raketwerper aankan en er rijden ook nog tanks rond, zodat je eveneens het 30mm kanon moet gebruiken. Je moet dus gelijktijdig en het kanon en de raketwerper bedienen en dat maakt het spel extra lastig, mede omdat beide wapens een eigen vuurknop hebben en het vizier van het kanon zeer nauwkeurig op het doel geplaatst moet worden. Je kunt je niet op één van de twee concentreren, want dan gaat alles hopeloos de mist in. Daar de ADAT niet beweegt is alle actie toegespitst op de bewegingen van de vijanden die dan ook goed weergegeven zijn. De achtergrond is tamelijk eenvoudig en de spelsnelheid zeer hoog.

**FAV:** Dit is ook weer een puur aktiespel, waarbij je met hoge snelheid in een soort buggy rijdt. Deze buggy is voorzien van een kanon waarmee je op helicopters en tanks moet schieten en het kanon kan ook worden gebruikt om obstakels weg te schieten. Verder moet je -al sturende en

schietende- rotsblokken, palen, bommen etc. ontwijken en dat maakt dit spel tot het snelste van de drie. Het botsen tegen een rotsblok resulteert in een fraaie crash, maar gelukkig heb je bij dit spel de beschikking over 10 voertuigen zodat je wel een keertje de fout in mag gaan.

FAV heeft 99 levels die oplopen in moeilijkheidsgraad en die elkaar snel opvolgen. Bij elk level krijgt de achtergrond een andere kleur, maar verder blijft deze achtergrond tamelijk eenvoudig. Wie van actie houdt kan z'n hart ophalen aan dit onderdeel, maar ik kan voor de minder schietlustigen vermelden dat je lang niet alle 99 levels nodig hebt om de begeerde 5000 punten te halen. Met zo'n 10 levels heb je dit aantal wel bij elkaar.

En, zoals al eerder gezegd, na deze 3 rondes met voldoende punten te hebben doorlopen komen we uit bij het TACC



(strategie) onderdeel.

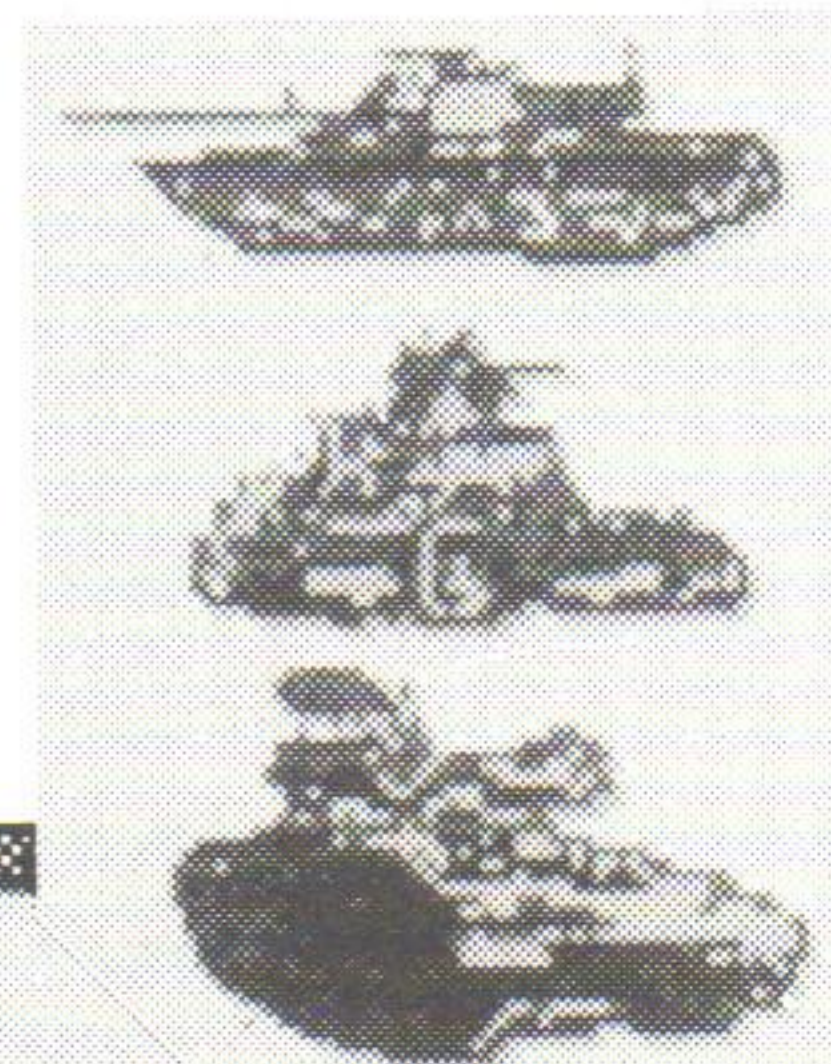
Dit programma heeft voor elk wat wils en alle onderdelen zijn niet overdreven moeilijk. Het strategie onderdeel is door vrijwel iedereen te spelen en veel makkelijker dan bij 'echte' strategiespellen. Ook de aktiespellen zijn niet echt moeilijk, al kun je met de 99 levels van FAV een behoorlijke tijd zoet zijn. Voor de liefhebbers van pure strategiespellen is Heavy Metal natuurlijk veel te magertjes. Wie echter van actie houdt, krijgt al heel wat meer en iedereen die hiertussen hangt en van alles wat wil, heeft met dit pakket iets heel aardigs tegen een zeer redelijke prijs.

Het beeld varieert van redelijk tot goed en buiten de speelvelden bevat het spel nog diverse overzichten, mededelingen en een fraaie demo die met de opdracht DEMO opgestart kan worden. Het geluid is ook redelijk en de spelkwaliteit is goed. In CGA (emulatie) mode kregen we ook nog een heel acceptabel beeld op het scherm, maar de Hercules mode konden we niet tevoorschijn toveren; hier zul je dus een 'echte' Hercules kaart voor moeten hebben.

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

*Alfred Debels*

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





## LHX Attack Chopper

Electronic Arts.

PC & compatibles min. 512K,  
640K en harddisk aanbevolen.

3.5" + 5.25" diskettes.

CGA, EGA en 256 kleuren MCGA/VGA.

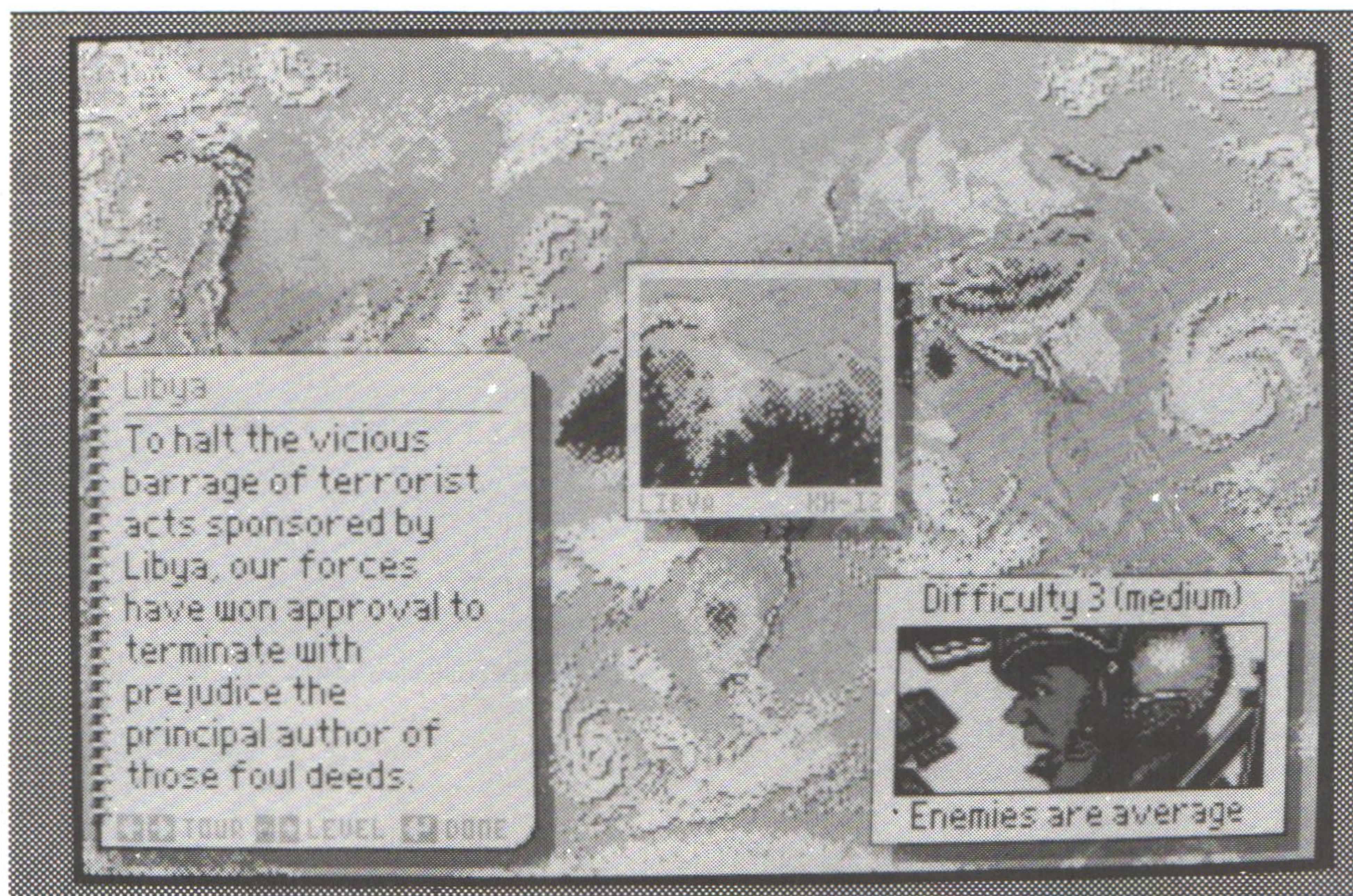
Optioneel: muis, joystick en  
AdLib muziekkaart.

1 speler.

Prijs Computercollectief FL. 139,=

alle software beter dan de muis), met de joystick is de besturing goed en met de muis kunnen we kiezen uit 2 opties bij het opstarten, zodat ook de hiermee goed is te werken. Er zijn veel meer opties bij het opstarten mogelijk. Doen we niets, dan zoekt het programma zelf de beste combinatie uit. Hierbij wordt gekeken naar de processorsnelheid, muziekkaart, muis, joystick en videokaart. Op zowel onze XT als de AT kon het programma alles vinden en werd de software ook netjes aan de lagere snelheid van de XT aangepast

(minder grafische details om de snelheid te verhogen). Alle opties kunnen bij het opstarten echter zelf gekozen worden door toevoegingen aan de startopdracht. Zo kun je op een trage XT toch met veel details werken en -indien de juiste kaart aanwezig- 256 kleuren forceren. Het programma wordt dan wel erg langzaam, maar het beeld is veel fraaier. Omgekeerd kun je op een snelle AT de opties voor de XT forceren zodat het spel razend snel wordt. In de handleiding staat alles uitvoerig beschreven, dus wat dit betreft hebben een goed doordacht stukje software in handen.

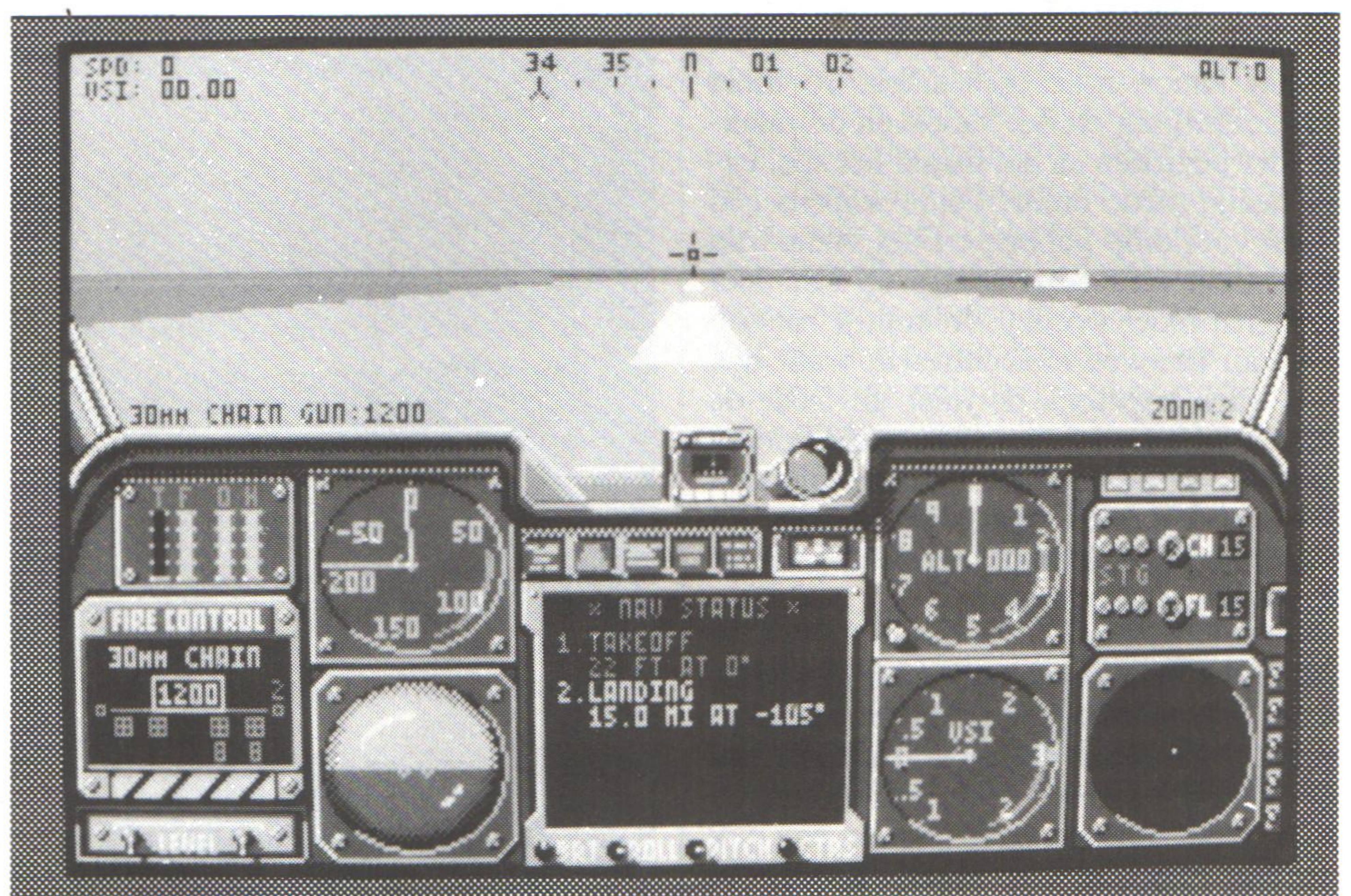


Zodra je het spel begint krijg je -na de offdisk protection- de keuze uit 5 levels waarbij in level 1 de vijanden amateurs zijn en in level 5 experts. Dan kun je kiezen uit 3 landen: Duitsland, Vietnam en Libya. Vervolgens kun je weer kiezen uit 11 verschillende opdrachten, waarna we verder gaan met het uitzoeken van de heli-copter (Apache, Black Hawk, LHX of Osprey) en dan kun je de bewapening kiezen. Hierna krijg je de kaart te zien van het land dat je hebt gekozen, er wordt ingezoomd waarbij je de vertrekplaats, de lokatie van de opdracht en de aankomst- plaats te zien krijgt en vervolgens wordt verder ingezoomd tot je alleen nog de heli-copter ziet. Nu begint het 'spel'.

Je krijgt het interieur van de gekozen heli-copter te zien en door de zeer nauwkeuri-

In de wat sombere verpakking vinden we een Pilot Handbook (een luxe handleiding van 120 pagina's dik) een Command Summary Card (waarin we alles kunnen vinden over de bediening van de motor, wapens, de cockpit en gegevens over de toetsen en het centreren van een joystick met behulp van een programma dat ook op de diskette staat) en tot slot een document met landkaarten van Vietnam, Duitsland en Libya. Gezien de vele toetsen die het programma gebruikt bij de bediening van de heli-copter blijkt al meteen dat het hier om een serieuze vliegsimulator gaat.

Ik heb meestal wat moeite met de besturing bij flight-simulators. Met het toetsenbord gaat het meestal wel, maar met de trackball, joystick of muis gaat het meestal niet erg lekker. Bij dit programma is dit nu eens niet het geval. De besturing met de trackball is uitstekend (deze werkt met





ge en directe besturing is het opstijgen, vliegen en landen geen enkel probleem. De opdrachten daarentegen zijn allen (behalve de vrije vlucht, die als oefening dient) zeer lastig. Op level 1 (de vijanden zijn amateurs) is het me nog niet gelukt een opdracht volledig te volbrengen want ergens werd mijn heli copter wel geraakt door vijandelijke vliegtuigen of afweergeschut. Toch krijg je het toestel tamelijk snel onder de knie (mits je met je knie speelt) en wie meer tijd heeft dan ik om met deze software te stoeien zal het na enige oefeningen best lukken... en dan zijn er nog vier hogere levels!

Tijdens het spel heb je vele mogelijkheden en daarvoor heb je heel wat toetsen van het keyboard nodig. Je kunt op verschillende manieren in- en uitzoomen en buiten het interieur van de cockpit, wat je in eerste instantie te zien krijgt, kun je de heli copters van buitenaf aan alle kanten bekijken en dit weer op verschillende afstanden. Ook hier is het programma weer zeer uitgebreid en doordacht gemaakt.

Het beeld is goed en komt het best tot z'n recht op een AT met VGA of MCGA kaart. Op een XT wil het ook allemaal wel, maar dan wel eentje met flink wat pep, want op 4,7 MHz. blijft er niet veel van de grafische kwaliteiten van het spel over; 8 MHz. of hoger aanbevolen!

Het geluid is een heel ander verhaal. Het programma ondersteunt de AdLib volledig, zodat je niet alleen een intromuziekje krijgt, maar ook alle geluidseffecten lopen via deze kaart. Dit is echter een tegenvaller, dusdanig, dat op onze AT (die een goede interne speaker heeft) het geluid zelfs beter uit de verf kwam. Dit ligt uiteraard niet aan de AdLib kaart, maar aan de programmeur die verantwoordelijk is voor de geluidseffecten en het aansturen van de AdLib kaart en hiervan hoorbaar geen kaas heeft gegeten. Door de bovengenoemde opties kun je het spel ook zonder de AdLib kaart laten draaien dus luister zelf maar.

De spelkwaliteit is uitstekend en in de lagere levels is dit programma niet alleen een flight simulator, maar ook een heel aardig spel.

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

*Alfred Debels*

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

## TUSSENWOORD

Geen voorwoord in dit blad, maar toch even een stukje om op wat reacties in te gaan.

Veel lezers schijnen te denken dat we de spellen die we recenseren ook werkelijk uitspelen, kennen en zodoende alle adventures door de telefoon wel even kunnen oplossen. Het tegendeel is waar. Juist omdat we zoveel software moeten bekijken komt het van echt doorspelen van een spel zelden, laat staan uitspelen; daarvoor ontbreekt ons de tijd (en soms is dat jammer). De Software Gids heeft echter wel een 'help' rubriek en plaatst tips en hints, zodat iedereen hierin zijn (of haar) vragen of gevonden aanwijzingen kwijt kan. Alle tips en vragen worden geplaatst zodat lezers hiermee elkaar kunnen helpen. Zoals je in het vorige nummer hebt kunnen zien worden kaarten (mits mooi en goed zwart/wit) ook geplaatst. Als alles een beetje meezit krijgen we t.z.t. medewerkers voor de PC afdeling en kunnen we uitgebreider ingaan op b.v. strategiespellen en simulators en deze b.v. eens vergelijken. **Alle tips, informatie, clues e.d. zijn welkom!**

Door dit tijdgebrek zijn we nog niet toegekomen aan het werken met de 'nulmodem'. Toevallig kregen we hierover twee telefoontjes en naar aanleiding hiervan vermelden we dan nu maar even in het kort dat een nulmodem niets anders is dan een kabel die de twee communicatiepoorten (RS-232 seriële poort) van de PC's koppelt. Deze kabels zijn kant-en-klaar te koop en een beetje handige doe-het-zelver kan ze zelf maken. Zo'n enkele kabel is voldoende om de spellen die de mogelijkheid hebben om via 2 computers te spelen te laten werken. Iets duurder -en iets uitgebreider- zijn de sets die bij deze kabel software leveren om programma's, bestanden etc. tussen twee computers uit te wisselen. Philips heeft zo'n pakket (NMS 8969 Conversie Kit) en die kost FL. 89,-. Wie 'op afstand' met een andere computer wil spelen is wel afhankelijk van een modem. Dit is uiteraard veel duurder, maar biedt ook veel meer andere mogelijkheden. Op het gebied van spellen biedt zo'n modem de mogelijkheid om via de telefoon met anderen te spelen en in Engeland en de V.S. zijn al speciale adventure-lijnen (een soort 06-nummers) waarop je kunt inloggen en dan met meerdere personen in een adventure terecht

komt. Je speelt dan tegen echte personen en niet tegen een computer. Wie maakt voor Nederland eens zo'n programma?

### RECENTE RECENSIES

Er is ons meerdere malen gevraagd om artikelen te wijden aan nieuwere software. Dit is echter zeer lastig, daar Nederland de spelsoftware soms erg laat krijgt. Sommige titels laten 6 tot 12 maanden op zich wachten en dit is vooral het geval met spellen uit Japan en de V.S. We zouden natuurlijk direct uit deze landen kunnen importeren, maar dan zou de software hier in Nederland toch niet leverbaar zijn zodat het alleen voor een enkeling met connecties in deze landen interessant is. Voorlopig houden we ons aan de software van de importeurs alhier. Wat we beschrijven is dan overal te koop, of in ieder geval te bestellen zonder al te lange wachttijden. Ook via ons is de beschreven software te bestellen (zie adv. elders in dit blad). Er komt momenteel steeds meer Japanse software uit voor de PC. We hebben diverse pogingen laten ondernemen om b.v. de software van Konami naar Nederland te krijgen, maar zelf rechtstreeks faxen naar Japan heeft -helaas- geen resultaat opgeleverd. Ook hier wachten we dus maar af of -en wanneer- de bekende importeurs deze titels ontvangen.

Het ziet ernaar uit dat in Japan de PC (maar dan met CD-Rom en 386 processor) de MSX-markt gaat overnemen. Voor de eerste modellen die nu al leverbaar zijn worden al vele spellen op CD-Rom uitgebracht en als deze computer aanslaat in Japan en net zo'n succes wordt als de MSX kunnen we op arcade- en RPG gebied heel wat goede spellen verwachten. Konami en Koei zijn al actief en in tegenstelling tot wat er nu voor de MSX wordt uitgebracht zal veel (gezien de enorme markt buiten Japan) ook in het Engels verschijnen. Bandit Kings of Ancient China is hiervan een goed voorbeeld. Een maand na het verschijnen van deze titel van Koei voor de MSX (onspeelbaar vanwege het Japans, zie de recensie van de PC-versie in Gids nr. 2) verscheen reeds de Engelse PC versie!

*Alfred Debels*



## R.C. GRAND PRIX

SEGA megacartridge.  
1 tot 4 spelers.  
Prijs: FL. 89,50

R.C. staat voor Radio Controlled cars; wedstrijden met radiografisch bestuurd wagentjes dus en dat is een giller! Het schokkerige en stuijterende rijden is goed nagebootst en ook de zeer direkte besturing van deze wagentjes is in het spel overgenomen. Er zijn 10 banen waarop je alleen kan rijden tegen 3 computergestuurde wagentjes of met meerdere spelers tot een maximum van 4. Je rijdt om een prijzenpot en met het verdiende geld kun je in een winkeltje je wagentje voorzien van nieuwe batterijen of kun je het opvoeren met andere banden, schokdempers, een sterkere motor of een betere versnellingsbak. Om het extra lastig te maken is een tijdslimiet ingebouwd en zijn de tegenstanders die door de computer worden gestuurd geen topklasse coureurs. Zo kom je regelmatig gestrande wagentjes tegen of staat er een hele kluit dwars op de baan. Zo is het rijden alleen tegen de computer leuk gedaan en heb je



een redelijke kans om te winnen. Doe je het goed, dan heb je kans op een bonus en buiten het racen op de baan kent het spel nog 1 versie met Drag Car races.

Er zijn diverse extra schermen die het spel opfleuren en de muziek is zeer goed. Het geluid van de wagentjes is wat zwakjes. Al met al net even anders dan de ge-

ijkte racespellen en dat maakt het spel extra leuk.

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

## BATTLE OUT RUN

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

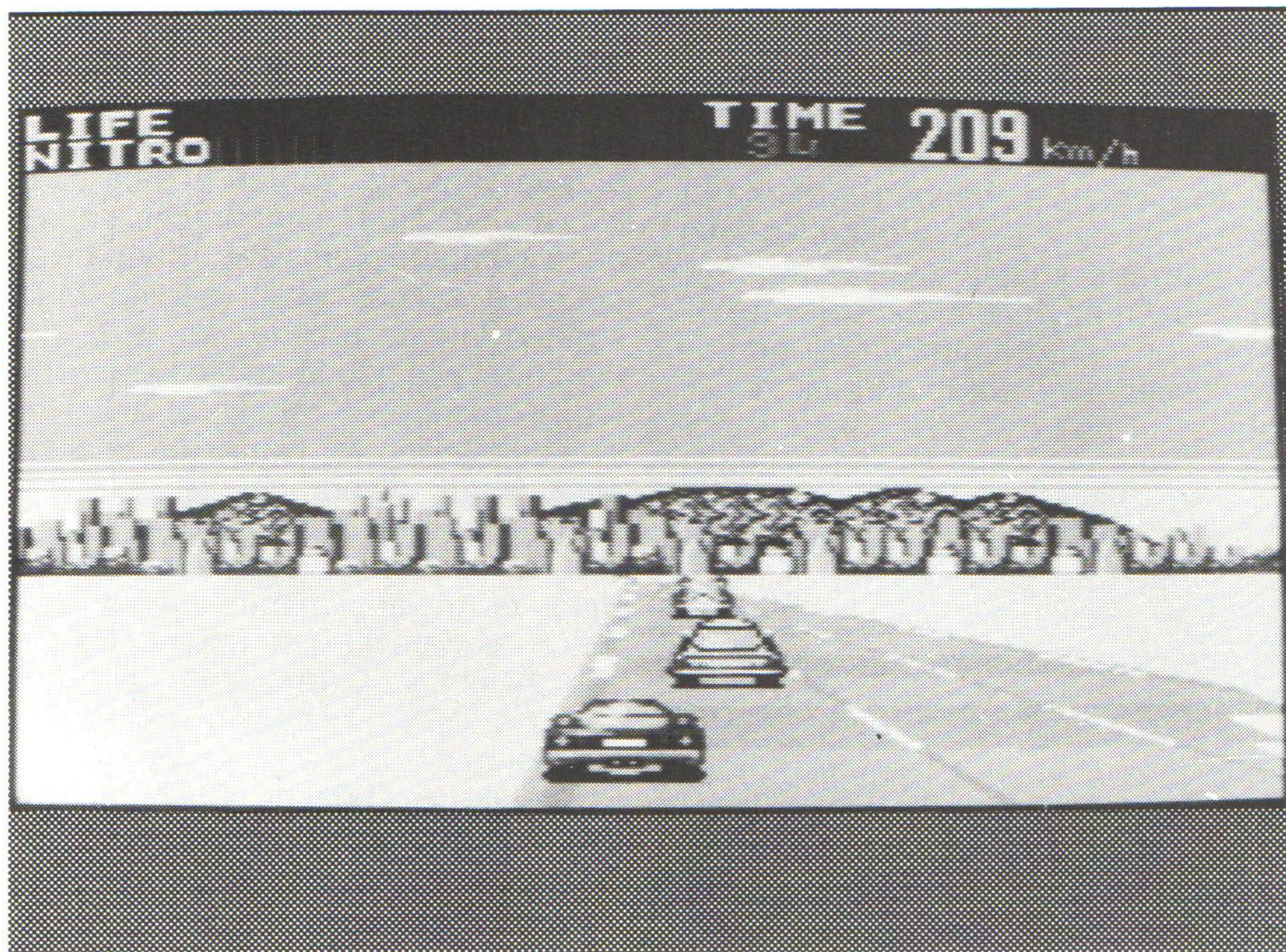
Nu we dan toch aan het racen zijn meteen maar dit spel. Het is een variant van het overbekende Out Run, dat voor de Sega ook al in een 3-D versie is uitgebracht, maar die 3-D versie is alleen te spelen met het beruchte brilletje. Deze Battle Out Run is een snellere versie van Out Run. Om de snelheid te verhogen is wat

beeldinformatie verdwenen, maar verder is het spel vrijwel gelijk. De snelheid is hoog en nog op te voeren door bij de rijdende winkel een grotere motor en nitro als brandstof te kopen. Je komt in deze winkel door de geopende achterklep van een vrachtwagen binnen te rijden. Verder veel crashes, olie, rotsen en obstakels op de weg en veel medeweggebruikers.

Er zijn 9 routes die je kunt selecteren op een kaart van de V.S. die bij het begin van het spel wordt getoond en voor het kopen van materialen in de winkel moet je geld hebben dat je kunt verdienen met het rijden. Dit is echter alleen maar wat franje want Battle Out Run is voor de raceliefhebbers die op de gewone Out Run uitgekeken zijn. Puur snelheid! Het spel heeft nog een aardig detail: Je kunt de achtergrondmuziek kiezen door bij het begin je autoradio op een andere frequentie te zetten.

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

*Alfred Debels*





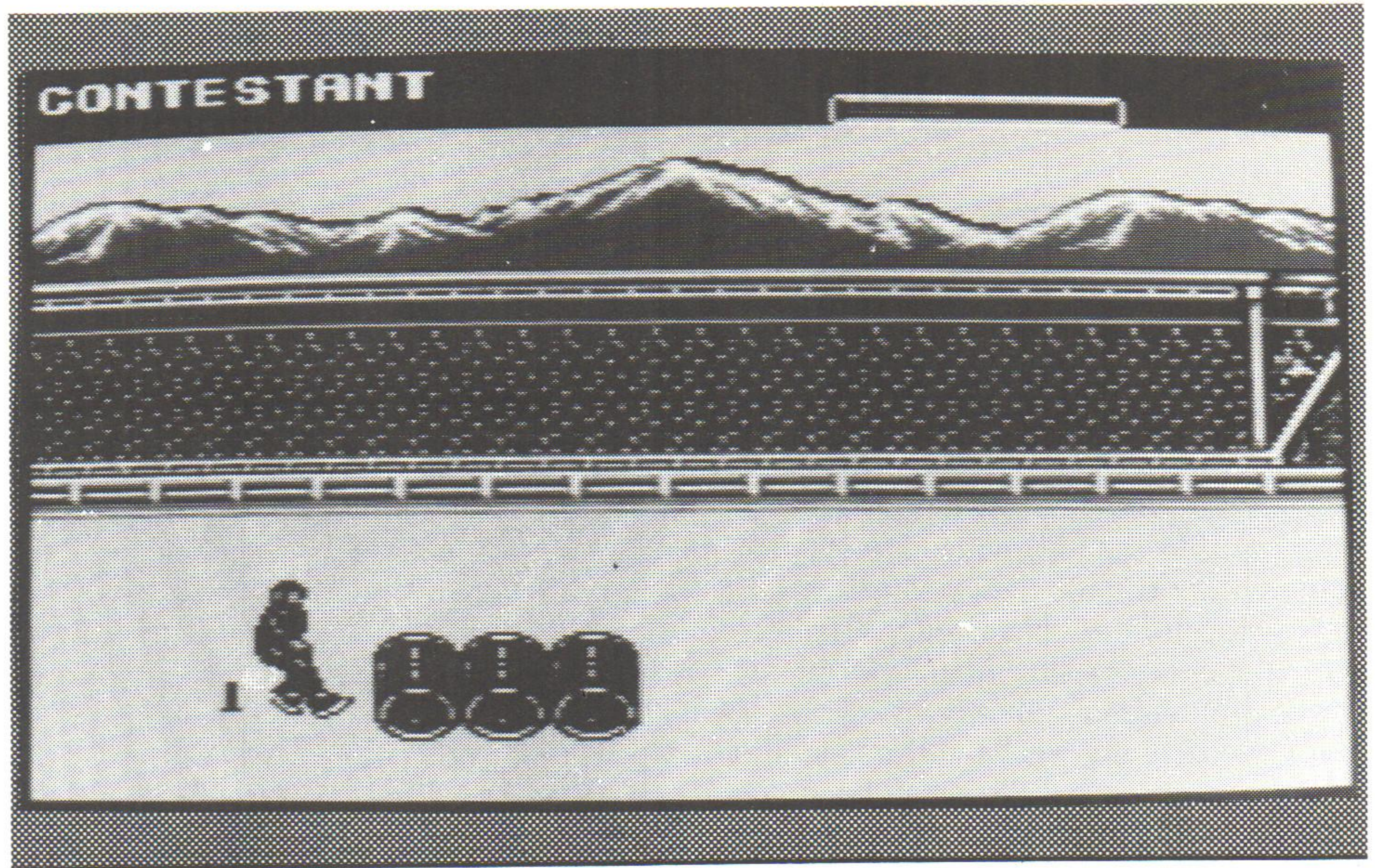
# SEGA SOFTWARE

## WORLD GAMES

SEGA megacartridge.  
1 tot 4 spelers.  
Prijs: FL. 79,50

Ze verzinnen toch elke keer weer andere wedstrijden. Dit spel bevat 4 onderdelen: boomstam lopen in een rivier met haaien (zoetwaterhaaien), stiertje rijden, boomstam gooien en over vaten springen. Je kunt alleen of met meerderen spelen en je kunt kiezen uit: oefenen op 1 onderdeel, wedstrijd houden op 1 of meerdere onderdelen of de hele competitie afwerken.

De geluiden zijn aardig en de beelden zijn goed; goede kleuren en leuke achtergronden. Er is aan allerlei kleine details gedacht, zoals het op je tenen krijgen van de paal als je niet ver genoeg gooit of de al eerder genoemde haaien. Door de afwijkende onderdelen is dit spel weer net even anders dan de sportspellen die al uitgebracht zijn (en dat zijn er nogal wat). Door deze vreemde wedstrijden is het een grappig geheel geworden, maar zeker niet



minder lastig dan andere sportspellen. Er moet weer heel wat met de duimen en de vingers worden gewerkt om behoorlijke prestaties te leveren en met de standaard joypads van de Sega wordt de bediening erg lastig. Met een normaal formaat joystick is het allemaal best te doen.

Al met al best aardig voor een leuke prijs.

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

## SLAP SHOT

SEGA megacartridge.  
1 of 4 spelers.  
Prijs: FL. 89,50

Een vreemde titel, want het is gewoon ijs-hockey. Het is een nieuwe cartridge van Sega (1990) maar het geheel doet ouderwets Japans aan. De spelers zijn de bekende kleine bolle poppetjes die we bij zoveel Japanse software tegenkomen. De Japanners geven niet zoveel om details, als de spelkwaliteit maar goed is, al is er met het groeiende aantal PC's in Japan -

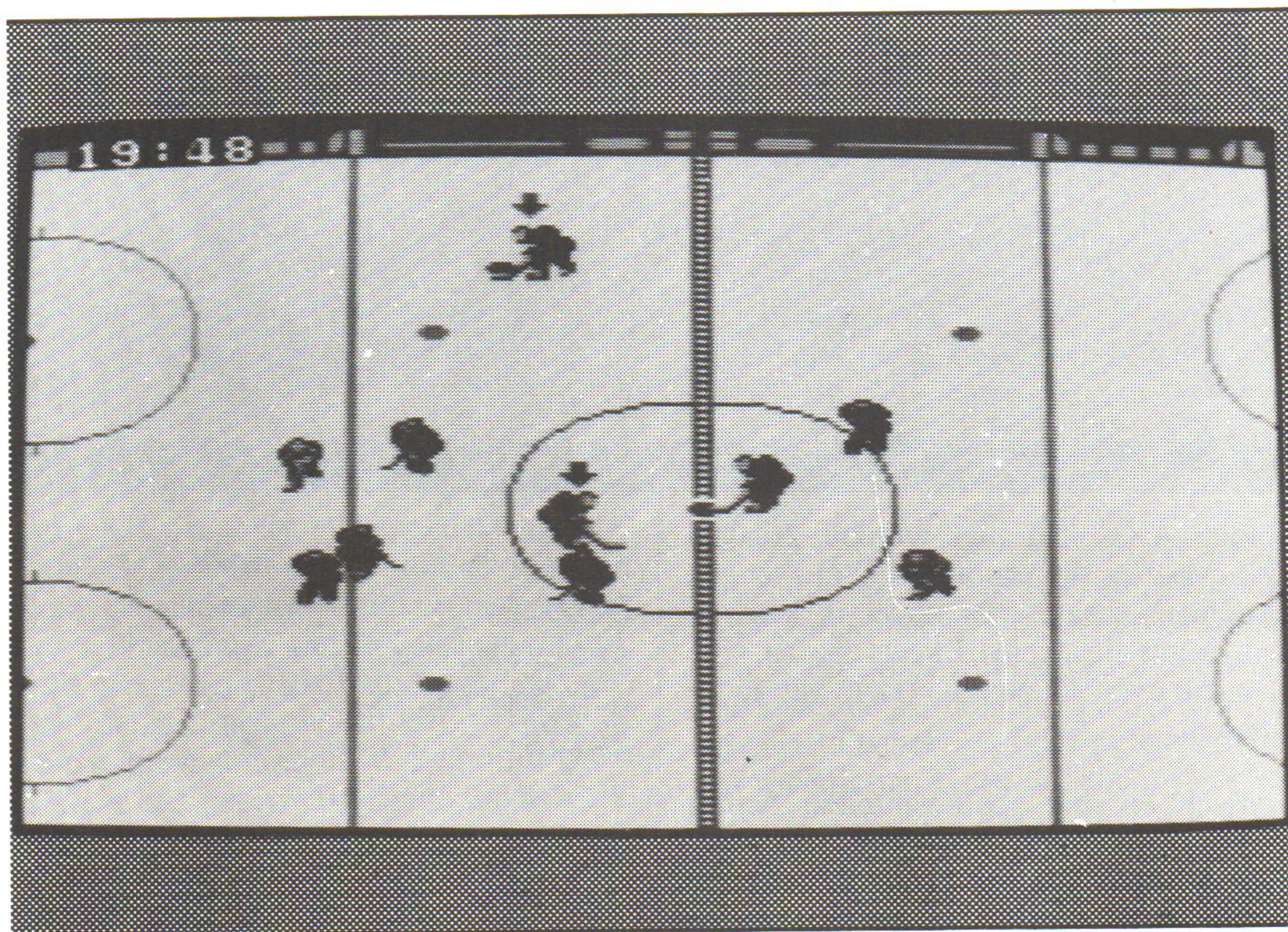
en de daarbij behorende Amerikaanse software- nu toch enige verandering te konstateren. Ook de muziek loopt wat achter; een eenvoudig vrolijk deuntje.

De spelkwaliteit is echter wel goed en het spel verloopt lekker snel. De speler die het dichtst in de buurt is van de puck wordt aangegeven met een blauwe pijl, en deze speler kun je besturen en laten slaan. De speler van de tegenstander (als je alleen speelt is dit de computer) wordt aangewezen door een rode pijl. Door de hoge snelheid van het spel blijft de besturing lastig. Voor je het weet heeft de tegenpartij de puck afgepakt en gaat jouw speler nog lekker de verkeerde kant op. Goed opletten! Bij een doelpunt krijg je een herhaling met grote figuren en dat is weer leuk gedaan.

Als spel is het leuk, maar je moet geen al te hoge eisen aan beeld en geluid stellen. Huur de cartridge maar eerst eens een dagje bij de videotheek.

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

*Alfred Debels*





## ASSAULT CITY

SEGA megacartridge.

1 speler.

Prijs: FL. 89,50

Het spel begint met een introverhaal met plaatjes over dolgedraaide robots. Vervolgens krijg je schietoefeningen op openkappende luiken waarachter hoofden verborgen zitten om daarna weer verder te gaan met het tweede deel van het verhaal met -gedeeltelijk- bewegende plaatjes. Alles ziet er erg Japans uit en doet denken aan de programma's die voor de MSX uit Japan worden ingevoerd de laatste tijd. Dan gaan we de robots vernietigen. Dit onderdeel speelt zich af over 6 rondes met totaal verschillende schermen en elke ronde wordt afgesloten met een 'eindmonster'; in dit geval een superrobot.

Zowel het grafische gedeelte als de muziek en het spel doen sterk denken aan Nemesis en andere Konami's. In plaats van het schieten met een 'ruimteschip' doe je dit nu met een vizier dat je op de robots moet plaatsen. In de velden zie je ook toestellen die je extra munitie of wa-



pens geven en enkele van deze dingen laten alle vijanden in het veld exploderen.

Op de MSX kennen we dit allemaal al in diverse varianten, maar op de Sega zijn er nog niet zoveel van deze spellen en zeker niet met de grafische kwaliteiten van dit spel. Assault City zou zo door Konami gemaakt kunnen zijn en ziet er zeer goed uit waardoor het tot de betere spellen voor de Sega gerekend kan worden. De rondes

zijn totaal verschillend en het spel is lekker lastig.

Een aanrader voor de schietfanaten.

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

## GOLDEN AXE

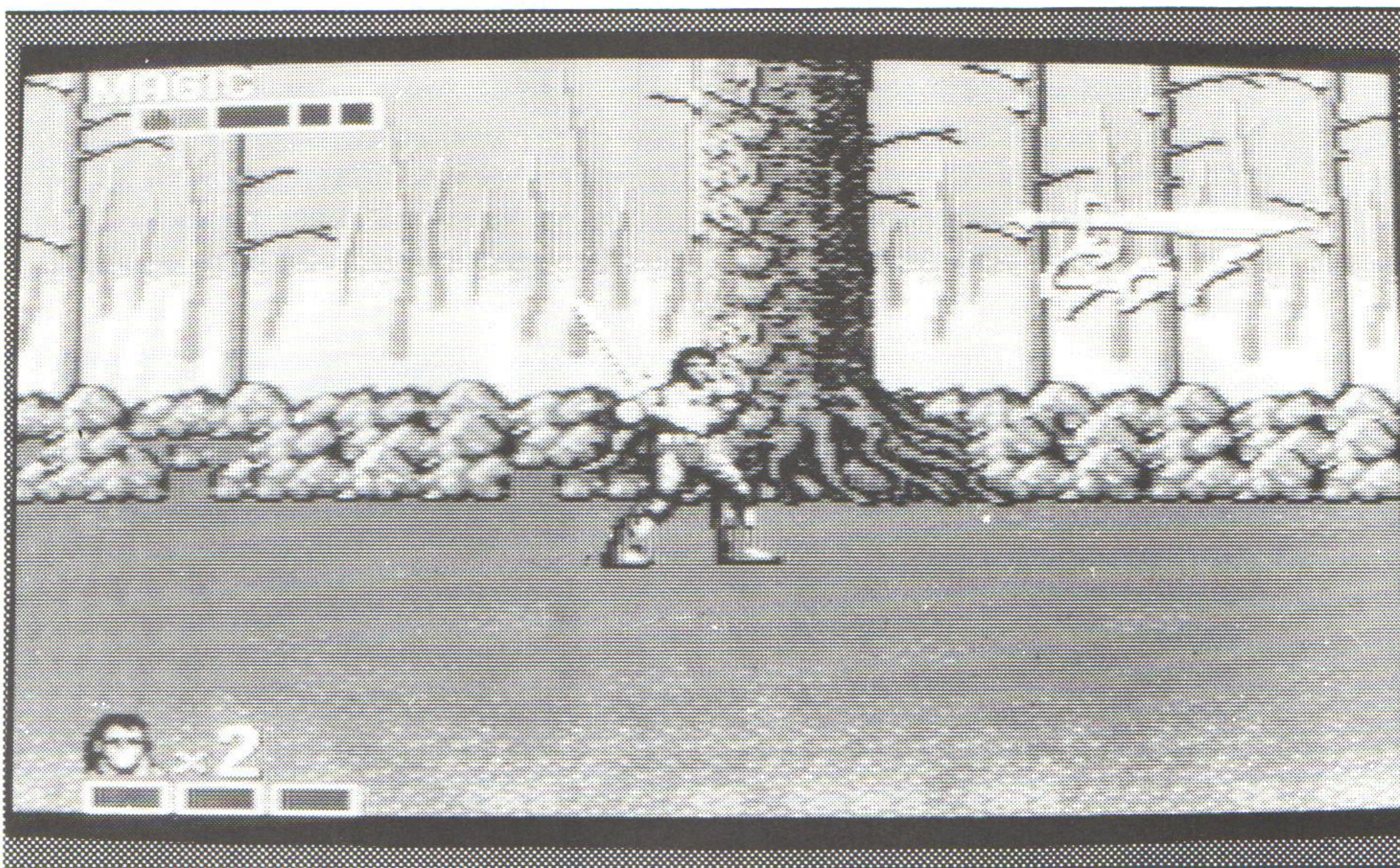
SEGA megacartridge.

1 speler.

Prijs: FL. 99,50

Golden Axe is een Arcade adventure. Je bent de warrior Tarik die, gewapend met een zwaard en magic de 'Golden Axe' uit de handen van 'Titan Death-Adder' moet veroveren. Onderweg kom je bandieten en monsters tegen die je moet verslaan, maar ook dwergen die je magic kunnen aanvullen. Kijk eerst maar eens naar de demo, dan weet je wat je te wachten staat.

Grafisch is het spel fantastisch en -net als Assault City- vertoont het sterke overeenkomsten met soortgelijke adventures voor de MSX. Er zijn 7 monsters en 3 draken, maar ook de bandieten rijden vaak op draken wat het vechten zeer lastig maakt; zowel de berijder als de draak vallen je aan. Het gebruik van magic is zeer indrukwekkend. De achtergrond wordt zwart, de figuren blijven staan en afhankelijk van de gekozen magische kracht (EARTH, FIRE of THUNDER) trekken wervelwinden, vuurbollen en bliksemschichten over het scherm met zeer fraaie geluidseffekten.



Golden AXE kan niet worden gesaved dus is voor de doorrammers. Wel is er een 'continue', maar, voor zover ik kan nagaan, komt die slechts 1 keer; daarna krijg je 'game over' en een overzicht van je resultaten.

Grafisch en wat spelkwaliteiten betreft een topper. De geluidseffekten zijn goed, maar de muziek is een beetje te lief en te vrolijk bij de narigheden die zich op het scherm afspelen.

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

*Alfred Debels*



## CYBORG HUNTER

1 speler.

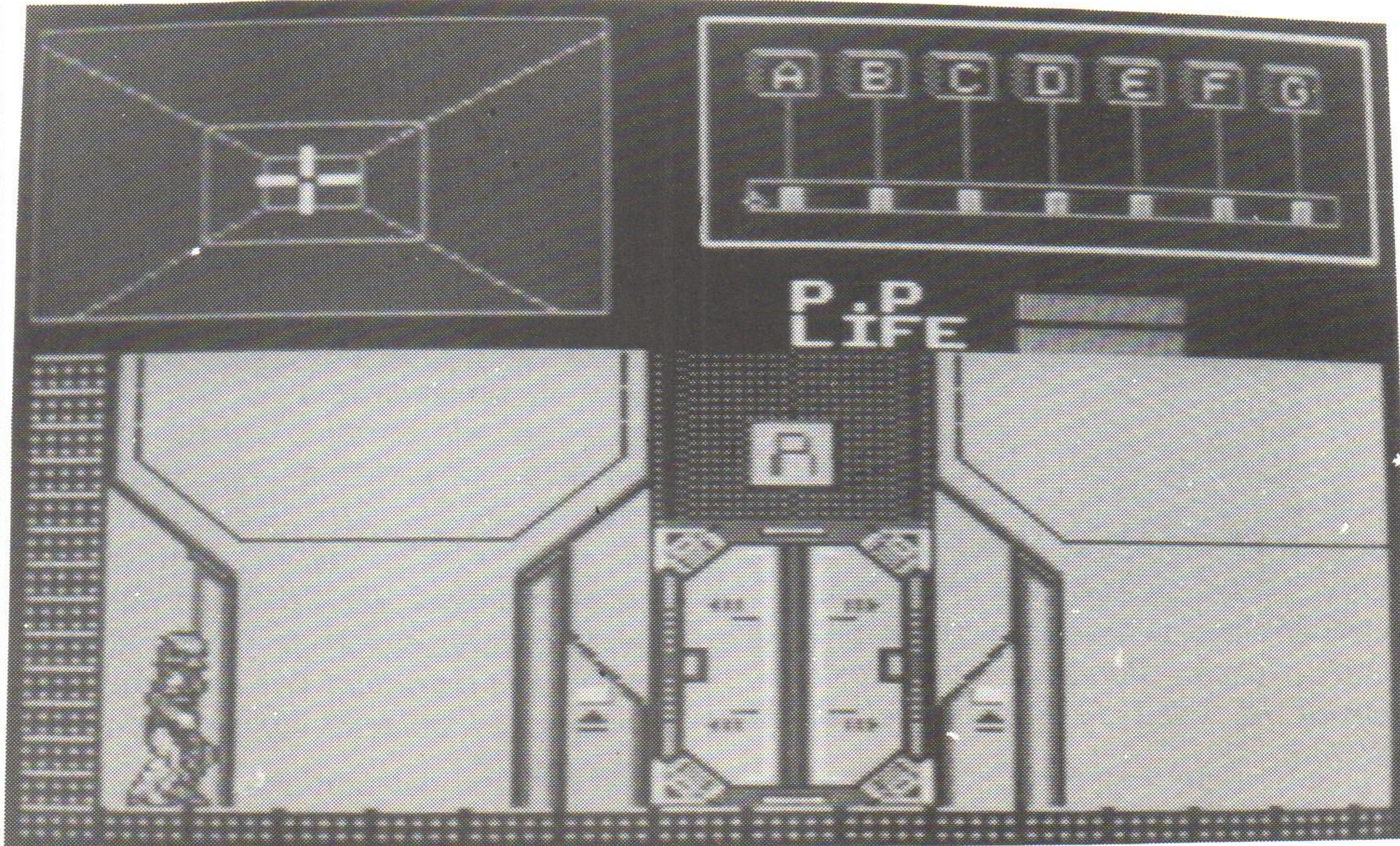
Sega Control Pad of Control Stick

Prijs: FL. 79,50.

Cyborg Hunter is een al wat ouder spel, maar kan desondanks nog heel aardig meekomen. We hebben hier te maken met een vechtspel, waarin een premiejager in het jaar 2242 het fort van de Cyborgs binnendringt, alwaar hij hun leider -Vipron genaamd- moet vernietigen.

Je begint met blote handen als wapen, maar onderweg in het gebouw kun je allerlei wapens, schilden e.d. vinden. Je wordt geholpen door Adina, die af en toe op je beeldscherm verschijnt en je vanuit jullie hoofdkwartier waardevolle tips verschaft. Tips zoals de lokatie van bepaalde wapens of waar zich de Vipron bevindt.

Elke van de 7 rondes vindt plaats in een bepaalde "area", genummerd van A tot en met G. De nummers A,B en C liggen in sectie 1, D en E in sectie 2, F in 3 en G (waar zich Vipron bevindt) in sectie 4. De secties bestaan uit verschillende verdiepingen, die met liften onderling verbonden zijn. In elke sectie zijn Cyborgs in oplopende rangen te vinden. De hoogste



rang is die van Cyborg Boss en deze moet je verslaan om een I.D.kaart te krijgen voor de volgende sectie.

Een behoorlijk lastig spel, dat zich leent voor een dagje huren bij de videotheek, maar wie het echt wil uitspelen, kan het naar mijn mening beter kopen. De prijs is echter wel wat aan de hoge kant.

Jocelyn

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

## BLADE EAGLE

1 speler.

SegaScope 3-D bril vereist.

Prijs: FL. 89,50.

Ook Blade Eagle is een ouwetje, maar vergeleken met het 3-D spel dat standaard in het Sega Master System ingebouwd zit, komt dit schietspel er niet zo best van af. Na het installeren van de kaart en het bril-letje (waarvan ik als volwassene een aardige deuk in mijn hoofd krijg) volgde de eerste teleurstelling al: ik kon mijn laser-geweer niet gebruiken. Blade Eagle werkt

alleen met Control Pad of Control Stick. Verder valt er eigenlijk weinig over te vertellen: je moet je al schietend een weg banen door 9 levels, waarbij je op verschillende hoogtes wordt aangevallen. Met de ene knop kun je de vlieghoogte van je schip veranderen en met de andere knop kun je tegenstanders neerschieten.

Misschien dat kinderen het (met bril nog) knipperende beeld 9 rondes lang kunnen volhouden, maar mijn ogen geven het na een kwartier al tranend op. Het lijkt mij het beste dit spel een dagje te huren en het met meerderen te spelen, zodat je er niet

te lang aan zit. Volgens mij was men in 1988 nog niet zo bedreven in het programmeren van 3-D spellen.

Jocelyn

BEELDKWALITEIT:	**
GRAFIEK:	***
GELUID:	***
SPELKWALITEIT:	****
DOCUMENTATIE:	****
PRIJS:	***



## HELP!

Op mijn 8255 valt het geluid van de FM-Pac om de ca. 7 seconden een tijdje uit. Ook al heb ik een SCC in het andere slot of een potmeter in gebruik. Wie weet hier een oplossing voor? *Sander Sgarra. Rel. 070-3107875*

Ik kan met Spy Story niet verder komen in The Home Office. Waar zijn de handgloves voor, the pole, the bottle of wodka en the rubber boat. Kan the flashlight ook aan? *Caspar Bootsma, Dr.P.Oosthoekstraat 18, 7462 JS Rijssen. Tel. 05480-15740.*

Waar is de Blue Force in Game Over 1 part 2? Wie helpt mij door de Home Office in Spy Story? *Sander Bokhorst, Noordzoom 7, 8316 CE Marknesse. Tel. 05273-1998*

De Sprite-editor uit MSX-Gids nr.11 werkt goed, maar na het wegschrijven van de code naar disk blijft de diskdrive draaien. *Poke &HFD9F,&HF7* helpt niet. Wie heeft de oplossing? *Theo Melching, Leliestraat 66, 7151 GK Eibergen.*

Wie kan mij helpen aan tips voor TRITORN (MSX-1), hoe kom ik verder in de twee velden met de draken en de blauwe 'rotsen'. Waar bevindt zich de kroon?

MANDRAGORE: wie heeft één of meer raadsels opgelost?

Ik ben nog altijd op zoek naar het rode kristal bij Hydlide 2. Wie weet waar ik dit kan vinden?

Tot slot zoek ik iemand die een manier weet om de spellen ZOPIDS (de MSX-1 versie van Martech) en AMAUROTE (Mastertronics) draaiende te krijgen op een Spectravideo 728 computer.

*Harry Schiffelers, Winricusstraat 62, 6467 BP Kerkrade. Tel. 045-417575.*

Wie kan mij helpen bij Super Mirai om in een ander level te komen? Bel naar 01620-58325 en vraag naar Wesley.

Hydlide III: Waar vind ik de Warp-spiegel en waar dient de oil voor? Hoe kom ik bij de geheime doorgang in het dorp onder het kerkhof (er staat een mannetje voor zodat ik niet bij de schatkisten kan komen)? Waar dient de Odo-later voor,

wat kan ik doen met de magische krachten en waar dient de Herb voor? Waar dient de Amulet of Magic voor en wanneer moet je de Gold Exchanger ruilen voor de VIP kaart. Bas van Driel, Bendijkseweg 6, 8141 RP Heino. Tel. 05729-2503.

*Red. De warp-spiegel staat links van het meer, doch kun je zonder het juiste amulet niet gebruiken. De oil is voor de lamp, zonder deze 2 zie je niets in de grotten onder de grond. De doorgang naar de schatkisten zit links boven van dat veld en is niet bij het mannetje. De Odo-later is één van de vele grapjes van het spel en dient tegen zweetvoeten. Weggooien! De herbs zijn om de magische krachten weer aan te vullen en de Amulet Of Magic om deze te verhogen. De VIP-kaart doet het tegenovergestelde van de Gold Exchanger, dus niet omruilen! Wie helpt Bas met de magische krachten? Wij zijn ons toverboekje kwijt?*

### THE HOBBIT

Wie weet antwoord op de volgende vragen:

Kan je de deur van de goblins cache openen?

Kan je door de Magik door?

Waarvoor dient de gouden sleutel?

Wat moet er precies met de bulbous eyes gedaan worden?

Hoe kom je aan de overige 30% (zie MSX TIPS).

Weet je een antwoord bel dan 01184-19734

*Alex Dijkstra*

Ik bezit een Panasonic kleurenprinter FS-PC1. Het is een 48-naalds 256 kleurenprinter voor MSX. Binnenkort bezit ik ook een Sanyo MSX-2+ computer. Ik kan echter niet met de printer werken want er is geen software voor. Wie kan mij helpen?

*Ting-Yi Kung. Tel. 05210-18164.*

## ABONNEMENTEN

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

Een abonnement op de Software-Gids kost FL.35,= per 6 nummers en is te verkrijgen door overmaking van dit bedrag op Giro: 5036011 t.n.v. J.Herps, Postbus 516, Lelystad.

Voor België: Bfr. 675 op bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt, t.n.v. J.Herps te Lelystad.

Abonnementen worden aangegaan voor een periode van 12 maanden en de abonnees krijgen, voor het verstrijken van het abonnement, een bericht van de uitgeefster en kunnen dan hun abonnement verlengen. Indien een verlenging niet gewenst is hoeft verder niet te worden betaald; opzeggen van een abonnement is niet nodig, maar wordt wel op prijs gesteld.

Girobetaalkaarten of Eurocheques (vergeet niet het nummer op de achterzijde) voor een abonnement kunnen gestuurd worden naar: Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.



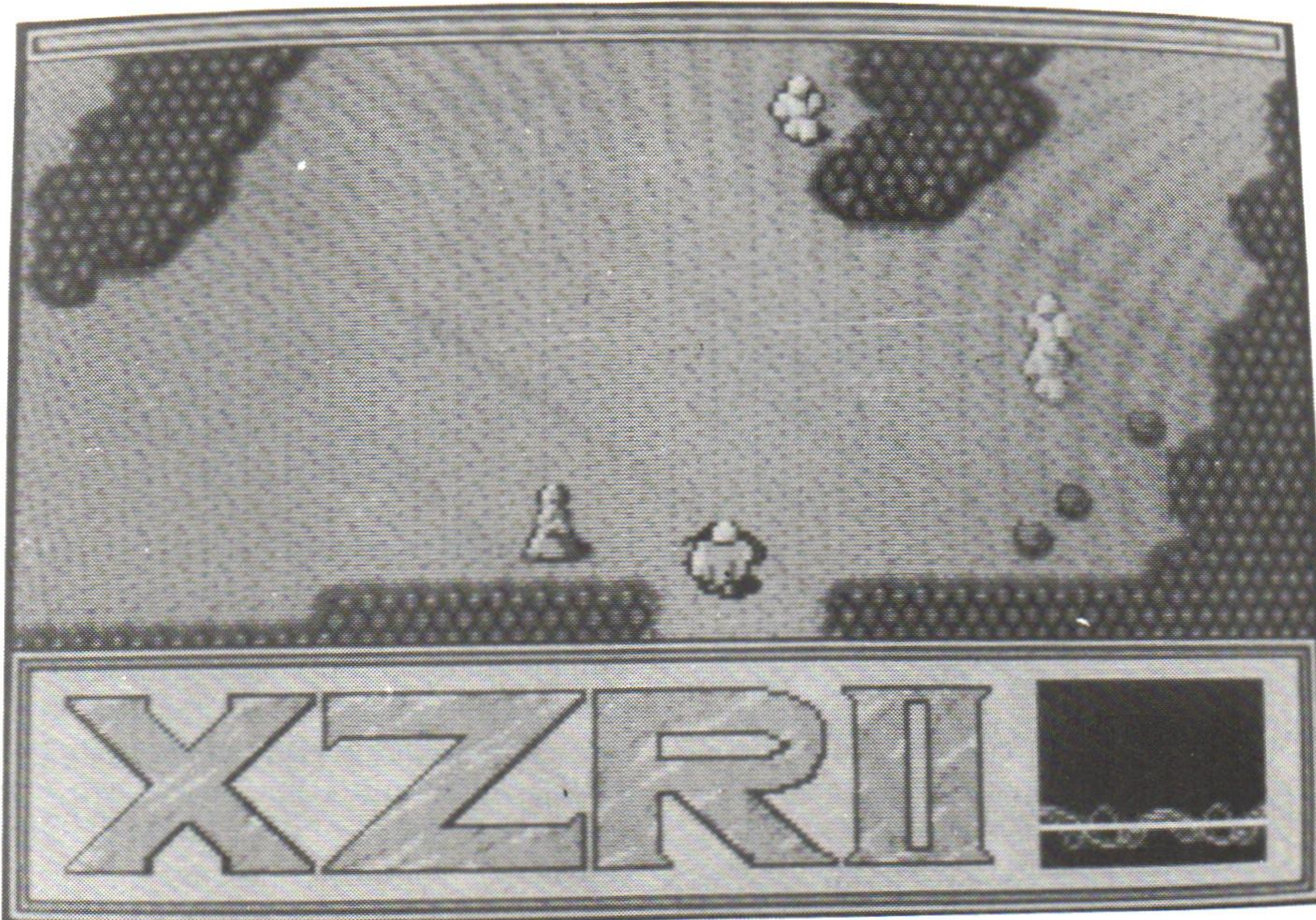
## XZR 2

XZR-2, alweer een vervolg maar XZR (1) is mij totaal onbekend.

Het spel start op met een mooie demo, waarna je een menu met opties krijgt. Geniet nog maar even van de Europese tekens, want dit zijn de enige die in dit spel voorkomen. Verder is alles in het Japans.

Maar goed, na het kiezen van MAP kan ik toch op de eerste lokatie (een dorpje, hoe kan het ook anders) komen. Dan blijkt ineens dat het spel zeer veel weg heeft van Ancient Ys. Je kijkt van bovenaf neer op de hoofdrolspelers, er zijn allerhande winkels en diverse figuren die iets tegen je zeggen. Als enig verschil loop je nu met 4 mannetjes rond i.p.v. met één. Als je hier iets wilt kopen dan is dat echt een ellende want hier komen, anders dan bij Ancient Ys, alleen Japanse tekens voor zodat je niet eens kunt zien wat je koopt. Ook een overzichtsschermpje van je inventory is er niet bij.

Na wat geklungel in de winkeltjes ga ik het dorpje uit, waarna ik weer in het hoofdmenu beland. Tot mijn verrassing kan ik, na weer MAP te kiezen, naar een tweede lokatie! Na het kiezen hiervan kom ik in een woestijn terecht waar ik, al-



weer na wat rondrommelen, pardoes wegzak in het drijfzand.

Nu komt er een 'vechtscherm' met zijanzicht waarin je het hoofd moet bieden aan hordes reuzenmieren. Op het einde ligt een kistje dat ik echter met geen mogelijkheid open krijg.

Toen ben ik er maar mee opgehouden; gewoon niet meer gemotiveerd. Dit spel lijkt mij alleen geschikt voor de echte doorzetters (vanwege het vele Japans en het totaal ontbreken van leesbare

menu's). De grafische presentatie maakt natuurlijk wel iets goed en het geluid is ook redelijk, al werkt het spel niet met de FM-PAC, maar er zijn veel betere alternatieven zoals Ancient Ys.

*Dennis Lardenoye*

**BEELD:** \*\*\*\*\*  
**GELUID:** \*\*\*\*  
**SPELKWALITEIT:** \*\*\*

## PLOTTERDISK 1

Lunatic.

MSX1 en 2

DS diskette FL. 30,=.

Toch weer wat niet-Japanse produkten voor de MSX. Vlak nadat wij beslag hadden kunnen leggen op een Sokoban variant kwam via de MSX GG Gouda deze plotterdisk binnen die geschikt is voor Sony en Toshiba plotters en ook Dynamic Publisher stemfels kan plotten. Dit laatste -en misschien wel leukste- onderdeel is echter alleen geschikt voor MSX-2. De rest van het pakket kan ook op een MSX-1 draaien.

De plotterprogramma's staan op een dubbelzijdige diskette zodat de bezitters van een 'oude' VG8235 of MSX-1 diskdrive deze diskette niet zondermeer kunnen gebruiken. Bij de diskette een handleiding van 24 pagina's waarin alle mogelijkheden en programma's worden besproken met enkele listings en voorbeelden

van opdrachten om de programma's aan de praat te krijgen. De diskette bevat een programma 'dynamic plot' voor gebruik met Dynamic Publisher, enkele demo's, een plotterdump, fractals op de plotter, parabool plot en plotter designs.

Het geheel is sober uitgevoerd, doch netjes. Geheel in overeenstemming met de eenvoudige uitvoering is de prijs: zéér redelijk. Plotterprogramma's zijn schaars en dit is een leuk initiatief. Nog schaarser zijn plotterpennen, maar die kan de MSX GG Gouda weer leveren, al is de voorraad beperkt (zie adv. elders in dit blad). Aan een echte test kan ik het programma echter niet onderwerpen daar we hier geen plotter hebben, maar het weinige dat nog uitkomt voor de MSX kunnen we natuurlijk niet overslaan. Volgens de handleiding is er zelfs een tweede diskette in de maak, maar deze komt waarschijnlijk niet meer in dit jaar uit.

*Alfred Debels*



## S.C.F. TIPS & TRICKS

### FIREHAWK (THEXDER 2)

Als je bij dit spel tijdens het laden de U, de S en de A-toets gelijktijdig indrukt, wordt het spel een stuk gemakkelijker. (Je hoeft alles nu veel minder vaak te raken, ook de eindmonsters).

### ALESTE 2

Als je level 4 hebt uitgespeeld, doe dan niet de C-disk in de drive, maar de A-disk. Je krijgt dan een mooie tussendemo.

### PSYCHO WORLD

Voor gefrustreerde spelers die dit spel te moeilijk vinden (kan ik me niet voorstellen) volgt hier een aantal leuke opties:

In het begin van WORLD 1 druk je op F4. Nu verandert psychootje (weet iemand haar naam?) van kleur en er verschijnt tekst boven. De volgende opties zijn mogelijk:

PAARS=NORMAL MODE. Normaal spel.

ROZE=EXTRA MODE. Nu druk je op F5 en je komt in de TALK MODE. Als PSYCHO nu door iets wordt geraakt, een speciale kracht gebruikt of bij een eindmonster komt, zal ze iets zeggen. Soms zeggen de monsters ook wat terug. Deze MODE is helaas alleen interessant voor de Japanners.

BLAUW=MAXUP MODE. De balkjes voor HP en ESP (resp. levensenergie en 'magic', anders dan in de Gidsrecensie stond) kunnen nu denkbeeldig worden 'doorgetrokken', zodat heel veel kan worden verzameld.

ROOD=POWER MODE. Dit is pas echt handig. Elke 'B' die je nu pakt wordt erg veel waard. Je kunt hem nl. met de numertoetsen omzetten in:

0=	ESP en HP helemaal vol	
1=	1 keer basiswapen erbij	
2=	" ijsballen "	9 2 6
3=	" vlammetje "	
4=	" energiebol "	5 1 3
5=	" golfwapen "	
6=	" vliegkracht "	8 4 7
7=	" onsterfelijk "	
8=	" ster "	
9=	" teleportatie "	

Zo kun je in WORLD 2 al zo'n beetje alle krachten op volle sterkte hebben. Vooral vliegkracht al vroeg hebben is erg handig. De B-tjes kun je ook verzamelen om op moeilijke momenten met 0 'bij te tanken'.

Deze MODES moeten in het begin van WORLD 1 worden gekozen, later kun je dus niet nog eens F4 gebruiken!

## ANCIENT YS 3 KOMPLETE OPLOSSING!! (DEEL 1)

Eerst wat algemene tips:

De RINGS. De krachten van de RINGS kunnen alleen gebruikt worden als je voldoende RING hebt (rechtsonder aangegeven). Tijdens het gebruiken ervan loopt je RING af. Je kunt RING verdienen door monsters te doden of door bij de SHOP te kopen.

POWER RING: Je kunt harder slaan. Dit is vooral handig bij eindmonsters.

SHIELD RING: Werkt als een ondoordringbaar schild.

TIMER RING: Als je nu geraakt wordt vlieg je een stuk achteruit (wie weet waar dit goed voor is?)

PROTECT RING: Je wordt onkwetsbaar.

HEAL RING: Je POWER wordt langzaam bijgetankt.

In de SHOP kun je met het duurste item je energie, als deze op is, eenmalig volledig bijvullen. De andere items zullen ook wel ergens voor dienen, maar waarvoor weet ik niet.

Denk eraan dat je bij het aanmaken van een USERS DISK in de RANK MODE met de spatiebalk de rank op EASY instelt.

Eerst ga je bij Dogi naar binnen (je vriend), die iets tegen je zegt. Nu ga je naar de wapensmid (laatste huis) en koopt er de volgende uitrusting: LEATHER ARMOUR, SMALL SWORD en WOOD SHIELD. Loop het dorpje uit (Na een gesprek met de gewonde man die voor de uitgang ligt). Via de overzichtskaart ga je naar de grotten. Bij de grote kloof (met de waterval op de achtergrond) is er in een linkerzijgang een kistje met de POWER RING te vinden (je kunt nog niet door de deur). Nu daal je de kloof helemaal af en loopt naar rechts. Na verloop van tijd vind je weer een kistje, ditmaal met een halsketting. Even later krijg je een ontmoeting met een belangrijke booswicht, die verder naar beneden vlucht. Het mannetje dat achterblijft kun je niet voorbij. Als je hem aanspreekt krijg je wel een gouden sleutel. Nu ga je weer terug naar de kloof en na een kleine klimpartij tegen de rechterwand kun je bij een nieuwe gang met een deur komen. Ga deze binnen en je bereikt

het eerste eindmonster: een geest. Als je in beweging blijft zal hij je nauwelijks raken, een makkie dus. Heb je hem verslagen dan valt er uit de lucht een LONG SWORD, dat je kunt oprapen. Ga nu weer naar het mannetje dat je eerst niet doorliet. Hij laat je nu wel passeren. Nu daal je helemaal af, totdat je bij eindmonster nr. 2 komt: een bommengooiend monster. Het is even moeilijk, maar na wat oefenen moet hij te doen zijn. Heb je hem verslagen, dan krijg je de eerste STATUE en de muur schuift open. Je komt de boef weer tegen en hij slaat weer op de vlucht. Loop naar het zittende mannetje (dat waarschijnlijk ontvoerd was). Je krijgt nu een hoop GOLD en EXP. erbij. Dan sta je weer buiten het grottenstelsel. Ga vervolgens terug naar het dorp. Je zou onderhand wel genoeg geld moeten hebben voor een maliënkolder (5000 GOLD), dus fiets even langs de smid om er een te halen. Hierna ga je bij de oude vrouw naar binnen, die je een SHIELD RING geeft. Nu ga je naar Dogi's huis, die inmiddels een vrouw heeft uitgenodigd (ondernemend jochie, die Dogi!). Als deze haar hart heeft uitgestort, kun je weer verder. Je loopt nu het dorp uit en je zult merken dat je een derde lokatie op de kaart kunt kiezen....

WORDT VERVOLGD

### RANDAR 2

Als je eenmaal goed genoeg uitgerust bent om op alle 3 de planeten te overleven, kun je de grotten hiervan gaan onderzoeken. Eerst ga je naar de grot op de rode planeet, waar je na even zoeken een zaklamp vindt, die grotonderzoek een stuk gemakkelijker maakt.

Nu ga je de grotten van de bovenste planeet op de kaart binnen. Als je goed zoekt, vind je nu een soort radio. Vlieg nu verder gewoon wat rond van planeet naar planeet en probeer je rank op te voeren. Op een gegeven moment zul je in de buurt van de bovenste planeet door 'piraten' worden aangevallen. Je moet drie tegenstanders verslaan, waarna je naar het piratenschip zelf toe kunt. De kapitein geeft je een halsketting. Ga nu naar de rode planeet, naar de 2 paleisbewakers. Ze zullen je doorlaten. Vervolgens kom je bij de prinses, die je iets geeft waarmee je naar het zwarte gat (rechtsboven op de kaart) kunt.

Via dit gat kom je in een nieuw planetenstelsel, waarvan voorlopig maar 2 planeten te bereiken zijn. Houd het voorlopig bij de onderste. Hier zijn nog duurdere en sterkere wapens te koop. Ben je goed genoeg uitgerust, dan kun je deze planeet gaan onderzoeken. Ook hier is weer een grot te vinden. Binnen zul je na enig zoe-



# MSX SOFTWARE

ken een vreemd mannetje vinden. Deze laat je een zeer moeilijk monster verslaan. Slaag je hierin, dan krijg je een soort pasje van hem. Met dit pasje ga je naar de doorgang met de 'W' (Warp?) in dezelfde grot. Nu kom je in een nieuwe grot, met nog moeilijkere tegenstanders. Hier zit ik vast. Heeft iemand nog tips voor dit spel??

## PLAYBALL 3

Een handig truukje om de tegenstander geen punten te laten scoren: als je aan het werpen bent en er staat een speler van de tegenstander op het bovenste honk, moet je even wachten totdat deze zich klaar maakt om te gaan lopen. Dan druk je op de B-vuurknop. De speler op het bovenste honk zal nu al gaan rennen en proberen een honk te stelen, maar hij draait zich na een meter al weer om. Gooi dan dus meteen als het speelveld in beeld komt de bal naar het bovenste honk en de speler zal altijd uit zijn.

## AKANBE DRAGON

Wat tactische tips:

- Met wat geduld kun je met je koningin (de vliegende draak) alle monsters verslaan. Je moet wel zorgen dat je in open terrein vecht, dus niet tussen bomen of onder water. Trage monsters (zoals bv. de olifanten in stage 1) kun je verslaan door steeds achter de rug van het monster te blijven vliegen en te schieten. Snelle monsters moet je verslaan door telkens duikvluchten te maken en te schieten, terwijl je de kogels ontwijkt. Hierbij moet je wel wat geduld hebben, want je kunt maar één kogel tegelijkertijd afschieten. Natuurlijk moet je geen vliegende monsters gaan aanvallen met de koningin.

- Het groene monster dat PACMANS schiet kun je het beste onder water laten vechten. Hij is dan lekker snel.

- Het blauwe monster dat golvende vlammetjes afschiet lijkt nergens goed voor, maar is toch handig tegen snelle, rondspringende monsters (bv. de zebra uit STAGE 1).

- Je koning kun je het beste op open terrein of bij bergen laten vechten.

- Je neushoorn (of is het een triceratops?) vecht het beste in het bos.

- Tegen de koning van de tegenstander kun je het beste de neushoorn, de groene PACMAN-schieter of het snelle rode monster laten vechten. Waarschijnlijk wordt de koning dan niet meteen versla-

gen, maar hij zal aardig wat energie verliezen. Laat vervolgens je eigen koning tegen hem vechten.

*Dennis Lardenoye.*

## CHUKA TAISEN (MSX-2)

Druk eerst op ESC, dan op F7 en vervolgens op één van de volgende toetsen:

B: het wapen dat je met de GRPH-toets of de tweede vuurknop bedient verandert.

F: je krijgt meer levens (hangt er vanaf hoe lang je de knop indrukt).

A: het wapen dat je met de spatie of de eerste vuurknop bedient verandert.

M: je gaat terug naar het begin van de eerste ronde.

BS: je gaat een ronde verder.

Vervolgens druk je twee keer op RETURN

*RADSOFT*

## MAGICAL WIZ KID

Je kunt de draken ook verslaan met de explosies. Als je bij een draak bent veroorzaak dan een paar explosies tot hij af is. Er zijn per level drie draken, dus zorg voor genoeg explosies!

## DE ERFENIS

Deel1: Hier moet je dingen die je geleend hebt weer teruggeven, maar wel de juiste voorwerpen aan de juiste personen! Vrouw met stekelhaar: strijkijzer of geld. Neger: trompet. Detective: pistool. Man met haar naar links gekamd: kaktus. Man met half kaal hoofd: pen. Chinees: kandelelaar. Man met kaal hoofd: armband. Man met pen achter zijn oor: geld. Oude man met hoed: geld.

Deel2: Je moet op tijd bij het vliegtuig komen. Eenmaal op het vliegveld moet je bij de zwerver je verloren paspoort terugkopen. Koop een krant: de Mon Tricot. In het vliegtuig wordt dit geïkapt. Geef de krant aan de kaper.

Deel3: Nu moet je een miljoen in het casino zien te winnen. Wie kan mij hiermee helpen want het is mij nog niet gelukt.

*(Red. Russische roulette! De andere spellen zijn een lijdensweg)*

## Algemene tips

Als op een Philips VG8020 spellen het niet doen probeer dan de MSX-2 poke: POKE -1,170. Die wil op deze computer ook vaak helpen!

POKE &HFF07,199 geeft in een BASIC programma bij CTRL-STOP een reset!

*SunSoft*

## PASSWORDS

TITANIC: het password voor deel 2 is SUSIE

NAVY MOVES: de code voor deel 2 is 53817.

TRANTOR: de passwords zijn JOYSTICK, KEYBOARD, COMPUTER, SOFTWARE en HARDWARE.

*Marc van Leusden*

## SPACE MANBOW

Houd tijdens het spel F4 en F5 tegelijk ingedrukt en je gaat naar het volgende veld; zo kun je ook bij de einddemo komen. Bij het eindmonster dat van onderen uit het beeld komt moet je je laten insluiten door de rechter arm (rechts onder, net boven het space-ship). Zet je optie nu op achteruit schieten (druk op M) en zorg dat je kogels door de arm naar de rode bol in het midden van het schip gaan. Je kunt nu niet afgaan, maar het monster wel.

*Jasper van Strien*

## ALESTE II

Je kunt het eindmonster in stage 4 verslaan door helemaal rechtsboven in de hoek te gaan staan want het is daar onmogelijk om door een laserstraal geraakt te worden, maar pas wel op voor de ballen die af en toe op je afkomen. Als de tijd om is vernietigt het monster zichzelf. Er wordt nu om disk C gevraagd, maar als je disk A erin doet krijg je een schitterende tussendemo te zien! Als deze afgelopen is kun je met disk C weer verder gaan in stage 5.

## GUARDIC

In vele spellen van Compile zit het bekende mannetje 'Randar', zo ook in Guardic. Je ziet in enkele stages 'Randar' door het veld vliegen. De bedoeling is hem naar je toe te halen d.m.v. de stuurknuppel. Duw deze naar achteren en probeer hem tegen je schip te krijgen. Lukt dit, dan kom je in een soort winkeltje waar je power e.d. kunt kopen.

## BASEBALL II

Druk op F1. Je hoort een muziekje en in het beeld verschijnt 'time'. Druk nu op de spatiebalk en je kunt van team veranderen.

*Flower Power Soft and Roeland's Soft*

## ZANAC EX



Als je bij een standbeeldje komt en je schiet hierop dan komt er een geel rondje uit. Pak dit, en alle dingen op het scherm worden vernietigd. Bij een standbeeldje met een glimlach (mondhoeken omhoog) moet je wachten tot het gele rondje zwart wordt. Als je het dan pakt ga je naar de volgende stage.

Soms kom je groepen vierkantjes tegen met daarachter gele rondjes met een P. Als je af bent en je vliegt door het linker vierkantje -zonder erop te schieten- krijg je die kogelrijen naast elkaar. Als je echter net opnieuw begonnen bent pak je de middelste en na een monster moet je het rechter vierkantje hebben. Als je twee keer een P hebt gepakt krijg je één kogelrij erbij. Dit gaat maar tot drie rijen.

*Erik Gloudemans*

Als je met wapen O op het huisje met de rode ogen schiet krijg je vier extra levens. Je moet wel schieten tot je een ontplofing ziet.

*Jeroen van Gestel*

## VORTEX RAIDER

Met STOP - "COSMIC" - STOP - SELECT kun je een level kiezen.

## VENOM STRIKES BACK

De wapens:

PENETRATOR (P): je wordt onkwetsbaar.

BACKSLASH (BL): je kunt schieten.

JACKRABBIT (JR): je kunt schieten en vliegen.

BLASTER (B): je kunt schieten.

HEALER (H): je kunt je energie herstellen.

LIFTER (L): je kunt schieten (nodig bij wormen).

## PSYCHO WORLD

Kies met F4 de POWER MODE. Druk nu vier cijfertoetsen (b.v. 7, 6, 3, 8). Bij elk wapen hoort een cijfer, dit staat hieronder in een schema:

7 2 6  
5 1 3  
8 4 9

Het cijfer staat voor het wapen uit dat hokje. Elke keer als je een B pakt kun je weer een cijfer intikken. Het cijfer nul vult energie en ESP aan.

*Jeroen van Gestel*

## R-TYPE

Ga bij de eindtegenstanders van stage 2 linksonder zo ver mogelijk naar rechts on-

der de uitstekende buis staan. Je kunt nu niet geraakt worden. De wapenpod kun je vantevoren ergens anders heen schieten om de slang te vernielen. Na een tijdje zal de tegenstander vanzelf verdwijnen.

## ZANAC/ZANAC-EX

Schiet in het begin van het spel geen kogel af maar wacht tot er zo'n ding verschijnt waar soms een cijfer aanhangt. Knal dat ding met het extra wapen (vuurknop 2) aan stukken en er komt een extra leven uit. Als je vantevoren wel een kogel afvuurt komt dit extra leven niet!

## UNDEADLINE

Begin altijd met het MOEILIJKSTE LEVEL! Hoe later je een stage begint, hoe moeilijker deze zal zijn. Handige wapens zijn de vlammenwerper (4 x vlammetjes) of de dingetjes die achter je aan hollen. Als je deze laatste 5 keer pakt, vangen deze ook nog de kogels op. Het eindmonster van stage 4 valt best mee en is zelfs met 'fighter' makkelijk te doen. Als het monster een vuurbal gooit, loop dan schuin omhoog in tegenovergestelde richting. De vuurbal zal onder je uit elkaar knallen en je wordt niet -of nauwelijks- geraakt.

## HERZOG

Als je 'armor' heel hoog is geworden, pak dan een stel soldaten op. De 'armorbalk' zal in het aantal procenten verminderen dat overeenkomt met de soldaten die je draagt. Level 1 en 2 zijn makkelijk uit te spelen: zet in het begin ca. 40 side-cars in en knal zelf alles wat de computer inzet in stukken. Als de side-cars de basis hebben bereikt van de computer heb je gewonnen.

*C. Vloet (ENERGY SOFT), Cuijk*

## DE HOBBIT

Zo haal je 70%:

Verlaat je huis. 2,5%

Betreed de trolls cave. 5,0%

Betreed de narrow place. 2,5%

Betreed Beorns house. 2,5%

Betreed de dark stuffy place. 5,0%

Betreed het bleak barren land that was once green. 10,0%

Betreed de smooth straight passage. 5,0%

Betreed de hall where dragon sleeps. 20,0%

Betreed de ruins of the town of dale. 2,5%

Betreed de little steep bay. 2,5%

Betreed de elvish clearing. 2,5%

Verlaat elvenkings hall. 10,0%

Enkele hints:

Hoe kom je aan de large key?

Ga naar de trolls en verlaat deze ruimte weer. Wacht nu 3 keer en de melding 'day dawn' verschijnt waarna de trolls zijn versteend. Met de large key open je nu de trolls cave.

Wat moet je met de map doen?

Laat deze aan Elrond lezen. Doe je dit niet dan is een -at random gekozen- door-gang gesloten.

Hoe kom je in de elvish clearing?

Ga naar de black river en maak het zwaard aan het touw vast. Gooi dit touw nu naar de overkant en wacht net zo lang totdat het zwaard in de boot valt. Trek nu aan het touw en klim in de boot. Verlaat deze weer en loop naar het oosten. Breek het web en ga NE, breek het web en ga N. Hoe je door de magik door kan weet ik niet.

Hoe verlaat je elvenking hall?

Wacht tot de deur wordt geopend en draag de gouden ring. Klim nu in de barrel en wacht tot je wordt weggegooid. Je komt in elvenking hall door je door de woud-elf gevangen te laten nemen.

Hoe kom je aan de curious key om de zijdeur van de berg te openen?

Graaf in het zand dat in de cel van de goblins ligt. Vraag nu aan Thorin om de deur te breken en je vindt nu de sleutel.

Hoe vind je de gouden ring?

Verlaat de goblins cel door in te tikken: SAY TO THORIN "OPEN WINDOW. PICK ME. GO TROUGH WINDOW". Ga nu SE, E, SE, E en hier is de ring. Draag deze in de grotten voortdurend zodat niemand je ziet. Ga nu N, S, NW, E, open de deur, en UP en je bent weer buiten. Je komt in de cel door je ten noorden van de narrow place door de nasty goblin gevangen te laten nemen.

Hoe dood je de draak?

Laat Bard naar de draak lopen en zeg tegen hem deze neer te schieten. Je kunt nu ongehinderd de schat pakken welke je in de kist in je huis moet doen waarmee het spel dan is afgelopen.

Alleen het probleem blijft dat de enige terugweg via het weggetje met de bulbous eyes is en dat ik daar nog nooit levend langs ben gekomen.

*Alex Dijkstra*



# MSX SOFTWARE

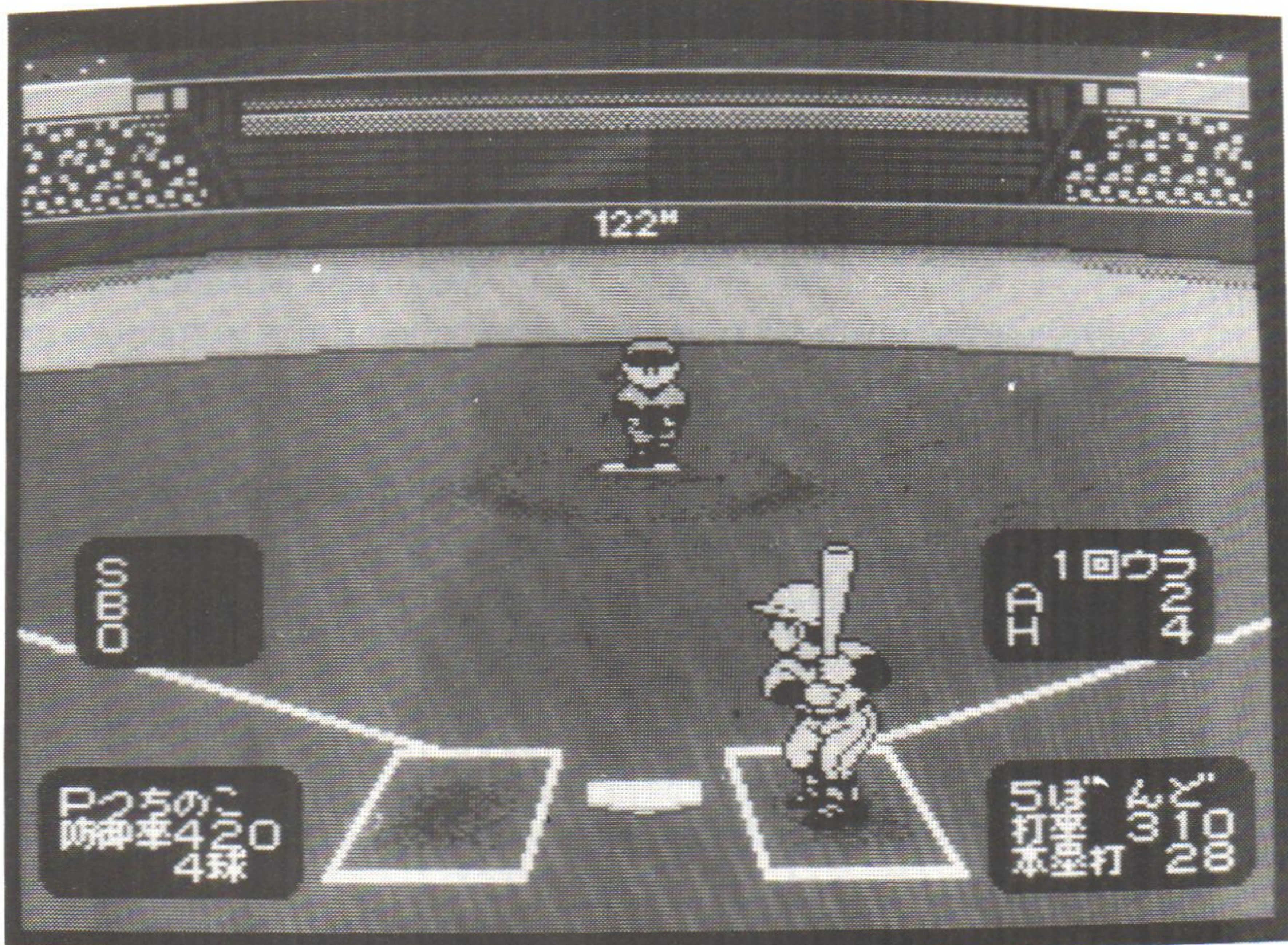
Bij deze softwarerecensie staat geen leverancier vermeld omdat deze software -op het moment dat we dit schrijven- alleen leverbaar is via het 'grijze' circuit. D.w.z. handelaars en clubs die zelf software importeren. Via de normale importeurs en de detailhandel is deze software (nog) niet verkrijgbaar. Bij deze programma's plaatsen we geen prijs daar deze per leverancier kan verschillen en geven we geen beoordeling van de handleiding omdat deze vrijwel altijd alléén in het Japans is.

## BASEBALL 2

Honkbal is een sport waar nog niet vaak een spel over werd gemaakt op de MSX. De MSX-honkballiefhebber moest het doen met een (slechte) MSX-1 versie van dit spel van KONAMI. KONAMI heeft dan ook besloten hier verandering in te brengen met deze opmerkelijke release.

De mogelijkheden zijn legio: er kan met z'n tweeën gespeeld worden of tegen de computer en er kunnen teams geselecteerd worden. Dit alles onder begeleiding van leuke SCC-deuntjes; weer eens wat anders dan de futuristische Nemesis-muziek.

Het spel zelf begint met een close-up van de werper en de slagman. Gooien met alle mogelijke effecten is mogelijk, en let ook eens op de uitstekende soepele bewegingen van de slagman. Na een rake 'strike' krijg je een bovenaanzicht van een gedeelte van het veld en moet de veldpartij achter de bal aanhollen en de spelers van de slagpartij van honk naar honk rennen. Opmerkelijk is dat het speelveld groter is dan het scherm. De 'camera' gaat gewoon met de bal mee. Bovenaan is een 'radar'



waarop de positie van de spelers t.o.v. de honken te zien is. Verder wordt het spel met de normale honkbalregels gespeeld, tot home run toe. Het spelverloop gaat vlot en soepel, wat dit spel toch weer een streepje voor geeft op PLAYBALL 3. En natuurlijk is de computer een meedogenloze scheidsrechter.

Tenslotte kan ik alleen nog maar zeggen: honkbalfreaks, dit is jullie kans! Dit spel is, samen met PLAYBALL, de eerste natuurgetrouwe honkbalsimulatie op de MSX-2. Ook mensen die normaal niets van deze sport moeten hebben (zoals ikzelf) kan ik dit spel van harte aanbevelen.

**WAARSCHUWING:** EVENTUELE DISKVERSIES VAN DIT SPEL ZIJN HOOGSTWAARSCHIJNLIJK ALLEEN GESCHIKT VOOR MSX-EN MET MINSTENS 256 K RAM AAN BOORD! LET DUS EVEN OP ALS JE ZO'N VERSIE TE KOOP ZOU ZIEN LIGGEN. NATUURLIJK DOET DE ORIGINALE MEGAROM HET WEL ALTIJD.

*Dennis Lardenoye*

**BEELD:** \*\*\*\*\*  
**GELUID:** \*\*\*\*\*  
**SPELKWALITEIT:** \*\*\*\*\*

## QUARTH

Dit spel van Konami maakt weer gebruik van een SCC cartridge, maar dan nu alleen voor het geluid. Konami is -net als vrijwel alle andere softwarehuizen in Japan- overgegaan op diskette. Het spel dus op (dubbelzijdige) diskettes en de geluidschip in een cartridge en dat alles voor MSX-2(+). Of er een nieuwe chip in de cartridge zit weet ik niet, maar het geluid is schitterend.

Quarth is een variant op Tetris waarbij je met een soort ruimtecapsule de blokjes moet volschieten voordat ze de grond ra-

ken. Het spel is geschikt voor 1 of 2 spelers, heeft 9 stages, 9 snelheden en er kan worden gekozen uit 4 capsules. Het verschil met Tetris is dat je geen vallende blokken in de juiste positie moet draaien, maar gaten in vallende blokken moet aanvullen tot een rechthoek voordat ze de grond raken en dit opvullen doe je door op de lege plekken te schieten met kleine blokjes. Er is dus iets meer actie vereist en Konami zou Konami niet zijn als het allemaal weer een tikkeltje moeilijker is. De moeilijkheidsgraad loopt vanzelf op naarmate het spel vordert en het kiezen van een moeilijk level meteen in het begin is dus echt voor de doorgewinterde spelers. Het verschil tussen de 4 capsules is mij niet geheel duidelijk maar waarschijnlijk krijg je dit wel in de gaten als je het spel wat langer speelt.

Tetris kent een grote schare aanhangers en ook dit spel zal wel weer een topper worden. Het beeld is goed, maar het geluid is alleen goed met de SCC. Kopietjes zijn via PSG van de MSX niet om aan te horen. De spelkwaliteit is uitstekend, mede door de vele snelheden en levels en het is leuk dat dit spel met twee spelers gespeeld kan worden, want beide spelers spelen tegelijkertijd -naast elkaar- in een eigen kolom met vallende blokken.

Voor de aanhangers van Tetris een must!

*Alfred Debels*

**BEELD:** \*\*\*\*\*  
**GELUID:** \*\*\*\*\*  
**SPELKWALITEIT:** \*\*\*\*\*



# NABESTELLINGEN OUDE NUMMERS MSX-GIDS:

DE NUMMERS 1 T/M 11 EN 13 T/M 16 EN NR.18 VAN DE MSX-GIDS ZIJN UITVERKOCHT. HIERONDER VOLGT EEN OVERZICHT VAN DE NUMMERS, WELKE NOG WEL VERKRIJGBAAR ZIJN MET EEN BEKNOPTE OMSCHRIJVING VAN DE INHOUD:

## MSX GIDS NUMMER 12

### LISTINGS:

MAZE, SCRAMBLE, DISKLOADER, MSX DUMP SCREEN 2, BALLETTJE-BALLETTJE (MSX-2), TITELDOOS (MSX-2)  
VERDER: DE CURSUS BASIC (3), MACHINETAAL (3) EN REKENEN OP DE MSX (1). TESTEN NMS-8280 en FANTASTIC F3 JOYSTICK + SOFTWARE-RECENSIES: SPY STORY, 10 FRAME, KONAMI GAME MASTER, EXTERMINATOR, SNAKE, EXERION/ZORNI, CITY CONNECTION, LIVINGSTONE, COURAGEOUS PERSEUS, MASTER CHESS, ASTRO PLUMBER, KRAKOUT, MR.JAWS, HEAD OVER HEELS, COLONY, "THING" BOUNCES BACK, SMACK WACKER.

## MSX GIDS NUMMER 17

### LISTINGS:

KRIPY JACK, SCHARRELEI, DISK MONITOR/EDITOR, SCREEN PROTECTION, MERGE MASTER, DISK DATALISTER, MOUSE 5 TEKENPROGRAMMA (MSX-2), 240K SECTOR COPY (MSX-2)  
VERDER: PROGRAMMEREN MET SCREEN 1, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (8), SOFTWARE-RECENSIES: TURBO 5000, ADVENTURETIPS, EYE, SALAMANDER, SUPER TRITORN, DRAGONKING, MIRAI EN FINAL COUNTDOWN

## MSX-GIDS NUMMER 19

### LISTINGS:

UITBREIDING SHEAT, MACHINETAAL DATA CONVERSIE, INFO MENU, STERRENREGEN, ABACUS, STIEREN VANGEN, MOUSE 8 TEKENPROGRAMMA (MSX2), STARJET II (MSX2), RICH MAN, POOR MAN (MSX2)  
VERDER: LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (10), DANGER MOUSE, TIME & MAGIC, ADVENTURETIPS, ELITE TIPS, FREEKICK, POKES & TIPS, KAART + TIPS AVENGER, BUBBLE BOBBLE, PATIENCE EN KLAVERJASSEN, SCRIBE TEKSTVERWERKER, TRANTOR, GUTTBLEASTER, PINBALL BLASTER, VENOM STRIKES BACK (MASK 3), TOPPLE ZIP (MSX2), GUARDIC EN KRAKOUT.

## MSX-GIDS NUMMER 20

### LISTINGS:

KNIGHT RIDERS ADVENTURE, WERKWOORDEN, PROXIMA CENTAURI, SCRABBLE (MSX-2), PATIENCE (MSX-2)  
VERDER: SCREEN 1 (VERVOLG), ROMMELEN IN DE RAM (1), KING'S VALLEY II PASSWORDS, KAART JACK THE NIPPER II, GAME OVER II, KING'S VALLEY II, THE PEPSI CHALLENGE, SOUND MACHINE. KAARTEN: GOONIES, PIPPOLS, FEUD, POKES & TIPS, BRIAN CLOUGH'S FOOTBALL, BATTLE OF PEGUSS, GOUWE OUWE SOFTWARE, HAUNTED HOUSE, BLOW UP.

## MSX-GIDS NUMMER 21

### LISTINGS:

DIABESTURING MET DE MSX, 3 ROMPACK UTILITIES, MENU MAKER, CIJFERSPEL, TEMPO TYPEN, DON MADUSAK ADVENTURE, TELEFOONKIEZER (MSX-2), LISAJOUS FIGUREN (MSX-2), 3-D FIGUREN (MSX-2), MENU MAKER (MSX-2)  
VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (2), VETTE KARAKTERS, GROTE KARAKTERS.  
SOFTWARE: SUPERFONT/SUPERPRINT, XANADU, FINAL ZONE, RETURN TO YELDA, YAKSA, VAXOL, AMERICAN SOCCER, AFTERBURNER, CASTLE EXCELLENT, HUISBOEKJE, KAART + TIPS KING KONG 2, SPELTIPS, HELP!, SPELPOKES, KAARTEN RAMBO + PIPPOLS, RASTAN SAGA, DISCOVERY, THE LIVING DAYLIGHTS, CHESS PLAYER, BASKET MASTER, THE GAMES, KAART BASTARD VOOR "BUGVERSIE".

## MSX-GIDS NUMMER 22

### LISTINGS:

PUZZEL, SOLOGAME, DOE DE DEUR DICHT, CIJFERPATIENCE, KLEUREN MENGEN (MSX-2), TUNES (MSX-2).  
VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (3), LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (11). HARDWARE: SUPERBOARD JOYSTICK, MEER GELUID UIT DE KONAMI SOUNDCHIP. SOFTWARE: RAMBO III, BLACKBEARD, WORLD GAMES, PASTE MAN PAT, FLIGHT SIMULATOR, HERCULES, ARKANOID II, MAD RIDER, DRAGONBUSTER, KAART + TIPS JACK THE NIPPER EN PAYLOAD, KAARTEN VAN GAME OVER II, BASTARD (LEVEL 4), KING KONG II (VERVOLG) + DE HELP! RUBRIEK EN POKE'S + TIPS.

## MSX-GIDS NUMMER 23

### LISTINGS:

ABC SPEL, ZWART/WIT 16, DATA CODE, ECSTACY, TIC TAC TOE, BOUWVAKKER (MSX-2).  
VERDER: ROMMELEN IN DE RAM (4), LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (12). HARDWARE: SCC SOUNDCHIP OP DE GOLDSTAR. SOFTWARE: KAART CROSS BLADE, JOE BLADE, TITANIC, BLASTEROIDS, THE MUNSTERS TODAY, TESTAMENT, POKES EN TIPS, HELP!, KAART GOLVELLIUS, OPERATION WOLF, PACLAND, 4x4 OFF-ROAD RACING, NEMESIS 3, THE GAMES COLLECTION I. (SOFTWAREVERZAMELING OP C.D.)

## MSX GIDS NUMMER 24

### LISTINGS:

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

## MSX-GIDS NUMMER 25

### LISTING:

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

## MSX-GIDS NUMMER 26

### LISTINGS:

VITAMINEN EN MINERALEN, SPREEKWOORDEN EN GEZEGDEN, REIS- EN ROUTEPLANNING (MSX-2)  
VERDER: SOFTWARE: POKES EN TIPS, CONTRA MSX-2 SCC KONAMI, ELEVATOR ACTION, SILENT SHADOW/STAR DUST, TURBO BIKE, PASSING SHOT, KAARTEN + TIPS GANDHARA, MASTER GRAND PRIX, XEVIOS, GAMES COLLECTION 2.  
PROGRAMMEREN: 2 KLEUREN TEKST IN SCREEN 0 (MSX-2), KLEURBEWERKINGEN BIJ MSX-2.  
HARDWARE: MSX 2+

## MSX-GIDS NUMMER 27

### LISTINGS:

MV-DESK (MSX-2), KLEUREN SCROLLEN IN BASIC (MSX-2), VERKEERSBORDEN, SCREEN 5 NAAR SCREEN 8 CONVERTER, SPRITE EDITOR (MSX-2)  
VERDER: HORIZONTALE EN VERTIKALE TEKSTEN, FM-PAC LSI REGISTERS, LEER, PROBEER EN PROGRAMMEER (15)  
HARDWARE: MSX-2+ OVERZICHT  
SOFTWARE: KAART + TIPS DRAGONSLAYER 4, HELP!, TIPS VOOR XAK, BELASTINGAANGIFTE OP DE MSX, DYNAMIC PUBLISHER UITBREIDING 2, LOW BUDGET SOFTWARE, SUPER COOKS, ALESTE SPECIAL, WARS 2, AFTER THE WAR, SYNTH SAURUS 2, SHALOM (KONAMI), THE MONMON MONSTER, ANCIENT YS THE FINAL CHAPTER, PSYCHO WORLD, SEX BREAKOUT, DARWIN 4078, LAYDOCK LAST ATTACK, THE GOLF, UNDEADLINE, XAK THE ART OF VISUAL STAGE, POKES EN TIPS, GOLVELLIUS 2, TETRIS-2  
DIVERSEN: IMPORT UIT JAPAN, UITSLAG FM-PAC WEDSTRIJD.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 155,= OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

LET OP! BIJ BESTELLING VAN 2 NUMMERS OF MEER IS DE PRIJS PER STUK FL.5,= (BF 100,=), DUS: 2 NRS. FL.10,=; 3 NRS. FL.15,= ETC.



## MSX-Club Gouda

Middelblok 159  
2831 BM Gouderak  
01827-2272 (Arjan)

### PSEUDO STEREO

Splits uw audiosignaal in een linker- en rechterkanaal. Ideaal voor FM-pac en/of SCC. Horen is geloven!

Prijs f 72,50

### PLOTTERDISK I

Eindelijk weer wat grafische programmatuur voor de Sony en Toshiba plotters. O.a. uitplotten van stempels van Dynamic Publ.

Prijs f 30,=

### 7 MHz. zelfbouwpakketje

Bouw dit IC met printje in uw MSX2 en u draait op PC-snelheid. Met schakelaar en inbouwinstucties voor HB 700, NMS 8250/55/80.

Prijs f 72,50

### PLOTTER PENNEN

Lang waren ze niet verkrijgbaar, maar nu leveren we ze weer. Tegen zeer scherpe prijzen.

4 x zwart f 15,=  
4 kleuren f 15,=

### BESTELWIJZE

Let op: Alle prijzen zijn exclusief verzendkosten.

Normaal f 2,50

Rembours f 7,50

Voor bestelling of informatie belt u naar MSX-Club Gouda, 01827-2272.

★ Voor alle bestellingen geldt OP=OP

# V9958

## DE VIDEOCHIP VAN DE MSX2+

Sinds begin mei 1990 levert onze club deze videochip. We leverden eerst alleen de chip, nu leveren we echter een setje. Dit setje bestaat uit de verbindingsdraden, de diode, de videochip en als laatste een inbouwschema voor de NMS 8250 en 8255.

Het is niet raadzaam om zelf een ander type computer om te bouwen. Het beste kunt u dit overlaten aan experts. Die experts vindt u ook bij onze club. Informeer eens naar de prijzen!

Heeft u echter een NMS 8250 of NMS 8255 dan kunt u rustig deze set kopen, mits u een klein beetje kunt (de)solderen.

### AANBIEDING

140,=

Setje bestaat uit:

- \* Yamaha V9958 videochip
- \* Verbindingsdraad
- \* Diode
- \* Inbouwinstucties NMS 8250, 8255.

Voor f 10,= extra krijgt u het technical databook, met alle informatie over de nieuwe VDP-registers erbij. (In het Engels) Normaal kost dit technical databook f 15.



## PUSH 'EM UP

Lev.: Timesoft en de Software Gids.

Mach.: MSX-2.

3.5" Diskette.

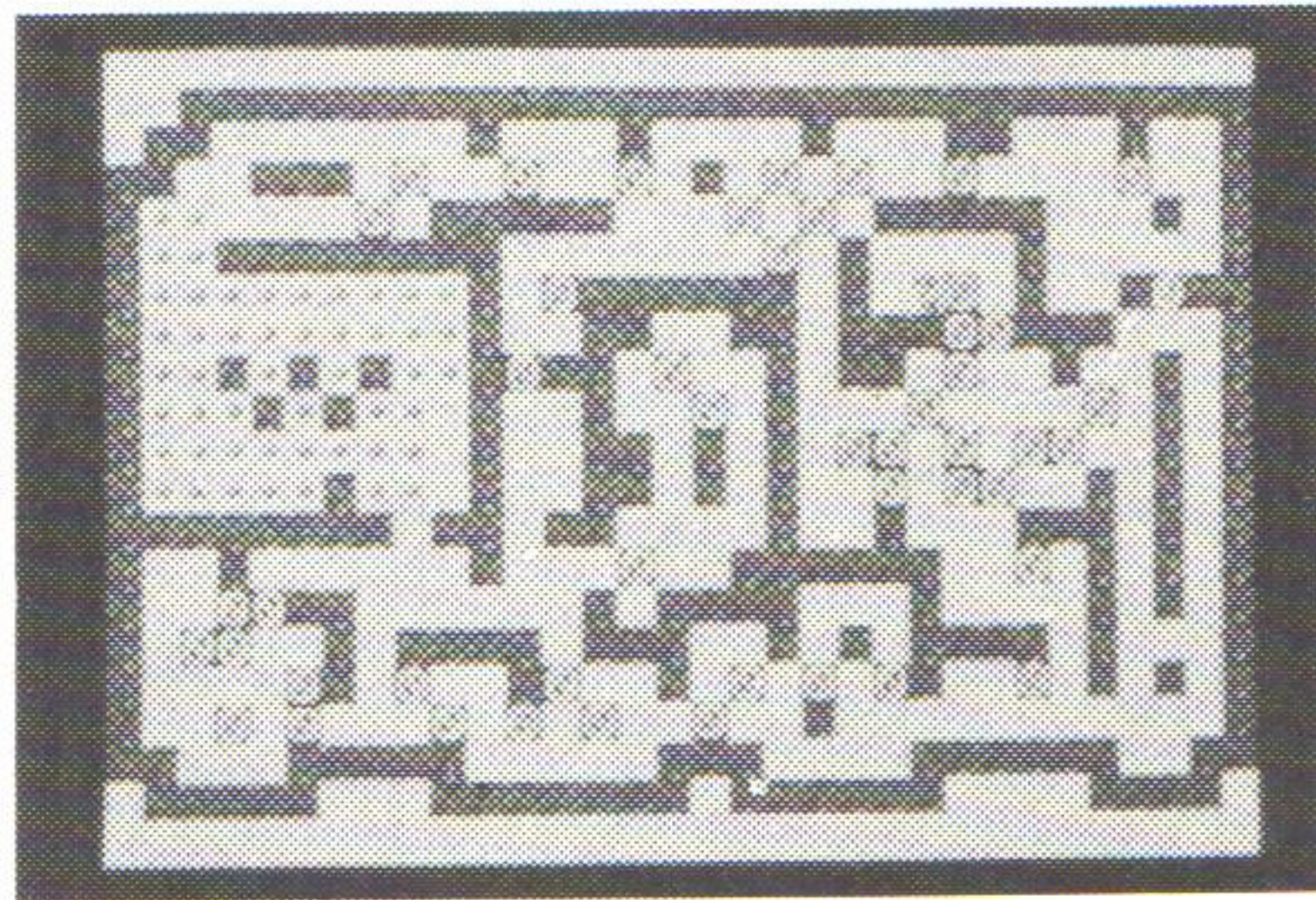
Prijs: FL. 29,95

*Er verschijnt bijna geen software meer voor de MSX, en wat er nog uitgebracht wordt komt uit Japan en is door de vele Japanse teksten zeer lastig te spelen. Veel MSX-ers hebben hierdoor hun interesse voor de MSX en -vooral- de software verloren. Deze groep zal blij verrast zijn dat, vlak na het verschijnen in Japan van "PERFECT SOKOBAN" -geheel onafhankelijk hiervan- enkele Nederlandse programmeurs met een eigen Sokoban variant voor de MSX-2 zijn opgedoken. Wel minder uitgebreid dan het Japanse produkt, maar veel goedkoper en.... veel mooier dan de 'perfect' versie.*

Er zijn programma's die nooit verouderen. Pac-Man is hiervan wel het beste voorbeeld, maar Sokoban is niet minder populair, al is dit spel op de MSX minder bekend. Er is wel eens een versie voor de MSX-1 geweest, maar deze was zeer magertjes en is nooit echt goed aangeslagen. Sokoban varianten zijn er zat zoals Eggerland en Boulderdash. Push 'em up is echter een pure Sokoban variant: schuiven met blokken naar een opslagplaats waarbij er vaak slechts één enkele goede manier is om de blokken te verplaatsen. Deze versie heeft dus, net als de originele Sokoban, geen extra grapjes als monsters, water e.d. zoals in Eggerland, maar is zeker even moeilijk. De liefhebbers van dit soort 'schuifpuzzels' zullen blij zijn dat dit spel nu leverbaar is en de Eggerland fanaten, die dit spel gespeeld hebben vanwege het puzzelen en zich ergerden aan de rappe monstertjes e.d. die hun denkwerk regelmatig verstoorden, kunnen nu hun hart ophalen, want Push 'em up heeft maar liefst 50 velden die variëren van lastig tot zéér moeilijk!

### PERFECT SOKOBAN

Uiteraard bekijken we toch even beide versies, want door de import uit Japan van enkele clubs is deze versie uiteraard ook verkrijgbaar voor de liefhebbers. Deze Japanse versie zal hier meer dan FL. 100,= moeten gaan kosten en wordt geleverd op een 3.5" diskette voor de MSX-2. 'Per-

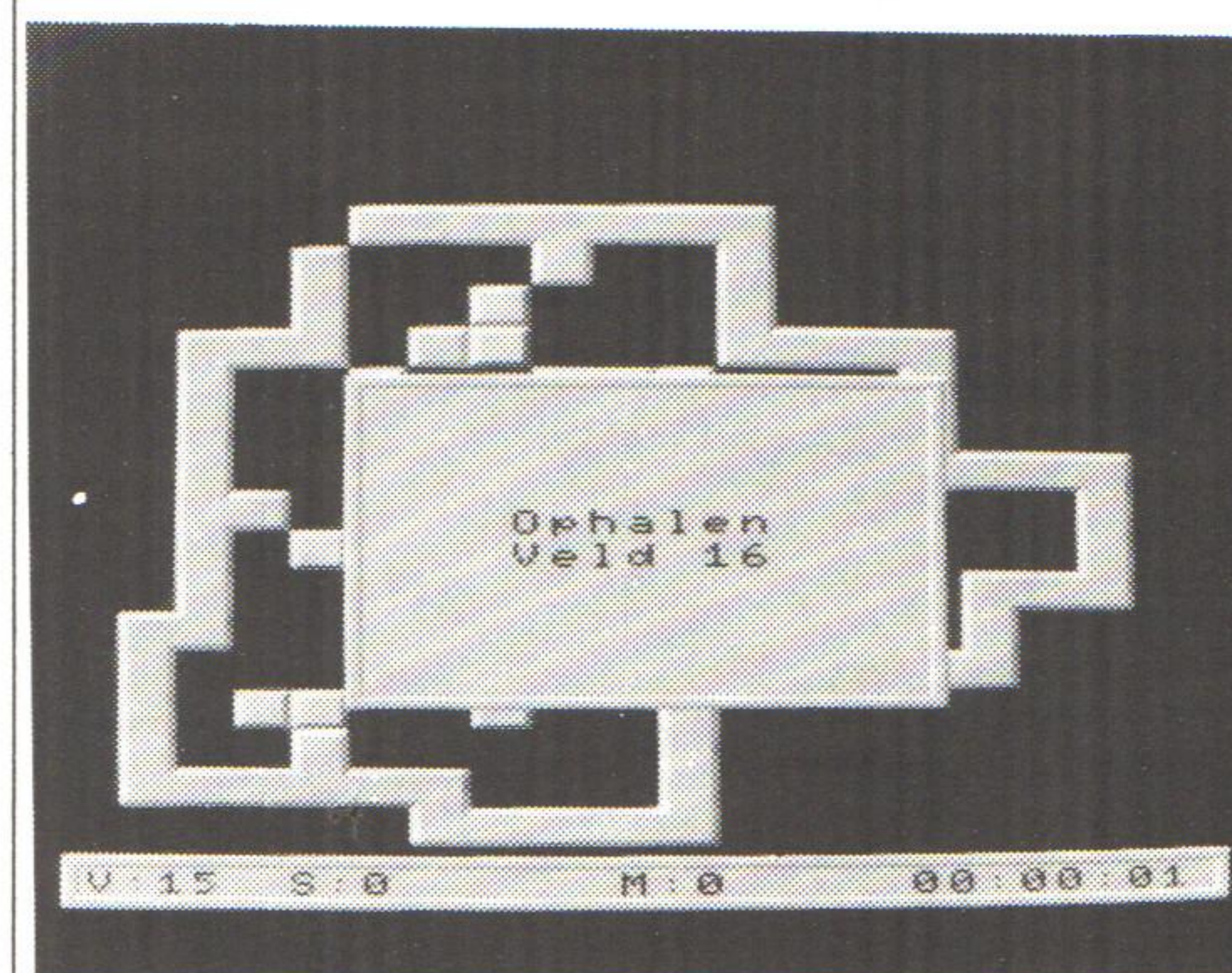
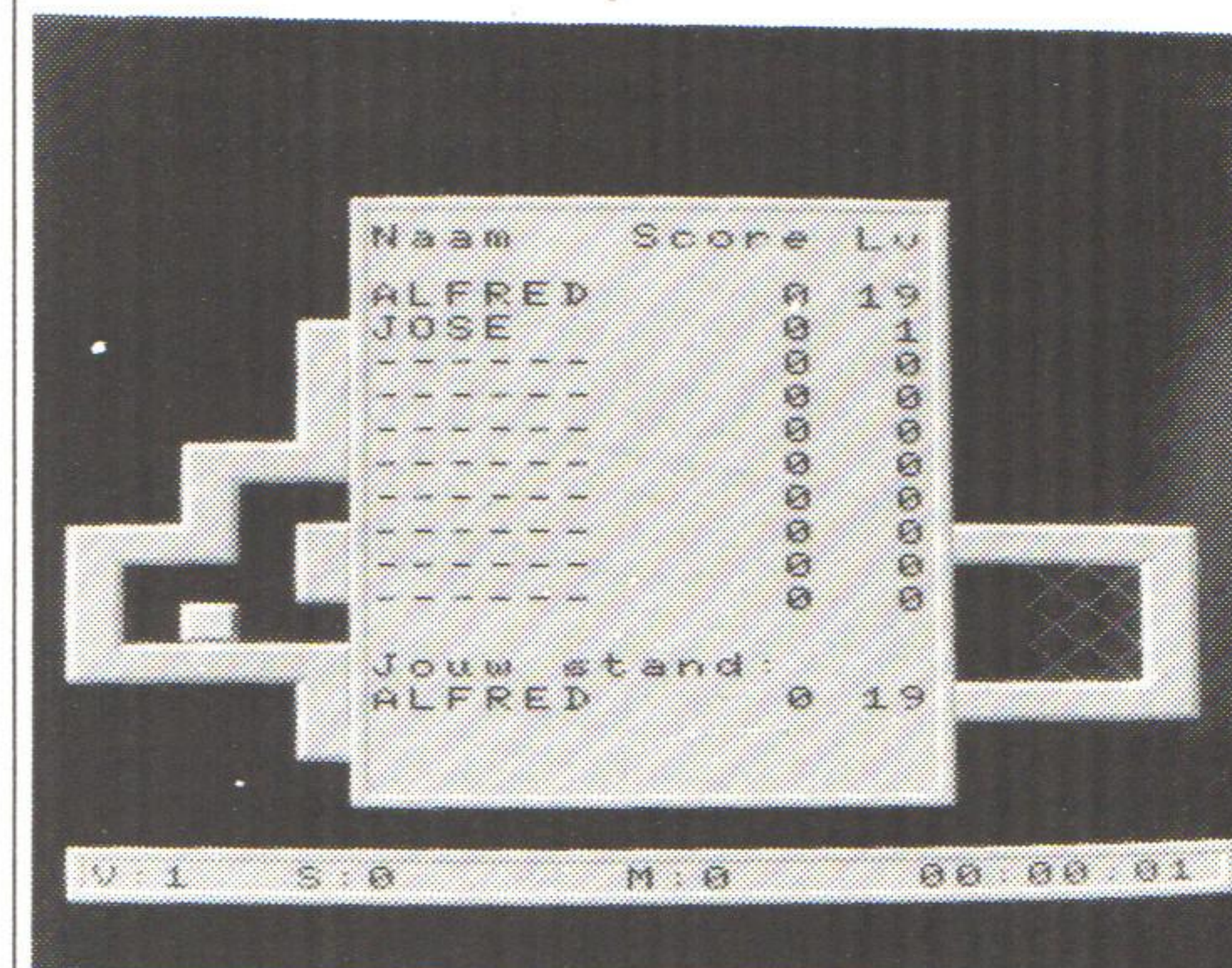
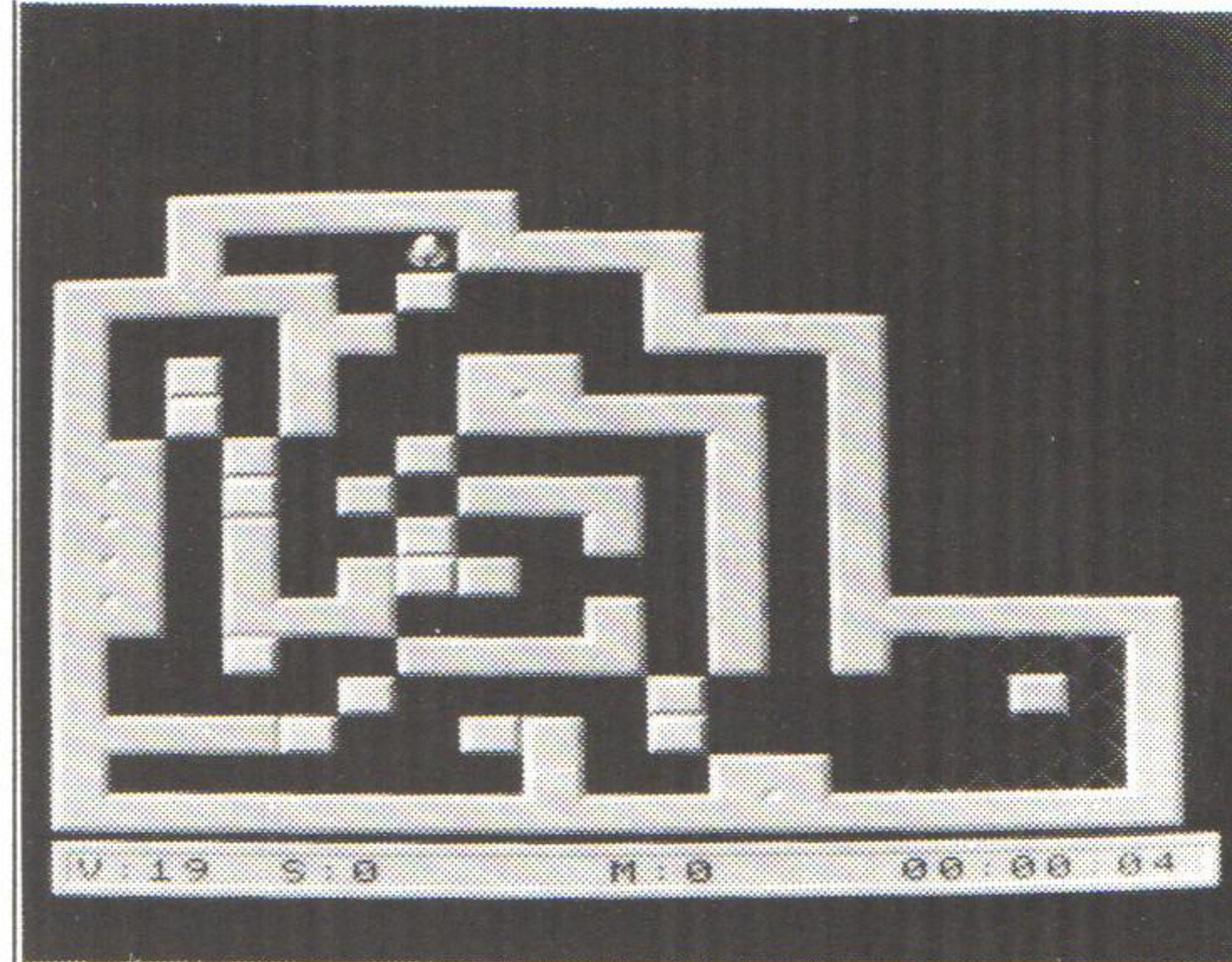


fect' werkt met de FM-Pac en staat dan ook borg voor schitterende muziek en geluiden. Net als het origineel heeft deze versie ook weer de mogelijkheid om zelf velden te ontwerpen en deze te bewaren, te spelen en uit te wisselen met andere Perfect Sokoban bezitters. Bij het spel kom je nauwelijks Japanse tekens tegen, in het edit- onderdeel des te meer; dat wordt weer een harde dobber. Opvallend is echter de magere grafische kwaliteit van dit programma. Vierkantjes, kruisjes en stippen met weinig kleuren. Soms zelfs één kleur op een witte ondergrond.

BEELD: \*\*  
 GELUID: \*\*\*\*  
 SPELKWALITEIT: \*\*\*\*\*  
 PRIJS: \*\*\*

### PUSH 'EM UP

Dan terug naar Nederland. Dit spel staat eveneens op 3.5" diskette en is ook gemaakt voor MSX-2. Muziek en geluid zul je bij deze versie weinig tegenkomen en de FM-Pac wordt helemaal niet benut. De echte liefhebbers zullen ook een edit-mogelijkheid missen, dus zelf velden maken is er niet bij. Daar staat tegenover dat de grafische kwaliteiten goed zijn en door gebruik van schaduw effecten in de kleuren wordt een 3-D effect bereikt. Het programma is tamelijk traag, vooral omdat de verplaatsing van het poppetje in twee stappen wordt uitgevoerd. De eerste druk op de cursortoets laat het poppetje de handen tegen het te verplaatsten blok zetten en pas bij de tweede druk wordt het blok verplaatst. Even oppassen dus; in het begin schiet je vaak te ver door. Gelukkig heeft het spel de mogelijkheid om een veld opnieuw te beginnen. Verder kunnen de velden 'doorgewandeld' worden zodat je in elk willekeurig veld kunt spelen en niet bij veld 1 hoeft te beginnen. Bij het afbreken van het spel wordt de score en het laatst gespeelde veld op de diskette



geSAVED. Het spel begint met een intro-scherm en heeft een hi-score tabel. Na het oplossen van alle 50 'puzzels' krijg je nog een slotplaatje. Tijdens het spelen kan de scoretabel worden opgevraagd en kan van speler worden gewisseld. De prijs is laag, maar daar staat tegenover dat de verpakking erg sober is uitgevoerd.

BEELD: \*\*\*\*  
 GELUID: \*\*  
 SPELKWALITEIT: \*\*\*\*  
 PRIJS: \*\*\*\*

Arnold de Gast



# NAJAARS OPRUIMING MSX SOFTWARE

## DAMMEN

(Versie 2. MSX 64K.)

5 Levels, Saven stellingen, Zetten terugnemen, Analyse, Wisselen speelkleur, Cijfernotatie in beeld te schakelen, Terug-en vooruit zetten per halve zet. Nieuwe handleiding en overzicht wijzigingen.

Diskette van 32,50 voor **19,95**

## ADRESSENBESTAND + KLADBLOK

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

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

Diskette van 29,95 voor **18,95**

## MSX DISKMAGAZINES

Complete tijdschriften op disk.

Software recensies, Mini Gids, Programma's, Spel poke's en tips, Informatie en MSX nieuws.

Diskmagazine #1 van 24,95 voor **14,95**

Diskmagazine #2 van 19,95 voor **12,95**

Diskmagazine #3 van 32,50 voor **17,95**

(Diskmag. #3 bestaat uit 2 diskettes !!)

Deze Diskmagazines zijn extra goedkoop omdat we ze leveren zonder doosje, echter wel met omslag (nr. 2 en nr. 3).

## SUPER STUNT:

**ALLE 3 DE DISKMAGAZINES (4 disks, een jaar listings, informatie, tips etc.) VOOR SLECHTS.....**

**FL. 40,=**

## SPELLEN 1

MSX 1 en 2

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

HEADLESS: Een platformspel lastig met meerdere velden.

LINGO: woordspel, bekend van T.V.

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

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

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

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

GRIPPLE-2: moeilijke versie van Gripple.

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

Diskette van 29,95 voor **18,95**

## REVERSI (OTHELLO)

Meerdere levels, 1 of 2 spelers, 3-D versie. ALLEEN VOOR MSX-2!

Diskette van 19,95 voor **12,95**

## SPELLEN 2

ALLEEN MSX-2

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

HET RESTAURANT: Grafisch adventure met LOAD- en SAVE mogelijkheid. Als detective moet je voor de eigenaar van een restaurant een dief opsporen.

FRUITGAME: een mini gokkast met Hold en Gamble.

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

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

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

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

Diskette van 29,95 voor **18,95**

## VEROVERAAR

RISK variant in 2 versies voor MSX-2!!

Diskette van 32,50 voor **19,95**

## DATABASE PROGRAMMA'S

voor software administratie.

FADM en INDEX. Twee programma's voor de opslag van softwaregegevens met indexeren, sorteren en het afdrukken van lijsten. Beide programma's menu-gestuurd en alleen voor MSX-2. Ideaal om een overzicht te krijgen van overvolle bakken met speldiskettes. Geen geknoei meer op de diskette labels; alleen nog een nummer (of naam) op de disk en verder alle gegevens in de database.

Diskette van 29,95 voor **18,95**

**Deze diskettes zijn te bestellen door overmaking van het bedrag op:**

**Postbanknr. 909515 t.n.v. A.Debels te Lelystad onder vermelding van de naam van de diskette(s) die u wenst te ontvangen.**

De prijzen zijn inclusief verzendkosten.



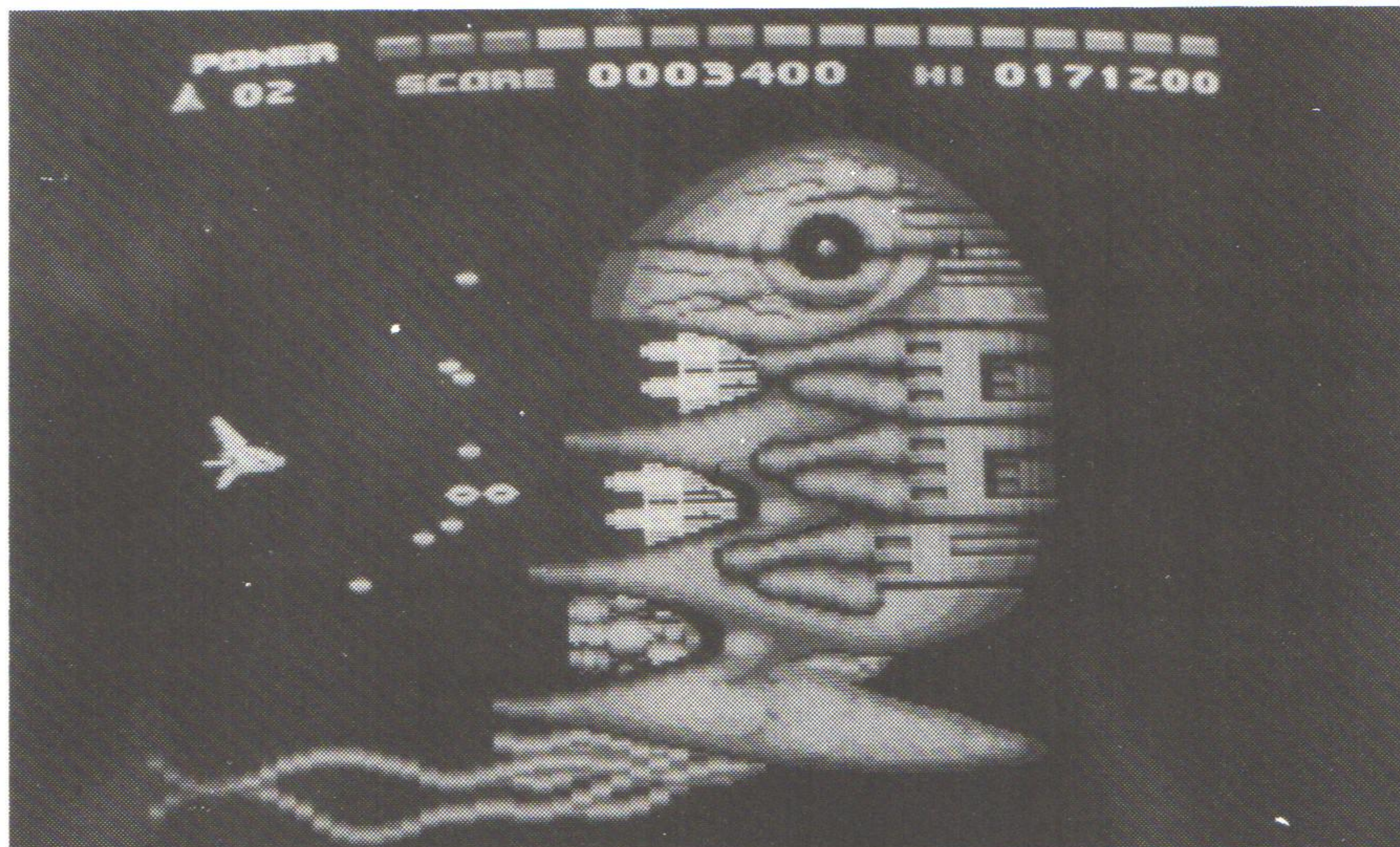
# MSX SOFTWARE

## SPACEMANBOW

Iedereen kent hem nu wel: de NEMESIS-serie, bestaande uit NEMESIS 1, 2 en 3 + SALAMANDER. Je zou toch denken dat KONAMI nu wel uitgekeken is op dit thema. Mis gedacht! Met SPACEMANBOW krijgt het NEMESIS-verhaal er weer een vervolg bij.

Gelukkig heeft KONAMI nu eindelijk besloten een MSX-2 NEMESIS te maken (en gezien de meeste nieuwe KONAMI-titels als BASEBALL 2 en SOLID SNAKE - coming soon - voor deze computer bestemd zijn, lijkt het erop dat ook KONAMI nu definitief de MSX-2 weg is ingeslagen), zodat de beelden echt fantastisch zijn. Na een mooie begindemo (KONAMI begint het te leren!) start het spel op. Het is weer het bekende verhaal: over landschappen vliegen, kanonnen bombarderen, wapens verzamelen enz., alleen is nu alles nog een stuk mooier dan bij NEMESIS. Deze 4b Megarom heeft weer SCC aan boord, dus muziek en geluid zijn er volop. Iedere stage (deze zijn iets korter dan bij NEMESIS) wordt beëindigd met een schitterend eindmonster, van meestal wel een half scherm groot.

Zelfs de scrolling bij dit spel is beter dan we van KONAMI gewend zijn en dit scrollen gaat niet alleen van links naar rechts, maar naar alle richtingen (net zoals bij sommige delen van SALAMANDER). SPACEMANBOW kent echter geen bovenaanzichten!



Speltechnisch is er toch het één en ander veranderd: de rode 'powerkristallen' dienen nu om je vuurkracht op te voeren (meter bovenaan het scherm). Wapens krijg je, net als bij HYDEFOS en R-TYPE, door een 'blokje' met de betreffende beginletter te pakken. Ook deze NEMESIS is weer enorm moeilijk. Hoewel het eerste level al snel is uitgespeeld, lijkt me dit spel weer alleen geschikt voor mensen met stalen zenuwen, bliksemsnelle reflexen en autofire. Gelukkig ontbreekt de CONTINUE-optie niet. Over F1-codes kan ik nog geen informatie geven.

Tegen de mensen die nog niet op NEMESIS zijn uitgekeken of deze niet mooi genoeg vonden en die deze rompack in de

winkel zien liggen, kan ik maar één ding zeggen: gewoon kopen, want dit is verreweg het mooiste deel van de serie.

**OPGELET: MOCHT JE EEN DISKETTEVERSIJE VAN DIT SPEL TE KOOP ZIEN LIGGEN, DAN IS DE KANS GROOT DAT DEZE ALLEEN GESCHIKT IS VOOR COMPUTERS MET EEN 512 K RAM GEHEUGENUITBREIDING!! NATUURLIJK WERKT DE ORIGINELE MEGAROM WEL OP ALLE COMPUTERS.**

*Dennis Lardenoye*

BEELD : \*\*\*\*\*  
GELUID : \*\*\*\*\*  
SPELKWAL. : \*\*\*\*\*

## A.M.C.

Lev: Homesoft.  
Mach.: MSX 1&2.  
1 of 2 spelers.  
Prijs: 3.5" disk FL. 29,95  
Cassette FL. 19,95 ???

Ik heb de prijs van de cassette versie wel gegeven, maar het is niet zeker dat deze versie ook in Nederland wordt uitgebracht. A.M.C. is voor diverse computers

uitgebracht en op de doos zien we dan ook schitterende plaatjes van de Amiga, C64 en de Amstrad, maar de MSX-ers zullen het met de bekende magere graphics moeten doen die we gewend zijn bij Europese produkten voor de MSX, al is het spel dit keer in volledig in kleur en niet half zwart/wit.

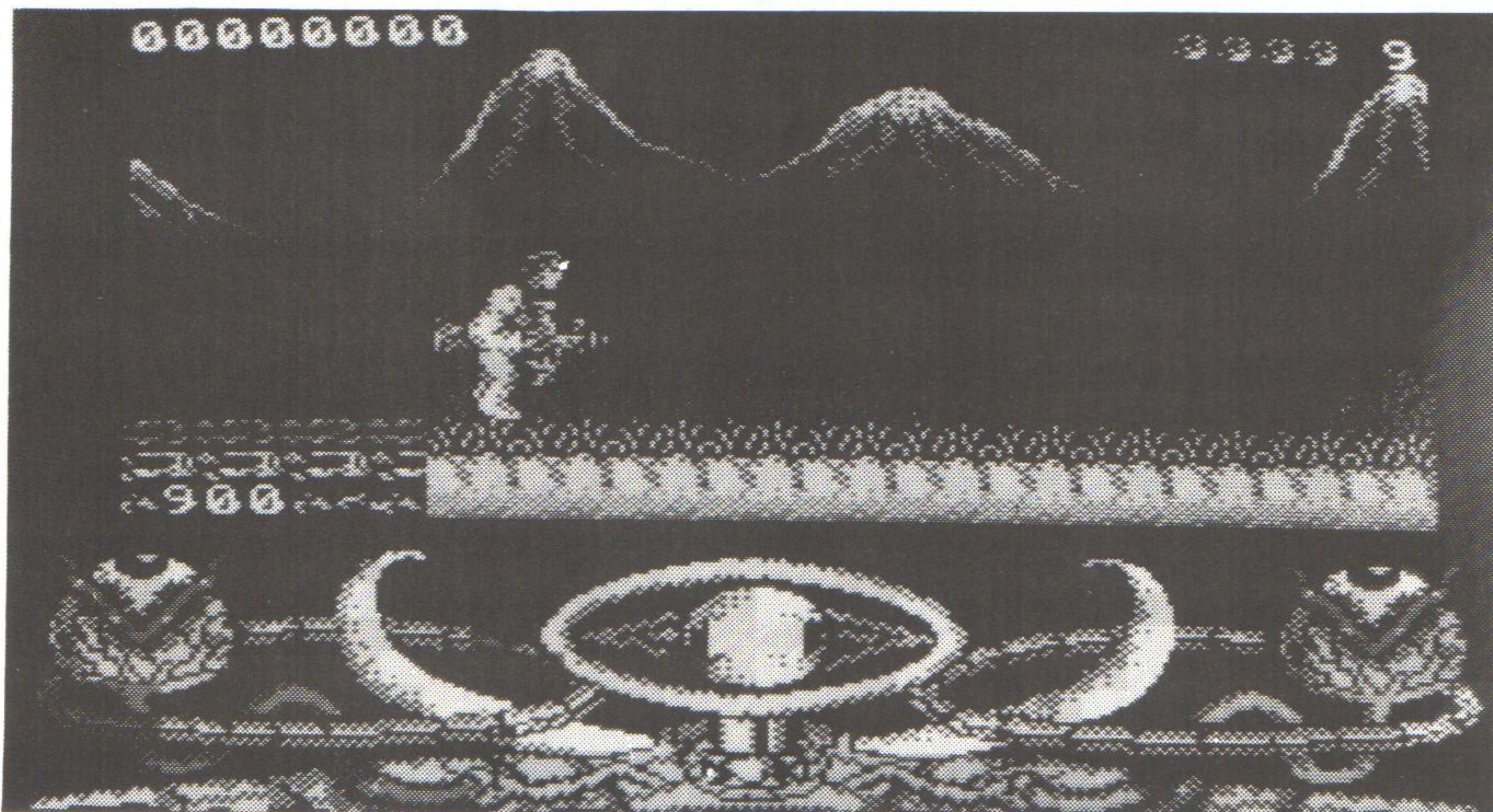
Het spel bestaat uit 2 delen waarbij het tweede deel geladen kan worden via een password. A.M.C. is een behendigheids spel: springen, bukken, schieten, items verzamelen en monsters vernietigen in

een horizontaal scrollend scherm. Dit scrollen gaat redelijk (iets te traag) en de schermen zijn ook redelijk. De muziek is goed en uitschakelbaar, waarna alleen de geluidseffekten overblijven. Door de kleuren valt het spel best mee en is iets beter dan we tot nu toe onder ogen hebben gekregen bij software uit Engeland of Spanje. De prijs maakt het helemaal goed, want deze is echt laag te noemen.

Het spel gaat uit van de standaard instelling van de MSX: SCREEN 0, WIDTH 40 en COLOR 15,4,4. Wie z'n MSX-2 computer anders heeft ingesteld moet hier wel rekening mee houden, want anders zit je tegen een zwart scherm aan te kijken en krijg je geen opstartmenu. Door de lage prijs en de gekleurde velden toch nog een aardig spel. De bijgeleverde handleiding is in 5 talen, maar uiteraard weer geen Nederlands.

*Alfred Debels.*

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





## AKANBE DRAGON

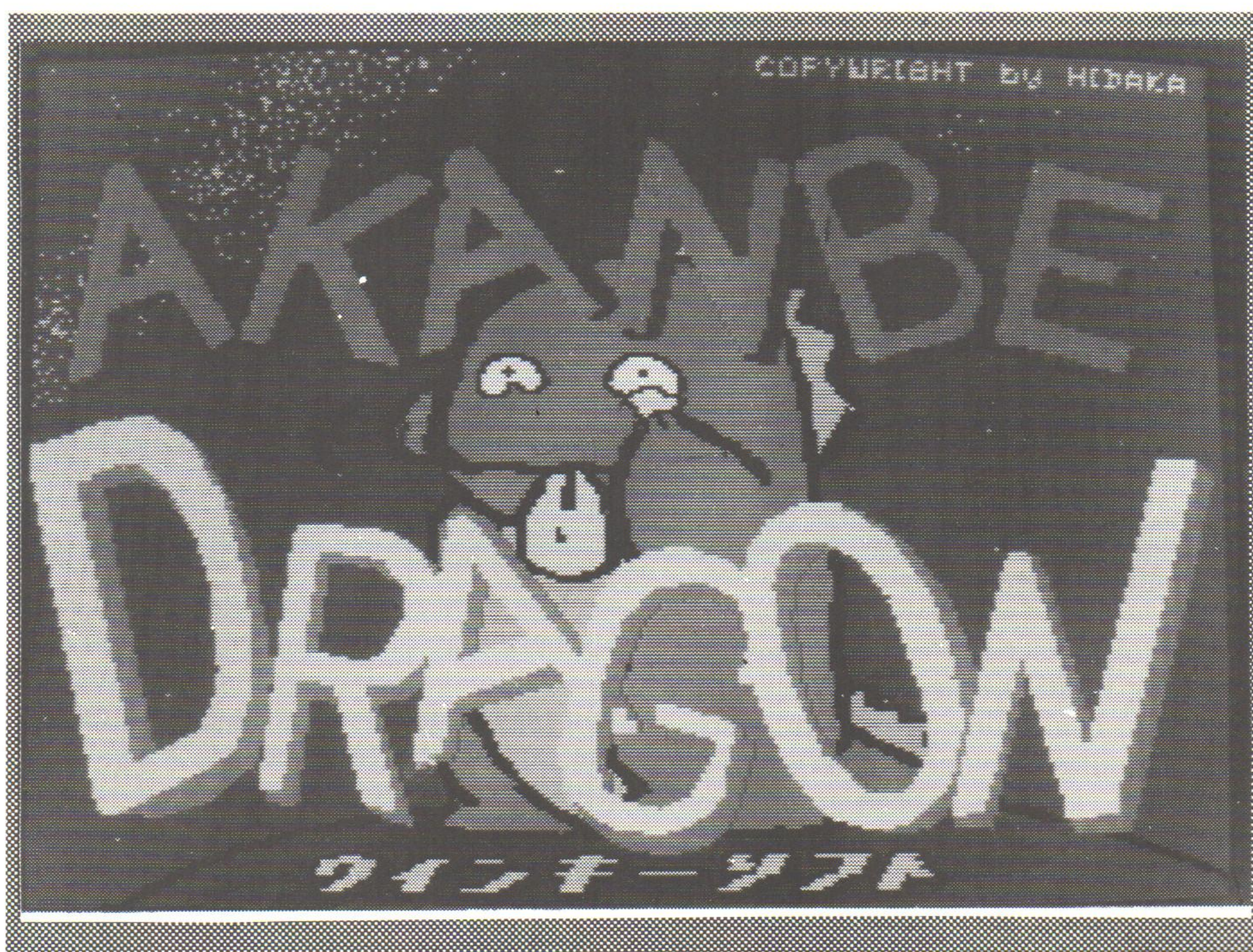
Af en toe komt er een echt origineel spel uit, dat nergens mee te vergelijken valt. Ankabe Dragon, van een onbekende maker, behoort tot deze groep.

Als we het spel opstarten en de inrotoekening zien, lijkt het alsof we met een zeer oud produkt te maken hebben. Via een beginmenu kun je kiezen uit NEW GAME, CONTINUE, USERGAME of EDIT. Met NEW GAME begin je het spel.

Dit speelt zich af op een schaakbordachtig scherm met bomen, meertjes en bergen. Op dit scherm staan twee partijen tegenover elkaar: een dinosaurus familie, dit is jouw partij, en de tegenstander, een bonte verzameling van de vreemdste beesten. Ook het spel toont veel overeenkomst met het schaken. Elk 'schaakstuk' mag op een bepaalde manier verplaatst worden en het is de bedoeling de koning van de tegenstander te slaan.

Er is echter wel een groot verschil: als je een tegenstander 'slaat' zul je eerst tegen hem moeten vechten. Er zijn vele, uiterst creatieve manieren om elkaar om zeep te helpen: mitrailleurs, vuurbollen, rondvliegende PAC-MANs, pijlen en noem maar op. Elk monster heeft andere eigenschappen, dus het is even uitzoeken wie je met wie moet verslaan en met welke taktiek. Ook de terreinen waarop je vecht kunnen invloed hebben. Een vliegende draak zal bv. onder water niet veel voordeel van zijn vliegen hebben. Om het nog leuker te maken zijn er ook nog items te vinden om de ENERGY, SPEED, JUMP of STRENGTH van een figuur naar keuze op te voeren. De figuren die een level overleven worden sterker, zij die het loodje hebben gelegd komen in het volgende level weer tot leven. In totaal zijn er 5 opeenvolgende levels met andere achtergronden en vijandige legers. Een CONTINUE-optie ontbreekt gelukkig niet.

Erg leuk is de EDIT-mogelijkheid, waarmee je zelf velden kunt ontwerpen en alle eigenschappen van de spelers kunt instellen. De velden kunnen op een lege diskette worden opgeslagen en met USERGAME worden gespeeld. De bediening van dit alles is zeer gemakkelijk en we komen absoluut geen Japanse karakters tegen.

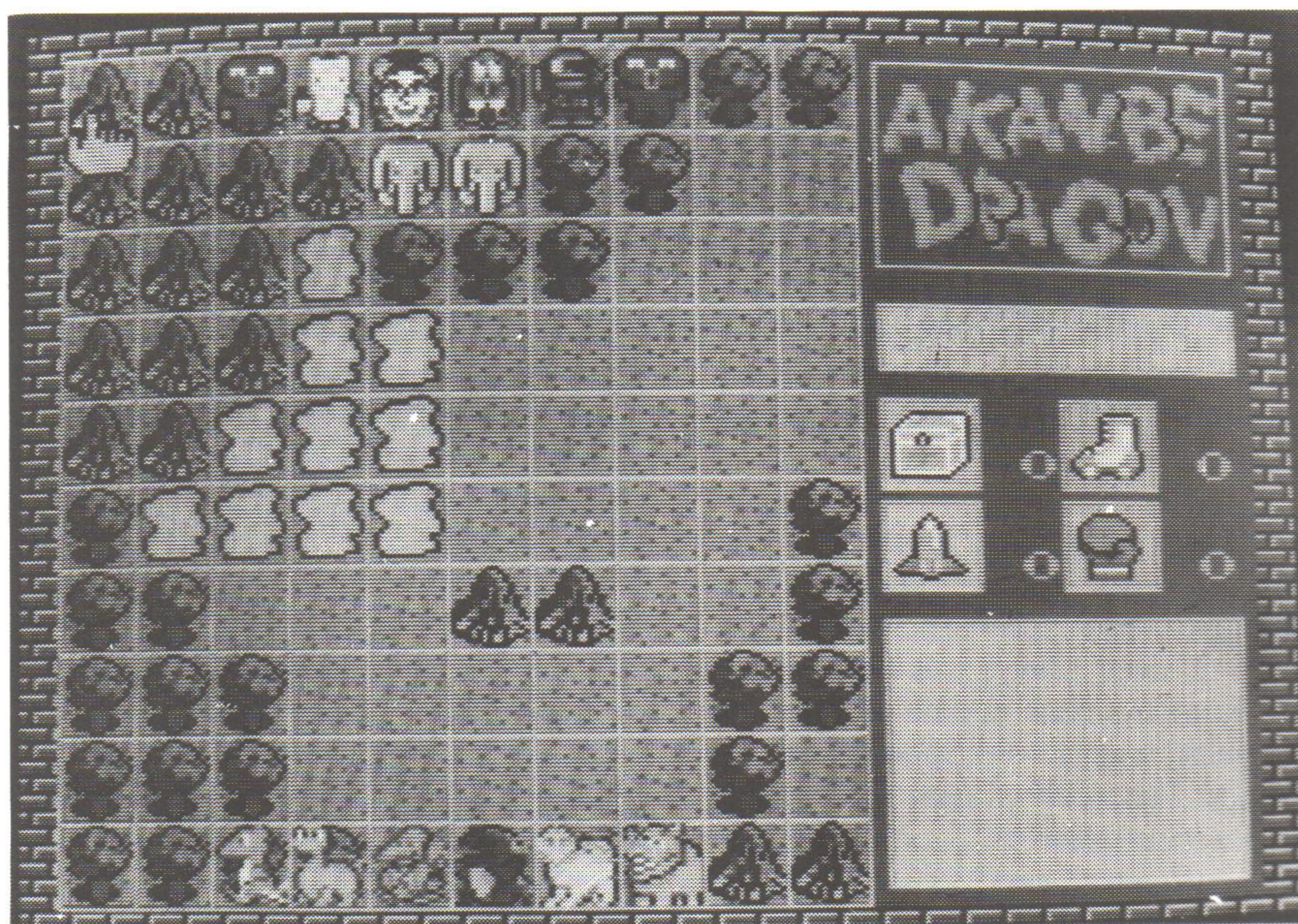


De begin- en eindplaatjes lijken zo uit een kinderboek afkomstig, maar het spel zelf valt grafisch best mee. Het geluid is goed en werkt met FM-PAC. De gedigitaliseerde geluidjes had men echter beter weg kunnen laten. Als spel is het geweldig leuk en je bent er zeker niet zo een, twee, drie mee uitgespeeld. Als je eens

iets anders wilt dan een simpel potje schaak....

*Dennis Lardenoye.*

BEELD	:***
GELUID	:****
SPELKWAL.	:*****





## ARCUS

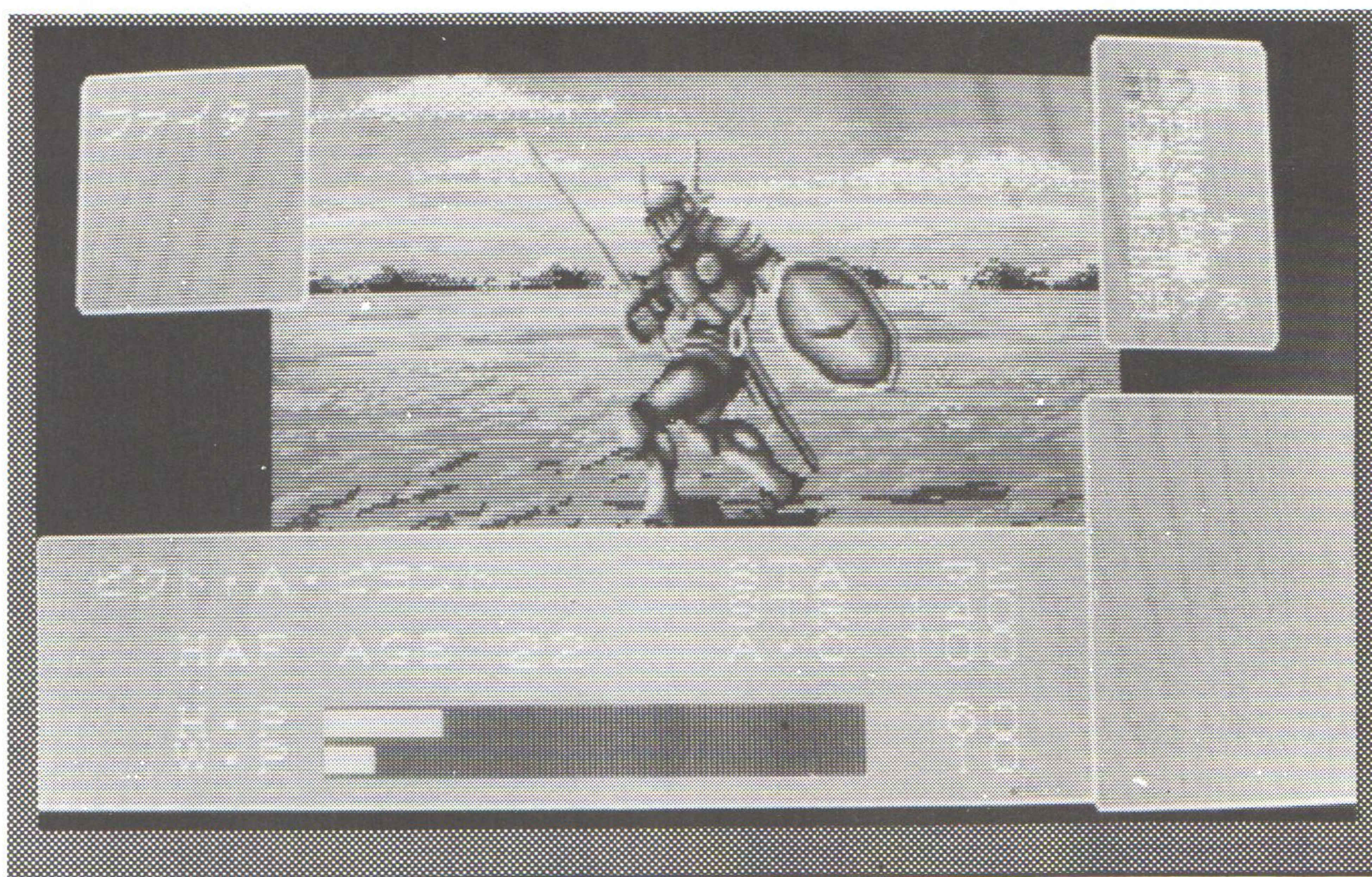
Ancient Ys-achtige adventures schijnen in Japan erg populair te zijn. Na Ancient Ys 2, XAK en XZR 2 is er nu ARCUS, gemaakt door het WOLF TEAM, dat sommigen misschien al kennen van YAKSA. Toch bevat ook dit spel weer een hoop eigen elementen.

Dit spel start op met een redelijk mooie demo, waarin verrassend genoeg een aanzienlijk stukje tekst voorkomt in een taal, die grappig veel op Engels lijkt (let maar niet op grammatica en spelling).

Hierna volgt weer het bekende mannetje in het nog veel bekendere dorpje (is er nu nooit eens een andere lokatie te verzinnen?). Dit alles tegen een achtergrond die lijkt op die van XAK, alleen grafisch een stuk minder mooi. Voor de muziek is een FM-PAC wel een vereiste, want zonder PAC kun je de volumeknop maar beter helemaal dichtdraaien. Via de B-vuurknop roep je een menuutje op met allerlei opties. Ook hier is weer alles in het Engels (ik begin weer hoop voor dit spel te krijgen). Je toestand kan zichtbaar worden gemaakt, evenals je 'inventory' (de dingen die je bij je draagt, voor de leken op adventuregebied). Ook kan er gekozen worden uit diverse toverspreuken, ook al iets dat we niet vaak tegenkomen. Ook laden en saven is hiermee mogelijk.

Na even verder spelen wordt al je hoop de grond ingeboord. Alles is in het Japans, zowel de informatie van de dorpelingen als de itemnamen in de shop. Jammer, want dit laatste is meestal juist van essentieel belang bij dit soort adventures. Wel leuk is dat je op bepaalde momenten figuren kunt ontmoeten die met je mee willen gaan. Na een korte demo huppelt zo'n figuur vrolijk achter je aan op het scherm. Dit geeft het spel weer een XZR-2 achtig tintje.

De overzichtskaart waarin je bij het verlaten van het dorp terecht komt is nogal fantasieloos. Geen zichtbare lokaties zoals bij YS 3, maar alleen wat Japanse namen. Je kunt nu naar andere dorpjes en lokaties gaan, waar je ook monsters tegen kunt komen. Het vechten gaat wel erg origineel. Nu eens niet gewoon tegen een monster aanlopen of een klap geven, maar je krijgt een apart plaatje van het monster te zien, plus een hele lijst Japanse ge-



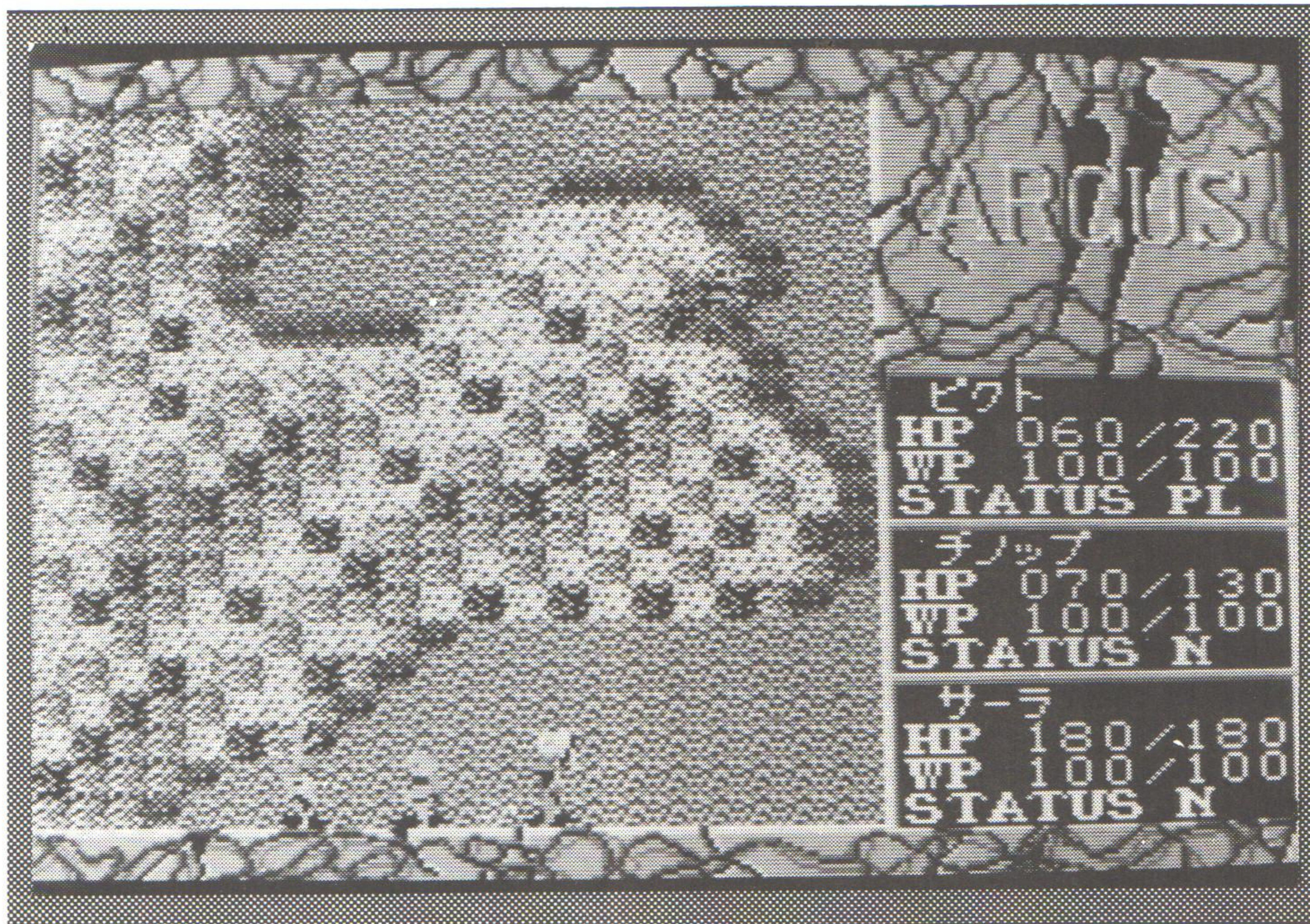
vechtsopties. Kies de bovenste ervan en je kunt een klap uitdelen. Met een vizier kun je ook nog kiezen waar je het monster wilt raken. Het is dus zaak zo snel mogelijk de zwakke plek van elk monster te vinden. Het gevechtsonderdeel maakt weer veel goed aan het spel, omdat het erg origineel is en vreemd genoeg zijn de plaatjes van de verschillende monsters weer erg mooi.

Dit is weer typisch een voorbeeld van een spel dat (ondanks de matige grafische presentatie) toch erg leuk zou kunnen zijn, maar dat voor de simpele Hollander bijna onspeelbaar is, omdat hij toevallig geen Japans kent. Dit soort spellen zou meer met iconen en plaatjes moeten werken. En toch is het vreemd dat men zich een hoop moeite getroost om het hele intro-

verhaal in afschuwelijk slecht Engels te vertalen, terwijl dit juist helemaal niet terzake doet voor het spel zelf.....

*Dennis Lardenoye*

BEELD : \*\*\*  
 MUZIEK : \*\*\*  
 SPELKWAL. : \*\*\*



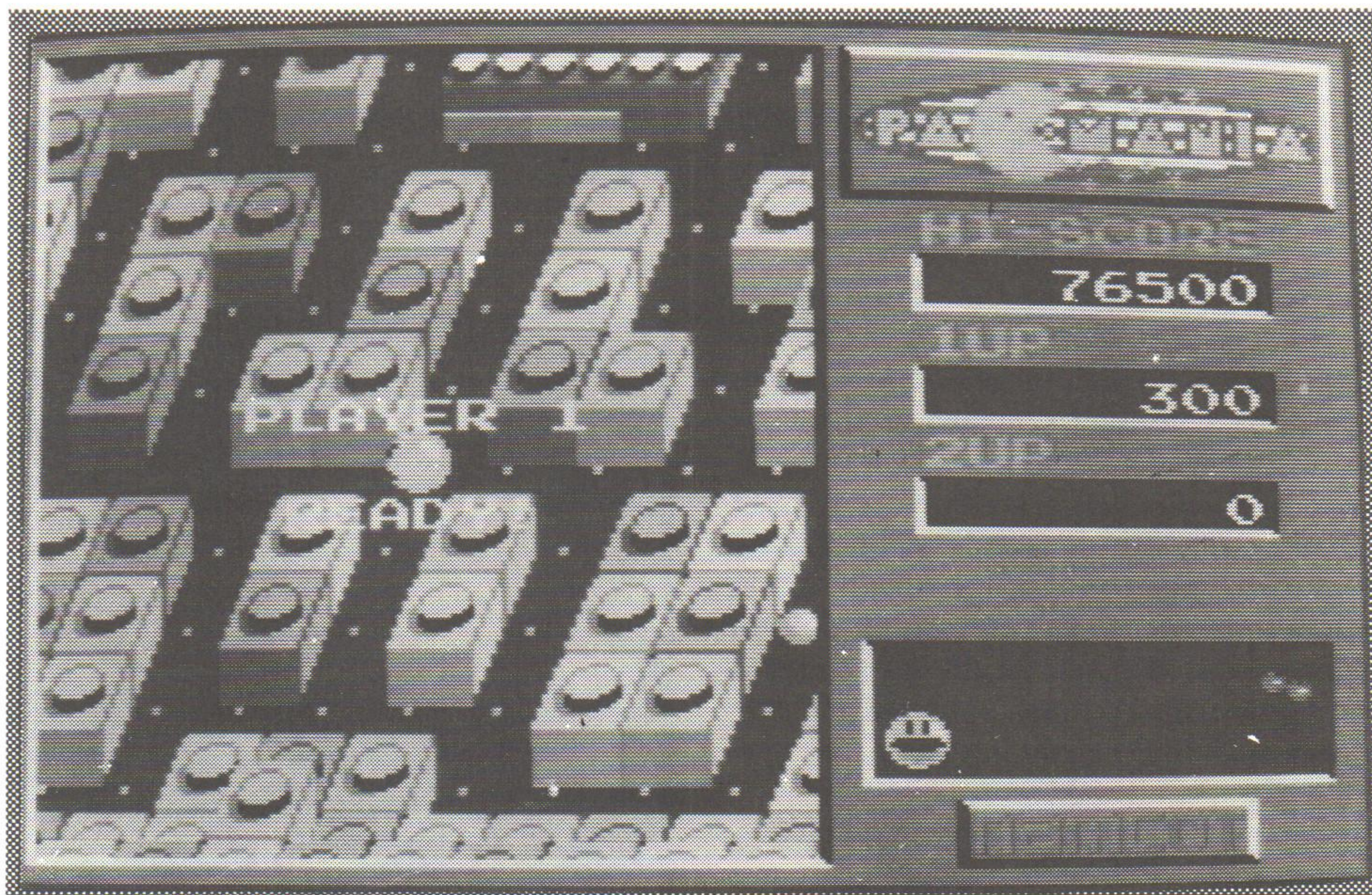


## PACMANIA

PAC-MAN is ongetwijfeld één van de meest succesvolle spelhalklassiekers aller tijden. Iedereen kent nu wel het haptje en de spoken die hem het leven zuur maken. Er zijn dan ook talloze varianten op dit spel gemaakt, van afgezaagd tot zeer origineel (bv. MISS PAC-MAN, SUPER PAC-MAN, PAC-LAND enz.). PACMANIA is één van de betere varianten op dit veelgebruikte thema.

PACMANIA voegt letterlijk een nieuwe dimensie aan het spel toe: de doolhof en de speelfiguren zijn nu in 3D uitgevoerd, waardoor het spel een stuk leuker wordt. Je kunt nu nl. ook over de spoken heen springen en het spel werkt met een scrollend beeldscherm, waardoor je altijd maar een gedeelte van de doolhof ziet.

Dit spel werd uitgebracht voor de meeste merken computers en de oorspronkelijke MSX-1 versie kwam van een Engels software-bedrijf met, je begrijpt het al, monochrome beeld. NAMCOT besloot dat dit veel beter kon en bracht deze MSX-2 versie uit.



Er is een mogelijkheid om alleen of afwisselend met 2 spelers te spelen en ook de continue-optie ontbreekt niet. Grafisch is het spel prima in orde, met leuke muziekjes. Deze werken met de PAC (FM-PAC-MAN dus), maar voor FM-PAC kwaliteit vallen deze weer wat tegen. De spelsnelheid is regelbaar met de TAB-toets. Hoewel het scherm nogal schokkerig scrollt is het speltempo prima en het

spel is net moeilijk genoeg. Wie verder alles van PAC-MAN al heeft, moet dit zeker aan zijn collectie toevoegen.

*Dennis Lardenoye*

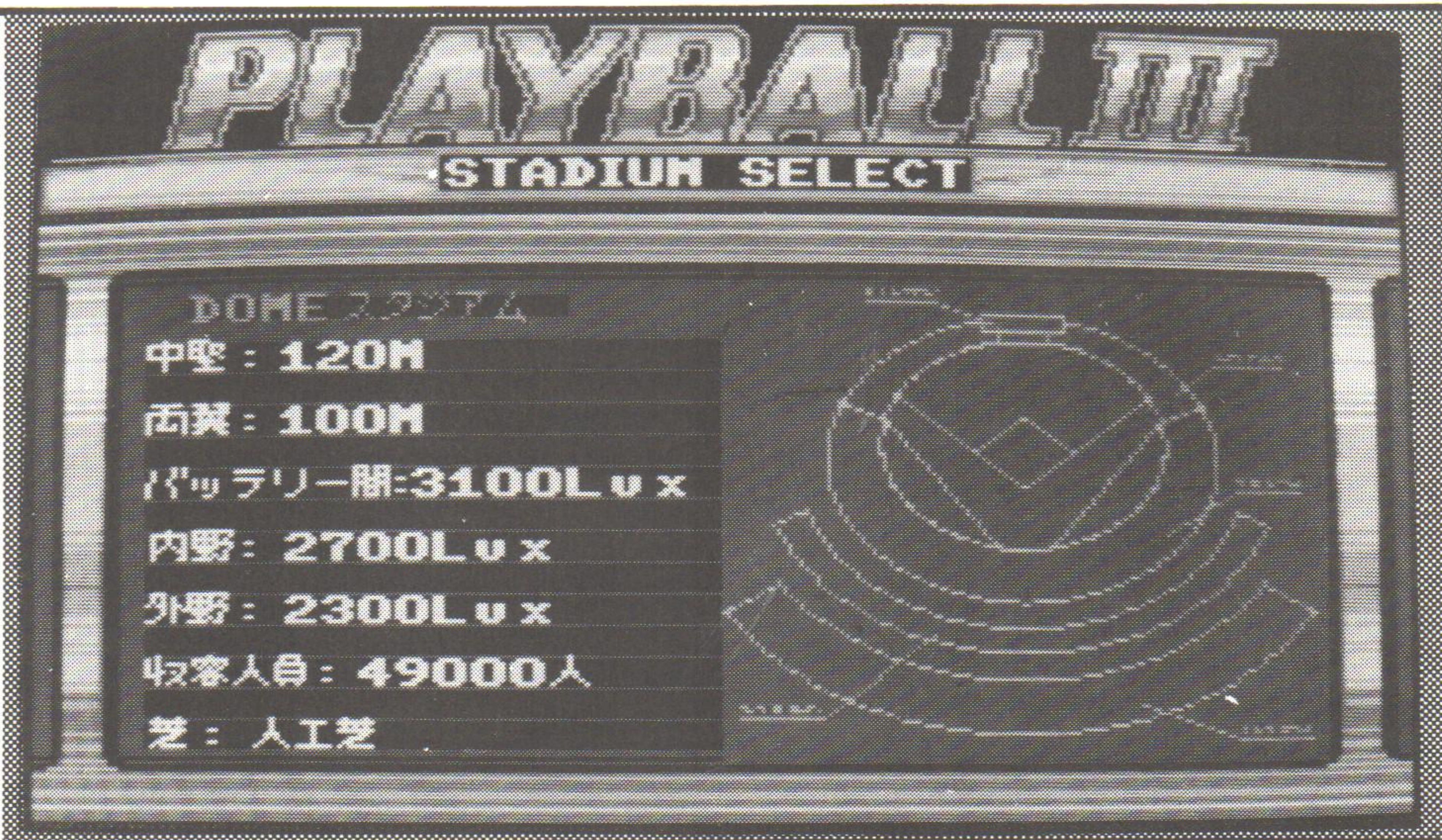
BEELD : \*\*\*\*  
GELUID : \*\*\*\*  
SPELKWAL. : \*\*\*\*

## PLAYBALL 3

SONY en KLON kwamen al eerder met leuke verrassingen op sportgebied, zoals FAMILY BOXING en FAMILY BILLIARDS. Met deze produktie hebben beide makers hun krachten gebundeld. De honkbalbreaks zullen hun lol niet opkunnen, want na KONAMI BASEBALL 2 is dit al het tweede top-honkbalspel op de MSX-2!

Toch zijn er hier veel verschillen met het honkbal van KONAMI, hoewel de spelregels natuurlijk precies hetzelfde blijven. Er kan gekozen worden uit een groot aantal mogelijkheden: spelen met 1 of 2 spelers, gewoon naar een stuk wedstrijd kijken, zelf teams maken, laden of saven, stadions kiezen, spelen vanuit catchers- of pitchers-perspectief, overdag of 's nachts spelen, enz. Ook is er een train-mogelijkheid.

Het spel zelf komt in grote lijnen met het honkbal van KONAMI overeen. Jammer is dat het lopen en reageren van de mannetjes naar mijn smaak toch wat te langzaam gaat. Vooral in het begin is het even prutsen om de bal daar te krijgen waar je wilt. Leuk is dat je gezicht in een apart schermje te zien is, waarbij je duidelijk



laat zien wat je van het spel vindt. Gelukkig zijn, net als bij KONAMI's honkbal, de enige Japanse tekens die we tegenkomen de namen van alle teamleden. De speltermen, gegevens over de teamleden enz. zijn in het Engels.

Het spel werkt met FM-PAC, waarbij het lijkt alsof een fanfare op de achtergrond aan het spelen is. Er zitten diverse bekende deuntjes in (die verdacht veel lijken op die van KONAMI's honkbal).

Als we een vergelijking gaan trekken tussen KONAMI BASEBALL en dit spel,

zien we dat de eerste speltechnisch toch een stuk beter is en eveneens wat speltempo betreft. Daartegenover staat dat PLAYBALL veel meer mogelijkheden heeft en hier meer vanuit manager-oogpunt gespeeld kan worden. Hier ben je dus veel langer zoet mee. Aan jouw de keus welke je neemt.

*Dennis Lardenoye*

BEELD : \*\*\*\*\*  
GELUID : \*\*\*\*\*  
SPELKWAL. : \*\*\*\*



## DOT DESIGNER CLUB TEKENPAKKET

Het softwarebedrijf van (de gebroeders?) Toshiro en Eiji Yokoyama, beter bekend als T&E SOFT, heeft zich in een razend tempo naar de top verplaatst in softwareland. Titels als UNDEADLINE, LAYDOCK, GREATEST DRIVER en HYDLIDE waren van deze makers afkomstig. Wat mede aan deze spellen opvalt zijn de schitterende demo's. Leuk is dan ook om te weten dat T&E SOFT dit door hun zelf ontworpen programma gebruikt om veel van deze demo's te ontwerpen.

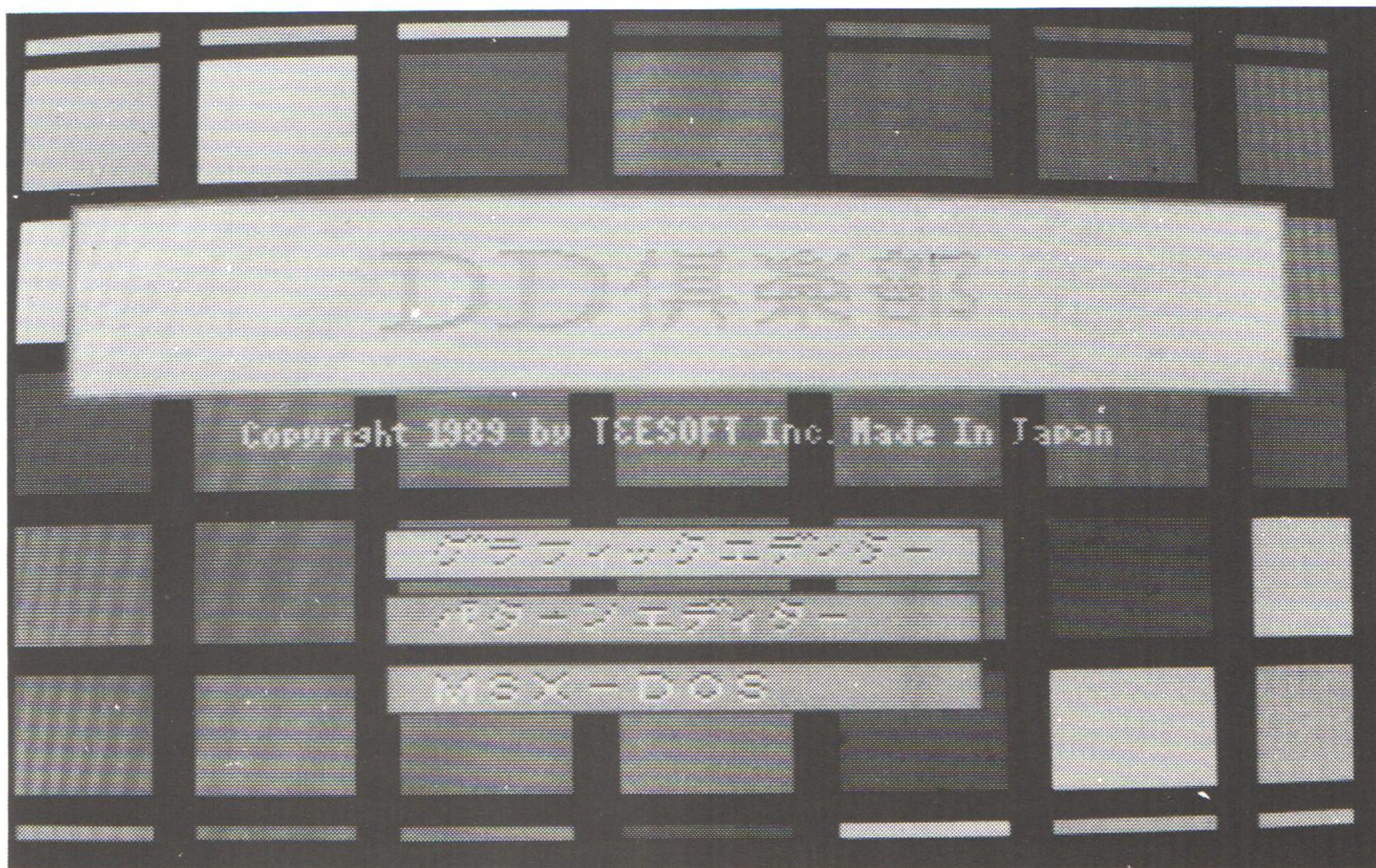
Het pakket bestaat uit een hoofd-tekenprogramma (SCREEN 5), een sprite editor en diverse omzetprogramma's, waarvan ik het nut nog niet heb kunnen ontdekken. Een muis is hier erg handig, maar voor het tekenprogramma zelf niet absoluut noodzakelijk (wel voor de sprite-editor). Er kan ook met de cursortoetsen en F1 en F2 als linker- en rechtermuisknop worden gewerkt.

Na het opstarten kom je in een Japans menu waaruit je resp. kunt selekteren: werken in het tekenprogramma, werken met de sprite editor en terug naar DOS (om de omzetprogramma's te kunnen opstarten). Natuurlijk gaat het vooral om het tekenprogramma, dus hier even een korte beschrijving ervan:

Het werkt met iconen, wat het goed en overzichtelijk in het gebruik maakt. Rechts is het kleurenpalet te zien, dat echter ook ergens anders kan worden neergezet. Wil je een optie kiezen uit het menu, dan schuift het scherm een stukje omhoog, zodat het menu zichtbaar wordt. Het menu staat dus nooit je tekening in de weg. Ook handig is, dat er nu konstant een vergrootglasoptie actief is, waarbij ook de cursorcoördinaten, de huidige tekenoptie en de kleurwaarde van de cursorpositie zichtbaar is.

De tekenmogelijkheden zijn legio. De standaardopties als lijnen, cirkels, rechtehoeken tekenen, vlakken inkleuren, lijndikte en -vorm instellen, beeldschermdelen vergroten, verkleinen of kopiëren zijn aanwezig. Ook korrigeren, spiegelen, kantelen of roteren, evenals de 'zoom'-optie (met instelbare vergrotingsfactor), ontbreken niet.

Een paar leuke extra's: er kan ook met OR, XOR of TIMP gekopieerd worden, wat soms erg handig kan zijn. Ook het verwisselen van 2 beeldschermdelen is



mogelijk. De muis-snelheid kan geregeld worden, het beeld gecentreerd en een tekening in het geheugen worden opgeslagen. Ook handig is dat tijdens het tekenen ook even in andere pagina's van het videogeheugen 'gegluurd' kan worden (waarom maakt men nooit eens een tekenprogramma waarmee van pagina naar pagina gekopieerd kan worden?). Er kunnen 2 instelbare kleurpaletten in het geheugen worden opgeslagen, waarbij de computer ook met 'kleurenoverloop' van het ene naar het andere palet kan overgaan. Zo ontstaan vaak leuke effecten (bv. een tekening met invallende schemering). Leuk is dat, hoe de paletwaarden ook ingesteld zijn, de computer altijd 2 leesbare kleuren bij elkaar zoekt voor het optiemenu.

Wat nog belangrijker is: DDC heeft een animatie optie en nog wel een die een stuk handiger werkt dan bv. die van VIDEOGRAPHICS. Op de diskette staan al 3 voorbeeldtekeningen (uit de demo van RUNE WORTH), waarvan één met animatie.

Helaas heeft dit programma ook enkele tekortkomingen: zo is het bv. erg jammer dat er niet met tekst kan worden gewerkt (maar dit zouden dan misschien toch alleen Japanse kriebels zijn). Ontzettend lastig is dat er geen CLS-optie is en als er wel een is hebben de makers die wel erg goed verborgen. Het belangrijkste gebrek

is echter dat dit programma geen uitprintmogelijkheid heeft! Een echte ramp is dit echter niet; met de SCREEN 5-SCREEN 8 converter (voor de verandering eens een echt handige listing) kunnen de tekeningen praktisch zonder kwaliteitsverlies worden overgezet naar DESIGNER + -formaat en met dit programma moeiteloos worden uitgeprint.

De sprite-editor is ook heel handig - hiermee kunnen grote multicolor-sprites worden gemaakt en - wat erg leuk is - worden geanimeerd. Probeer dit maar eens met de sprites van UNDEADLINE, die al op de diskette staan.

Verder, ondanks de tekortkomingen, niets dan lof over dit programma. T&E SOFT is er weer eens in geslaagd een uniek stukje software uit te brengen. Omdat dit programma in SCREEN 5 werkt kan ik het behalve aan de artiesten onder ons, ook aan degenen die wel eens plaatjes 'rippen' (=uit bestaande spellen halen) van harte aanbevelen, omdat dit soort plaatjes meestal SCREEN 5 zal zijn.

*Dennis Lardenoye*

BEELD : \*\*\*\*\*  
GEBRUIKSGEMAK : \*\*\*\*\*  
MOGELIJKHEDEN : \*\*\*\*



## DOT-DES-CLUB BEDIENING

De werking van dit programma heb je al snel door, maar voor de vlotte afhandeling hier toch even een beschrijving van alle mogelijkheden.

Het hoofdtekenprogramma kan met muis of met toetsenbord werken. In het laatste geval worden cursortoetsen en F1-F2 als linker en rechter muistoets gebruikt.

### SPECIALE TOETSEN:

F5: Het kleurenpalet krijgt de oorspronkelijke waarden weer terug.

CTRL: + CURSORTOETSEN= Beeld centreren.

SHIFT: + CURSORTOETSEN=cursor hogere snelheid.

SELECT: Omschakelen hoge/lage snelheid.

1,2,3: 'gluren' in PAGE 1,2 of 3.

### KIEZEN VAN EEN OPTIE:

Door de betreffende ikoon aan te klikken (linker muisknop) krijg je de optie; de naam ervan verschijnt onder het 'vergrootglas'. Door de linker muisknop in te drukken kun je met de optie werken, met F2 ga je weer naar het ikonen-menu. Bij het aanklikken van de ikoon met de rechter muisknop krijg je het bijbehorende instelmenu.

### INSTEMENU'S (Van links naar rechts)

1. Er kan gekozen worden voor het trekken van lijnen door verbinding van punten of voor het trekken van meer lijnen uit een punt.
2. De vorm van de 'tekeninkt' kan gekozen worden.
3. Instellen muis-snelheid.
4. idem.
5. Er kan gekopieerd worden met de logische bewerkingen XOR, OR en TIMP of er kan gekozen worden voor het verwisselen van 2 stukken scherm (SWAP).
6. geen functie.
7. idem.
8. idem.
9. idem.
10. idem.
11. idem.
12. De konstant actieve vergrootglas-optie kan hiermee worden uitgeschakeld.
13. Hiermee kan men de RGB-waarden instellen. Er kan ook een tweede palet worden ingesteld. Als je aan het werken bent, zal de computer dan automatisch

## DE OPTIES: (Van links naar rechts in het menu)

NAAM:	FUNKTIE:	OPMERKINGEN:
LINE	Tekent rechte lijnen	-
DRAW	Cursor wordt een 'tekenpotlood'	-
BOX	Tekent een rechthoek	-
BOXF	Tekent een opgevulde rechthoek.	-
COPY	Kopieert een beeldschermdeel.	-
PAINT	Vult vlakken op	-
CIRCLE	Tekent een cirkel	Door het tekenen v.e. rechthoek moet de straal, afplatting e.d. worden geregeld.
TURN	Kantelt een beeldschermdeel	Door de pijltjes op het scherm aan te klikken kan dit geregeld worden
ROLL	'Roteert' een beeldschermdeel. (zelfde effect als het roteren v.e. byte.	" "
TRANSLATE	Spiegelt een beeldschermdeel.	" "
ZCOPY	Kopieert een beeldschermdeel.	vergroten/verkleinen is mogelijk.
ZOOM	Schakelt de vergrootoptie in.	Vergrootfactor is instelbaar.
COLOR	Verwisselt binnen een aangegeven blok een aangeklike kleur voor de huidige paletkleur.	-
ANIMATE	Animeren.	zie toelichting.
LOAD/SAVE	3x raden.	-
UNDO	Maakt vorige opdracht ongedaan.	-

met 'kleurenoverloop' tussen de 2 paletten omschakelen.  
14. onbekend.  
15. Allerlei instellingen, hiermee kan ook terug naar DOS worden gesprongen.

### ANIMATIE

Een animatie-filmpje is in feite niets meer dan een reeks kopieer-opdrachten van verschillende stukken beeldscherm naar eenzelfde plaats. Allereerst klik je een hok om het eerste beeldje van de animatie. Deze hokgrootte blijft dan voor de rest gehandhaafd. Nu ga je met het hok naar de plaats waar het filmpje moet komen en klikt weer. Vervolgens ga je met het hok naar het tweede animatiebeeldje, klikt en zet het weer op de plek waar dit moet komen. Zo ga je alle beeldjes af.

Met START begin je de animatie, met END onderbreek je hem. CLEAR wist alle geplaatste hokken, DEL wist alleen de laatst geplaatste. Op de op de diskette staande files EYE en SAMPLE 2 zie je duidelijke voorbeelden van animatie.

### LADEN EN SAVEN

Het programma maakt gebruik van de extensie GE5 voor tekeningen en DAT voor sprite-data. Er kunnen ook andere extensies worden gebruikt.

*Dennis Lardenoye*



## UNDEADLINE

Als je alle rondes bent doorgelopen (in het totaal 6) komt er een demo. Dit is geen einddemo, want je moet na deze demo nog een stage 7 doen onder de naam 'FORTRESS'. Deze stage speelt zich in een kasteel af, je moet in dit veld in ieder geval een bijl als wapen hebben, want daar moet je het eindmonster mee verslaan: 'een draak met leeuwepkop'. Je moet bij het monster eerst heel snel de slangenkoppen kapotschieten, voordat de leeuwepkop van de draak af gaat. Blijf de hele tijd bewegen en zorg dat je niet door de kop geraakt wordt, schiet dan nog even de nek stuk en dood is ie. Je krijgt nu een einddemo die elke keer verschillend is (ligt eraan met wie je het spel uitspeelt).

## ALESTE 2

De P-tonnetjes dienen om de kogels te vermeerderen en ze sneller te laten schieten. Na 3 P's gepakt te hebben, krijg je 2 kogels naast elkaar en zo verder tot je er 4 hebt. Als je er nu nog een zootje pakt, krijg je een plat ding met punten eraan, dat erg hard schiet.

Trouwens je hoeft voor de muzikdemo alleen maar SELECT in te drukken en de muzikdemo zit ook achter de 'C' disk.

## SUPER COOKS

Je kunt met je wapens nog meer dingen doen dan steken of slaan. Je kunt, als je de SHIFT+SPATIE tegelijk indrukt, het speciale wapen van het wapen waarmee je speelt activeren. Hier de uitwerking:

VLAM : Hij gaat in het veld ronddraaien.

MES : Schiet vooruit het veld uit.

PEPER EN ZOUT STELLETJE : Je wordt helemaal omringd door peper en zout.

PANNETJE : Zet alles in het beeld een tijdje stil.

Deze speciale wapens zijn niet in de keukens en bij de eindmonsters te gebruiken. De speciale wapens kosten DISH.

## CONTRA

STAGE 13: Magma Area.

Je moet in deze stage de hele tijd naar rechts lopen. Kijk goed uit voor de ronde bolletjes, want die komen onregelmatig en niet altijd met dezelfde lengte naar boven. Verder moet je de hele tijd blijven schieten en de ronddraaiende kanonnetjes kapotschieten.

STAGE 14: Second Undermaze.

Je moet op de knipperende dingen in het midden schieten, die altijd op een andere plaats staan. Als ze helemaal bovenin het scherm zitten, kun je de cursor naar boven indrukken en schieten. Als ze bijna hele-

maal onderin zitten, moet je gaan liggen (je kunt dan ook niet geraakt worden); dit geldt natuurlijk ook voor de kanonnetjes.

STAGE 15: Homing Censor nr.4

Schiet gewoon de kanonnen allemaal stuk.

STAGE 16: Underground Fall.

Het woord zegt het al, de hele tijd CURSOR NAAR ONDEREN EN DE 'M' INDRUKKEN en vallen maar, wel even oppassen voor de rijdende kanonnen en vliegende mannetjes.

STAGE 17: Magma area.

Zie stage 13, kijk hier wel goed uit voor de vliegende vijanden.

STAGE 18: Underground Fortress (Ondergronds kasteel).

Spring de hele tijd naar boven en schiet de ronddraaiende kanonnen stuk. Als je vlak voor zo'n kanon gaat staan kun je het raken zonder dat jij geraakt wordt. Op het einde gewoon onder het ding wat je moet raken gaan staan. Als je goed staat, kun je het stukschieten, zonder zelf geraakt te worden.

STAGE 19: Vicious Space.

De laatste stage van het spel. Probeer zo snel mogelijk door de velden heen te komen en blijf de meeste tijd schuin omhoog schieten. Vergeet niet de holtes, waar de schorpioenen uitkomen, kapot te schieten. Als je op het laatst het 'eindmonster' hebt verslagen, komt er een einddemo oftewel een FLUTEinddemo, want er staat zoiets als "Well done you have saved the world". Wel kan je uit de tekst opmaken dat er een vervolg op dit spel komt.

## FIREBIRD

Als je dood bent, kun je op F-5 drukken. Druk niet meer dan 1 keer op de F-5, want anders ben je je wapens en geld kwijt.

## DISKSTATION #6

Als je bij de keuze het eerste hokje kiest, krijg je een demo te zien van ALESTE SPECIAL & HIGH SCHOOL STORY. Als de demo's afgelopen zijn, beginnen ze weer opnieuw. Aan Aleste Special zul je niks anders zien, maar aan High School Story wel. Je krijgt namelijk steeds een andere demo te zien (zo'n 6 verschillende).

## HYDEFOS

Hoe je de STAGES het best uit kunt spelen:

STAGE 1: Hier geldt gewoon rechtdoor vliegen en bij het eindmonster moet je de hele tijd van boven naar beneden blijven bewegen.

STAGE 2: Je kunt het best de hele tijd in het midden blijven vliegen. Als je een pit-stop wilt, moet je direkt aan het begin omhoog gaan en tussen de blokkades manoeuvreren. Je moet dan wel nog door een ondergronds kasteel heen en door een ijswereld. Het eindmonster is het beste te verslaan als je linksonder in de hoek gaat vliegen. Steeds als hij naar jou toe komt moet je tussen de tentakels door manoeuvreren. Als hij weer weggaat schiet je als het bekje open is in het bekje.

STAGE 3: Blijf de hele tijd bovenaan vliegen, anders raak je namelijk je weg kwijt (LOST YOUR WAY) en is het haast onmogelijk om tot het eindmonster te komen. Hoe je dit moet verslaan, staat in de vorige Gids.

Stage 4: Hier wordt het ook makkelijker als je steeds overal onderdoor en boven langs gaat. Zorg wel dat je bij de pitstop een hulpschip hebt, want anders krijg je geen, laser die je wel hard nodig zult hebben. Het eindmonster is een makkie.

Maar nu loop ik vast: de computer gaat weer laden en er wordt om één of andere diskette gevraagd. Wie heeft zo'n diskette?.

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

## LET OP!

### KORREKTIE!

De Screen 5 naar Screen 8 convertor uit MSX-Gids nr. 27 hoort eigenlijk bij de RGB-Editor die op TRACKS Diskmagazine 2 is geplaatst. Deze converter kan ook los van deze editor worden gebruikt, maar dan moeten de adressen worden aangepast. Om een standaard plaatje met een standaard palette-file via deze convertor over te zetten dient regel 420 als volgt te worden gewijzigd:

```
IF CS="" THEN 430 ELSE BLOAD CS,S:COLOR=RESTORE
```

De extentie &H4000 achter de BLOAD,S opdracht werkt alleen met de RGB-editor daar dit programma de palette-files op een lager adres wegschrijft.



# DE MINI GIDS

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

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

## AANGEBODEN

**Van de Software Gids redactie:** Wegens overgang naar MSX-2+: MSX-2 Philips NMS 8255 (2 diskdrives ingebouwd) incl. handleiding, MSX-DOS en BASIC boek FL. 650,-.

Wegens overkompleet: Philips NMS 1431 MSX printer incl. handleiding, inktlinten en printerkabel FL. 375,-. Philips D6450 MSX datarecorder incl. 220V adapter en aansluitkabel FL. 50,-. Philips NMS 1255 modem incl. handleiding en software FL. 100,-.

PC: Dr. DOS versie 3.4 (5.25" diskette) incl. Duitse handleiding FL. 50,-. Tel. 03200- 47221 (ma. t/m vrij. tussen 12.00 en 14.00 uur)

MSX-1 cassettes: Game Over 1+2, Courageous Perseus, Panique, Masters Of The Universe, Hunchback, Sailors Delight. Samen voor FL. 55,- of ruilen tegen originele Parodius. Tel. 070- 3107875

Teltron 1200 modem geheel compleet voor MSX-2 FL. 200,-. Tel. 02993- 69801.

Contra FL. 80,- Vampire Killer FL. 40,- Aleste FL. 50,- Famicle Parodic FL. 80,- Pippols FL. 30,- Blow Up FL. 20,- Samurai FL. 60,- e.v.a. zoals Hyper Sports 1/2/3, Alpharoid, Wonderboy, Nemesis p.n.o.t.k. Tevens gevraagd: Ikari Warriors, Salamander e.a. 1 diskdrive 720Kb. Ruilen ook mogelijk. Tel. 040- 522989 (Bjarne).

Philips NMS 8250 met 256K m.m. + handl. + VS0080 kl. monitor + VW0020 MSX printer met lint en handl. + datarecorder + modem MT-Telcom 2 + NMS 1140 muis met mat + Arcade joystick + software + MSX bladen. Alles samen voor FL. 1995,- (ook los). Bel Douwe na 18.00 uur. Tel. 05908- 17454

MSX-2 NMS 8245, datarecorder + tapes, Originele Salamander, Ease. Boeken: NTI machinetaal cursus, MSX Technical Data Book, Programmeren van de Z80, Machinetaal hadboek, Grafische experimenten, MSX BASIC. Tijdschriften: MSX-Gids 14-27, MCM 19-30, verschillende MSX Info's e.a. tijdschriften. Handleidingen: Hunt For The Red October, Defpac, Defpac 80, Diskit, Kastan, Dynamic Publisher, Designer, WB-Assembler en tevens software. Vraagprijs FL. 1300,-. Tel. 080- 773551 (Ton).

MSX-2 (8235) + datarecorder + 10 originele cassettes + 10 diskettes met software + joystick + boeken en handleidingen FL. 800,-. Tel. 023- 257264

MSX-2 computer NMS 8220 FL. 325,-. Diskdrive Philips VY0010 incl. interface FL. 400,-. Cartridges: Salamander, Nemesis 2, F1 Spirit, Usas, Vampire Killer, Metal Gear, King's Valley 2 FL. 55,- p.st. R-Type FL. 75,-. Nemesis 3 FL. 85,-. Andorogynus FL. 80,-. Contra FL. 110,-. Alles origineel! Tel. 02232- 2125 (Michel).

MSX-2 NMS 8250, 1520 datarec., diskrom speed-switch, 10 disks, boeken, tijdschriften, muis, joystick, F1-Spirit, Monkey Academy, Cheese, Ease 1.4, Pacmania, Way Of The Tiger, Boom, Smack Wacker FL. 1300,-. NTI cursus FL. 200,-. Tel. 080- 561620.

**SPOTGOEDKOOP:** MSX-2 computer NMS 8250 met ingebouwde 720K drive en naar 256K uitgebreid geheugen (intern). Inkl. bijbehorende software, boeken en kabels. Vraagprijs FL. 849,-. Bel of schrijf naar: Jasper van Strien, Lievershil 34, 3332 RJ Zwijndrecht. Tel. 078- 123844.

Te koop: Konami Megarom Nemesis 3 voor FL. 72,50. Tel. 08894- 13335 vragen naar Roy.

Philips MSX-2 NMS 8220, ingeb. tekenprogramma, datarecorder, boeken en spellen. FL. 350,-. Tel. 05999- 12544 (Gerrit)

Philips VG-8235 MSX-2 met ingebouwde diskdrive. Inkl. boeken en beschrijvingen van Designer en Home Office, 15 volle diskettes, software op tape en cartridge en evt. met NMS 1515 datarecorder (inkl. adapter) Dit alles voor FL. 400,-. (Vaste prijs, kan niet lager). Tel. 010- 4502648 (Tobias).

King's Valley 2 (MSX-1) FL. 50,-. Maze Of Galious FL. 35,-. Salamander FL. 35,-. Samen FL. 110,-. Rikkert Zoun. Tel. 080- 583413.

Metal Gear FL. 45,-. Bas van Driel, 8141 RP Heino. Tel. 05729- 2503.

Sony MSX-2 HB-F700p met MSX2+ videochip en BASIC 3.1 FL. 1000,-. Tevens 512K geheugen uitbreiding FL. 300,-. Bert Wulms, Graafschap Loonstraat 19, 6085 CA Horn. Tel. 04758- 1460.

MSX-2 computer NMS 8255 (2 drives) inkl. 256K geheugen uitbreiding en 20 diskettes met software + boeken. FL. 1200,-. Tel. 072- 120182

Hydride 3 (MSX-2) + Alpha Blaster + Astro Plumber + Donkey Kong + California Games + Basket Master + Boulder Dash 2 + Polar Star (alles origineel) voor FL. 100,-. Tel. 05729- 2503 (Bas) tussen 16.00 en 18.00 uur.

Philips NMS 8245 MSX-2 z.g.a.n. vraagprijs FL. 650,-. Evt. met Nemesis 3 en Usas samen voor FL. 695,-. Tel. 010- 4503204 (Dax).

Philips NMS 8220 MSX-2 met handleiding, Sanyo ADDS datarecorder, verschillende boeken, meer dan 50 tijdschriften (MSX-Gids, MSX magazine e.a.), joystick, software (o.a. F1-Spirit, Hard Bopiled, Skooter, Break In, Sorcery, Musix en veel meer) Prijs FL. 685,-. Toshiba HX-10 + defecte datarecorder + defecte joysticks in één koop FL. 150,-. Tel. 05476- 1508 na 18.00 uur.

MSX-2 Sony HBF-700 met monitor, muis, joystick, boeken, tijdschriften, veel software (o.a. King's Valley 2, Metal Gear, Salamander) Muziekmodule. Software evt. ook apart te koop. Kristiaan Art, Lembergsesteenweg 108, 9220 Merelbeke, België. Tel. 091- 304531. Alles zeer voordelige prijs.

Originele cartridges: King's Valley 2 + SCC voor MSX-2 FL. 70,-. Deep Forest FL. 55,-. Happy Fred op disk FL. 20,-. MSX-1 computer, merk Toshiba + groenbeeld monitor + printer FL. 500,-. Monitor (amber) FL. 399,-. Tevens gezocht: kleuren monitor p.n.o.t.k. Tevens contact gezocht met MSX-2 gebruikers. Rudi Haan, Grotestraat 26, 7475 AX Markelo. Tel. 05476- 1377 na 18.00 uur.

Andorogynus FL. 80,-. American Truck, King's Valley, Metal Gear, Usas FL. 50,- p.st. Penguin Adv. FL. 45,-. Of ruilen tegen Hydride 2, Wars 2 of R-Type. Tel. 010- 4323414.

TV-tuner (Philips AV7300) met handleiding. Maakt elke monitor geschikt voor TV ontvangst; ook kabel TV, ook kleur. Ruilen tegen portable K.T.V. Tevens gevraagd FM-Pac (Max. FL. 100,-). Tel. 02285- 16977 vragern naar Vronie.

USAS met passwords! FL. 40,-. Christiaan v.d. Tol, Kazerneplein 1, 7211 BM Eelde. Tel. 05750- 13405 na 18.00 uur.

MSX computerspellen: Nemesis 1 FL. 30,-. Salamander, Penguin Adventure, F-1 Spirit, Usas, Metal Gear per stuk FL. 50,-. Nemesis 3 FL. 80,-. Alles origineel. Tel. 01180- 36162.

Uniface: interface voor het besturen van zelfgemaakte robots, modelbanen, enz. Computerdeel + 8-bits outputprint. Voor MSX 1/2(+). Programmeerbaar onder BASIC, machinetaal etc. + boek FL. 160,- of ruilen tegen Philips Music Module NMS 1205. Tel. 05755- 1731 (Jasper).

Philips NMS 8250 + groenbeeld monitor + VW-0030 printer + printerpapier + Arcade joystick met 2 vuurknoppen. Verder diskettebak, Konami's Maze Of Galious, Salamander, Usas, Nemesis 3, Topple Zip (alles origineel), Philips MSX DOS, Home Office en Designer. Mx gebruikers gids en MSX BASIC. Alles in perfecte staat in één koop FL. 1350,-. Tel. 01891- 12539 (vraag naar Maarten).

Op tape: Kick-It, Congo, Survivors, Alpha Blaster FL. 5,- p.st. Rasterscan, F-1 simulator FL. 7,50 p.st. Cartridges: Maze Of Galious, Elevator Action, Mirai FL. 50,- p.st. of alles in één koop FL. 150,-. Alles origineel. Tel. 01718- 74731, Katwijk ZH (na 16.00 uur, Marcel).

Konami's: Games Master, Penguin Adventure, Vampire Killer, Maze Of Galious, Metal Gear, Nemesis 2, F-1 Spirit, Usas. FL. 45,- p.st. Super Triton, Dragon King FL. 50,- p.st. Alles origineel. Bel: 01727- 14774 na 18.00 uur.

Aacko Draw & Paint, Mastervoice, Booty, Ghostbusters, Stormbringer, Danger Mouse FL. 10,- p.st. River Raid, Beamrider, Attack of The Killer Tomatoes FL. 5,- p.st. Jack the Nipper, Vampire, de Erfenis, Zakil Wood FL. 15,- p.st. (alles origineel op cassette. Rompacks: Track & Fields FL. 20,-. Penguin Adv. FL. 45,-. Sprite Editor op EP-ROM kaart (16Kb) FL. 20,-. Tel. 05996- 2717 na 18.00 uur, vragen naar Tristan.

Philips NMS 8250 MSX-2 (1 ds diskdrive) met ca. 90 diskettes, tijdschriften, originele software en 2 joysticks. Vraagprijs FL. 1100,-. Roger Heythuysen, Marktsingel 56, 6102 VX Echt. Tel. 04759- 82006.

Philips NMS 8245 MSX-2 (1 ds diskdrive), software (o.a. Usas en Contra), boeken, datarecoder en tijdschriften FL. 950,-. Tel. 01620- 22035 (Jeroen).

Super Rambo Special MSX-2 FL. 35,-. Scramble Formation MSX-2 FL. 35,-. en Out Run 2 MSX-2 FL. 40,-. Prijzen exkl. verzendkosten. Tel. 033- 750487 na 17.00 uur.

Philips NMS 8245, stofkap, Ease FL. 600,-. VG0080 kl. mon. + stofkap FL. 650,-. MK 2 mouse + pad FL. 125,-. NMS 1205 muziek module + music creator/composer FL. 100,-. Quick joystick 3 FL. 25,-. Nemesis 3, Andorogynus FL. 70,- p.st. F1-Spirit FL. 45,-. Usas, Metal Gear FL. 40,- p.st. Green Beret, Rad-X, Oh Shit, Soundmachine FL. 20,- p.st. MSX Tijdschriften: MSX Gids 20 t/m 27, MCM 25 t/m 38, MSX Info nr.1 '89 t/m nr.1 '90, MSX Club Mag. 22 t/m 29. FL. 2,50 p.st. MSX Mozaik nr. 6 '88 t/m/ nr. 1 '90 FL. 1,- p.st. Alles origineel en in perfecte staat. Ook in één koop FL. 1600,-. Tel. 020- 141122 na 19.00 uur.

MSX-2 Philips NMS 8220 + ingeb. tekenprogr. + cassette rec. + 33 spellen + boek BASIC Computerspellen voor maar FL. 400,-. Tel. 01830- 25636 (Patrick).

MSX: Philips NMS 8255 computer FL. 850,-. Philips VS 0080 monitor FL. 600,-. Philips VW 0030 printer FL. 425,-. Philips NMS 1250 modem FL. 90,-. Tel. 040- 852778 na 18.00 uur.

NMS 1115 separate joystick FL. 30,-. Quickjoy V met klokje FL. 35,-. Elite (cassette) FL. 50,-. MSX VG 8020 + datarec. + veel spellen (cass.) FL. 300,-. Tel. 010- 4332441 (Bas of Tijs).

MSX-2 VG8235 + joystick + diskettes + boeken. Tevens gevraagd: Philips muziekmodule. Gert Jan Wijkhuizen, Albert Verweyalaan 3, 2024 JL Haarlem. Tel. 023- 261266.

Philips VG8020 MSX, datarecorder Sony Bitrecorder, 2 joysticks (Quick Shot Turbo), ca. 150 spellen op tape (Rambo, Ghostbusters, Olympics 1&2 etc.) en cartridges waaronder F1-Spirit, Salamander, Nemesis 2 en Green Beret. P.n.o.t.k. Tel. 03419- 1508 na 18.00 uur en niet op zondag.

Philips NMS 8250 (2 drives), kl. mon. VS0080, printer VW0030, modem, joysticks etc. Veel software en boeken. Alles in één koop. P.n.o.t.k. Tel. 043- 432514.

Philips MSX-2 VG8235, ingebouwde 3.5" drive + groen monitor + 2 joysticks + Philips printer NMS 1421/00. FL. 1250,-. Tel. 03429- 2303. Tevens originele Usas, Vampire Killer, Maze Of Galious, Chess Game en Rastan Saga FL. 50,- p.st. Tel. 03429- 2303.

Philips printer VW0020 FL. 200,-. Turbo 5000 FL. 50,-. The Chess Game FL. 25,-. Game Builder FL. 20,-. MSX Dammen FL. 20,-. Tel. 02294- 2880 na 18.00 uur.

Sony HB-F700p MSX-2 computer (384Kb Ram, dubbelzijdige diskdrive, los toetsenbord) + Seikosha printer SP-1000A (= Philips VW0030 NLQ, dus 100% MSX) + muis + snoeren + boeken + diskettes (o.a. Hi-Brid, Dynamic Publisher, Thexder II, Tasword II). Prijs FL. 1100,-. Tel. 058- 129616.

Salamander FL. 45,-. King's valley 2 FL. 45,-. Game Master FL. 40,-. Shalom FL. 60,-. Goonies FL. 30,-. Nemesis 1 FL. 35,-. Time Pilot FL. 20,-. King's Valley 1 FL. 20,-. Elevator Action FL. 25,-. Dunkshot FL. 20,-. Arno van Delft, Het Cappelrijeland 3, Rijnsburg. Tel. 01718- 20635.

Firehawk, Tetris, Death Wish 3, Venom Strikes Back (Mask 3), Wintergames en Vampire. Alles origineel op cassette FL. 5,- p.st. Tevens op cassette: Games Collection 1 FL. 45,-. Alles in één koop FL. 70,-. Monochrome (groen) monitor FL. 125,-. Tevens contact gezocht met FM-Pac / MSX-2+ gebruikers evt. met Panasonic FS-PC1 kl. printer voor het uitwisselen van programma's en het werken met deze printer. Ting-Yi Kung. Tel. 05210- 18164.

## GEVRAAGD

Wie verkoopt zijn Nemesis 3 aan mij voor ca. FL. 35,- of ruilen tegen King's Valley 2. Bel naar Vincent. Tel. 085- 510572. Tevens contact gezocht met MSX-1 tape-gebruikers.

Gezocht: MSX printer, alleen nodig voor tekstverwerking. Tevens een FM-Pac gezocht. P.n.o.t.k. Tel. 023- 322904 (Iman).

Gevraagd: Nemesis 2 (origineel) voor ca. FL. 45,-. Tel. 05240- 14346 (Roy).



Wij zoeken nog leden voor onze MSX en PC computerclub. Tevens gevraagd Konami rompack met SCC (met of zonder schakelaar). P.n.o.t.k. Tel. 04125- 1228 of schrijven naar; Remco Terlouw, Julianastraat 14, 5384 KH Heesch.

Te koop of te ruil gevraagd de volgende originele adventures van Level 9: Rainbird, Red Moon, Price of Magic, Time and Magic Trilogy, Knight Orc en Lancelot. Bel 045- 417575 (Harry).

Ik zoek een 64Kb geheugenuitbreiding voor mijn Sony MSX-1. Maurice de Bijl, Citadelstraat 4, 5397 GJ Lith. Tel. 04128- 1466.

PC: Wizard's Crown, Bard's Tale of andere adventures, Silphoed of Populous op 5.25" disk. Evt. te ruil of te koop: Hero's Quest.  
MSX: Hydlide 3 of XAK. Tel. 05225- 2831 (Johan).

Gevraagd MSX-1 computer. Tevens te koop ca. 50 originele cassettes en verschillende joysticks. Tel. 05147- 1628.

Gevraagd: F1-Spirit, Nemesis 2, Parodius e.a. SCC's, Fantasm Soldier, Hydlide 1, 2 en 3, Xanadu, Games Master. Tevens een goede drive met interface. P.n.o.t.k. Tel. 05996- 2717 na 18.00 uur (Tristan).

Gevraagd Nemesis 2 cartridge voor ca. FL. 45,-. Tel. 01830- 25636 (Patrick).

Gevraagd bestand van puzzelwoordenboek (b.v. Kooyman). Evt. ruilen voor zoekprogramma. J.H.J. Nijhof, Wielewaal 5, 7622 BC Borne. Tel. 074- 661897.

Gevraagd originele cartridge Konami Soccer of ruilen tegen mijn Hole In One Professional en Manchester United Football Club. Michel van Meeteren, Kleefkruidstraat 22, 6833 GS Arnhem. Tel. 085- 212297.

## RUILEN

Jouw Metal Gear, F1 Spirit, Hydlide 3, Usas of King's Valley 2 tegen mijn Maze Of Galious, Penguin Adv., Nemesis 1, Nightmare, Super Rambo Special, Zanac Ex, Rambo, Zanac of Vampire Killer. Tel. 05480- 12598 (Jelle).

Mijn R-Type tegen Parodius, Maze Of Galious, Hydlide 2, King's Valley 2, Triton of Golvellius (alles origineel). Bel na 18.00 uur 04760- 73383 en vraag naar Sjoerd.

Philips Music Module NMS 1205 + extra's ruilen tegen FM-PAC. Tel. 01650- 41611, vragen naar Marco.

Mijn King Kong 2 tegen jouw Contra of Ikari Warriors. Ik heb ook nog Scramble Formation en Maze Of Galious.

ous. Rob Tillemans, Dorpsstraat 14, 5446 AN Wanroy. Tel. 08859- 52619.

Mijn Guardic tegen jouw Hydlide 2. Mijn Guardic + Trantor + Kong tegen jouw Hydlide 3 (MSX-2). Sander Bokhorst, Noordzoom 7, 8316 CE Marknesse. Tel. 05273- 1998.

Jouw Xanadu voor twee van de volgende cartridges: Eggerland 1, Nemesis 1, Nightmare, Maze Of Galious, F-1 Spirit, Penguin Adventure. Alles origineel. Bel: 045- 417575 (Harry).

Mijn Contra SCC, Fantasm Soldier of Metal Gear tegen jouw King Kong 2 en/of Xanadu. Wesley Kuipers, Eikenlaan 109, 4902 RC Oosterhout. Tel. 01620- 58325.

Mijn Way Of The Tiger, Oh Shit, Stormbringer, Robot Wars (alles origineel) + lege Philips CP15 cassette SAMEN tegen jouw Salamander of Xanadu (origineel!). Tel. 08850- 20605 (Omg. Nijmegen).

Salamander, R-Type, Deep Forest, F1-Spirit. Eén van deze cartridges ruilen tegen één van de volgende cartridges: Family Boxing, Yaksa, Aleste 2, Ancient Ys Final Chapter. Tevens te koop Konami's Golf FL. 45,-. R. Revoo, Maastricht. Tel. 043- 435947.

PC: Mijn Hero's Quest 1, Space Quest 3, Larry 3, King's Quest 4 SAMEN tegen één van de volgende spellen: Willow, Ultima 1, 2, 3, 4, 5 of 6, Conquest of Camelot, King's Quest 2, Loom of David Wolf. Tel. 05729- 3780 (Pim).

Wie wil zijn Hydlide III, Space Manbow, Pennant Race II, Ash Guin III of Solid Snake ruilen tegen Ancient Ys III of Contra of ruilen tegen Vampire Killer, Metal Gear, Nemesis 2, Ash Guin II of Out Run (MSX-2) plus één van de volgende: King's Knight, Yaksa, Dragon King. Alles origineel en evt. ook los te ruilen tegen andere Japanse spellen. Tel. 08851- 13389 (vrijdag t/m zondag, vragen naar Paul).

Hot News! Nu 25 van mijn spellen tegen jouw cartridge (ook als je een van mijn spellen op cartridge hebt) of 35 van mijn spellen + 1 megarom tegen jouw memory mapper (min. 128K). Zoek je een spel, bel dan gerust. Tel. 04490- 48246 (Rik).

Jouw Konami Ping Pong, California games, oorlogstrategiespellen (b.v. Final Zone, Special Operations) of autorace spellen (b.v. Out Run, Le Mans, F1-Spirit) ruilen tegen andere spellen op disk (o.a. Elite, Penguin Adv., Operation Wolf) of mijn originele Mr. Ching + 737 Flightsimulator (cass.) tegen F1-Spirit of Triton (MSX-1) of Herzog. Tel. 03420- 17425 (Edward).

Wie wil zijn Philips Music Module ruilen tegen mijn Metal Gear, Turbo 5000 en The Games Collection (33 spellen op disk). Alles origineel. Tel. 05291- 52203

## DIVERSEN

Kontakt gezocht met MSX-2(+) en FM-PAC gebruikers, max. 256K. Jeroen Bosman, Houtweg 7, 1815 DP Alkmaar. Tel. 072- 120182.

Kontakt gezocht met MSX-2 gebruikers, liefst met 256Kb voor het uitwisselen van programma's. Tel. 04120- 31349 (Erwin) of 04120- 25782 (Koen).

## 2e MSX COMPUTERDAG

Op zaterdag 22 september 1990 wordt de 2e MSX computerdag in Zandvoort gehouden. Inlichtingen: Organisatie MSX Computerdag, Postbus 195, 2040 AD Zandvoort. Tel. 02507- 17966 na 18.00 uur.

Ik heb een MSX-2 NMS 8250 en zoek kontakt met een mede MSX-er in Nederland. Joost Langeveld, Slauerhofflaan 17, 9752 HA Haren. Tel. 050- 345458.

Te Koop: Grotten van Oberon + Haunted House + 200 + Burger Kill voor FL. 25,-. Tevens kontakt gezocht met 256K of 512K users. Ook gevraagd SCC cartridges. Tel. 04920- 43707.

Kontakt gezocht met MSX-1 diskgebruikers voor uitwisselen van spellen of programma's. U kunt schrijven naar: Nico Klavers, Esdoornlaan 4, 7881 JC Emmer-Compascuum. Graag lijst met spellen erbij!

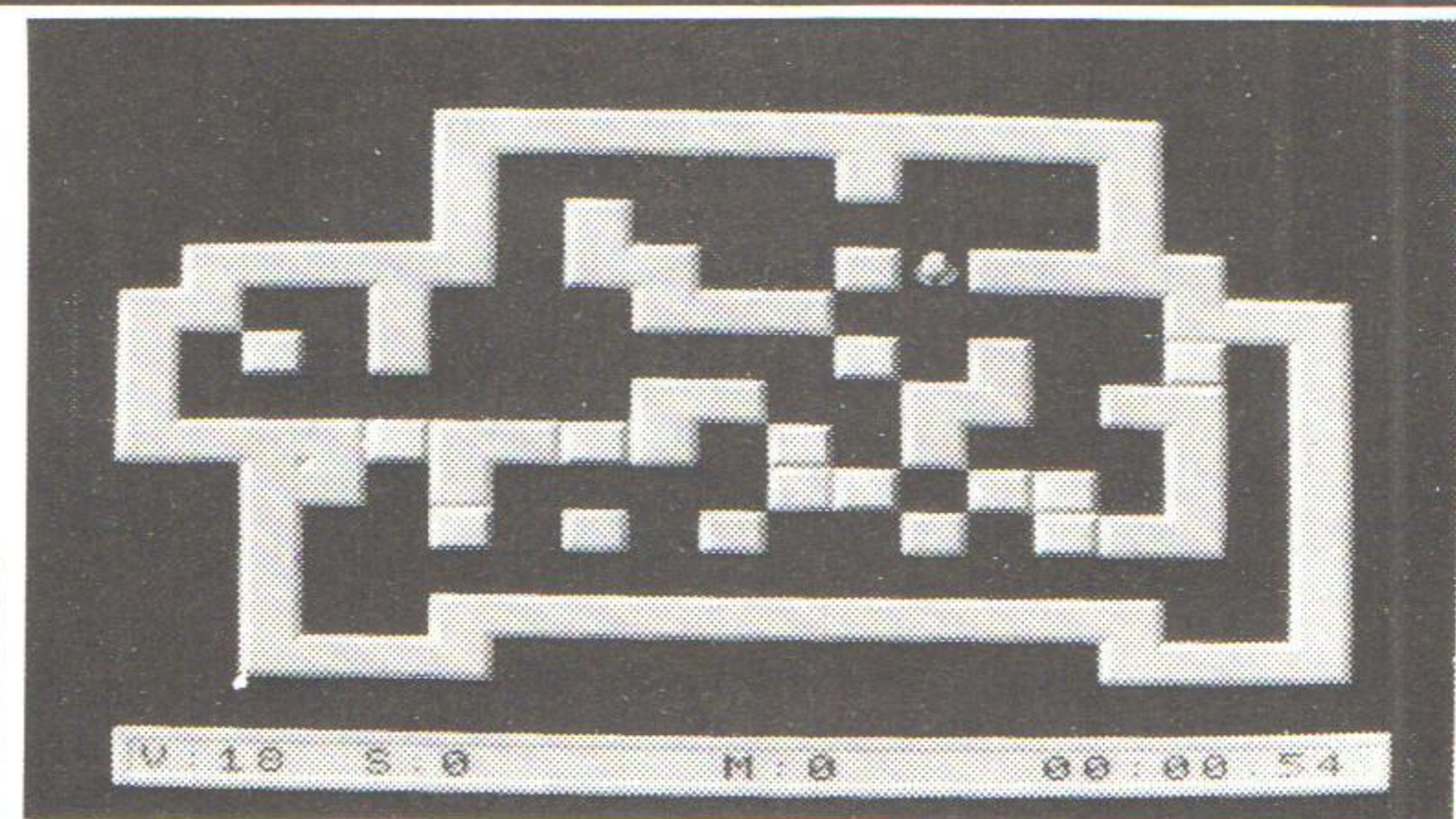
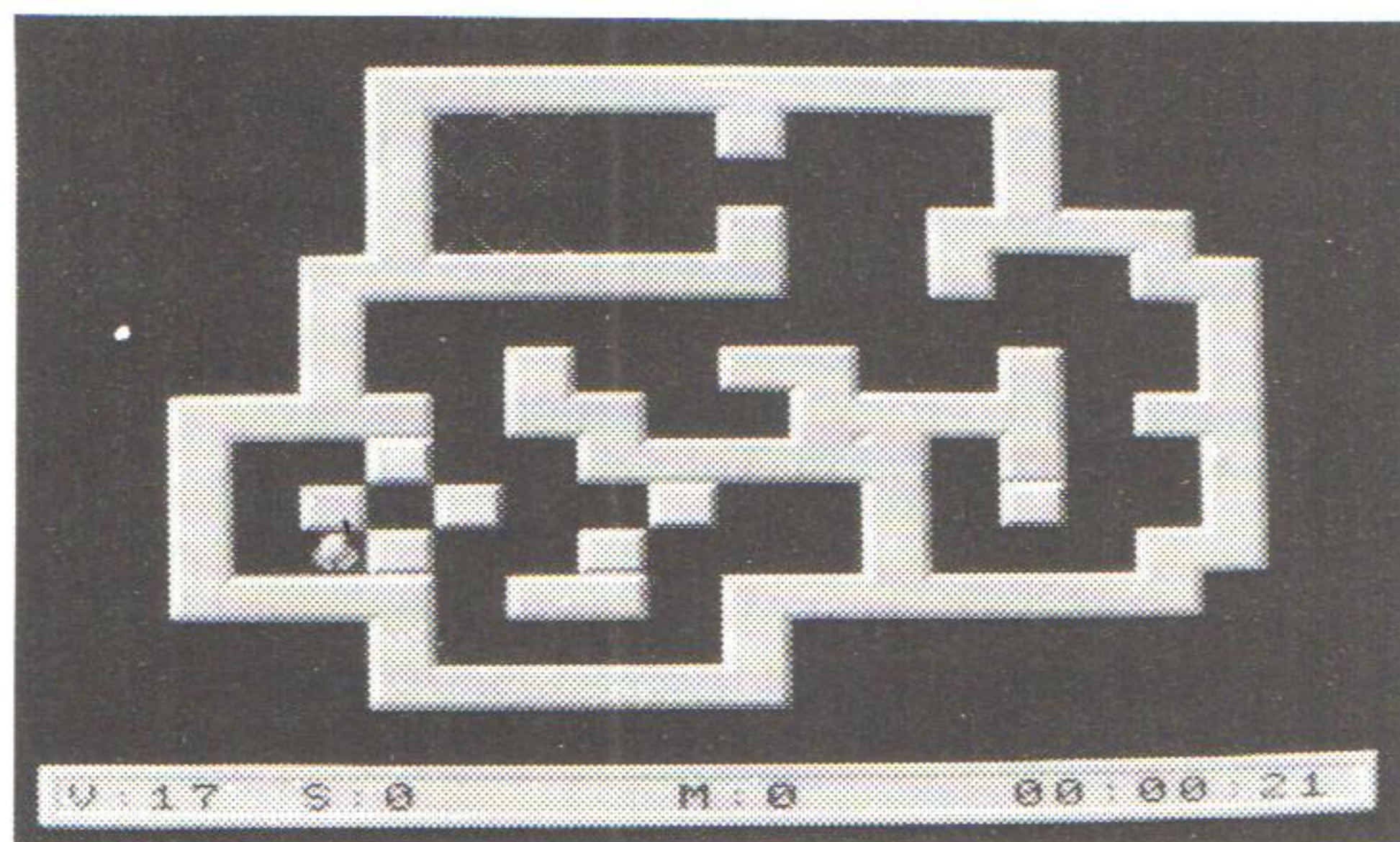
Te koop: Strategic Mars, Fantasm Soldier, Konami Boxing, Super Laydock, Aleste 1, Samurai, Deep Forest, 1942, Bubble Bobble, Kung Fu 1, Road Fighter, Time Pilot, Thexder en nog veel meer. Tape: Auf Wiedersehen Monty, Gauntlet, Lazy Jones, Dig Dug, De Sprinter, Hero, Fire Rescue, Grog's Revenge, Bouncer, Valkyn, Gunfright, Ice King. Kontakt gezocht met MSX-2 en 1 gebruikers om spelletjes te ruilen. Gezocht: Hyper Rally, Penguin Adv. en Nemesis 1 en 2 in ruil voor andere spellen. Bas Mekern, Het Laagt 202, 1025 GM Amsterdam (Noord).

Kontakt gezocht met MSX-2 diskgebruikers voor het uitwisselen van spellen en speltips. Symen Breimer, Marsstraat 20, 8521 LP St. Nicolaasga. Tel. 05134- 2168.

# PUSH 'EM UP

## MSX-2

### Sokoban variant.



Nederlandse versie met 50 velden, Hi-Score tabel voor meerdere spelers en SAVE mogelijkheid. Tussentijds wisselen van speler mogelijk, afbreken van het spel geeft automatisch een SAVE opdracht van het laatste veld en de laatste score, elk willekeurig veld kan worden gespeeld en evt. opnieuw worden gestart.

**ZIE RECENSIE ELDERS IN DIT BLAD!**

Voor MSX-2 met 128K VRAM en 3.5" diskdrive. (draait NIET op Japanse MSX-2+ computers).

**PRIJS 3.5" diskette (single sided): FL. 29,95**

Dit programma is verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. J. Herps, Postbus 516 te Lelystad.

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

Dit programma is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam.



# MSX PROGRAMMA'S

## KASBOEK

24 INKOMSTEN- EN UITGAVEN RUBRIEKEN  
BTW BEREKENING  
AUTOMATISCHE KWARTAAL- EN JAARAFSLUITING  
CUMULATIEVE TOTALEN  
MENU GESTUURD

Voor MSX met diskdrive + printer.

MSX Diskette:.....FL. 19,95 (Bfr. 375)  
ABONNEES:.....FL. 17,95 (Bfr. 340)

## MSX ADVENTURE DISK

PALACE OF DEATH: Grafisch zeer fraai adventure met demo.  
DUNGEON MAZE: Grafisch dungeon adventure met monsters, sleutels en bijbehorende deuren, etc.  
HAVENA: Klassiek adventure: voornamelijk tekst en enkele eenvoudige afbeeldingen, dus geen arcade problemen.  
ROBOT ADVENTURE (MSX-2): Doorzoek 5 stelsels van 81 kamers elk. 2 versies.

MSX Diskette:.....FL. 39,95 (Bfr. 800)  
ABONNEES:.....FL. 34,95 (Bfr. 700)

## MSX UTILITY DISK

EDIT PROGRAMMEERHULP  
DISK DOCTOR (MSX-2, MSX-DOS)  
DISK FREE COUNTER  
SCHERMBEWAARDER  
TALSTELSEL OMREKENEN  
MC-DATA OMZETTER  
SOUND DIGITIZER (MSX-2)  
DISK-TAPE en TAPE-DISK OVERZETTER  
SOUNDER: P.S.G. programmeerhulp  
4 X SECTOR COPY  
SPRITE EDITOR

MSX Diskette:.....FL. 29,95 (Bfr. 595)  
ABONNEES:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

## BIG FUN

KABINET LUBBERS III (MSX-2), FAMILY BINGO (MSX 1&2 met printer), BOWLING (MSX 1&2), DE HITKWIS (MSX 1&2), GHOST (MSX-2), KOFFIE VERKOPER (MSX-2) en SMASH'M (MSX-2)

MSX Diskette:.....FL. 29,95 (Bfr. 595)  
ABONNEES:.....FL. 24,95 (Bfr. 470)

## FM-PAC COLLECTION

Op deze enkelzijdige diskette alle software inzendingen van de FM-Pac wedstrijd uit de MSX-Gids.

FD-PLAYER, FM-KIT, COPY VOICE, AUDREG, 50 MUZIEK-STUKKEN waarvan 31 in de FD-Player + 16 FM-KIT demo's

Bij deze disk een handleiding voor enkele van deze programma's.

MSX Diskette:.....FL. 14,95 (Bfr. 280)  
ABONNEES:.....FL. 12,50 (Bfr. 235)

## ZOEK

ZOEK is een gespecialiseerde database waarmee het mogelijk is om uit een omvangrijke collectie tijdschriften, zoals b.v. computerbladen, snel een bepaald artikel of een listing te vinden. Door de variabele recordlengte en het gebruik van trefwoorden in combinatie met machinaal taal is de opslagcapaciteit zeer groot en kan er snel en gericht gezocht worden.

De testfile, die de maker van dit programma heeft gebruikt bevat artikelen, listings en zeer veel meer informatie uit de MSX-Gids, MSX Info en MSX Computer Magazine. Deze file staat op de diskette onder de naam COMPUTER en krijgt u, als koper, bij dit pakket.

MSX-2 Diskette:....FL. 32,95 (Bfr. 655)  
ABONNEES:.....FL. 29,95 (Bfr. 595)

## HET VERVOLG OP HET MSX-GIDS DISKMAGAZINE:

## TRACKS DISKMAGAZINE II

Een compleet tijdschrift op diskette voor MSX-2 met programma's (plus handleidingen), pokes en tips, MSX nieuws en informatie. Ook de MSX artikelen ontbreken niet.

VIEW-MASTER voor video & graphics.  
FM-PAC SPECIAL met S-RAM monitor.  
SPELFTWARE met o.a. enkele puzzels.  
TIPS EN TRUUKS.  
UTILITIES.

OVERLAY TRACKS-2 met pull-down menu's!  
MSX- nieuws en informatie.  
MENU GESTUURD, maar geen muis nodig.  
Alléén MSX-2, dus fraaie schermen.

MSX-2 Diskette FL. 24,95 (Bfr. 470)  
ABONNEES.....FL. 19,95 (Bfr. 375)

Deze diskettes zijn te bestellen door overmaking van het bedrag op Postbanknr. 909515 t.n.v. A. Debels te Lelystad onder vermelding van de naam van de disk die u wenst te ontvangen. Voor BELGIE: Bankrekeningnummer 235-0430464-87 bij de Generale Bank te Hasselt t.n.v. J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad.

De prijzen zijn inclusief verzendkosten. Deze software is ook verkrijgbaar bij TIME SOFT Amsterdam, Beukenweg 7, 1092 AX Amsterdam. Tel. 020-6659393. Fax: 020-6683090.



