



HANDIG

Het clubblad
van de
ATARI LYNX
Gebruikersclub
Alkmaar



Nummer 3
Juli 1997

**ATARI
LYNX
Gebruikersclub
Alkmaar**

LYNXHANDIG

verschijnt 6x per jaar.

Losse nummers F 1,-
(Game avonden of Gameshop
Alkmaar)

Abonnement 1997
(6 nummers met verzend-
kosten) F 15,00

Redactie LYNXHANDIG

*Bert Rentenaar
Jan Koomans
Roland Peter*

Clubwinkel
bestellen van buitenlandse
games etc.

*Bert Rentenaar
Nieuwpoortslaan 68
1815LP Alkmaar
072-5153006*

Reparatieservice

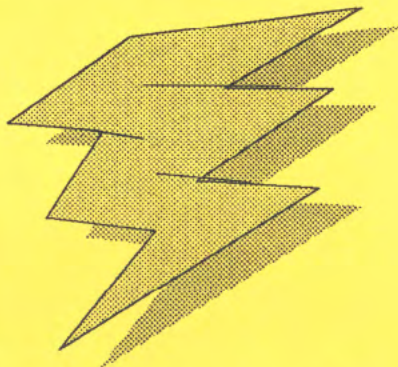
*Jan Koomans
Delving 31
1921 VC Akersloot
0251-315670
Jan.Koomans@net.HCC.nl*

**DID YOU
PLAY
YOUR LYNX
TODAY?**



IN DIT NUMMER.....

Voorwoord	2
Rampage	3
Game nieuws	5
Trouble Shooter	6
Uitslag Alkmaars race tournoi	7
Shadow of the Beast, beoordeling	9
Shadow of the Beast, uitleg (1)	11
Overzicht alle LYNX Games	16
De LYNX Inside (1), zelf repareren?	17
Gevraagd / Aangeboden	18



VOLGENDE CLUBAVONDEN:

3 September
(1e game-avond na de vakantie)
17 September
(Thema: Battle Wheels)

VOORWOORD

Beste LYNX bezitter (danwel LYNX geïnteresseerde),

Hier is dan het "vakantienummer". In dit 3e nummer weer nieuwtjes over brand new games, die sinds kort in ons bezit zijn.

En jawel, met ingang van half augustus heeft de club een eigen pagina op NIEUWS TV/Kabelkrant. Deze elektronische "clubkrant" is te zien in Aker-sloot, Bergen, Egmond, Graft-De Rijp, Harenkarspel, Heiloo, Limmen, Schermer, Schoorl, Heerhugowaard, Langedijk, Obdam en.....Alkmaar!

Het wordt (slechts) 1 pagina waarin telkens de eerstvolgende game-avond wordt aangekondigd met een uitleg wat er die avond georganiseerd gaat worden. Reuze handig dus! Na de vakantie zal elke maand een spel onder de aandacht worden gebracht, met uitleg en de mogelijkheid om in netwerk te linken (wij zorgen bij deze introducties voor extra spellen!). Veel leden kunnen dan ook via deze "krant" zien wanneer we NIET open zijn! En dat voorkomt morrelen aan een vaste deur..... Ik "ververs" (met modem) elke week, dus zoek deze pagina maar regelmatig op, dan ben je altijd op de hoogte van het laatste (game-avond)nieuws. Maar wees niet bang. Het zal LYNXHandig nooit gaan vervangen hoor!

Verder in dit nummer een verslag van het Checkered Flag racetoernooi dat op 21 mei plaatsvond. En natuurlijk weer een aantal beschrijvingen van games met Tips & Trucs. Ook worden de geheimen van het inwendige van de LYNX prijsgegeven, in de (vervolg)rubriek: "The LYNX INSIDE".

Tot slot: de **eerstvolgende game-avond** na de vakantie is op
..... **WOENSDAG 3 SEPTEMBER.**

Op **17 September** een uitleg van het spel BATTLE WHEELS, en men kan dan dit spel ook in netwerk spelen. Nog nooit gespeeld? Kom dan ook op die gezellige game-avond.

Allemaal een prettige vakantie gewenst, met mooi weer, een auto-adaptor en meters verlengsnoer!

Of te wel: Game-se op de Camping!!!

Ennu.... vergeet je zonnekappie niet!

Bert Rentenaar.



Titel : Rampage
Programmeurs : Atari
Soort : Beat'm Up & Vernietig-Alle-Gebouwen
ComLynx : 4
Prijs : 70,- Hfl.

Als je in een restaurant werkt, dan zou je denken dat je alles hebt meegemaakt met eten. Je staat toch eventjes te kijken als je dan zomaar verandert in een monster. Het ligt dus wel voor de hand dat er weer een gestoorde professor aan het werk is geweest, dus ga je maar even naar hem op zoek, maar waar vind je zo'n vent. Je bent nu toch een monster, dus wie zou je tegen willen houden ?

Eh, eigenlijk een heleboel mensen, want om de professor te vinden ga je niet zachtzinnig te werk, maar je sloopt gewoon elke stad rustig, in de hoop de professor tegen het lijf te lopen. Zoiets valt natuurlijk wel op dus al snel krijg je het hele leger op je dak. En dat alleen omdat je gewoon weer normaal wilt worden...

Het spel Rampage is een automatenhal omzetting dat al een tijdje te koop is op de Lynx. Dat is dan ook wel te zien: de graphics en muziek zijn niet zo goed, en zo'n spel moet het dan dus hebben van zijn speelbaarheid. Wel, Rampage is zeer zeker speelbaar. Dit is echter weer zo'n spel dat je verschrikkelijk leuk vindt of waar je volledig op afknapt.

Het spel begint met een leuk intro-plaatje, waarna je je monster uit kunt zoeken. Je kunt kiezen uit George, Lizzy, Larry en Ralph. Dit zijn respectievelijk een aap, een draak/hagedis, een rat en een wolf. Vervolgens komt er nog een krantenpagina met een grappige tekst, daarna begint het echte spel pas. Je ziet jezelf voor een paar gebouwen staan, en iedereen begint zo'n beetje op je te schieten of bommen naar je te gooien. Dat beantwoordt je natuurlijk door meteen elk gebouw in elkaar te trappen. Als je een raam inslaat heb je kans dat er voedsel achter ligt of een bonusartikel voor extra punten of energie. Je kunt ook nog een flesje pakken dat er voor zorgt dat je een level lang onkwetsbaar bent. Als je energie op is dan raak je één van je drie levens kwijt. Zijn al je levens op, dan is het dus GAME OVER. Je energie kan op gaan door de soldaatjes en tankjes die op je schieten, bommen die uit helicopters vallen, en een val van een hoog gebouw. Je kunt ook nog verkeerde bonussen pakken, zoals een lamp die aanstaat, een badkuip zonder ventje (met een ventje erin eet je alleen het ventje op) en zo voort.

Een level is uitgespeeld als je alle gebouwen vernietigd hebt. Het idee van het spel is aardig, maar naar mijn mening toch een beetje saai. Na 20 verschillende steden vernietigd te hebben, had ik het wel gezien. En dan te bedenken dat het spel 64 levels



heeft. De multi-player optie is wel aardig, het spel wordt er een stuk makkelijker door, maar het verandert weinig aan het spel. Je kunt elkaar nog eens een knal geven, maar daar heb je het dan ook mee gehad.

Rampage is een aardig spel, maar het maakt bijna geen gebruik van de extra mogelijkheden die de Lynx boven andere handhelds heeft. Er wordt een paar keer een plaatje ingezoomd, maar daar heb je het wel mee gehad. De muziek is matig, en tijdens het spelen gewoon slecht. De geluidseffecten zijn redelijk, vooral de ontploffingen zijn wel goed, maar wat samples van gillende mensen was ook niet gek geweest (hoewel dit weer een boel geheugen had gekost).

Rampage is een spel dat je even moet bekijken voordat je het koopt. Veel mensen weten dan wel genoeg. Vind je dit spel in het begin al niet leuk dan zal het je nooit bekoren. Maar als je het wel leuk vindt, dan heb je kans dat het na een tijdje gaat vervelen. Aan de andere kant is het vrij moeilijk om uit te spelen, dus wil je de gestoorde professor in Sunnyvale (zat daar niet het hoofdkwartier van ATARI?) te pakken krijgen dan is dat een behoorlijke klus.

Beeld.....	6
Geluid.....	5
Verslaving.....	5
Speelbaarheid....	7
Totaal.....	5.5

E. Vellinga

TIPS & TRUCS VOOR RAMPAGE

Doel	Waar te doen	Wat te doen
Vrije keuze in level	-in het keuzemenu -Bij het krantenplaatje	PAUSE, PAUSE OPTION1 + JOYPAD
Gedigitaliseerde foto van de programmeur	-Eerst doen wat hiervoor beschreven staat -In level 6 -In Level 15 -Nu tegelijkertijd -Nu bevindt men zich in de Final Scores -Nu naar de Grand Champions -Nu naar de foto	PAUSE, PAUSE PAUSE, PAUSE OPTION1, OPTION2, B B B



LYNX GAME NIEUWS

LEXIS

De demo biep is nu ook in het bezit van het spel LEXIS. Het spel is (nog steeds) niet officieel uitgebracht, maar het gaat hier om een compleet werkende versie. Het spel is een Klax-achtig spel, maar dan met letters. In plaats van tegels vallen er nu letters naar beneden, waarmee horizontaal of vertikaal een woord moet worden gemaakt. In de eerste levels zijn dat 3 letterwoorden, in de hogere levels woorden met 4 letters. (later misschien nog wel langere woorden, zover ben ik nog niet gekomen.....)

Het spel is engelstalig, en er moeten danook engelse woorden worden gemaakt. Ideaal dus voor mensen die hun (vakantie)engels moeten ophalen!

FAT BOBBY en RAIDEN

Van telegames uit Engeland zijn de originele FAT BOBBY en RAIDEN binnen gekomen. Het gaat hier om modern vormgegeven cartridges die verpakt zitten in een CD doosje. Het ziet er fraaier uit als de epronkaartjes met een slordig A4 velletje, zoals we bij Crazy Ace zagen. In de volgende LYNXhandig meer over deze spellen zelf.

ZOW

Ook nieuw in de biep is een demo van het spel ZOW. Het gaat hier helaas niet om een speelbare demo, maar om een paar screenshots en geluiden.

LODE RUNNER

Verder is er nog het spel LODE RUNNER in de biep. Een door een amateur gemaakt spelletje. Niet geweldig spectaculair qua graphics en geluid, maar wél weer een goed speelbaar spel erbij met maar liefst 100 levels.....

Tip: bij het opstarten van dit platform/behendigheidspel even van de A - en B knoppen afblijven. Je krijgt dan een uitgebreide demo te zien (over een aantal levels) waarbij je duidelijk wordt hoe je dit spel tactisch moet spelen.

HANDY

Voor de bezitters van een PC met een snelle Pentium chip is het programma HANDY misschien wel leuk. Het gaat hier om een LYNX emulator die onder windows draait. Op PC's met een minder snelle processor werkt de emulator wel, maar is dan veel te langzaam om er een beetje mee te kunnen spelen. Liefhebbers kunnen op de clubavond een floppy met het programma en een paar spelletjes bij mij krijgen. (o.a. centipide. Dit spel werkt wel op de emulator, maar (nog) niet op de lynx zelf.)



Jan Koomans

TROUBLE SHOOTER

Hé, gamefanaten, hoe zit dat nu? Kunnen jullie soms al je spellen helemaal uitspelen? Lopen jullie nooit vast? Jawel toch!

Nou, dáár is deze rubriek dus voor. Kortom: stuur je troubles gerust in hoor!

Je zult ontdekken dat je door deze oplossingen en uitleg, games die je ooit nijdig in een hoek hebt gesmeten, opnieuw in de LYNX gaat schuiven en dan blijkt dat "rotspel" opeens "beregaaft" te zijn.....

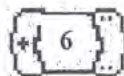


Henk-Jan van Hartskamp uit Apeldoorn had twee problemen:

- het gedeelte in de boom en kasteel van Shadow of the Beast (SOTB).
(wel Henk-Jan, je krijgt op blz 11 t/m 15 zelfs de uitgebreide oplossing!)
- en hij weet niet hoe hij de lier (harp) te pakken kan krijgen in BILL & Ted's Adventure. Nou, daar komt 'ie:

BILL & TED's Adventure

Verzamel ten eerste alle noten die je kunt vinden en zoek de 'Golden Nugget'. Ga nu naar het bewaakte gebouw en geef de 'Golden Nugget' aan de bewaker. Ga het gebouw in en ontdek de man die je iets over de 'Staff' zegt. Ga terug naar de telefoocel en reis naar 1500 BC. Gebruik de 'Scare Stone'. Zoek alle noten die er zijn (en vergeet niet in stappen van zestien te tellen!) Ga de vallei in en vind het papieren velletje over de 'Fake Staff'. Reis terug in de tijd en leg dat velletje bij de pilaar. Ga naar het zuid-oosten van Egypte en vind de 'Royal Ankh' (je moet door laag water lopen). Reis terug naar 1500 BC en ga opzoek naar de boot in het zuid-westen van Egypte. Gebruik de 'Royal Ankh'. Vind je weg door het water (het doet denken aan een onzichtbaar doolhof). Ga eerst naar de plaats waar je de 'Royal Ankh' in 1700 BC gevonden hebt. Ga de tempel in en vind de geheime passage die naar de 'Harp' leidt.....



HET CHECKERED FLAG RACETOERNOOI

Op 21 mei was het dan zover. Het lang verwachte racetoernooi. De opkomst was redelijk. Twaalf coureurs betraden de kantine in race-overall en integraalhelm (nou ja... figuurlijk dan!)

De sfeer zat er vanaf het begin al goed in. De zes coureurs op tafel 1 hadden maar liefst 4x een herstart (i.v.m. een los contactje van één van de LYNXen, viel het netwerk telkens uit). Lachen dus! Met name voor de spelers die een slechte kwalificatieronde hadden neergezet. Kregen ze toch maar weer even een nieuwe kans! En nog een keer.. en nog een keer.. Toen het euvel was verholpen kon de race, zonder verdere problemen in een wolk van rokende banden beginnen.



Op tafel 1 streden in de voorronde Ronald v/d Reep, Jaap Weijers, Nico Molenaar, André Huijts, Noam Kloos en Jeroen de Jong om de 1e, 2e en 3e plaats. Er moest 10 ronden worden geraced op "GRIZZLY FLATS".

Jeroen (kers vers lid!) werd verrassend 1e met een prima eindtijd van 12.19 min. André werd 2e met 12.27 min. en Nico (enthousiast lid vanaf het 1e uur) werd verdiend 3e in een tijd van 12.29 min.

Op tafel 2 kon men de volgende coureurs aantreffen: Jethro Nieuwenhuis, Roland Pater, Randolph v/d Veen, Sebastiaan en Patricia Roobeek plus Robin van Leeuwen. Hier werd Roland (die veel had geoefend) op overtuigende wijze 1e in een "Schummi-tijd" van maar liefst 11.19 min! 2e werd Jethro in 12.13 en 3e werd Sebastiaan met 12.27. (En wat best wel mag worden vermeld: nieuwkomer "ROEKIE ROBIN" werd toch maar eventjes verrassend 4e. Wat moet dat worden als 'ie echt gaat trainen....?)

Na deze voorronde kwam de beslissende en oh zo belangrijke finale. Er was immers een spel naar keuze te winnen? De drie snelsten van elk van de twee voorrondes installeerden zich achter tafel 1. De motoren ronkten en de spanning werd voelbaar.....



De LYNXen werden als volgt ingesteld: Tournament\Qualifying Lap\0 Drones\4 Laps\Death Valley. Dit toernooi ging dus over 8 circuits. Van Death Valley t/m Farmington. Met totaal $8 \times 4 = 32$ ronden. De stoelen werden in de racestand gezet, het licht ging op groen.....

De kwalificatieronde kwam op naam van Jeroen de Jong, met aan zijn achterwiel André Huijts. Ronald Pater mocht vanaf de 3e startplaats vertrekken.

Dit kon leuk worden! Ronald (met zo'n 1000 trainingsuren achter de rug) had niet de pole! Had hij in Jeroen en André zijn meerdere gevonden? Wel, over zo'n drie kwartier zouden we het weten. Sebastiaan Roobeek had een hele nette 4e startplaats verworven (gelet op de drie "kanonnen" voor hem), Nico Molenaar 5e en Jethro Nieuwenhuis had vanaf zijn laatste plaats op de grid een prima overzicht op het deelnemersveld. Was dit taktiek? Onder het motto: laat iedereen zich maar in de eerste bocht verslikken, dan rij ik rustig langs alle wrakken? Niemand wist het zeker, de spanning steeg verder...

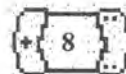
Bij de start kwam iedereen goed weg en het duurde niet lang of Ronald voerde het veld aan. De rest van het deelnemersveld reed elkaar met gepaste regelmaat van de baan, of probeerde langs het circuit lopend vee mee te pikken, om nog maar te zwijgen over bommen, rotsblokken en reclameborden. De opmerkingen vlogen dus weer links en rechts over tafel en er werd heel wat afgelachen!

Na een lange zware strijd (want Ronald won echt niet alle races hoor!) kwam de ontknoping: 1 Ronald, 2 Jeroen, 3 André, 4 Sebastiaan, 5 Nico en 6 Jethro. Ronald mocht na de felicitaties het spel XYBOTS in ontvangst nemen. Jeroen kreeg een 5x gratis entrée-bon voor de game-avonden en voor André was er een 2x gratis entrée-bon.

Iedereen vond het een geslaagde happening en de vraag werd vaak gesteld, of dit niet nog eens kon worden georganiseerd. Jazeker! Want in dit toernooi schitterden door afwezigheid o.a. topcoureurs als Paul v/d Reep uit Egmond Binnen en Piet Meisner uit Diemen. En zo is er nog wel een aantal te noemen. Dus trek allemaal je agenda, want....

op **19 november 1997** zal het **2e open Alkmaars racetoernooi** worden gehouden. En ik verwacht vele (getrainde!) coureurs want zeg nu zelf: Ronald moet zo snel mogelijk worden ontroond, want anders gaat 'ie naast z'n schoenen lopen.....Ja toch!

Bert



Shadow of the Beast

Lang geleden veroverde de Beast Lord de wereld en bande al het licht uit. In die duisternis werd een geheimzinnig kind geboren. De oorlogszuchtige volgelingen van de Beast Lord kenden de geboorteplaats en waarschuwden hem dat dat kind op een kwade dag het licht zou terugbrengen. De Beast Lord werd woedend en gaf het bevel het kind op te pakken en te veranderen in een duivel van de duisternis. Toen die duivel volwassen werd, hoorde hij de waarheid over zijn verleden en besloot de Beast Lord en al zijn verdorven volgelingen te gaan vernietigen. Dat lukt alleen als hij diep in het rijk van de Beast Lord doordringt, tot in de schaduw van de Beast zelf!

Dit is het verhaal dat je verteld wordt als je het spel koopt. SOTB (Shadow Of The Beast) is een spel dat een grote hit was op de 16-bit home computers (nu was de versie op de Atari ST niet echt om over naar huis te schrijven). Dit spel



dat zeer goede graphics had op de Amiga is omgezet naar de Lynx. Deze omzetting is zeer (ZEER!) goed gelukt, alleen mis je de samples die op de Amiga-versie wel aanwezig waren.....

Als je de cartidge in de Lynx duwt en hem aan doet, verschijnt het Psygnosis logo en nog een intro scherm. Deze zijn helaas niet weg te drukken, wat best wel irritant wordt na verloop van tijd (elke keer weer wachten tot de intro schermen voorbij zijn.....). Nu kom je in het titelscherm, in dit scherm kan men kiezen of je met de A knop wilt meppen, en met de B-knop wilt springen, of omgekeerd (dit kan men doen door Option1 in te drukken). Als je de instelling gekozen hebt die jij wilt, kun je beginnen met het spel. De schermen zijn erg mooi getekend, alleen vind ik (als kritische kijker) dat de zwarte lijnen om de sprite (het figuurtje waarmee je speelt) niet echt mooi zijn... maar wie ben ik?? De lucht is mooi, en ook als je loopt scrollt (beweegt) de achtergrond en voorgrond ten opzichte van elkaar (omdat de achtergrond langzamer scrollt dan de voorgrond, ontstaat er een zeer mooi 3D-effect). Na even naar rechts te zijn gelopen komen we een reus tegen (welke ongeveer 10 keer zo groot is als jij!). Deze kunnen we onmogelijk verslaan met de wapens die we nu hebben. Als je naar links gaat, dan komen er vleermuizen op je af! In het midden (daar waar je begint) staat een kereltje met een



kanon. Die schiet de hele tijd kanonkogels naar links af. Als je voorbij de vleermuizen komt dan zie je een boom waarbij met neon pijlen aangegeven wordt dat je naar binnen kunt, dit doe je met de cursortoets omhoog.

Als je binnen bent ziet het hele scherm er anders uit. De achtergrond (lucht en bomen ect.) is vervangen door een rotswand. De voorgrond is nu ook rotsachtig. Zodra je gaat lopen zie je dat er bij dit spel enorm veel aandacht aan de afwerking is besteed, ook hier scrollt het hele scherm in twee lagen langs elkaar, waardoor je een heel mooi effect krijgt. Voor de wat gevorderden in computertaal heet dit: PARALAX SCROLLING of BIDIRECTIONAL SCROLLING.

Nu denk je natuurlijk dat het spel wel onspeelbaar zal zijn geworden, als er aan de voor- en achtergrond al zoveel zorg is besteed; niets is minder waar, het figuurtje waarmee je speelt is zeer gedetailleerd getekend en geanimeerd. Ook de rest van de tegenstanders (Demonen met vleermuis vleugels ect.) zijn erg goed getekend. Zelfs de eindmonsters die niet op een scherm passen (groot!!) zijn nog geanimeerd. Ook is het spel zeer uitgebreid en zit volgestopt met puzzels.

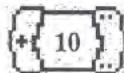
Zo heb je het probleem dat als je in het derde gedeelte van het spel komt (in het kasteel), je geen licht hebt, omdat je dicht in de buurt bent van de Beast Lord. Je ziet helemaal niets. In dit geval had je uit het tweede gedeelte van de ondergrondse wereld de machine moeten repareren met het tandwiel, dat een verdieping lager ligt. Wanneer je met dit tandwiel de machine repareert doet de lift het weer en kun je naar boven. Hier vind je een fakkel die je moet pakken (hij hangt als het ware aan een paal). Als je deze fakkel hebt, is het derde spel-gedeelte verlicht. En zo zijn er nog veel meer (magische) voorwerpen, hendels en puzzels die het spel leuk maken (en zeer verslavend!).

Heb je dit spel reeds, maar liep je telkens vast, dan heb je nu de mogelijkheid om dit schitterde spel met een ruggesteuntje in de rug helemaal uit te spelen, want in deze LYNXhandig is de volledige oplossing beschreven, ondersteund met 2 overzichtskaarten! Gebruik deze oplossing enkel voor die gedeelten waar je écht niet meer uitkomt. Dan heb je ongetwijfeld nog zeer veel (spel)plezier aan dit perfecte spel.

Beeld.....9
Geluid.....8
Verslaving.....9
Speelbaarheid..8.5

Totaal.....8.5

T. Veldhuizen/Bert Rentenaar

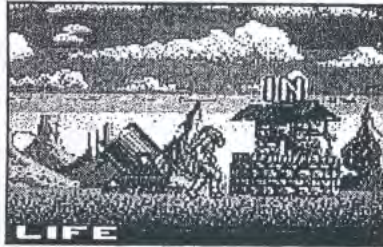


Shadow of the Beast (SOTB) De uitgebreide oplossing (1)

Deze uitleg moet je tezamen met de 2 overzichtskaarten (mappen) van blz.13 en 14 gebruiken. SOTB heeft 5 levels: 2 boven de grond, 2 in (met elkaar verbonden) grotten en 1 in een kasteel. De levels moeten in deze volgorde worden doorlopen: 1,2,3,1,4,5. Level 1 geeft toegang tot level 2 (logisch!) én tot level 4! Tevens is level 1 de uitgang voor level 3 (zie map).

LEVEL1. In dit level beweeg je enkel links en rechts, niet naar boven en beneden. Het is belangrijk, dat je in dit eerste level je reacties en vaardigheden traint. Wil je het spel met succes uitspelen, dan is het zaak om goed bewapend (jawel!) en gezond het 2e level te betreden. Alle voorwerpen en monsters zijn in de mappen uitgebeeld.

Je begint het spel links van het kanon. Je eerste taak: ga voor het kanon staan, wacht tot de kanonnier de lont aansteekt en stomp dan tegen het kanon. Wacht tot de kanonnier dood is. Ga naar rechts en pak het geweer. Zo, nu ben je er klaar voor! (met option 1 kun je opgeraapte voorwerpen en wapens selecteren.

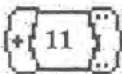


HET GEWEER: schiet kleine kogels. Je kunt het geweer het beste gebruiken voor de boomvleermuizen van level 1, de springende monden in het kasteel (level 4), de slangen in level 2 en natuurlijk om de kasteelwachter te "laten stoppen met roken!" In alle overige situaties zoveel mogelijk je vuisten en voeten gebruiken. Het is beter je kogels te sparen voor dié momenten dat je ze echt nodig hebt.

Links van de bron, (richting level 2):

BOOMVLEERMUIZEN: schiet een aantal, probeer ook wat te ontwijken en ren "door" de rest heen.

VALLEN: 3 zilveren punten op de grond. Spring tussen de punten.



Rechts van de bron, (richting het kasteel):
VLIEGENDE MONDEN: gewoon slaan!

STEENSTAPEL-RENNERS: deze rennen naar je toe als je een steenstapel nadert. Je kunt met één stomp, zowel de steenstapel als de groene renner vernietigen.



RODE HART: dit is het symbool voor extra energie dat je door het gehele spel heen moet zien te verzamelen. Je treft ze bijv. aan in de steenstapels.

BAL: zit in de 3e steenstapel. Duw 'em voor je uit. Je hebt hem straks nodig!

GRONDSPEREN: wacht tot de speer omhoog staat, duw dan de bal tot aan de speer (niet verder duwen!). Wacht tot de grondspeer geheel is weggezakt, en loop dan door.

PULSERENDE BALLEN: duw je meegenomen bal op de put en de pulserende ballen zijn geblokkeerd.

VLIEGENDE BALLEN: sla ze stuk.

BOOMMONSTERS: de eerste twee springen uit de boom nadat je ze gepasseerd bent. Draai je om en stomp. Het 2e paar valt aan als je ze nadert: wederom meppen!

RUNNER GOD-MONSTERS: breek het beeldje, en sla of schop dan drie keer. (Tip: doe dit voor je gevoel iets te vroeg, dan ben je op tijd!)

SPINNEN/PENNEN: deze zijn echt lastig. Sla de spinnen als ze op hun laagste punt zijn, dan trekken de pennen terug. Spring direkt naar voren en herhaal dit voor het volgende "stel".

DE VERDWIJNENDE OGEN: lijkt moeilijk, maar is simpel! Wacht rustig tot ze vervagen en ga op de ontstane plek staan. Wacht tot de volgende vervagen, enz.

VLEGEND BEEST: verschijnt achter je. Buk totdat hij je passeert, wacht dan tot 'ie terugkomt en mep.

DRAAK: blijf rennen, spring over de vuurbal en ren dwars door de 4 bijen. Maak je geen zorgen, je verliest daarmee niet zóveel energie.

PERISTALTISCHE NAALDEN: dit vereist goede timing. Wacht tot de naalden vlak voor je zijn teruggetrokken. Ren dan in de opening. Blijf rennen in de opening, terwijl het langs je beweegt. Schiet de bijen (het liefst met het juweel-wapen, want daarmee hoef je niet zo nauwkeurig te schieten).

LAATSTE RENMONSTER: verschijnen kort na de naalden en rennen naar je toe. Sla! Dit is een echte reactietester!

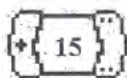


BETREDEN VAN HET KASTEEL: wacht tot de eerste verdediger zijn steen gooit en ren dan in de ruimte tussen de eerste en tweede steengooier. Herhaal dit, tot je de deur hebt bereikt en ga direkt naar binnen. (Je hebt de fakkel en safieren sleutel nodig.)

Zo, dat is feitelijk het gehele level 1. Het is belangrijk om op dit gedeelte, rechts van de waterput, te oefenen. Dit gedeelte moet met zo min mogelijk energieverlies gespeeld worden, omdat je eerst level 2 en 3 moet doen. En daarmee verlies je normaalgesproken toch behoorlijk veel energie. Het heeft geen zin om direkt het kasteel in te duiken; je moet eerst door level 2 en 3. (In LYNXhandig nr.4 komt het vervolg.)

Veel succes!

Bert Rentenaar



OVERZICHT (te leveren) LYNX GAMES

A.B.P.	55,00		
Awesome Golf	70,00		
Basebal Heroes	70,00		
Basketbrawl	40,00		
Batman Returns	B1,T1,Lx	55,00	
Battlezone 2000	B2	90,00	
Battlewheels		70,00	
Bill & Ted's adv.	T3	40,00	
Blue Lightning		70,00	
Blockout		70,00	
Bubble Trouble		80,00	
California b.games		70,00	
Checkered Flag		80,00	
Chip's Challenge	B1,T1,L1	40,00	
Chrystal mines II	B2, ,L2	40,00	
Desert Strike		70,00	
Dinolympics	L2	55,00	
Dirty Larry		55,00	
Double Dragon		70,00	
Dracula		80,00	
Electrocop		70,00	
European soccer		60,00	
Fat Bobby		100,00	
Gates of Zendocon		70,00	
Gauntlet III		55,00	
Gordo 106		55,00	
Hard Driving		100,00	
Hockey	B2,T2	55,00	
Hydra		40,00	
Ishido		40,00	
Jimmy Conn.tennis		70,00	
Joust		40,00	
Klax	B2	55,00	
Krazy Ace mini golf		80,00	
Kung Food		40,00	
Lemmings		80,00	
Lynx Casino		70,00	
Malibu B.Volleyball		55,00	
Ms. Pacman		70,00	
NFL. Football		70,00	
Ninja Gaiden		60,00	
Ninja Gaiden III		70,00	
Pacland		80,00	
Paperboy		80,00	
Pinball Jam		40,00	
Pit Fighter		80,00	
Power Factor		70,00	
Qix		40,00	
Raiden		100,00	
Rampage	B3,T3	70,00	
Rampart		70,00	
Roadblasters		40,00	
Robosquash		60,00	
Robotron		70,00	
Rygar		70,00	
STUN Runner		70,00	
Scrapyard Dog		55,00	
Shadow o't Beast	B3,T3,Lx	40,00	
Shanghai		40,00	
Slime World		60,00	
Steel Talons		70,00	
Su. Astr.Mis.Command		100,00	
Super off road		80,00	
Super Sweek		60,00	
Switchblade II		70,00	
T-Res		100,00	
Toki		70,00	
Tournament Cyber Ball		60,00	
Turbo Sub		40,00	
Ult. Chess Challenge		40,00	
Viking Child		70,00	
Warbirds		80,00	
World Class Soccer		55,00	
Xenophobe		100,00	
Xybots		60,00	
Zarlour Mercenary		40,00	

Al deze games zijn nieuw te bestellen bij de club d.m.v. een inteken formulier. Als er genoeg bestellingen zijn worden de games (in Engeland) besteld.

Demo Games (op EPROM kaart)

Loopz	B1	35,00
Raiden		35,00
Road Riot 4WD		35,00
Fat Bobby		35,00
Dragnet demo		35,00
Blue Lightning DEMO		35,00
Mariboro Go (1 level)		35,00
LODE RUNNER		35,00
ZOW Demo		35,00
LEXIS		35,00

*Alle games op deze lijst zijn ook te huur!!
De huurperiode bedraagt twee weken.*

Huurprijzen:

F 2,00 voor games van f 40,- t/m f 55,-

F 3,50 voor games van f 60,- t/m f 70,-

F 5,00 voor games van f 80,- t/m f 90,-

F 6,50 voor games van f 100,-

1,2, = Het LYNXhandignummer,

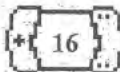
waarin het is beschreven

B = Beoordeling van het spel

T = Tips & Trucs

L = Levelcodes

Lx = Er bestaan geen L.codes



De LYNX INSIDE (1), zelf repareren?

In de vorige LYNX-HANDIG stond op deze pagina een waarschuwing over het gebruik van niet originele adapters. Deze keer wil ik het eens hebben over niet werkende toetsen van de LYNX.

De op één na meest voorkomende storing van de LYNX is een toets die blijft hangen. Dit kan zowel een A of B toets zijn, maar ook het joypad geeft problemen. Gelukkig zijn deze problemen meestal vrij makkelijk (en goedkoop) op te lossen. Deze problemen kunnen op twee manieren ontstaan; 1. er is "iets" onder de knoppen gekomen (Cola, koffie). 2. Na een heftig spelletje Joust (of iets anders) zijn er deeltjes geleidende koolstof van de knoppen afgesleten, die nu "kortsluiting" veroorzaken. De oplossing is in beide gevallen hetzelfde, n.l. schoonmaken!

Om de toetsen (of eigenlijk de contactvlakjes van de toetsen) schoon te maken moet de LYNX uit elkaar worden gehaald. Je moet dus wel een beetje handig zijn..... Haal om te beginnen batterijen en spelletje uit je LYNX. Draai nu de LYNX met de achterkant naar je toe, en trek de twee rubber strippen los. Deze kunnen behoorlijk vastzitten! Er zijn nu 4 kruiskopschroeven zichtbaar, draai deze los. Je kunt nu de achterkant er af halen. Draai nu het zwarte schroefje in de batterijhouder los en neem de houder weg. Nu kun je VOORZICHTIG de printplaat uit de voorkant kantelen. De print zit nog vast aan twee lintkabels, het speakertje en de "TL" balk. Trek nu eerst de stekkertjes van het speakertje en het "TL" lampje los. Het losmaken van de lintkabeltjes is iets lastiger. Je moet n.l. eerst de connectors op de print ontgrendelen door de bovenkant van deze connectors omhoog te schuiven. Het makkelijkste gaat dit door met je nagels aan de zijkant het "clipje" omhoog te trekken. Nu kan de printplaat weggenomen worden. Haal vervolgens de display, vier kleine schroeven, en het toetsenbord, 6 grote schroeven, uit de voorkant vandaan. Je hebt nu het toetsenbord in je handen!!

Het toetsenbord heeft 3 matjes. Twee voor de A & B toetsen en 1 voor het joypad. Deze kun je gewoon van het toetsenbordje aftrekken. Nu met een wattestaafje en een beetje alcohol de kontakjes op het toetsenbord schoonmaken. Ook de matjes krijgen een schoonmaakbeurt met een beetje alcohol. Maak ook het grijze gedeelte van de matjes goed schoon!! Deze veroorzaken meestal de problemen! Laat het schoongemaakte toetsenbord even drogen en zet de LYNX in omgekeerde volgorde weer in elkaar. ZET DE LYNX NIET AAN ALS DE ACHTERKANT ER NOG NIET OPZIT! HET LAMPJE IN DE DISPLAY WERKT OP EEN GEVAARLIJK HOGE SPANNING!!!!!!

Rest mij nog te zeggen dat het hier om een LYNX II gaat.

De LYNX I heeft zelden problemen met toetsen.....

Veel succes, Jan Koomans.



GAME SHOP

De leukste computerspelletjes winkel van Nederland



Gebruikte computerspelletjes van Game Boy, Nintendo, Super-Nintendo, Sega, Atari, CD-Rom en vele andere.

Inruil service (Spelletjes die je niet meer speelt kun je bij ons inruilen of aan ons verkopen)

Titel service (Vrijwel elke titel kan door ons worden geleverd).

Laat 29a
Barrevoetstraat 12

Alkmaar
Haarlem

072-5114141
023-5314554