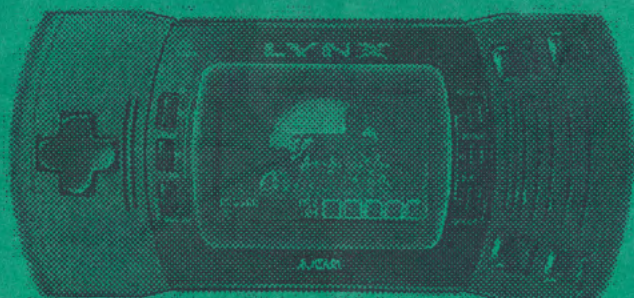




# HANDIG

Het clubblad  
van de  
**ATARI LYNX**  
Gebruikersclub  
Alkmaar



Nummer 4  
*December 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 Koormans  
Roland Pater*

**Game-avonden**

*Elke 1e en 3e woensdag  
v/d maand (19.00 - 22.00 uur)  
(Kantine TTV "Alkmaar '71"  
(Bij kunstijsbaan "De Meent")  
Tel: 072 - 5151155*

**Clubwinkel**

*bestellen van buitenlandse  
games etc.*

*Bert Rentenaar  
Nieuwpoortslaan 69  
1815LP Alkmaar  
072-5153006*

**Reparatieservice**

*Jan Koormans  
Delving 91  
1921VC Akersloot  
0251-315670  
Jan.Koormans@net.HGC.nl*

**DID YOU  
PLAY  
YOUR LYNX  
TODAY?**



**IN DIT NUMMER.....**

Voorwoord	2
Verslag racetoernooi	3
Trouble Shooter	6
Shadow of Beast uitgebr. oplossing (2)	7
Super bug SOTB	11
Beoordeling Battle Wheels	12
Beoordeling Roadblasters	14
Cheat voor Battlezone 2000	15
Overzicht Lynx Games	16
De LYNX inside (2)	17
Aangeboden/ruilen	18



**VOLGENDE CLUBAVONDEN:**

**3 december**

RED EYE demonstratie door R. Pater!  
Uitleg+ "netwertraining" van Battlewheels.

**17 december**

"Ontdek" het spel Joust in 2 players mode

## VOORWOORD

Beste LYNXbezitter (danwel LYNXgeïnteresseerde),

Hier dan (eindelijk!) nr.4. Wees niet bezorgd: LYNXhandig 5 en 6 worden eerst nog uitgebracht (Januari en Februari 1998) voordat je verzocht wordt het abonnementsgeld voor 1998 te betalen.

Buiten is het koud en guur. Kortom, de LYNXen worden weer uit de kast gehaald! Ik merk het duidelijk. Vele telefoontjes voor info over games en verzoeken om reparaties van de ouwe trouwe LYNX. En terecht, want de gezellige "game-tijd" is weer aangebroken!

Woon je in de buurt van Alkmaar, maar heb je nog nooit een game-avond bezocht? Kom gewoon een keertje kijken en neem je Lynx/adaptor/kabel/games mee. Wil je in netwerk gamen, maar heb je een bepaald spel niet, of bv. geen comlynx kabel? Geen nood! Op de game-avond is alles aanwezig!

Dus kom gerust eens langs, want het is beregezellig! Ben je niet zo'n netwerkgamer? Wel, dan biedt de Demobieb vast uitkomst. Meer dan 80 titels(!) liggen op je te wachten om uit te proberen en, behalve de entree van f 3,-, kost dit helemaal niets! Als bezoeker van de game-avonden heb je ook nog de mogelijkheid om de games van de bieb te huren. Je mag een spel meenemen **na 21.30 uur** en je moet 'em weer de eerstvolgende game-avond inleveren **vóór 19.30 uur**. De huurprijzen staan achterin het clubblad. (*Games huren d.m.v. verzending per post naar je huisadres is niet mogelijk!*)

De game-avonden worden gehouden van **19.00 tot 22.00 uur, op elke 1e en 3e woensdag van de maand**, in de gezellige kantine van Tafeltennisvereniging "ALKMAAR 71", bij de kunstijsbaan "De Meent".

Tel: 072 - 5151155. (*Uitgebreide informatie in LYNXhandig nr.1, Jan. '97*)

Met ingang van half augustus heeft de club een eigen pagina op NIEUWS TV/Kabelkrant. Deze elektronische "clubkrant" is te zien in Akersloot, Bergen, Egmond, Graft-De Rijk, Harenkarspel, Heiloo, Limmen, Schermer, Schoorl, Heerhugowaard, Langedijk, Obdam en.....(natuurlijk) Alkmaar! (NieuwsTV/Kabelkrant wordt in Alkmaar op kanaal 03 uitgezonden.)

De teletekst van deze zender heet "NieuwsTxT". Het hoofdmenu van de clubkranten is pagina 160. "Onze" pagina is 169.

Veel leesplezier en....  
een fijn Sinterklaasfeest toegewenst.

*Bert Rentenaar*



## VERSLAG VAN RACETOERNOOI *CHECKERED FLAG!*

Op woensdagavond 19 november werd 't 2e "Checkered Toernooi" gehouden. Een wat magere opkomst, maar wél gezellig en met een spannende ontknoping aan 't slot.



Om 19.00 uur opende ik de deur van het fraaie Tafeltenniscentrum, dat 1 uur later zou zijn omgetoverd tot een "high-tech-arena", waar gedigitaliseerde F1-bolides (in netwerk geschakeld) zouden strijden om de felbegeerde 1e prijs.

Ik had amper de koffie klaar, toen Serge en Léon Groen als eersten binnen kwamen. "Ho!", zei Serge, "we zijn lekker vroeg, want dan kunnen we nog een flink aantal trainingsrondjes neerzetten." Dat was geen overbodige luxe, want ze hadden beiden, de game-avond daarvòòr pas, slechts 1 maal eerder in netwerk "gecheckered". Niet lang daarna arriveerden de overige coureurs en kon het "feest" beginnen.

Ronald van de Reep kwam zonder zijn broer Paul(!) Reden: teveel huiswerk. Jammer, jammer, want hij schitterde de vorige keer ook al door afwezigheid en hij had zich deze keer juist zo verheugd op dit evenement. Want tja, als er *iemand* in staat zou zijn om Roland Pater (de titelhouder van het vorige toernooi) te onttroonen, dan was het Paul wel: een echte Lynx-tijger van 't eerste uur!

Ook Piet Meisner uit Diemen (een echte "Lynx-Schumacher") was verhinderd. Je kunt rustig stellen dat de overige deelnemers daar mazzel mee hadden, want Piet is zó bedreven in "checkered", dat 'ie zo'n beetje alle circuits geblinddoekt kan rijden(!).



De nummer 2 van het vorige toernooi, Jeroen de Jong, zou ongetwijfeld een geducht tegenstander voor Roland zijn.

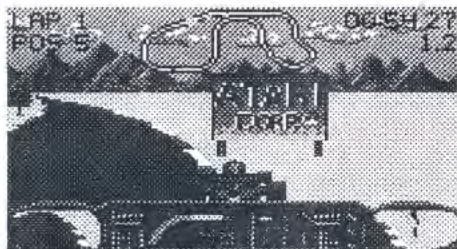
Jeroen had zich zeer goed voorbereid op dit toernooi (je kunt aan de afdrukken in z'n handen zien hoe-om hij zijn Lynx vasthoudt....). Iets wat van de huidige titelhouder niet gezegd kan worden. Roland is de laatste tijd intensief bezig geweest met zijn "Red eye-project". (Red-eye is een draadloze infra-rood vervanger voor de comlynxkabel.)

De vraag was dan ook, of Roland weer in staat zou zijn om de 1e prijs in de wacht te slepen.

Toen iedereen startklaar stond....., kwam Paul binnen! "Huiswerk af", zei hij met een bezweet voorhoofd, terwijl hij z'n LYNX tevoorschijn haalde. Het toernooi kon nu dus écht beginnen!

Bij Tafel 1 stonden in de voorronde de volgende coureurs op de "grid": Serge Groen, Ronald v/d Reep, Léon Groen, Jeroen de Jong en Paul van de Reep. Er moesten 10 rondjes worden gereden op het circuit "EAGLE BEND". In de kwalificatieronde zette Paul zijn bolide op poleposition met als verassende 2e...Léon. In een spannende race waarbij zware crashes de achteruitkijkspiegels verpulverden bewees Jeroen de Jong dat er met hem echt niet te spotten valt: hij werd 1e met een tijd van 13.07.77! Serge kwam verrassend als 2e (13.13.55) over de eindstreep, even later gevolgd door Paul (13.27.05), Léon (13.53.00) en Ronald (14.24.00).

Bij Tafel 2 hadden de volgende LYNXcoureurs zich met comlynxkabels aan elkaar geknoopt: Ik (Bert Rentenaar), Roland Pater, Ingeborg Kloet, Nico Molenaar en Michiel Geertsma. De "Qualifying Lap" werd heel netjes door Nico gewonnen, met Roland op de 2e plaats.



Tot de 7e ronde was het een gevecht om de 1e plaats tussen Nico en Roland. Totdat ze elkaar in een bocht raakten..... Ik kwam als 3e aanrijden, kon niet meer remmen en dook met hoge snelheid in de 2 "wrakken". Door snel terug te schakelen werd mijn doorglijpsnelheid na de crash m'n rijpsnelheid en dat bracht me *net* vòòr de twee (al weer gasgevend) kemp-hanen. Er steeg een luid gejoel en boe-geroep op, wat ik met een milde glimlach beantwoordde.....

Drie rondjes later reed ik in de witte Tyrellkleur (Verstappen Fan!) als eerste over de finish en prompt werd ik ervan beschuldigd dat ik mij extra had kunnen voorbereiden op dit, door mij zelf uitgekozen, circuit! Gelukkig bewees later de finale dat ik me daar niet schuldig aan had gemaakt!



Uitslag voorronde tafel 2: 1.Bert (13.12.55), 2.Roland (13.13.38), 3.Nico (13.45.38), 4.Ingeborg (14.07.12) en 5.Michiel (14.36.24).

De zes snelste coureurs gingen door naar de finale: Jeroen, Bert, Roland, Serge (jawel, vrijwel zonder voorbereiding!), Paul en Nico. Deze finale-race was in "tournament", d.w.z. er moesten 8 circuits op rij onveilig worden gemaakt. De start (en qualifying) was op Victorville en de ontknoping zou op Darlington zijn. In de qualificatie had Jeroen de pole! 2e werd Roland, 3.Paul, 4.Bert, 5.Serge en 6.Nico.

In de eerste fase van deze finale bleek Jeroen oppermachtig. Dit werd met veel gekreun door Paul bevestigd. Roland leek zich al geheel te hebben voorbereid op een nederlaag, want hij reed met een berustende glimlach (voornamelijk) rond op een 2e of 3e positie. Halverwege de wedstrijd, met nog 4 races te gaan, keek Paul naar het tussenklassement en zuchtte: "Dat wordt niks meer....." en vanaf dat moment won hij vrijwel alle overige races!! In een bijzonder spannende eindfase wist Paul (205 punten) zodoende tóch voor Jeroen (190 punten) te eindigen en bracht daardoor zeer verdiend de eerste prijs op zijn naam.

Uitslag toernooi:

1e prijs	Paul van de Reep	LYNXgame "TOKI"
2e prijs	Jeroen de Jong	5x gratis entree voor de game-avonden
3e prijs	Roland Pater	2x gratis entree voor de game-avonden

de overige uitslagen waren: 3.Roland (155 punten), 4.Serge (121 punten), 5.Nico (98 punten) en ik met "de rode lantaarn" (87 punten).

Tijdens de finale werd tevens de verliezersronde gereden. Hier werden de Lynxen hetzelfde ingesteld als in de finale. Deze competitie werd gewonnen door Ronald van de Reep (running in the family?). En wel met overmacht: (230 punten), wat goed was voor een gratis consumptie. Tweede werd Ingeborg (185 punten), 3. Leon (175 punten) en 4.Michiel (130 punten).

Rond 22.30 uur was het toernooi afgelopen. Het was weer een geslaagde avond vol spanning, lachen, gieren, brullen, (goedbedoeld gemopper en getier!), brullende motoren en de stank van verbrand rubber.....

Het volgende toernooi zal volgend voorjaar plaatsvinden. Vermoedelijk met het spel WARBIRDS. Je krijgt hierover nog nader bericht.



Bert Rentenaar

## TROUBLE SHOOTER

Tim Eisenga uit Hillegom kwam met de volgende oproep: Wie kan mij verder helpen met het spel **Viking Child**? Ik kom echt niet door het derde level heen. Wie weet de oplossing?

(S.v.p. insturen naar de redactie.)

Ook vraagt Tim zich af wat **Dirty Larry** voor een spel is. Wel Tim, in Dirty Larry ben je een politie agent in Steelburg. Je moet de topcrimineel Mr. Big zien op te sporen. Natuurlijk gaat dat niet zomaar. Je komt onderweg op straat, in de metro en in een hotel allemaal volgelingen van Mr. Big tegen. Deze boeven moet je dan ook neerslaan of kapotschieten. Al met al een knokspel met mooie graphics. Leen het spel eens uit de bieb tijdens een clubavond.




Michael Takken uit Hoorn heeft moeite met **Battlewheels**.



Nou, Michael je wordt op je wenken bediend, want Battlewheels staat op dit moment bij ons vol in de belangstelling. In dit nummer een spelbeschrijving.

En in Lynxhandig nr.5 komt een uitgebreide uitleg voor de opbouw van je gevechtsauto en de bediening van je (vele!) wapens. Als je er goed in bent

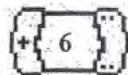
dan blijft dit  over van je tegenstanders!!!

Taco Boogaard uit Den Oever vraagt hoeveel autorace-spellen er voor de Lynx zijn, en hoe ze heten. Hier komen ze Taco:

- **Checkered Flag** (F1-spel met vele circuits. Zie ook verslag racetoernooi.)
- **Roadblasters** (Schiet tijdens de race, je tegenstanders van de weg!)
- **STUN Runner** (Een racevariant, waarbij je in een zweefauto door 3D-tunnels moet suizen. Prachtige 3D-scroll, *hier komt de Lynx tot z'n recht!*)
- **Road Riot 4WD** (Je scheurt met je 4 wiel aangedreven auto over een heuvelachtig zandpad. Rij of schiet je tegenstanders van het parcours. Mooie 3D-scroll bij de heuvels. Je gaat echt om hoog en... door de lucht!

Alle 4 spellen zijn aanraders! Checkered Flag en Road Riot zijn heel leuk in netwerk met andere spelers. En tja, persoonlijk ben ik helemaal weg van STUN Runner.....

Bert Rentenaar



## Shadow of the Beast (SOTB) De uitgebreide oplossing (2)

*Dan is hier het tweede deel van de "oplossing" voor Shadow of the Beast, het eerste deel staat in LYNXHANDIG nr. 3.*



### *Level 2:*

**Vliegende beesten:** Deze zijn erg simpel, gewoon stompen.

**Schietend blauw monster met vork:** Deze zie je na de bewegende platformpjes. Ga op het één na laatste plankje staan (je ziet het monster heen en weer lopen) en zorg dat je links van het monster komt. Loop daarna verder naar links tot de afgrond en draai je om. Als het monster nu schiet zullen de kogels jou niet raken (bugje?). Als het monster op je af komt stomp je hem gewoon weg.

**Gremlins met zwaarden (algemeen) :** Je kunt deze het beste verslaan door te stompen terwijl je op ze af rent.

**Grote ijzere punten uit het plafond** waar gremlins onder lopen: Er zijn drie stalen punten. Als een gremlin voorbij een stalen punt is stomp je hem neer. Als een gremlin zich achter een stalen punt bevindt wacht je tot hij ietsje voor die punt is en dan stomp je hem neer (terwijl je loopt).

Loop daarna direkt door.



**Tweede schietend blauw monster met vork:** Stomp deze gewoon neer, als je wat energie verliest is dat niet erg want hier ligt nog een volle lading.

**Uit het plafond vallende stalactieten:** Als je er voor gaat staan vallen ze op de grond, doen ze dit niet, loop je nog ietsje naar voren, door heel kort op de joystick te drukken kun je je kleine stukjes verplaatsen. De vijfde stalactiet valt na de derde, daarna de vierde. Gewoon dus onder de vierde gaan staan, wacht tot de vijfde gevallen is, dan doorlopen naar de volgende stalactieten.

**Demoon met het juwelen wapen:** Deze is erg makkelijk, ga gebukt onder de vlam staan en telkens als hij even stopt met vuren geef jij het juweel een stomp.

**Springende slangen:** Vuur met je geweer, net voordat ze springen of buk en schiet als ze verschijnen. Dan schieten als de draak beneden is. Vervolgens springen als hij vanaf de grond vuurt.

*Nadat je het eindmonster van level 2 hebt verslagen, kom je in level 3:*

**Gremlins:** Net als in level 2.

**Vleermuizen:** Stompen.

**Stuiterende oogballen:** Onder de oogbal door rennen als deze op z'n hoogste punt is en dan precies voor de volgende oogbal stoppen, dit herhalen totdat je alle oogballen hebt gehad.

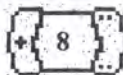
**De safieren sleutel:** Als je de oogballen hebt doorstaan kan je een safieren sleutel gaan pakken. Er zit helaas alleen een draak voor, die vuur staat te blazen. Ga voor de vlam staan (niet er in!), wacht totdat de vlam op z'n sterkst is. Op het moment dat de vlam weer begint af te zakken ren je naar links, voorbij de draak. Nu kun je de sleutel pakken. Als je weer terug gaat, dan ga je voor het begin van de vlam staan en loop je naar rechts op het moment dat de vlam is gedoofd.

**Cobra's:** Bij de eerste cobra wacht je totdat hij vuur gespuugd heeft en ga je voor hem staan. Als hij dan weer terug uit de grond komt stomp je hem neer. Nadat je de tweede cobra hebt gehad, loop je zachtjes naar voren en buk je als de vleermuis komt, dit moet je ook doen nadat je de derde cobra hebt omgebracht.

**Marvellous Marvin Hagler's Mitt (Power Punch):** Dit item mag je pas gebruiken als je bij het eindmonster van dit level bent.

**Vliegende draak die bommen laat vallen:** Deze laat telkens een aantal bommen achter elkaar vallen. Je moet er voor zorgen dat je elke keer tussen twee bommen in komt te staan. Dan wacht je even totdat ze ontploft zijn en loop je weer een stukje verder.

**Speren:** Wacht tot ze gedaald zijn en spring er dan overheen. Bij de tweede reeks speren komt er regelmatig een vuurbal op je af. Wacht hier tot het moment dat er tegelijkertijd een vuurbal langs komt en de speer omhoog is. Als de speer dan weer zakt kun je er overheen springen zonder dat je door een vuurbal geraakt wordt.



**Plafond lopers:** Deze kun je verslaan door erop te schieten of door te springen en vervolgens te schoppen. Ze lopen telkens volgens een bepaald patroon.

**Geesten:** stompen.

**Raketten:** De raketten geven eerst een explosie en daarna een blauwe vlam. Wacht tot de eerste raket een explosie gegeven heeft, loop daarna door totdat je zo dicht mogelijk tegen de vlam staat. Wacht tot deze uit is en loop een klein stukje door zodat je onder de raket staat. Nadat de volgende raket een explosie gegeven heeft loop je door tot de vlam, net als bij de eerste raket.

**Eind level draak:** Om deze te kunnen verslaan heb je de power punch nodig, dus deze zul je even met option 1 moeten selekteren. Wacht tot de speer omlaag is en de draak gestopt is met vuren. Spring dan over de speer heen, stomp de draak drie of vier keer en spring daarna weer terug over de speer heen. Dit een aantal keer herhalen.

Als je de draak verslagen hebt kun je met de safieren sleutel de deur open doen. Als je de put doorgelopen hebt kom je weer in level 1 terecht. Het is nu de bedoeling dat je naar rechts gaat. Dit gedeelte staat in deel 1 van de oplossing beschreven (Lynxhandig 3)

#### *Level 4, Het kasteel.*

**Kleine groene springende monstertjes** met grote tanden: Stomp ze neer als ze naar je toe springen.

**Rollende tonnen:** Als je de ladder opgeklimmen hebt kom je de tonnen tegen. Na twee tonnen komt er telkens een metalen bal. De tonnen kun je weg stompen maar voor de metalen ballen moet je oppassen.

Wacht dus eerst tot er een metalen bal voorbij is gestuiterd en loop daarna verder en stomp tegen de tonnen die je op je weg tegenkomt. Daarna loop je weer de ladder op. Tonnen en metalen ballen kun je ontwijken door op de ladder te blijven en omhoog en omlaag te lopen.

Bij het laatste (vijfde) gedeelte loop je door naar links en haal je de schakelaar om.

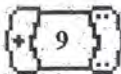
**Kisten:** In het kasteel liggen kisten verspreid. Hierin zitten verschillende hoeveelheden energie. Als je niet zoveel energie meer hebt kun je de eerste drie kisten gebruiken om je energie bij te vullen. Als je nog genoeg energie hebt kun je ze beter laten liggen voor op de terugweg.

In de vierde kist zit een boogschutter, deze kun je verslaan door op de kist die ervoor staat te springen (als je die nog niet gesloopt hebt!).

Wacht nu rustig tot de boogschutter zijn peilen geschoten heeft, loop dan verder en stomp de kist waar de boogschutter in zit.

**Bijlen:** Als de bijlen dezelfde richting op gaan als jij, wacht je op de laatste bijl en loop je er achter aan. Als je de bijlen tegemoet komt, wacht je tot alle bijlen voorbij zijn gekomen en loop je een stukje verder.

Het is de bedoeling dat je de bijlen stuk voor stuk wegstompt nadat ze een keer op de grond gestuiterd hebben.



Het is ook mogelijk om de bijen weg te schieten maar zorg er wel voor dat je nog genoeg kogels overhoudt voor de eindmonsters.

**Groene monsters met alleen een mond:** Stompen als ze op je af komen, een goede timing is wel vereist. Na deze loop je door en spring je over het gat heen. De vermomde schakelaar haal je over door er drie keer op te stompen.

**Mannetje op de raket fiets:**

Deze gooit bommen. Zorg elke keer dat je buiten het bereik bent van de volgende bom. Nadat deze ge-explodeerd is loop je verder.

**Springende rode druppels:** Deze springen in een bepaald patroon. Ga voor een druppel staan en stomp hem neer. Als je hem mist en

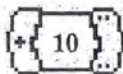
hij springt weg, wacht je gewoon even want hij komt wel weer terug. Op deze manier kun je elke druppel wegstompen. Schieten met het juwelen wapen gaat ook goed.

**Stuiterende ballen:** Wacht op de ladder totdat je een bal voorbij ziet stuiteren, loop dan verder, ga in de kuil zitten wacht tot er weer een bal voorbij stuiterd. Dan kun je weer verder lopen en ga je de trap af. Hier ligt wat munitie voor je geweer. Als je deze selecteert word je geweer weer gevuld tot 25 kogels, doe dit dus alleen als je geweer helemaal leeg is. Nu weer een trap af en als het goed is zie je nu een schakelaar. Door deze in te drukken vuur je wat raketten af. Loop naar rechts totdat je vliegende gremlins ziet, loop nu weer terug en druk de schakelaar in.

**Eind monster van level 4:** Zorg dat je je geweer in de aanslag hebt voordat je de trap afgaat. Dit eindmonster schiet telkens 3 vuurballen op je af waarvan er 1 rechtdoor gaat. Zorg ervoor dat je op een punt komt te staan waar je door de eerste twee niet wordt geraakt en dat je de derde kunt ontwijken door te springen. Als dit monster geschoten heeft zal hij even niets doen. Dit is het moment om een stuk naar voren te lopen om zo dicht mogelijk bij hem te komen. Nu schiet je drie of vier keer. Je loopt weer terug en je springt weer over de kogels heen die hij afvuurt. Herhaal dit een paar keer totdat het monster verslagen is. Daarna kun je met de sleutel de deur open maken.

*Level 5, Dit is het laatste level en is vrij kort.*

**Geesten:** Deze komen van achter en zijn vrij snel. Maar gelukkig kun je ze horen aankomen. Op het moment dat je een spookgeluid hoort draai je je om en stomp je hem neer.



**Grafstenen:** Hier zit weer wat energie in.

**Vleermuizen:** Die vliegen recht op je af, stomp ze neer.

**Skeletten:** Net als de soldaten met zwaarden. Als je de eerste groep omgebracht hebt loop je terug om het skelet dat je volgt neer te stompen.

**Kleine groene monstertjes met grote tanden:** Stomp ze neer als ze naar je toe springen. Stomp de schakelaar; ga terug naar de ladder.

**Nog meer Grafstenen:** De eerste en de tweede zijn een val, die kun je beter laten staan of aan de achterkant stompen.

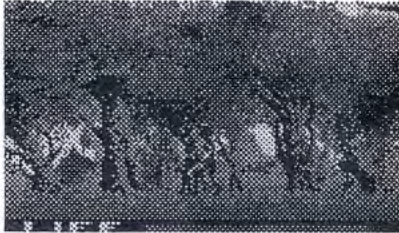
**Vleermuizen op een rots:**

Loop door totdat je onder ze bent, loop dan direkt terug en wacht tot ze allemaal weggevlogen zijn. Loop nu verder en stomp de volgende vleermuizen uit de lucht.

**Vliegende draken die bommen laten vallen:** net als in level 3. Je kunt ook over de bommen heen springen.

**Peristaltische tanden:** Pak je laatste wapen, wacht tot de tanden zijn teruggetrokken en loop dan meteen verder. De slangmannetjes schiet je met je wapen neer.

**Eind monster:** Dit is eigenlijk het makkelijkste monster van het spel. De draak spuugt eerst een straal vuur en daarna twee stralen. Nadat hij twee stralen vuur heeft gespuugd loop je naar hem toe en schop je hem een of twee keer, op het zelfde moment spuugt hij een straal, maar daar word je niet door geraakt. Na het schoppen loop je weer terug en wacht je weer tot hij twee keer gespuugd hebt. Dit herhalen totdat je hem verslagen hebt.



Roland Pater.

---

## SUPER BUG in SHADOW OF THE BEAST!!!

Zo, met deze uitleg van SOTB kan iedereen dit spel nu uitspelen. Ja toch? Maar er is meer.....! Heeft jouw Lynx wel eens koorts of zware hoofdpijn gehad? Nee, dan heb ik hier een trucje om 'em helemaal van slag te krijgen (*geen paniek!, het zit in de software van SOTB, je Lynx kan er niet van stuk gaan hoor!*):

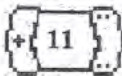


Start. Ga naar links, de waterput in.

Als je nu vlug achter-elkaar de put induikt en weer uitklimt, dan "crash" je

Lynx! Je krijgt telkens weer een andere "sprite-soep".

(Met dank aan de "ontdekker" Roland!)



Bert Rentenaar

## BESPREKING BATTLE WHEELS

Een autoraceschiet-spel. Mono op de lynx I, stereo op de Lynx II. 1 tot 6 spelers.

Anno 2019 speelt de mensheid steeds gevaarlijker spellen als vermaak. Nieuwe technologische doorbraken en een enorme reorganisatie van de nationale

politieke structuur hebben de aanzet gegeven tot een nieuwe generatie van volkssporten. De populairste van deze sporten is BattleWheels, een gevecht in een arena tussen 2 tot 6 waaghalzen. De auto's zijn voorzien van de nieuwste technologische snuffjes, zwaar gepanserd en klaar voor een slachting. De bestuurders zijn nergens bang voor. Het is jouw taak om de arena in te gaan, er de boel op stellen te zetten en weer heel naar buiten te komen. Welkom in de wereld van BattleWheels." Aldus de handleiding.



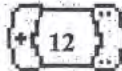
Goed, een verhaal van niks, maar dat doet er bij dit spel ook niet toe. Zoals al blijkt uit het bovenstaande, is het de bedoeling om, al dan niet gezeten in een auto, in een arena alle tegenstanders uit te roeien.

Voor je aan het spel begint, krijg je een menu voorgeschoteld met diverse opties. Hier kun je onder andere het gezicht van je alter-ego wijzigen en de moeilijkheidsgraad instellen. Ook kun je bepalen in welke arena de stijl zich af moet spelen en hoeveel 'kills' je moet maken om de ronde te winnen. Het aantal tegenstanders en, niet onbelangrijk, de spelmode zijn ook in te stellen. Er zijn er 2: Action Mode en Custom.

Bij de eerste kun je kiezen uit een aantal kant-en-klare auto's. Deze variëren van heel summier uitgerust tot ongeveer een complete tank.

Bij Custom kun je tot op zekere hoogte zelf bepalen wat er in en op de auto moet zitten. Vind je missies handiger dan een machine-geweer? Dan haal je dat laatste er vanaf en koop je van het geld wat extra raketten. Ben je er stellig van overtuigd dat niemand jou in de flank onder vuur gaat nemen? Dan kun je gewoon de bepansering daar verpatsen. Overigens is de keus aan schietgerei veel groter dan de bovengenoemde twee wapens.

Nadat je je wedstrijd gemaakt hebt, begint de wedstrijd. Samen met het door jou gekozen aantal tegenstanders ga je de arena binnen. Vanaf dan is het oorlog. Vanuit je auto bekijk je het slagveld. Eventueel met behulp van de radar worden tegenstanders opgewacht en ugeschakeld. Alleen de sterkste blijft over.

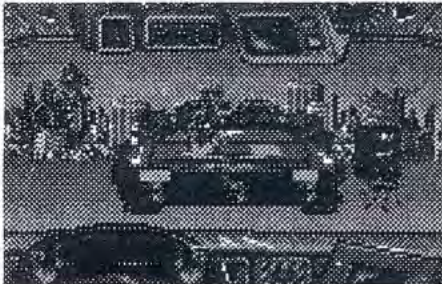


Loopt het echter niet 100% zoals jij dat gedacht had en wordt ondanks alles je auto bijna total-loss geschoten, dan gaat er een waarschuwingslampje branden. Dat is een teken dat het een goed idee is om je auto stil te zetten en uit te stappen. Dit betekent niet dat je ook verloren hebt, integendeel: je kunt te voet verder!

Dit maakt je natuurlijk extra kwetsbaar, maar het is wel heel erg origineel!

Tenslotte wil ik nog even ingaan op de multiplayer- mode (met menselijke medespelers). Hierbij is het mogelijk om maximaal met z'n zessen tegelijk tegen elkaar te spelen. Om wat minder ervaren spelers een kans te geven tegen de echte top-shots, kan de beginnende speler een sterkere auto krijgen dan de gevorderde.

In Multiplayer-mode komen extra aspecten naar voren, die nauwelijks een rol spelen als je tegen de computer speelt. Zo zijn er de verfbommen. Wanneer je die op iemand z'n voorruit schiet, ziet hij daar nauwelijks meer iets door. Als je dit bij een computertegenstander doet, dan lijkt hij daar praktisch geen last van te hebben. Doe je dit echter bij je buurman, dan is het gevloek en getier niet van lucht: erg leuk om te doen dus!



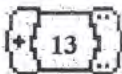
#### Conclusie:

Bij BattleWheels bekroop me na een tijdje het gevoel dat ik ook bij Warbirds heb: in single-player mode gaat het spel na een tijdje wel vervelen, al blijft die mode natuurlijk wel handig om wat te oefenen; bij Multiplayer komt dit spel pas echt goed tot zijn recht. Voorbeeld: als je na een intens gevecht je tegen-

stander ziet uitstappen om als een gek beschutting te gaan zoeken, ga je natuurlijk niet meteen achter hem aan, maar schiet je eerst zijn auto stuk. Wat in het echte leven de grenzen van het beschaafde verre te boven gaat, mag hier wel. Je neemt een aanloop, om je lopende tegenstander tenslotte op volle snelheid te scheppen: Carmageddon op de Lynx! Dit is ook weer niet helemaal waar, BattleWheels is (gelukkig?) een stuk minder bloederig en er lopen geen voetgangers door de verschillende arena's.

Dus: single player is na een tijdje wat saai, multiplayer is echter combat in optima forma.

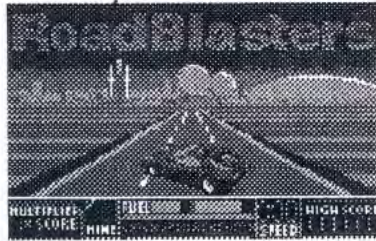
Laurens Simonis



## BEOORDELING ROADBLASTERS

Titel	: Roadblasters
Programmeurs	: Atari
Soort	: Race/Shoot 'm Up
ComLynx	: 0
Prijs	: 40,- Hfl.

Ook dit spel is geen origineel spel voor de Lynx, het is weer een conversie van de arcade versie, en wederom een goede! Toen dit spel net uit was, was het een prachtig en origineel spel. Nu is dat wat minder, maar het is zeker de moeite waard. Je zou kunnen zeggen dat het een kruising is tussen een race- en schietspel. Maar



het racen ligt hier wel heel erg op de achtergrond, de nadruk ligt meer op schieten. Je moet enkel aan de finish zien te komen, er wordt niet bij gehouden hoeveelste je bent. Tegenstanders moet je zien te vernietigen. Er zijn veel verschillende tegenstanders (zoals motorfietsen, gewone auto's, gepanserde auto's, bunkers langs de weg, etc...) en er is ook een groot aantal hindernissen, zoals mijnen en olie, dat zorgt ervoor dat het spel op level 40 (50 levels totaal) nog steeds nieuwe dingen te bieden heeft. Het verveelt dus niet zo gauw. Je hebt niet een beperkt aantal levens, dat betekent dat je zo vaak kapot geschoten kunt worden als je wilt, maar de beperking is hier de benzine.

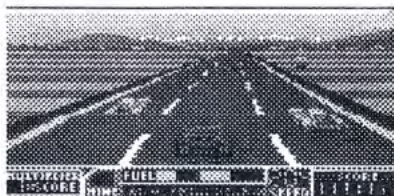
Als je kapot wordt geschoten moet je weer op snelheid komen, dat kost tijd en dus ook benzine. Als je benzine op is stopt het spel, maar je hebt gelukkig nog 3 herstarts (of zoals je wilt: levens). Er kan benzine gevonden worden op de wegen, en andere Power-Up's worden door een bevriend vliegtuig gedropt.

Het doel in dit spel is dus niet alles kapot schieten wat je ziet (hoewel je dat automatisch al doet...), maar je moet zien de eindstreep te halen. Het geluid is goed, luister maar eens naar de stemmen die door de boordradio binnenkomen. Het muziekje is ook goed, vooral het overwinningsmuziekje. De geluidseffekten voldoen verder ook, zeker het geluid van de motorfietsen.

Als je kijkt naar de achtergrond van het spel zal je zien dat de lucht een copperbar is. Dat betekent dat er uit twee kleuren meer kleuren gemaakt zijn door ze te mengen. Er zijn dus waarschijnlijk meer dan 16 kleuren op het scherm. Roadblasters was het eerste spel dat op de Lynx van deze techniek gebruik maakte. Maar het is verder niks nieuws. Grafisch is het spel verder goed, ja zelfs mooi te noemen.

Hiervoor is al een paar dingen genoemd, dat het spel een beetje onderscheidt van andere spelen in dit genre. Dit is nou wat men noemt "een degelijk spel". Alles is goed en mooi, maar toegegeven, het is niet echt iets nieuws. Al met al dus beslist geen miskoop!

Beeld.....8  
 Geluid.....8  
 Verslaving.....7  
 Speelbaarheid...7  
 Totaal.....7



## Cheats voor Road Blaster

Foto van de programmeur en vrije keuze van level :

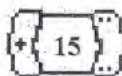
In het level 'Rookie', de B-toets ingedrukt houden en tegen eerste boom aan de rechter of linker kant rijden. Je kunt ook heel heel erg langzaam aan de rechter kant van de weg gaan rijden tot de boom verdwijnt en dan pas op de B toets drukken.

Dan met OPTION1 en OPTION2 het gewenste level instellen.

Verder met de A-toets en daarna het huidige level gewoon ten einde rijden, daarna belandt je in het gekozen level.

## CHEAT VOOR BATTLEZONE 2000

Battlezone 2000 is een prima tankcombatspel, maar het enige nadeel is, dat het grafisch in 3D-vectorlijnen wordt weergegeven. Nu de spectaculaire cheat waarbij het spel volledig in kleur wordt ingetekend!!!:



**Zet je LYNX aan. Wacht tot je het beginscherm ziet.**  
 (Tot die tijd nergens op drukken!). Daarna druk je **2x op A**,  
**3x op option 1**. Vervolgens restart.

## OVERZICHT (te leveren) LYNX GAMES

A.B.P.	55,00
Awesome Golf	70,00
Basebal Heroes	70,00
Basketbravi	40,00
Batman Returns	B1,T1,Lx 55,00
Battlezone 2000	B2,T4 90,00
Battlewheels	70,00
Bill & Tedd'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	80,00
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	80,00
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	B4,T4 40,00
Robosquash	80,00
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	80,00
Switchblade II	70,00
T-Res	100,00
Toki	70,00
Tournament Cyber Ball	80,00
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	80,00
Zarlour Mercenary	40,00

*Al deze games zijn nieuw te bestellen bij de club d.m.v. een inleken 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
Marlboro Go (1 level)		35,00
Lode Runner *)		35,00
Zow Demo		35,00
LEXIS *)		35,00

*\*) volwaardige spellen*

***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



## De LYNX INSIDE (2)

*Nu in een aantal vervolgdelen de technische beschrijving van het inwendige van de LYNX. Misschien soms wat (te) technisch, maar voor de liefhebbers is het natuurlijk smullen: de geheimen van de LYNX worden hierbij blootgelegd....*

De LYNX werd binnen twee jaar door een team van hard- en software-designers ontwikkeld. Dit team was ook voor het design van de beide custom-chips Mikey en Suzy verantwoordelijk.

Er bestond anno 1990 welliswaar een grote hoeveelheid aan Video-Game-Systems met een groot potentieel aan capaciteit (bv. de SEGA Genesis), maar deze capaciteit werd vaak niet door de programmeurs benut, doordat ze door het systeemontwerp werden afgestoten. Met de LYNX werd een systeem geschapen, zoals de programmeurs het zich wensten. De custom-chip 'Mikey' (staat voor MicroProcessor) omvat een 65C02 CPU, zoals ook het Sound-system, de Video-DMA (DMA = Direct Memory Access = Direct toegang hebbend tot het geheugen) de drivers voor het LCD-display, de systemtimers, de interrupt-administratie en de UART-eenheid (Universal Asynchronous Receiver and Transmitter = asynchrone ontvanger en zender), voor de LYNXComLynx-LYNX communicatie.

De custom-chip 'Suzy' bevat een zeer snelle kleuren blitter (Bit-Map-BlockTransfer-Chip) met talrijke intelligente tekenfuncties, zoals ook een mathematische co-processor.

[Opm. De LYNX is dus een co-processor-system met 2 processoren]

Veel programmeurs kennen de 6502-processor (van de Atari 8-bit, Apple II en de Commodore 64). De 65C02 komt overeen met deze processor, alleen dan met uitgebreidere statements voor onder andere de adressering (de 6502 is ook basis voor vele RISC-processoren (Reduced Instruction Set Computer = processor met weinig statement die dan wel velen malen sneller gaat dan niet RISCprocessoren)).

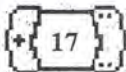
*(Vervolg in LYNXhandig nr: 5)*

### LAATSTE NIEUWS!!!

Roland Pater is er in geslaagd om 2 LYNXen met elkaar te verbinden d.m.v. draadloos infrarood licht! Dit werkelijk *unieke* feit (de ontwerpers hebben wel met de gedachte rondgelopen, maar het nooit ontwikkeld!), is de eerstkomende game-avonden te bewonderen.

Roland zal in het volgende nummer (onder deze rubriek) een technische uitleg geven van dit "RED-EYE" project.

*Bert Rentenaar*



## Aangeboden / Gevraagd / Ruilen

Heb je een spel over? Of ben je juist naar een spel op zoek? Wil je een tweede LYNX erbij? Geef dan een miniadvertentie door aan de redactie van LYNX-handig.  
Alles kan gevraagd of aangeboden worden. Zolang het maar met de LYNX te maken heeft!

### Gevraagd:

California Games  
Taco Boogaard  
0227 - 512126



### Aangeboden:

Basketbrawl (zonder doos)  
World Class Fussball/Soccer (met doos)  
Taco Boogaard  
0227 - 512126

### Gevraagd:

Warbirds  
Bert Rentenaar  
072 - 5153006

### Gevraagd:

Gebruikte spellen voor de Lynx  
Rick Baas  
0226 - 315500

# GAME SHOP

*De leukste computerspelletjes winkel van Nederland*



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

Inruilservice (spelletjes die je niet meer speelt kun je bij ons inruilen of aan ons verkopen)

Titelservice (vrijwel elke titel kan door ons worden geleverd).

Laat 29a

Barrevoetstraat 12

Alkmaar

Haarlem

072-5114141

023-5314554