

ZONE 7 VOOR DE SPELFANATEN

DE C-64 IN DE TURBO!

Een ding goed begrijpen, een computer is er niet alleen voor het 'zwaardere' werk, want naast het tekstverwerken, elektronisch rekenen, databasen, desktop-publishen, tele-communiseren... en meer van diens, wilt u op zijn tijd nog wel eens even ontspannen. Dossier Commodore bedient u ook dit maal op uw wenken, hoewel we het misschien niet meer over 'ontspannen' kunnen hebben.

Meer ontspanning door inspanning of gewoon spanning. John Vanderaart toog aan de slag en gooide de Commodore 64 in de hoogste versnelling met zijn Engelstalige bijdrage: Zone 7, deel 3! Onze correspondent, zwaar gewond terug van het software-front, bericht u heet van de 1541!

WAAROM?

Zone 7, deel 3, vanaf nu dus Zone 7, part 3...een trilogie, zult u zich afvragen? Ja en nee. Ja, omdat dit in naam inderdaad het derde (Drj strikes back!) deel van de Zone 7-sage is geworden. Nee, omdat John Vanderaart pas TWEE van dergelijke programma's heeft geschreven! Hoe zit dat dan precies?

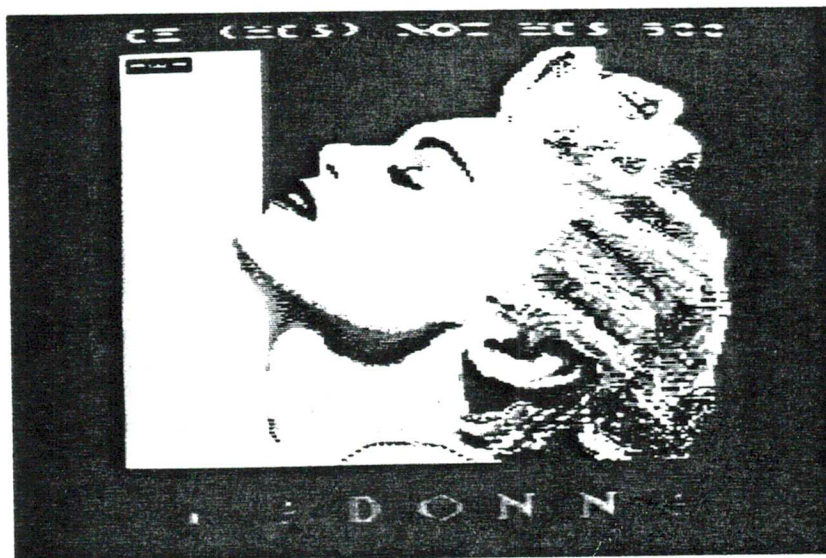
Welnu, de Hollandse krakers-groepen breken zich hun hoofd stuk op originele vondsten. Waren zij al de origineelsten ter wereld, in eigen land laat de concurrentiestrijd hevig op. Originaliteit is troef... Misschien heeft u wel eens gehoord van ESCOS? Een techniek van de groep 1001, waarbij met behulp van ingenieuze sprite-technieken een hoge resolutie afbeelding in de border werd getoverd.

Intros zijn vaak te mooi om waar te zijn... Dynamic Duo grossiert in Atari-eske effecten.

Sommige demos halen het dak eraf! Wat te denken van de werkelijk schitterende Madonna-demo van BWB, laat de clip van Papa don't preach dan maar zitten. (Zie illustratie!) Max Headroom (u weet wel!) doet het op Jeroen RED Kimmel en swingt de stukken van de buis in Crazy Sample II van (Is dit ok?) The Judges.

Emotional Mozes kikt voornamelijk op zijn eigen gevoelige trekken en heeft een groet voor werkelijk iedereen. Megabyte doet het ook op de AMIGA.

Fijn om te weten, maar in hun originaliteit gaan deze jongens wel erg ver. Als er op korte termijn niets te vernieuwen valt, wordt er een greep gedaan uit de doos met goedkope trucs. Een trouwe ouwe: Men neme een origineel Nederlandstalig produkt, men editte daar een acceptabel thema-plaatje bij, men verEngelst de tekstjes, men verhoog het versienummer, men make de blits!



Pijnlijk maar waar, Future Projects deed het met Zone 7 en bombardeerde dit tot Zone 7, part 2. Interessant intro, heel mooi plaatje, Engelse tekstjes die doen vermoeden dat de heren nog immer in de brugklas vertoeven, maar verder een exakte kopie. Lachen dus...en ook Drj was amused, hoewel?

VENDETTA SPORTIVO

Het heeft vrij lang geduurd, maar John Vanderaart haalt zijn sportieve revanche! Waar de krakers zich beperken tot ombouwen van bestaande software, sloeg Drj aan het moderniseren.

Wederom met een leeg geheugen begonnen, dacht Vanderaart om de gemakkelijke weg te bewandelen en om ook maar wat te gaan jatten. Sprite is sprite en beter goed gepikt dan slecht gemaakt, was de vlag waarmee de lading werd gedekt. Op ontdekkingstocht door de softwarebakken werd helaas niets gevonden, waarna gewetensbezwaard werd besloten om zelf maar te gaan editen.

Met het programma Sprite Machine werden de 128 gebruikte sprites ontworpen! De Radarsoft-editor Eddie van Cees Kramer mocht een zestal spelschermen en de karakterset helpen ontwikkelen. Fast 128, een razendsnelle (De snelste, aldus Van-

deraart!) assembler voor de Commodore 128, ook nog eens in staat tot het bevatten van 56K (224 blokken) source-code, deed de machinecode.

VIER DAGEN

Het duurde maar liefst vier dagen, voordat Vanderaart weer boven water kwam met 13.75 Kbytes (56 blokken op de schijf) om in te typen. Een vrij groot programma derhalve, maar het resultaat is navenant. Zone 7, part3... Het wachten is nu op intikken en kraken van Future Projects voor de Nederlandstalige versie!

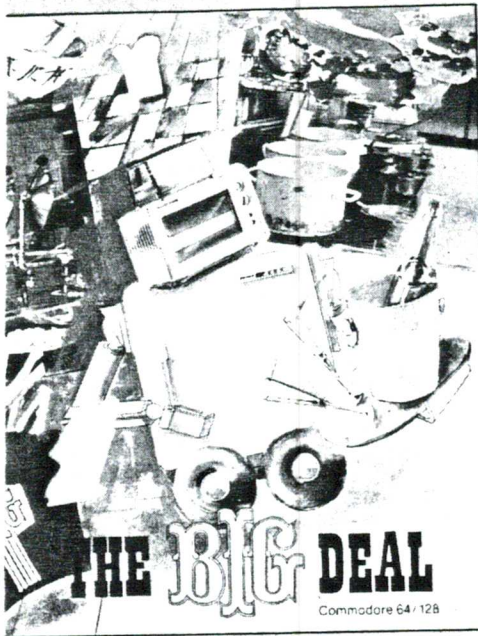
Zoals aan het begin van dit artikel reeds werd vermeld, is de TURBO aangezet. Vijftien sprites op beeld, 55 verschillende aanvalsgolven, bonus-spelletje tussen de verschillende levels, hoogste score-lijst, enzovoort... voldoende om uw zenuwen weer een gevoelige knauw te bezorgen!

HET INTIKKEN

U moet nog wel even aan de slag. u neemt de DataSpeeder nadat er POKE44,64: POKE4*4096,0:NEW is ingegeven. Als begin-adres doet u \$0801 en als eind-adres geeft u \$3F00.

Aan de slag, saven, computer resetten, Zone 7, part 3 binnen laden en RUNnen.

Listing in Aktief



waar staan de drankjes, alles in een B.I.G.-box, tempo, tempo, tempo, want de klanten staan hoofdschuddend en vraagtekend te wachten... En tijdnodende klanten blijven niet wachten, wel netjes hun hoedje af als ze tevreden eten, maar de grootste verwensingen en al het meubilair naar Floyd's broodrooster als de patat niet bruin bleek, de sla niet gewassen was, de eieren bleken ontploft, of weet U veel!

Na een poosje klungelen gaat U de robot programmeren, smart-menu's aanroepen en natuurlijk promoveren! Want vooral dit laatste is de bedoeling... U dient zich omhoog te werken vanuit een goedkope gehaktballentent naar een heuse driesterrenbedoening! En vergist u zich niet, het is een harde weg. Want voordat u die sterren in de Michelin-gids krijgt, moet u er helaas nog een heleboel andere zien!

Wat krijgt u dan allemaal te zien? Leuke laadplaat, een volmaakte keuken met een nukkige maar slimme robot, een bestelingslijn voor alle opdrachten, een meebewegend keuken-camera window, een shot van het vol-/leeg-stromende restaurant, een testbeeld/kookboek/programma-besturing/...en veel later nog een treffende rapport-status!

Laat ik er eigenlijk maar niet veel meer over vertellen, want het programma is groot, heeeeel erg groot... Het geheugen wordt gelukkig erg efficiënt gebruikt, en dit spel is een uitzonderlijk goed voorbeeld om te bewijzen dat 'grote' (Wat heet!), 'intelligente' (Jawel!), 'originele' (Wijo Koek!), 'grafische' (Heel erg mooie sprites, origineel testbeeld, leuke scheldwoorden mogelijk zijn op de C-64! Echter, persoonlijk vind ik de alfanumerieke-karakterset maar zozo...want dat had mooier gekund! Maar de beste programmeurs zitten tenslotte altijd achter de computer, begrijpt u wel?) spelen ook in een klein (64K nog altijd...) geheugen passen!

Over 'het leuk' in dit spel! Je kunt een zil-verruitje met een 'kettingzaag' in partjes snijden... Floyd gebruikt een 'bankschroef' om ijsbergsla te wassen, ondanks de 'verfijnde keuken'-pretenties blijft de pepersaus uit de pomp komen... Het huismerk cola heet trouwens 'CHOKe', er komen zelfs klanten voor terug als de wagen niet wil starten!

Mijn persoonlijke mening! 'The B.I.G. Deal' kopen en koken! Dit is zo'n spel als 'Little Computer People', dat niet echt een spel mag heten. Alleen blijf je het spelen, en is het tevens een van die programma's die je gebruikt om je moeder te overtuigen dat een computer een heel fijn apparaat is. Ennuuh, volgens mij speelt Wina Born het ook! Anders ik wel...

Oh ja, het programma is ook wel handig om eens iets uit te proberen! Komt de inventaris mee terug de keuken in, dan was het schijnbaar niet lekker. Ook voor de krakers (1001, Softrunner, Jaws, Intruder...) nog een kleine tip: 'Probeer het ook eens met de handleiding!'

DEACTIVATORS

Ariolasoft staat pal als het gaat om het uitbrengen van concept-software! Een heel mooi voorbeeld van 'hoe het ook anders kan' is het Reaktor-spel 'DEACTIVATORS'. De titel (Zeg: 'Onschadelijkmakers'!) slaat op het doel van het spel, namelijk het leegruimen van een flatgebouw. Een flatgebouw dat ligt afgeladen met would-be ontploffende tijdbommen.

Als speler van 'DEACTIVATORS' bevindt u zich midden in een arcade-achtig maar toch ook strategisch adventure. U begint op het 'simpele' (Jaja!) eerste level, en met de joystick kunt u aan het besturen slaan... Met name dit besturen verdient enige nadere aandacht, want het is allemaal vrij complex! Denkt U even mee...

Midden-onder op het spel-beeld ziet u een overzicht van het flatgebouw, de bommen

herkent u meteen, en die andere dingen zijn de robots die u kunt besturen! Door de joystick naar links of rechts te bewegen verspringt u van robot naar robot. Eenmaal op de gewenste robot aangekomen drukt u op de vuurknop, en u kunt dat ding nu bewegen. Links, rechts, vooruit, achteruit...alles met effectieve 3D-beelden. Druk nu op de vuurknop voor een speciaal controle-paneel met vier opties: 'Droid Select' voor een nieuwe robot, 'Bomb Throw' om een bom of circuitkaart (Om verschijdene computer-functies te herstellen!) weg te smijten, 'Scan Rooms' om het flatgebouw te bekijken, en 'Droid Movement' terug naar de robot-besturing!

De bommen moeten allemaal naar de uitgang van het flatgebouw! Daar gaat het om...u raapt ze op door er overheen te bewegen. Verder zit het spel vol met leuke grappen als bewakers, krachtvelden en zwaartekracht-problemen. U scoort met de circuitkaarten en de bommen.

Zover een kleine wegwijs met het spel. In feite ziet 'DEACTIVATORS' er absoluut niet uit, maar daar gaat het dan ook niet om! Het spelthema is bijzonder 'natuurgetrouw' nagemaakt, en ook de 3D-look werkt goed. Laat U zich niet misleiden door de vermeende 'rustig aan dan knalt het bommetje niet'-sfeer van 'DEACTIVATORS', want het is in feite een 'razendsnel' avontuur! Gelukkig pauzeert het spel als u op het paneel aan het werk bent, want anders kwam u handen, voeten, ogen en oren tekort...

In het begin is het wel even wennen, voordat u precies door heeft wat er moet (en gaat) gebeuren. De eerste keer dat u door uw eigen bewakings-dienst wordt overrompeld is een behoorlijke domper, maar diezelfde lui zijn prima te verschalken met vloer-openingen... Geen spel voor de tekst-avonturier, geen spel voor de knal-fanaten, maar voer voor alternatievelingen. 'DEACTIVATORS' is best wel leuk, en dat mag gezegd worden!

