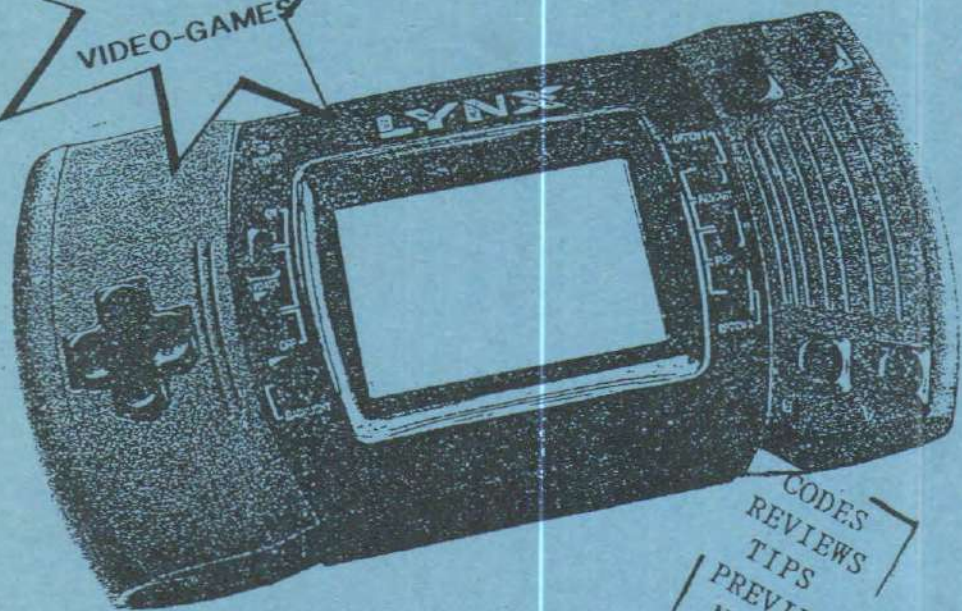


# N.L.C.™

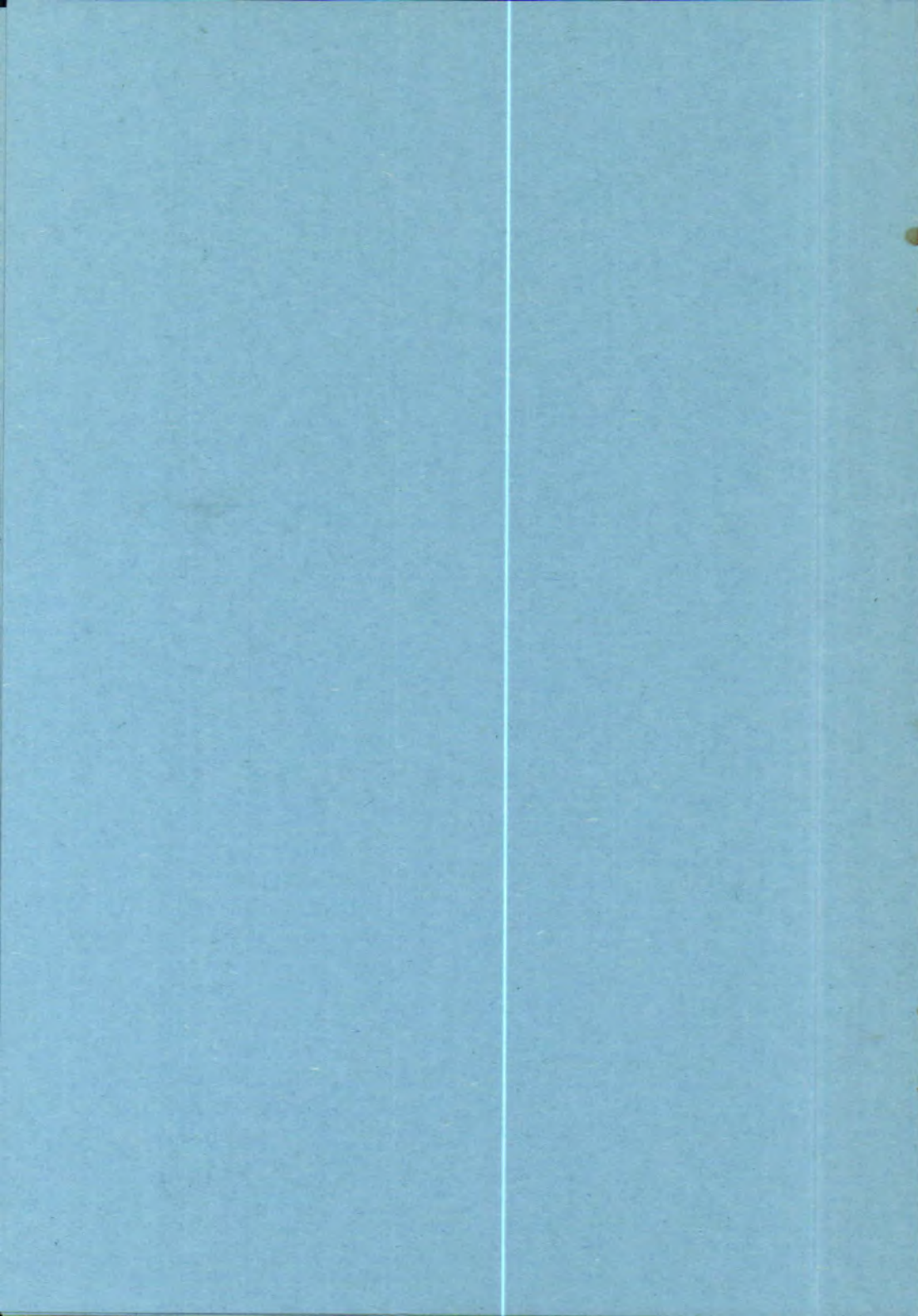
MAGAZINE

★ THE MAKING OF  
VIDEO-GAMES



CODES  
REVIEWS  
TIPS  
PREVIEWS  
NIEUWS

# Nationale Lynx Club



INHOUD	BLZ.
Van de "REDACTIE"	2
LYNX reviews	3-7
LYNX nieuws	8-10
NLC game-puzzle	11-13
The making of video games (1)	14-17
LYNX tips	18-19
LYNX previews	20-21
LYNX game-codes	22-24

Wordt nu lid van de NLC de Nationale Lynx Club.  
 Voor maar 25,- gulden in het jaar, en ontvang 6  
 keer per jaar ons veelzijdige en informatieve  
 clubmagazine.

Adres voor aangifteformulier, zie "REDACTIE".

# redactie

Jacob Offenga  
 P.F.Catsstraat 43  
 8801 VB FRANEKER

Dirk Keizer  
 P.F.Catsstraat 2  
 8801 VC FRANEKER

**JAARGANG 1      NUMMER 1**

## VAN DE REDAKTIE

Hoera daar is ons eerste clubblad. Waar we natuurlijk veel aandacht aan hebben besteed. Het blad zit boordevol handige truckjes die je helpen uit de vele problemen te komen.

Maar voor dat we met dit nummer beginnen wil ik eerst "MEGA MAGAZINE" bedanken voor haar vele informatie, die wij in de loop der tijd ontvangen hebben.

En ik hoop dat ze ons voor het volgende nummer weer de benodigde informatie kunnen leveren.

(alvast bedankt!)

Je kunt overigens ook zelf je informatie en tips opsturen, en wat dan natuurlijk in ons blad komt te staan ( +je naam en woonplaats ).

Tenminste, als we die informatie nog niet hebben. Het adres staat bij de "REDAKTIE" (voor als je het nog niet wist ).

Laten we nu maar beginnen, want jullie staan natuurlijk te springen om die handige tips!

(ja dat wist ik wel).

## LYNX REVIEWS

Welkom bij de eerste "lynx reviews" editie.

Wat is een review eigenlijk ?

Dat zal ik je eerst even uitleggen:

Bij een review ga je dieper op de graphics, sound en spelmogelijkheden in. Je geeft de bovenstaande onderdelen een cijfer in procenten weer, alles bijelkaar opgeteld geeft het eindcijfer.

Indien het eincijfer hoger is dan 90% is het een spel die ik je kan aanbevelen.

Nu zal ik het beoordelings-systeem even uitleggen:

### GRAPHICS,

Zijn de graphics mooi van kleur ?

Gaat het scrollen vrij soepel ?

Hoe is de animatie afgewerkt ?

### SOUND,

Is de muziek mooi en quadrafonisch ?

Zijn er veel verschillende tonen beschikbaar ?

Zijn de tonen goed verwerkt in de sound-track ?

Past de muziek goed bij het spelletje ?

### SPELMOGELIJKHEDEN,

Is het spelletje makkelijk bespeelbaar ?

Duurt het lang om controle over het eventuele spel te krijgen ?

Kan je gemakkelijk in het spelletje komen ?

## HET ALGEMEEN,

Dit is het gemiddelde van alle beoordelings-cijfers van het spel.

Dit zijn een aantal "FACTS" waaraan het spel moet voldoen. Dit is hoop ik genoeg om een redelijk cijfer te kunnen geven.

Laten we nu maar beginnen met de echte "REVIEWS":

### CHECKERED FLAG,

Hou je van race-spelletjes ? Als je antwoord "ja" is dan moet je dit maar eens gaan lezen:

Ik heb als ik eerlijk moet zijn nog nooit een race-spel met zoveel options (mogelijkheden) als "Checkered Flag" gezien, ik zal je eerst eens wat optionvoorbeelden geven: Je kan je eigen race-option kiezen zoals (practise, enz.), je startpositie, tegen hoeveel auto's je wilt racen, hoeveel rondes je wilt rijden, op welke baan je wilt rijden enz. enz. Maar je kunt ook kiezen of je een man of een vrouw wilt wezen, nu denk je "wat heeft dat er nu mee te maken?". Nou dat zal ik je vertellen: als je een man kiest dan wordt je ,als je wint, door een vrouw gekust, en als je een vrouw kiest wordt je door een man gekust.

Je kan een van de 18 race-banen kiezen, zoals: Darlington, Palm Springs, Miami enz.

Je kan dit spel met nog 5 andere vrienden spelen (HEIL COMLYNX), dat noem ik me nog eens een race-spel.

GRAPHICS: 85%

De snelheid van het spel is ongelooflijk, let vooral op het gevarieerde landschap wat aan je voorbij vliegt tijdens de race.

SOUND: 70%

In het begin van het spel hoor je een sound-track en als je op de startbaan staat hoor je "Gentleman start your engines" met een echo effect.

SPEELMOGELIJKHEDEN: 85%

Het besturen van de race-auto gaat erg gemakkelijk en het schakelen is ook geen probleem.

HET ALGEMEEN: 80%

Als je van dit soort spelletjes houdt raadt ik het je aan dit spel zo gauw mogelijk te kopen. Als je niet van zo'n spelletje houdt zou ik je maar eens na laten kijken door een zielenknijper.

PACLAND,

Zo, zo, hoelang houdt onze pacman mania het nog uit ?

Sinds het succes van de originele pacman zijn al veel verschillende levels gevolgd. Eerst hadden we de gewone pacman toen kregen we de vriendin van pacman "MS.PACMAN", en toen nog eens de zoon van pacman "PACMAN JR."(junior).

Maar nu is er een nieuwe pacman op de markt verschenen "PAC-LAND" genaamd.

In dit spelletje moet je de mooie prinses "Buttercup" zien te redden.

Baan jij je een weg door pac-land om de prinses in handen te krijgen ? wie weet (joost).

Je moet een hoop levels doorlopen zoals: bossen, steden en woestijnen, die elk zijn eigen moeilijkheids graad hebben. Tijdens je tocht kan je pacman mysterieuze krachtpillen oppakken die hem onoverwinnelijk maken, zodat hij de geesten met gemak kan dood maken, maar met die kracht kun je ook objecten weg duwen om geheime schatkisten te voorschijn te toveren. In deze schatkisten zitten doorzichtige krachten en balonnen (voor bonus punten).

Ik kan van dit spelletje niet echt zeggen "het is prachtig". Het idee van het spelletje is wel goed, maar het eindresultaat overtuigd je er niet echt van dat je het spelletje hebt uitgespeeld.

Je moet gewoon voorkomen dat je niet wordt geraakt door de spoken en geesten die voorbij komen vliegen, voordat je tijd op is.

Het spelletje is over het algemeen veel en veel te moeilijk om te spelen. Soms kun je op geen enkele manier de spoken van je weerhouden, zelfs in het makkelijkste level niet.

Over de graphics hoef ik je niet veel te vertellen (want dat is toch dikke vlut), en de achtergronden zijn ook blokkerig, maar er zit veel kleur in.

Nu volgt de beoordeling(huhum).

GRAPHICS, 60%

Zoals ik al gezegd heb is de achtergrond een blokkendoos maar en zit veel kleur in.

SOUND: 56% (typisch het geluid van de game-boy)

De muziek is gewoon een grote afvalprutzooi.

SPEELMOGELIJKHEDEN: 75%

De controle over het mannetje gaat wel gemakkelijk. Het is gemakkelijk om in het spel te komen, maar moeilijk om te spelen.

HET ALGEMEEN: 64%

Ja wat kan ik zeggen: blokkerige graphics een prutzooi van muziek en een moeilijkheidsgraad waar haast niet op te spelen valt. Voor pacman liefhebbers aan te raden. Maar denk erom "PROBEER EERST VOORDAT JE KOOPT"!!!!!!

Mooi... waar is die CHECKERED FLAG cartridge gebleven ?

BRON: MEGA MAGAZINE

## ATARI LYNX NIEUWS

We gaan nu even wat accessoires opnoemen die je bij je lynx kunt kopen:

### 1.LYNX KIT CASE (+/- f.40,-)

In deze case kun je je lynx, je comlynxcable, je adapter en 12 spelcartridges meenemen. Wel handig als je op vakantie gaat of zo.

### 2.LYNX POUCH (+/- f.30,-)

In deze pouch kun je je lynx (wel handig), je comlynxcable en een aantal favourite spelcartridges meenemen. Deze pouch is wel handig voor in de trein, bus, auto etc.

### 3.LYNX SUN SCREEN (+/- f.10,-)

Dit is een handig plastic opstakeltje, die de zon tegenhoudt als je aan het spelen bent. Nu kun je gemakkelijk spelen zonder dat je last hebt van de zon, die je LCD scherm vervaagt. Als je deze sun screen inklappt beschermt het ook nog tegen krassen op je beeldscherm, als je niet aan het spelen bent natuurlijk.

### 4.LYNX CAR-LIGHTER ADAPTOR (+/- f.30,-)

Deze adapter kun je in de sigaretten aansteker van een auto pluggen, en dan kun je gewoon in de auto met je lynx spelen zonder dat het batterijen kost. En ik verzeker je, die vervelende lange reizen in de auto worden veel en veel leuker.

#### 5. BATTERY-PACK (+/- f.30,-)

Deze accu vervangt de zes penlite batterijen die je normaal in je lynx doet, maar daar komt ook nog bij dat je er meer dan twee keer langer mee kunt spelen dan met de batterijen !! (en de accu is ook nog oplaadbaar tof he).

#### 6. LYNX POWER ADAPTOR (+/- f.30,-)

Deze netadaptor kun je gebruiken voor je lynx (ik meen het !!) als je thuis bent en geen batterijen wilt verbruiken, dan kun dit handige blok voeding in het stopcontact steken.

Zo, wat is er de laatste maanden met onze LYNX gebeurt ? Ik denk dat er een storm op komst is.

Het is vrij rustig geweest de afgelopen maanden, ATARI heeft de laatste tijd niet zoveel spelletjes voor hun draagbare handheld ontwikkeld. "Waarom ?" vraag je je af (vraag het niet aan mij want ik weet het antwoord echt niet ) misschien is het omdat ze bezig zijn met hun nieuwe game-computer de "JAGUAR", dit apparaat draagt een 64-bit processor in zich ! (ja echt waar !) Dat er niet zoveel aandacht aan de lynx wordt gegeven vind ik persoonlijk niet eerlijk, maar ja wat dan nog ? En wie lijdt daaronder ? (WIJ !) ATARI LYNX gebruikers.

Dit is een fout die Atari altijd maakt als ze een nieuwe computer aan het ontwikkelen zijn. Kijk maar naar de ATARI 8-bit, in het begin werd er de benodigde publiciteit aan gegeven maar naar een tijdje stopten ze daar ook al mee (helemaal niet handig !). Ze deden het later hetzelfde met de ATARI ST versie, en het begint er op te lijken dat ze het nu okk al met de LYNX gaan doen.

Mooi laten we maar weer verder gaan met "LYNX NIEWS" Ik heb een paar beelden gezien van het recent uitgebrachte spel "LEMMINGS" en ik moet je zeggen "wow wat een graphics" maar speelt het ook zo goed ? In een van de volgende clubbladen zullen we vast wel een REVIEV/PREVIEW van dit inmiddels bekende spel plaatsen.

Een vriend van mij (T.C.C.) vertelde dat de lynx freaks op deze vreemde planeet bezig zijn met allerlei snuffjes voor bij de lynx. Ik hoorde dat ze nu bezig zijn met een systeem waarmee je cartridges in je lynx geheugen op kunt slaan, en als je datgene spel dan in je lynx geheugen hebt opgeslagen, dat je dan gewoon de cartridge uit de poort kunt trekken zonder dat je het spel uit je lynx geheugen verliest. Dit is heel makkelijk als je een lynx spel koopt met een comlynx mogelijkheid, want dan kun je gewoon 1 cartridge gebruiken voor b.v. vier spelers, want dan laad je dat spel gewoon om de beurt zodat je wel met z'n allen dat spel kunt gaan spelen (hoe vinden ze het toch uit ?)

Dit is het alweer voor dit nummer (althans voor de lynx nieuws editie dan).

BRON: MEGA MAGAZINE

## LYNX-GAME PUZZLE

In sommige clubbladen zetten we een puzzle (die op de volgende pagina staat).

Waar gaat het in deze puzzle om ?

Je krijgt een aantal omschrijvingen van spelletjes, en jij moet dan raden welk spelletje dat is.

Dan moet je verticaal (van boven naar beneden) in de hokjes het antwoord schrijven.

In het grote horizontale vak komt dan (als het goed is) een bepaald spel te staan.

Hier zijn de 10 omschrijvingen:

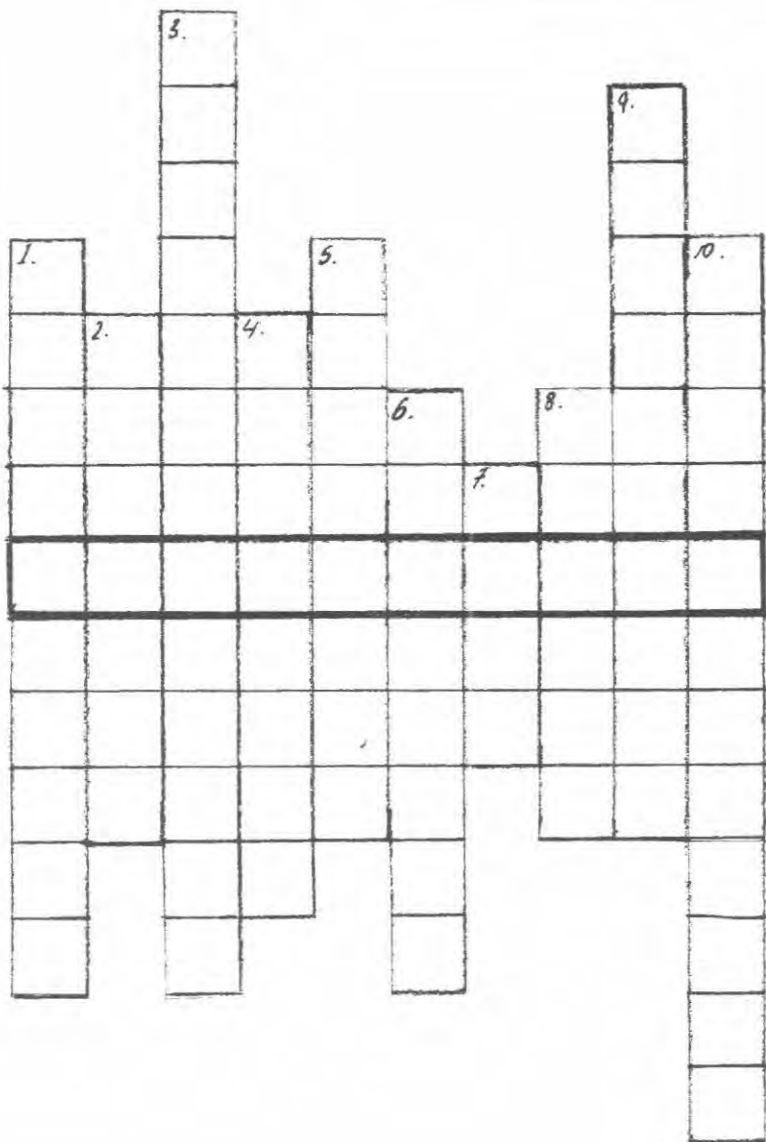
1. Een wereld met veel slijm waar de ontdekker "TODD" op onderzoek gaat.
2. Het pac-mannetje moet vele werelden (landen) doorlopen om aan het einde te komen.
3. Vlieg met je zwarte cape over NOTHINGHAM CITY om de onschuldige burgers tegen vijanden te beschermen.
4. Gooi de verschillende blokjes in het goede vak door ze te kantelen.
5. Loop met verschillende personen door 25 velden om de geheime uitgangen van het kasteel te vinden.

6. Probeer met een tweede wereld-oorlog vliegtuig je tegenstanders uit te schakelen en wordt "ACE OF ACES".
7. loop met het gorillaatje door de vele levels.
8. Speel met 7 spelers en een keeper, en probeer met je stick te scoren.
9. Spel wat ook de uitkomst van de puzzle is.
10. Loop door de vele levels om je lieve hondje te redden uit de handen van Mr.BIG.

Als je het goede woord oftewel spel hebt gevonden zet dan het antwoord op een briefkaart met je naam en adres voor 1 juli naar:

NLC  
P.F. Catsstraat 43  
8801 VB Franeker

Uit de vele oplossingen die we hopen binnen te krijgen, trekken we 1 winnaar, die een spel naar keuze wint.





The making of "VIDEO GAMES" deel 1

Welkom bij het eerste deel van deze serie. In deze serie wil ik graag duidelijk maken wat er allemaal komt kijken bij het maken van een "VIDEO GAME", welke soorten er zijn, hoe men te werk gaat enz.

Woord vooraf

Computers zijn er in verschillende soorten en maten. Ze worden gebruikt voor tekstverwerking, als infomatiesysteem, procesbesturing, computer simulatie en animatie, grafische voorstellingen (CAD/CAM), muziek en entertainment. Er wordt vaak neergekeken op de laatst genoemde toepassing. Het wordt niet serieus genomen en ATARI zelf vindt dat het het imago van de ATARI computer vandaag de dag (de ST/PC) heeft verpest. Voor mezelf geldt de volgende regel: Als een computer heel geschikt is voor computerspellen, dan is het ook geschikt voor alle andere toepassingen. (Eigenlijk is "computerspel" een beetje een kinderachtige benaming, dus zal ik voortaan spreken over "VIDEO GAMES") Een "VIDEO GAME" kan namelijk bestaan uit

ALLE eerder genoemde toepassingen !! Dit zal naarmate de serie vordert wel duidelijk worden. Ik ben bereid om hierover een discussie aan te gaan, dus als je het niet met me eens bent mag je dat uitleggen.

Ja, de XL/XE wordt nog steeds uit gemaakt voor "spelcomputer". Enfin, we weten allemaal dat de XL/XE geschikt is voor "VIDEO GAMES", maar we weten ook dat veel van de andere genoemde toepassingen ook mogelijk zijn en gebruikt worden.

### Een beetje geschiedenis

Eenentwintig jaar geleden (1972) ontwierp de Amerikaanse Nolan Bushnell een van de eerste spelcomputers die commercieel een succes werden. Het was dan weliswaar een eenvoudig spel, maar het werd veel in cafe's gespeeld. Dit spel droeg de naam "PONG". Later besloot Bushnell zelf een maatschappij voor de ontwikkeling, fabricage en verkoop van VIDEO GAMES (inclusief apparatuur) op te zetten. Misschien komt iemand de naam van dat bedrijf bekend voor....ATARI !!

ATARI begon eenvoudige TV-games op de markt te brengen. Hierbij bestond een game uit een compleet apparaat, met daarin een chip met een game. Als men een ander spel wilde spelen, dan moest men een compleet nieuw apparaat aanschaffen met een andere chip !

Toen kwam ATARI in (1978) met een revolutionair product: De VCS (Video Computer System). Dit apparaat bestond uit een rechthoekige kast, waarin een microprocessor met een aantal hulpschake-

laars zat. De instructies voor die processor werden ondergebracht in een apart doosje "de spelcassette". Dit was dus "DE" oplossing. Men hoefde nu maar 1 maal het eigenlijke apparaat aan te schaffen en voor elk nieuw spel hoefde men niet veel te betalen. De VCS werd een succes. Ook andere fabrikanten (Activision!) begonnen software te ontwikkelen voor dit systeem.

En ja hoor, daar kwam de concurrentie: Audio Sonic en Philips. Deze systemen waren overigens eerder in Nederland verkrijgbaar dan de VCS van ATARI. Enfin, de strijd om de beste grafische en geluidsmogelijkheden kon beginnen.

Ook het aanbod van software werd groter en de systemen zelf werden ook verbeterd. In 1983 kwam ATARI met de VCS 5200 en een paar jaar later werd de VCS 7800 gemaakt. Ondertussen stonden ook de homecomputers al bij mensen in huis.

De eerst computerfreaks werden geboren en software huizen werden opgericht. De eerste software voor de 8-bitter werd natuurlijk op insteekmodules uitgebracht. Later kwam de cassette software en weer later begon men software op disc te verkopen. Tegenwoordig is de discdrive onmisbaar geworden. Uit verhalen blijkt dat in Amerika alleen maar disc software verkocht wordt, terwijl wij hier in Europa altijd opgescheept worden met cassettes. Wie heeft hier een verklaring voor ?

Met de opkomst van de homecomputer had oppeens iedereen de mogelijkheid om mzelf games te ontwikkelen. Kijk maar eens in de public domain software van een computerclub. De kwaliteit van deze games varieerd van zeer slecht tot zeer goed. Maar hobbyisten beschikken vaak ook niet over de 'TOOLS' (gereedschappen) van de "professionele" game programmeur en zijn daardoor over het

algemeen veel langer bezig met het ontwikkelen van een game.

### De vele verschillende soorten

Natuurlijk is het onmogelijk om een volledige opsomming te geven van alle bestaande soorten video games. Hieronder volgt een opsomming van verschillende soorten video games. Het kan zijn dat een bepaald video game een mix is van een aantal verschillende soorten.

- Tekst adventures
- Simulatoren
- Denk en bord spelen
- Strategie
- Arcade aktie

De eerste vier soorten zullen we in de volgende nummers beschrijven.

tot de volgende keer....

## LYNX TIPS

### XENOPHOBE,

Als je de comlink oppakt krijg je een "ALIEN INFEST INDICATOR" boven in het beeld te zien, nu denk je vast "wat heeft dat nou voor nut" nou luister maar: Als je de jetpack gevonden hebt, kun je in elke kamer in de lucht vliegen, doormiddel van het indrukken van option 2.

Gebruik nu je jetpack, en vlieg zo hoog als je maar kan.

Probeer nu zo in de lucht te vliegen dat je dwars door de aliens heen kunt vliegen, nu moet je je geweer op de grond richten, en dan kun heel gemakkelijk de aliens dood schieten.

Maar denk wel om de slierden uit het plafond of vloer komen.

### RYGAR,

Om de eindbaas (monster) in level 23 te kunnen verslaan moet je hem in zijn hoofd schieten, maar doe het wel snel want je tijd loopt.

### ZARLOR MERCENARY,

Als je een warrior moet kiezen, moet je LUNDRA kiezen, want die heeft de beste wapens om je tegenstanders uit te schakelen.

## GATES OF ZENDOCON,

In dit spelletje zit een verborgen level, waar je al je wapens kunt verzamelen. Om in dat level te kunnen komen moet je het volgende doen:

Ga naar het level "TRYX" en zodra je uit de gate vertrekt moet je je joystick rechts naar beneden houden, dan zie je dat je door de vloer heen gaat en eronder vliegt. (Doe het wel snel anders crash je alsnog).

## BLUE LIGHTNING,

Hier zijn alle levelcodes die je kunt kiezen:

- level 1 AAAA
- level 2 PLAN
- level 3 ALFA
- level 4 BELL
- level 5 NINE
- level 6 LOCK
- level 7 HAND
- level 8 FLEA
- level 9 LIFE

Je kunt overigens zelf ook je eigen "gouden tip" opsturen, en als we die tip dan goedkeuren, komt je naam bij de betreffende tip te staan. het adres kun je voorin dit blad bij "REDACTIE" vinden.

BRON: MEGA MAGAZINE

## LYNX PREVIEWS

Wat is een preview eigenlijk ?

In een preview schrijf je je eerste indruk over een spel op.

Maar het nadeel van een preview is dat je ( misschien ) een vooroordeel trekt uit een spelletje wat later in een review wel weer naar voren komt als je het wat dieper over de graphics, sound of spelmogelijkheden e.d. gaat hebben.

Laten we nu maar beginnen:

allereerst....

SCRAPYARD DOG,

In dit spelletje is het de bedoeling je hond te redden (die gedog-napped is) ,bij een een of andere mr.BIG.

Tijdens je zoektocht naar je hond,moet je allerlei beesten doodmaken die je gewoonlijk op een schroothoop tegen komt zoals: ratten en vogels bijvoorbeeld.

Je kan ook verborgen dingen en winkels vinden waar je wapens kunt kopen,die je helpen verder te komen in dit spelletje.

De graphics zijn een beetje blokkerig, maar de animatie is zeer goed.

De achtergronden zijn gevarieerd en erg kleurvol.

De muziek klinkt wel grappig.

Het lijkt wel een beetje op "SUPER MARIO BROS."

Is dat even leuk mario op je "LYNX".

## VIKING CHILD,

Nog zo'n platform (action/adv.) spel van ATARI. Er zijn nog nooit zoveel platform spelletjes op de markt geweest als dit jaar.

Het verhaal:

Je familie is gevangen genomen door de kwaad-aardige god LOKI.

Jij, Brian moet je een weg door het bos banen om hem te kunnen bevrijden. Het geluid is variërend en het scrollt prachtig.

## GAUNTLET,

Generaties geleden botste er een fantastische sterren diamant op de aarde in de buurt van een oud kasteel.

Enge wezens kropen uit het kasteel en namen de diamant mee naar de diepten van het kasteel.

Jij en je vrienden moeten de sterren diamant redden.... en daardoor de hele wereld.

## SLIME WORLD,

Jij bent Todd, de ontdekker van nieuwe werelden. Het is jou avontuur, om ver te reizen in de slijm wereld, de smerigst, druiperigste denkbare plaats.

Er zijn angstaanjagende BLOBS die neergeschoten moeten worden, er zijn ook wapens en objecten die opgespoord moeten worden.

BRON: MEGA MAGAZINE

## LYNX GAME CODES

### VIKING CHILD,

- level 1 OMEGAMAN
- level 2 PATRICIA
- level 3 REDDWARF
- level 4 DEWSBURY



### CHIP'S CHALLENGE,

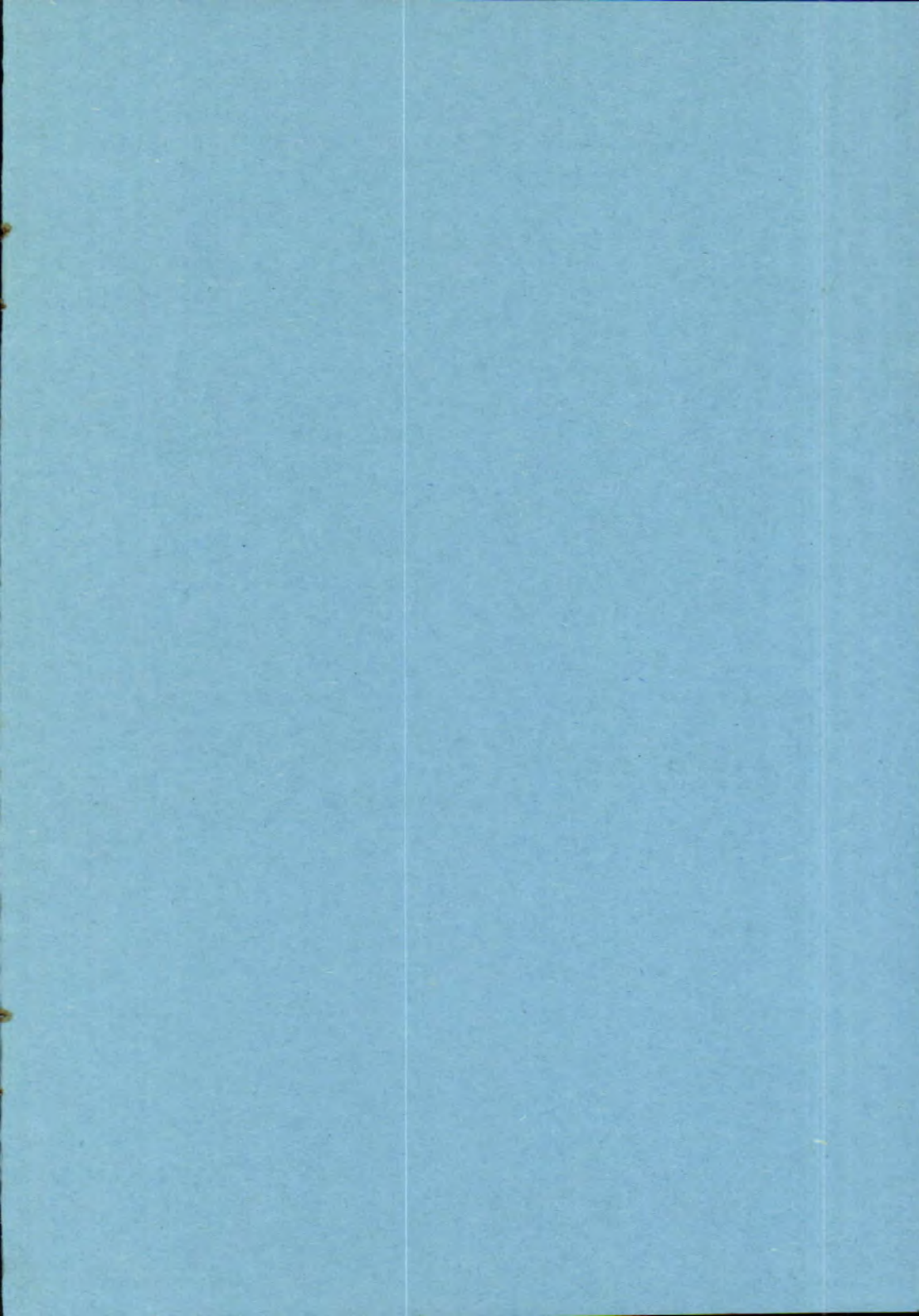
- |                         |                           |
|-------------------------|---------------------------|
| 001 BDHP LESSON 1       | 026 YVYJ CHCHCHIPS        |
| 002 JXMJ LESSON 2       | 027 IGGZ GO WITH THE FLOW |
| 003 ECBQ LESSON 3       | 028 UJDD PING PONG        |
| 004 YMCJ LESSON 4       | 029 QGOL ARCTICFLOW       |
| 005 TQKB LESSON 5       | 030 BQZP MISHMESH         |
| 006 WNLP LESSON 6       | 031 RYMS KNOT             |
| 007 FXQO LESSON 7       | 032 REFS SCAVENGER HUNT   |
| 008 NHAG LESSON 8       | 033 BQSN ON THE ROCKS     |
| 009 KCRE NUTS AND BOLTS | 034 NQFI CYPHER           |
| 010 VUWS RUSHFIRE       | 035 VDTM LEMMINGS         |
| 011 CNPE TRINITY        | 036 NXIS LADDER           |
| 012 WVHI HUNT           | 037 VQNK SEEING STARS     |
| 013 OCKS SOUTHPOLE      | 038 BIFA SAMPLER          |
| 014 BTDY TELEBLOCK      | 039 ICXY GLUT             |
| 015 COZQ ELEMENTARY     | 040 YWFH FLOORGASBORG     |
| 016 SKKK CELLBLOCKED    | 041 GKWD I.C. YOU         |
| 017 AJMG NICE DAY       | 042 LMFU BEWARE OF BUG    |
| 018 HMJL CASTLE MOAT    | 043 UJDP LOCK BLOCK       |
| 019 MRHR DIGGER         | 044 TXHL REFRACTION       |
| 020 KGFP TOSSED SALAD   | 045 OVPZ MONSTER LAB      |
| 021 UGRW ICEBERG        | 046 HDQJ THREE DOORS      |
| 022 WZIN FORCE ENTRY    | 047 LXPP PIER SEVEN       |
| 023 HUVE BLOBNET        | 048 JYSF MUGGER SQUARE    |
| 024 UNIZ OORTO GELD     | 049 PPXI PROBLEMS         |
| 025 PQGV BLINK          | 050 QBDH DIGDIRT          |

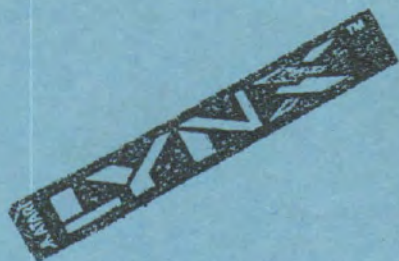
051	IGGJ	I SLIDE	086	FLHH	SUICIDE
052	PPHT	THE LAST LAUGH	087	YJYS	CITYBLOCK
053	CGNX	TRAFFIC COP	088	WZYV	SPIRALS
054	ZMGQ	THE GRAIL	089	VCZO	BLOCK BUSTER
055	SJES	POTPOURRI	090	OLLM	PLAYHOUSE
056	FCJE	DEEFPREEZE	091	JPQG	JUMPING SWARM
057	UBXU	STRANGE MAZE	092	DTMI	VORTEX
058	YBLT	LOOP AROUND	093	REKF	ROAD SIGN
059	BLDM	HIDDEN DANGER	094	EWCS	NOW YOU SEE IT
060	ZYVI	SCOUNDREL	095	BIFQ	FOUR SQUARE
061	RMOW	RINK	096	WVHY	PARANOIA
062	TIGW	SLO MO	097	IOCS	METASTABLE
063	GOHX	BLOCK FACTORY	098	TKWD	SHRINKING
064	IJPQ	SPOOKS	099	XUVU	CATACOMBS
065	UPUN	AMSTERDAM	100	QJXR	COLONY
066	ZIKZ	VICTIM	101	RPIR	APARTMENT
067	GGJA	CHIPMINE	102	VDDU	ICEHOUSE
068	RTDI	EENY MINY MOE	103	PTAC	MEMORY
069	NLLY	BOUNCE CITY	104	KWNL	JAILER
070	GCCG	NIGHTMARE	105	YNEG	SHORT CIRCUIT
071	LAJM	CORRIDOR	106	NXYB	KABLAM
072	EKFT	REVERSE ALLEY	107	ECRE	BALLS O FIRE
073	QCCR	MORTON	108	LIOC	BLOCK OUT
074	MKNH	PLAYTIME	109	KZQR	TORTURECHAMBER
075	MJDV	STEAM	110	XBAO	CHILLIN
076	NMRH	FOUR PLEX	111	KRQJ	TIME LAPSE
077	FHIC	INVINCIBLE CHAMPION	112	NJLA	FORTUNE FAVORS
078	GRMO	FORCE SQUARE	113	PTAS	OPEN QUESTION
079	JINU	DRAWN AND QUATERED	114	JWNL	DECEPTION
080	EVUG	VANISHING ACT	115	EGRW	OVERSEA DELIVERY
081	SCWF	WRITERS BLOCK	116	HXMF	BLOCK BUSTER II
082	LLIO	SOCIALIST ACTION	117	FPZT	THE MARSH
083	OVPJ	UP THE BLOCK	118	OSCW	MISS DECEPTION
084	UVEO	WARS	119	PHTY	SLIDE STEP
085	LEBX	TELENET	120	FLXP	ALPHABET

- 121 BPYS PERFECT MATCH
- 122 SJUM TOTALLY FAIR
- 123 YKZE THE PRISONER
- 124 TASX FIRETRAP
- 125 MYRT MIXED NUTS
- 126 QRLD BLOCK N ROLL
- 127 JMWZ SKELZIE
- 128 FTLA ALL FULL
- 129 HEAN LOBSTER TRAP
- 130 XHIZ ICE CUBE
- 131 FIRD TOTALLY UNFAIR
- 132 ZYFA MIX UP
- 133 TIGG BLOBDANCE
- 134 XPPH PAIN
- 135 LYWO TRUST ME
- 136 LUZL DOUBLEMAZE
- 137 HPPX GOLD KEY
- 138 LUJT PARTIAL POST
- 139 VLHH YORKHOUSE
- 140 SJUK ICE DEATH
- 141 MCJE UNDERGROUND
- 142 UCRY PENTAGRAM
- 143 OKOR STRIPES?
- 144 GVXQ FIREFLIES.

Misschien werken sommige codes niet, en dan moet je niet denken "OOH SHIT m'n lynx is kapot" want het is dan geheel onze fout. Onze excusses daarvoor.

BRON: MEGA MAGAZINE





**ANTI**

**GAME BOY** TM.



ATARI

POWER WITHOUT THE PRICE