

APRIL 2005

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAME MAGAZINE VAN

SPECIAL

16 PAGINA'S

RIDGE RACERS
NEED FOR SPEED

LUMINES

MR. DRILLER

POLARIUM

METAL GEAR ACID

ZOO KEEPER

SUPER MARIO 64

PROJECT RUB

WARIOWARE TOUCHED

FIFA FOOTBALL

SONY PSP & NINTENDO DS

NUMMER 04

JAARGANG 13

KONAMI



MISSION:

SURVIVE

the fear | the pain | the fury | the sorrow | the end
METAL GEAR SOLID 3
THE LAST KOTONA GAME

★ 1964



"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. All rights reserved.

3! MGS3
SNAKE EATER



METAL GEAR, SNAKE EATER, and SNAKE are registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. ©1987-2004 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/PS
WWW.METALGEARSOLID.COM

PlayStation 2



TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER

PSP EN DS

RIVALEN MET VERSCHILLENDE GEZICHTEN



Op 11 maart jongstleden verscheen de Nintendo DS in de Nederlandse winkels, de PSP zal op zijn vroegst in juni te koop zijn. De strijd zal dus rond de lente in alle hevigheid losbarsten, maar in hoeverre kun je de twee apparaten recht tegenover elkaar zetten?

Bij ons leeft het gevoel dat je de Nintendo DS en PSP niet lijnrecht tegenover elkaar kunt zetten, daar zijn de twee draagbare spelcomputers gewoon te verschillend voor. De DS oogt qua ontwerp een beetje oubollig maar met name de manier

van spelen op het apparaat is vernieuwend en verschilt fundamenteel van het meer traditionele gamen op de PSP. Ook de functionaliteit van beide apparaten verschilt; de PSP is meer een multimedia-apparaat geworden

terwijl de DS puur een draagbare spelletjescomputer is. Als we uitgaan van deze verschillen mogen en kunnen we de twee handhelds niet lijnrecht tegenover elkaar zetten. De spellen die op de twee systemen

verschijnen, kunnen we net zo min met elkaar vergelijken. De Nintendo DS is wat betreft beeldkwaliteit de mindere maar biedt wel weer vernieuwende (touch screen) mogelijkheden. Vandaar ook dat wij in deze special geen vergelijkend warenonderzoek hebben gehouden maar de PSP en de DS los van elkaar bespreken door simpelweg te bekijken wat ze kunnen en hoe het zit met de spellen die we er op gaan spelen. Geen

grote "versus" maar gebroederlijk naast elkaar, zoals het hoort natuurlijk. Op de volgende pagina's gaan we in op een groot gedeelte van de spellen die tijdens de introductie van de PSP en DS beschikbaar zullen zijn. Verder kijken we bij de PSP wat voor mogelijkheden (film, muziek) het apparaat nog meer heeft. We wensen je veel leesplezier met dit uitgebreide en hopelijk zeer informatieve verslag.

NINTENDO MAAKT MOBIELE KLANT WEER TOT KONING

De Mobiele spellenmarkt is van een saai en voorspelbaar oord veranderd in de meest opwindende plek van het moment! Met in de linker hoek de titelverdediger, gewapend met twee schermen en een vlijmscherpe stylus: de Nintendo DS!

JURJEN



Het is 9.25 uur op 27 januari 2005. Ik kijk uit het raam van de wagon en zie hoe een zwak winterzonnetje zich door de ochtendnevel probeert te branden. In het grijs-groene landschap ontwaar ik hier en daar een vroegbloeiende boom. Na een zacht maar helder ping-geluidje richt ik mijn aandacht weer op de opengeklapte spelcomputer die op mijn schoot ligt. In twee coupe's van de Thalys wordt de PictoChat-functie van de Nintendo DS al volop

gebruikt, ook al bestaat dit nieuwe portable spelsysteem officieel nog niet in Europa. "Weet jij al wat de prijs wordt?" verschijnt op mijn beeldscherm. Ik trek de stylus uit de houder aan de achterkant van mijn DS en krabbel terug: "Mmm misschien... raad eens?". Om vervolgens op SEND te tikken.

MISPOES!

Twee coupé's van de Thalys zijn op uitnodiging van Nintendo gevuld met zo'n 150 personen uit Nederland en België. Een medewerker van Nintendo plakt papiertjes met "Nintendo Express" op de ramen. Mijn eersteklas zetel wordt omringd door journalisten van de Volkskrant, ANP, de Veronica-gids en

Overal kom je ze tegen, die jongens van Gamekings.



Bijna net zo mooi als de Zweinstein Express.

Gamekings. De eindbestemming is Le Meridien Montparnasse, het hotel in Parijs waar de officiële aankondiging van de DS-lancering in Europa zal gaan plaatsvinden. Vandaag krijgen we te horen op welke datum de DS in Europa wordt gelanceerd, welke games deze lancering vergezellen en wat nu de prijs van dat ding wordt.

"Ping!"

"179 euro?"

Ik kras "mis", teken een poes - "mispoes!" - en tik weer op SEND.

"Ping!"

"Toch geen 199?"

In Parijs beklimt om 15.05 uur Jim Merrick het podium om licht in de duisternis te brengen.

FRANSE KAZEN

We zijn dus beland in Parijs en niet in Frankfurt, waar toch het Europese hoofdkwartier van Nintendo is gevestigd. Dit vanwege de vermeende liefde van Nintendo's Japanse directeur Iwata voor de Franse cultuur, in het bijzonder de Franse kazen. Die met blauwe schimmels zijn Iwata's favoriet, aldus een Belgische freelance journalist die het belangrijk genoeg vindt Iwata hiernaar te vragen.

Minder onwelriekend nieuws komt die middag van de nieuwe woordvoerder van Nintendo of Europe, Jim Merrick.

Helaas hangt een duidelijk nerveuze Merrick op het podium iets teveel de Amerikaanse quizpresenter uit om het publiek enthousiast te krijgen. Elk goedbedoeld grapje wordt door de zaal beant-

woord met een ongemakkelijke stilte, hier en daar doorbroken door een eenzaam geginnik of wat troostend gekuch.

Met het nieuws dat de Nintendo DS op 11 maart zal worden gelanceerd voor een prijs van 149 Euro krijgt Merrick de zaal uiteindelijk dan toch nog plat.

ANGST

Op het moment dat je dit leest heeft Nintendo met diverse mobiele spelcomputers (ooit begonnen met Game & Watch) al vijftientig jaar een monopolie op de Europese markt. Dat zal niet lang meer duren, en dat weet Nintendo. Veel keuzes die Nintendo heeft gemaakt bij de productie en de lancering van de Nintendo DS lijken dan ook gevoerd door de angst voor de nieuwe concurrent in de mobiele markt: Sony.

De snelle opeenvolging van de DS-release in Japan, de VS en Europa, de verrassend lage introductieprijs, het grote aantal titels dat op dag één gelanceerd zal worden... Het is duidelijk dat Nintendo een bepaalde druk van de concurrentie nodig heeft om van de mobiele klant weer een koning te maken. Wat dat betreft is de komst van Sony's PSP dan ook voor elke gamer een geschenk uit de hemel.

Te lang heeft Nintendo de mobiele spellenmarkt behandeld als een tweederangs markt met eerste-rangs inkomsten.

Sinds de release van de Game Boy in 1989 is het apparaat slechts met babystapjes verbeterd. De Game Boy verscheen zeven jaar na de release

Jim Merrick tijdens zijn iets te gladde speech.



Sinds de release van de Game Boy in 1989 is het apparaat slechts met babystapjes verbeterd.

eens in een wat kleinere versie. Twee jaar later werd het scherm geschikt gemaakt voor een handjevol kleurtjes. Weer twee jaar later werden de graphics van 8-bit opgekrikt naar 16-bits-niveau, en nog eens twee jaar later werd er eindelijk eens een lampje (front-lit) aan het apparaat toegevoegd.

INNOVATIEF

Toen bekend werd dat Sony ook met een portable spelcomputer zou komen, besloot Nintendo voor het eerst alles op alles te zetten om van de opvolger van de GBA SP iets te maken dat werkelijk als vernieuwend, innovatief en hi-tech beschouwd kon worden.

En dan blijkt ineens dat ze hier heel goed toe in staat zijn. Met één sprong van 16-bits naar 64-bits graphics. Van 2D naar 3D. Van één scherm naar twee schermen, beide met verlichting. Back-lit natuurlijk want dat oogt een stuk helderder. Van dure en lastige koppelsnoeren naar draadloze communicatie. Met naast de gebruikelijke actieknoppen nu ook de mogelijkheid om de games via het Touch Screen te besturen. Of via de ingebouwde microfoon. Het programma PictoChat is in de hardware geïntegreerd. Spelers krijgen bij aanschaf gratis een speelbare demo van Metroid Prime First Hunt, alsof Nintendo wil bewijzen dat je ook voor stoere actiespellen een DS moet hebben. En dat alles voor een prijs van 149 Euro.

STIERENPOEP

Nintendo houdt graag de illusie hoog dat de PSP van Sony geen gevreesde concurrent is, dat ze

DS GAMES

■ SPRUNG



De game begint uitdagend: je mag kiezen of je Brett of Becky wilt zijn. Kies je net als ik voor Becky dan hang je, want dan moet je de rest van de game proberen mannen te versieren. Even snel resetten dus dat spel en hopen dat niemand je heeft gezien. Als Brett kun je diverse dames daten, waarbij je telkens uit verschillende tekst-

regels kunt kiezen om de vrouwtjes een beetje op te warmen. Dit alles gebeurt in en rond een wintersportplaats, wat wellicht verklaart waarom de avontuurtjes nooit werkelijk tot hot dates leiden. Het lijkt ons sterk dat de gemiddelde PU-lezer zijn tijd wil steken in deze koude kermis.

42 SCORE

■ PROJECT RUB (REEDS BESPROKEN IN PU 03)

Sega levert een van de pareltjes in het eerste aanbod voor de DS. Gewapend met een stylus moet je een feest aan superleuke minigames voltooien. De soms hilarische actie is netjes afgewerkt met een grappig liefdesverhaal en compleet gestoorde presentatie. Dolle pret!

80 SCORE



altijd al van plan waren met zoiets als de DS te komen. Dat is stierenpoep. Geloof me, er is een zucht van verlichting door de kantoren van Nintendo gegaan toen bekend werd dat er flinke problemen waren met de productie van de PSP, en dat Sony daardoor de geplande Europese release in maart niet zou kunnen halen. Want wie weet wat de PSP van Sony gaat betekenen voor de markt die Nintendo als eigendom is gaan beschouwen?

ENTHOUSIAST

Ondertussen heeft de DS bewezen dat de vele toeters en bellen mensen enthousiast kunnen krijgen. In Japan en de VS is het ding met een totaal van ruim drie miljoen exemplaren inmiddels al een dikke hit. En dat gaat het in Europa ook worden.

Nintendo heeft inmiddels 650.000 exemplaren van de Nintendo DS verscheept. Ondersteund door een Europese marketingcampagne van 35 miljoen Euro en veel positieve aandacht in de pers is deze voorraad waarschijnlijk in no-time alweer uitverkocht.

Wat Sony uiteindelijk ook gaat doen in de mobiele spellenmarkt, het is nu al duidelijk dat Nintendo wederom een succesvol apparaat in handen heeft. Mede doordat ook GBA-titels op de DS gespeeld kunnen worden, begint Sony met een flinke achterstand.

REETSCHOP

Toen ik na afloop van de presentatie nog even



Op weg naar Europa en vermoedelijk binnen no-time uitverkocht

"MEDE DOORDAT OOK GBA-TITELS OP DE DS GESPEELD KUNNEN WORDEN, BEGINT SONY MET EEN FLINKE ACHTERSTAND."



Het programma PictoChat is in de hardware geïntegreerd en spelers krijgen bij aanschaf gratis een speelbare demo van Metroid Prime First Hunt.

een praatje met Jim Merrick maakte, bleef hij gelukkig niet in zijn rol van gladdie presentator hangen. Het was gewoon weer de vriendelijke familieman te zijn die ik nog kende uit de tijd dat hij in de VS aan de Game Boy Advance sleutelde.

Toen zijn meegereide tienerdochter me vertelde dat ze de PSP van Sony toch wel een stuk hipper vond dan de DS, kreeg het kind desalniettemin een welgemikte kick onder haar derri re van papa.

POWERSPY

■ Sony baas Ken Kutaragi is een zeer bescheiden man, vandaar zijn uitspraak: 'De PSP wordt de walkman van de 21ste eeuw'.

■ Leuke en stoere kreet maar we zijn bang dat de helft van de toekomstige kopers niet eens meer weet wat een walkman is. En nee, het is niet de Amerikaanse benaming van de Klaar-Over.

Kutaragi is niet alleen heel bescheiden maar ook nog eens heel hartelijk richting Nintendo: 'De Game Boy is leuk, maar alleen geschikt voor kids die games spelen'.

■ Gelukkig dat Satoru Iwata, de ceo van Nintendo, ook grote ballen heeft: 'De combinatie van spelcomputers met hoge specificaties en geavanceerde graphics werkt niet langer. Er moet iets nieuws komen op de markt. En de DS is iets nieuws.'

Die heren zien we dus niet snel samen sushi happen in restaurant de 'In de Rauwe Zeebaars' te Tokio.

■ Het deed toch wel een beetje pijn dat uitgerekend oer-Nintendo gamer Jurjen als eerste van ons allemaal de PSP in handen had.

■ Is toch zoiets als J.J. die als eerste de nieuwe Zelda heeft gespeeld. Of Skate die als eerste al zijn stukken heeft ingeleverd. O nee, daar zouden we geen grappen meer over maken.

■ Sony komt met een speciale, zelf gemaakte racegame voor de PSP (het is niet GT4, die volgt misschien later), genaamd Pursuit Force. Het betreft een old school cops & robbers, Need for Speed-achtige racer.

■ Nog twee nieuwe titels van Sony zelf voor de PSP zijn Twisted Metal: Head-On en ATV Offroad Fury: Blazin' Trails. Beide bieden online gameplay.

■ Phil Harrison, hoofd game development Sony meldt: 'Er zijn in de beginfase meer developmentkits uitgeleend voor de PSP dan voor de PS2. Dat zegt genoeg over het succes.'

■ Mogen wij Phil er aan herinneren dat dit alleen betekent dat er VEEL games uit zullen komen voor de PSP en NIET dat er GOEDE games worden gemaakt. De releasegames van de PS2 waren echt een drama.

■ Ubisoft is bezig met DS-versies van Star Wars: Revenge of the Sith, King Kong en natuurlijk Splintercell: Chaos Theory.

■ En ja, inderdaad, je voelde hem al aankomen; Rayman komt ook naar de DS. Het zou een keertje niet zo zijn.

■ Bij de DS zouden die losse handjes van Rayman trouwens best van pas komen. Werkt een stuk makkelijker met de stylus.

■ We snappen veel, maar Project Rub van Sega... op je scherpje wrijven en blazen tegen de microfoon om je virtuele maatjes tevreden te houden, eeh...

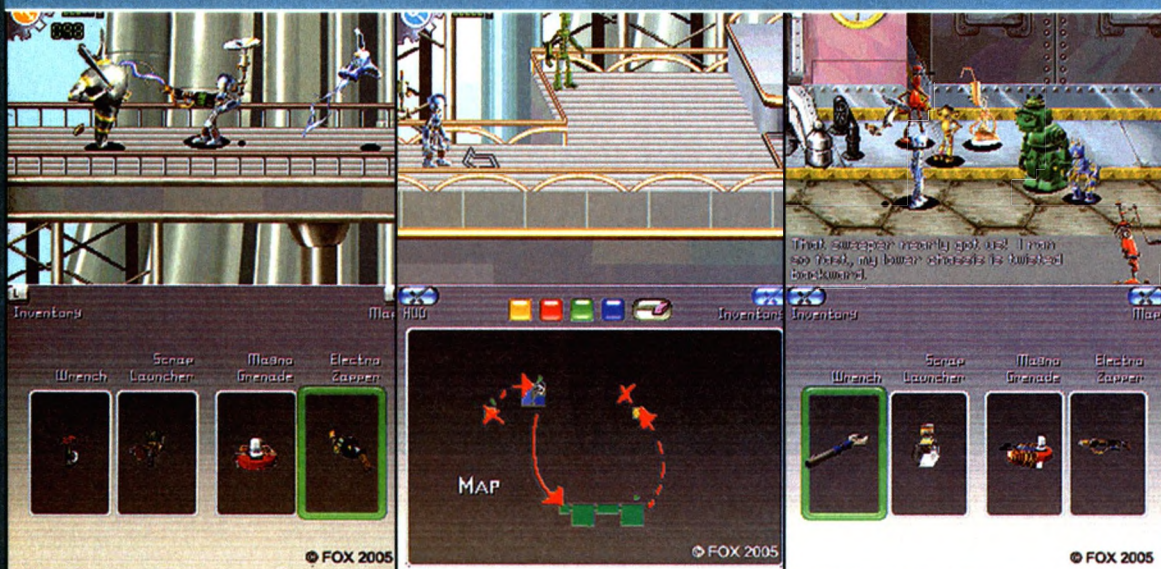
■ We willen ook nog wel normaal in de trein zitten, zonder dat ze mannen in lange witte jassen bellen.

■ J.J. heeft de primeur van de eerste verloren stylus. En wel in de trein naar Parijs. Mocht iemand hem vinden, graag naar de redactie sturen. J.J. is ontroostbaar. Beschrijving: langwerpige, zwart en met een lief puntje aan het uiteinde.

■ Nog even en we hebben een probleem bovenaan onze cover met al die verschillende platformen. We hebben al PlayStation 2, PC, GameCube, Xbox en GBA, daar komt nu de PSP en Nintendo DS bij. En binnen een jaar volgen dan ook nog eens de PlayStation 3, Xbox 2 en Nintendo Revolution.

■ Nu maar bidden dat Microsoft met zijn fikken van die handheld markt afblijft.

ROBOTS



Robots is een game naar aanleiding van de gelijknamige film (van dezelfde makers als het meesterlijke Ice Age). Filmgames zijn niet altijd je van het, en dan drukken we ons nog voorzichtig uit, en Robots is daar helaas geen uitzondering op.

De film zal wellicht alleraardigst zijn maar het spel is dat allerm minst. Je bestuurt het aandoenlijke robotje Rodney en je hebt talloze robotfuncties, gadgets en wapens die je kunt gebruiken in dit cartoony ogende platform-action adventure.

Het is alleen een knap staaltje stompzinnig programmeerwerk. Het platformgedeelte is ongeïnspireerd en klopt van geen kant. Verder doet het spel bar weinig met de touch screen functionaliteit en het tweede scherm.

In het bovenste scherm ren, spring, puzzel en knok je, het onderste scherm doet dienst als inventory, map en als uitvindingscherm waar je nieuwe voorwerpen in elkaar knutselt.

30 SCORE

DS GAMES

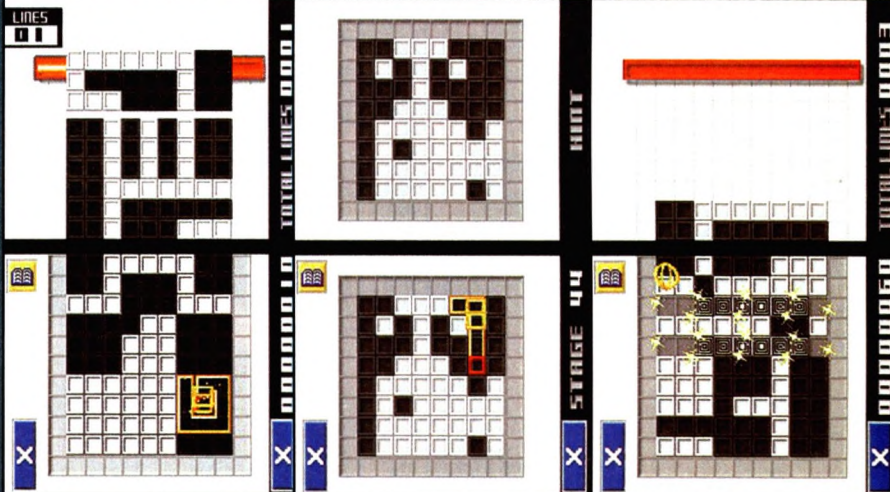
■ SUPER MARIO 64 DS (REEDS BESPROKEN IN PU 03)

Ondertussen zou je toch wel moeten weten wat deze game te bieden heeft: het complete meesterwerk Super Mario 64 met een paar nieuwe levels, dertig nieuwe sterren en dit keer vier bestuurbare helden, aangevuld met een kleine veertig minigames waar je vriendin al snel aan verslaafd raakt. Qua omvang en diversiteit is dit absoluut de beste game uit het prille DS-assortiment.



86 SCORE

■ POLARIUM



Yes, dit is dat briljante puzzel-spel dat elk mobiel systeem verdient! In een Tetris-achtig speelveld vallen grote blokken met witte en zwarte tegeltjes in beeld. Het is de bedoeling om horizontale lijnen helemaal wit of helemaal zwart te maken. Dit doe je door een enkele door-gaande lijn over het speelveld te trekken met de stylus. Geef je vervolgens een kort, pittig tikje op het punt waar je de lijn eindigde, dan worden alle witte

tegeltjes in de lijn zwart en alle zwarte wit. Begrijp je het niet? Misschien heb je wel eens geprobeerd zo'n huisje met een kruisje te tekenen zonder je pen van het papier te halen? Dat soort uitdagingen kun je verwachten! Dat zegt je ook niets? Tja... Als je Tetris uitlegt aan iemand die het nog nooit gespeeld heeft, klinkt het vast ook erg suf. Begin je er vervolgens mee te spelen dan ben je verkocht.

Hetzelfde geldt voor Polarium. Wel jammer dat er niet iets meer aandacht is besteed aan de presentatie. Zelfs in de NES-versie van Tetris werd je nog wel eens beloofd met grappige animaties, toffe muzikjes of van kleur verspringende kaders, maar dat soort dingen zijn aan Polarium niet toegevoegd. Niet dat het sterke kernconcept niet zonder kan maar het had de game net even wat meer flair gegeven.

85 SCORE

■ SPIDER-MAN 2 (REEDS BESPROKEN IN PU 03)

Een tweedimensionaal actiespel dat er dankzij de 3D-graphics best wel hip uitziet. Spidey laat zich ook vlot en nauwkeurig besturen, alleen zijn de opdrachten nogal aan de saaie kant. Het grootste deel van de tijd ben je aan het zoeken naar goedverstopte vijanden, en daar haal je geen actiegame voor in huis.

TIP

Level select: Speel eerst door het spel met een 100% rating, start vervolgens een nieuw spel en vul FLUWDEAR in als naam.
Alle special moves: Duw Spider Man: Mysterio's Menace van de GBA in het cartridge slot en je hebt in één keer alle special moves.



55 SCORE

■ PING PALS



Voor als je het nog niet had begrepen: in elke DS zit standaard het chatprogramma PictoChat gebouwd, waarmee je draadloos teksten en tekeningen kunt uitwisselen met mensen in je omgeving. Als dit voor jou niet genoeg is, kun je desgewenst nog eens dertig Euro besteden aan Ping Pals. Dit is in de kern hetzelfde programma maar dan met de mogelijkheid om domme voorwerpen te verzamelen en minigames te spelen die niet leuk zijn. Je bent wel wijzer dan dat.

14 SCORE

■ ASPHALT URBAN GT (REEDS BESPROKEN IN PU 03)

Een dappere poging om een 'echte' 3D-racer voor de DS te maken. Ondanks de best wel spectaculaire graphics schiet de game helaas toch wat tekort om van een echte aanrader te kunnen spreken. Maar kijk je niet al te kritisch naar de technische missertjes, dan biedt deze game alle ruimte om even flink te gas-sen!

TIP

Win alle Road Challenges in arcade mode om de Gamelatie 1000 SS motor te verkrijgen.
Start met turbo: Turbo's zijn gemakkelijk te scoren door het aanrijden van bankjes, telefoencellen en dergelijke.
Win een hoop geld door een paar keer de eerste race (Saleen Challenge) te racen en je Hummer te verkopen voor \$ 60.000+



60 SCORE

ZOO KEEPER



Het puzzelspel Zoo Keeper maakt geen optimaal gebruik van de twee schermen en het touch screen van de DS. Het bovenste scherm is enkel een scorebord, terwijl je op het onderste scherm beestjes moet aantikken om ze te verwisselen. Dit laatste kun je ook gewoon doen met de actieknoppen. Het doel van Zoo Keeper is rijtjes maken van dezelfde dieren. Dit doe je door twee naast elkaar liggende beestjes te selecteren zodat ze van plaats verwisselen. Deze stoelendans zal echter alleen effect hebben als hierdoor één van de diertjes een rijtje met zijn soortgenoten vormt. Deze zullen dan verdwijnen, waarna er van bovenaf weer nieuwe beestjes op de lege plek vallen. Leuk? Ja, maar dan wel voor eventjes. Echt opzienbarend of verslavend als bijvoorbeeld Tetris zal het nooit worden.

60 SCORE

POKÉMON DASH

Kids krijgen de DS van mama, en dan moet er natuurlijk ook nog een spel bij. Hee, een nieuwe Pokémon, da's altijd goed, met die vorige waren ze wel een jaartje zoet! En hop, daar gaat weer 40 euro over de toonbank. Weet mams veel dat dit helemaal geen 'echte' Pokémon-titel is maar een slap aftrek-

sel dat haastig in elkaar is geflanst om bij de lancering nog even wat extra cash te genereren. Het is in dit 'spel' de bedoeling om strepen over het onderste scherm te trekken en hierdoor Pikachu van checkpoint naar checkpoint te laten rennen. Dit is zulk ongelooflijk suf werk dat het zelfs als zinloos tijdverdrijf

tekort schiet. Een duidelijk geval van een Pikachu in de zak kopen - trap er niet in lieve moeders!

TIP

Nieuwe Tracks: Door een Pokémon te uploaden uit een van de Pokémon Games op de GBA, kun je allerlei nieuwe tracks genereren. Voor elke Pokémon een andere track.



MR DRILLER: DRILL SPIRITS



Mr Driller drijft in het gekleurde oppervlak van verschillende grotten. Dat doet hij enthousiast maar hoe dieper je drijft, hoe meer zuurstof je verliest. Echter wat wil het toeval; in de grotten liggen diverse zuurstofflessen verscholen onder allerlei verschillend gekleurde laagjes aarde. Boor je een blauw stuk weg, dan kan dat betekenen dat er meteen een vertakkend stuk blauw wegzakt. Met als gevolg dat er een kleine aardverschuiving plaatsvindt en verschillende lagen enke-

le meters naar beneden zakken. Dat is niet erg zolang die verschuivende blokken en lagen maar niet bovenop jou lazeren. Bovendien kun je het jezelf makkelijker maken door bewust delen te laten instorten, zodat die ogenschijnlijk onbereikbare zuurstofflesjes ineens voor het oprapen liggen. Natuurlijk laat je ook expres gekleurde blokjes op elkaar vallen om een mooie kettingreactie te veroorzaken waardoor je hoge scores bereikt. De gameplay is wat dat

betreft een bonte mix van Puzzle Fighter, Dig Dug en het bejaarde Boulder Dash, en dat maakt dit een alleraardigst puzzelspelletje dat bovendien erg verslavend is. Naast de Mission mode kun je ook nog Pressure spelen waarbij een robot je als een gek aan het opjagen is en er is een Time Attack mode. Multiplayer is leuk maar vereist wel dat andere DS bezitters de game ook in hun bezit hebben.

75 SCORE

POWERSPY

- Word je als journalist straks op de E3 uitgelachen als je daar met een GBA rondloopt?
- Op het internet blijkt een groep heel erg boos te zijn over de naam PSP en dat zijn de Paint Shop Pro gebruikers. Check de PSP-startpagina maar eens. Gelukkig maar dat in Nederland de Pacifistische Socialistische Partij niet meer bestaat...
- Het blijft weird. Ze maken een handheld en binnen de kortste keren puzzelt iemand anders een apparaat in elkaar waarmee je de handheld weer op TV kunt krijgen. Allemaal dankzij de DS Nitro Capture Unit.
- Maar waarom maakt nooit eens iemand een apparaat waarmee we de PS2 of GameCube op onze PSP of DS kunnen krijgen? Dat is pas tof.
- Het lijkt wel of iedereen opeens technische probleempjes heeft. Microsoft met de affikkende kabels en Sony met een vierpuntdruktoets op de PSP die je in kan drukken, maar die daarna niet meer omhoog komt.
- Het betreft gelukkig een zending voor Japan en alles zal door Sony worden vergoed.
- Of het moet zo zijn dat je graag het vierkantje de hele tijd ingedrukt wilt houden.
- Overigens reageerde Kutaragi behoorlijk fel op dit probleem. Hij vindt dat gamers te hard op de knoppen rammen.
- Tja, dat krijg je ervan als je af en toe van die fukking irritante producten moet spelen. En los daarvan, daar test je dat apparaat toch op... of zijn wij nu achterlijk?
- Pepsi Cola heeft een limited edition aangekondigd voor de DS... alleen voor Japan. Of Coca Cola nu plannen heeft met de PSP weten we niet.
- Midway gaat een aantal games voor de PSP maken gebaseerd op de Adult Swim programma's van Cartoon Network. Wat moeten we ons daarbij voorstellen. Een meisje dat tijdens de 400 meter rugslag haar bikini verliest...
- Dat wordt leuk op de vakantie. Nieuw vriendinnetje ontmoet, paar toffe foto's gemaakt met je digitale camera en opeens blijkt je geen memorystick mee te hebben genomen voor je PSP. Wat nu...
- Vreemd, normaal hoop je op veel goede puzzelgames voor een handheld. Werkt daar toch het beste. Maar nu je zulke vette graphics kunt krijgen op de next gens, ligt dat toch wat anders. Toch, ook de PSP kent zijn puzzelgenot. Core Design maakt een dikke switch van Tomb Raider naar Smart Bomb.
- De diepe RTS Europa Universalis II komt naar de DS. Kan Jan weer als een gek met zijn stylus in de weer gaan, Ja, ha, ha. Heel leuk.
- Konami komt met een shooter voor de PSP, genaamd Coded Arms. Als we nu eens niet te veel hoeven sluipen en sneaken en als ze die fokking lange filmpjes achterwege laten (daar gaan de batterijen alleen maar snel op van) dan hebben we er hier zin an.
- Je moet er toch niet aan denken, je batterij die er mee uitscheidt om het moment dat de clou aan het eind van de film ontrafeld wordt.
- Smijten is dan geen optie want al die krassen daar valt niet tegenaan te glassexen.
- En hard drukken op de knoppies is ook al niet leuk. Die blijven al na één keer vast zitten. Of zijn we nu flauw bezig...

EEN BLIK IN DE TOEKOMST



Another Code



Als je vooral gaat voor de heftige actiegames die lijken op wat je thuis ook al op je tv speelt, is de PSP met het grote scherm en indrukwekkende graphics een betere keuze dan de DS. Natuurlijk komen games als *Need for Speed Underground 2* en *Star Wars: Revenge of the Sith* ook wel naar de DS, maar juist door de alternatieve weg die Nintendo met de DS is ingeslagen, komen dit soort games minder goed tot hun recht op dit systeem. De vraag is natuurlijk of het wel dit soort heftige actiegames zijn die je op een portable spelsysteem wilt spelen...



De in deze special besproken DS-titels maken in ieder geval duidelijk dat de DS uitermate geschikt is voor innovatieve mini-games (Project Rub, WarioWare), dat het systeem nieuwe manieren mogelijk maakt om van 2D-platformers te genieten (Yoshi, Kirby, Castlevania) en dat de DS ook prima in staat is om 3D-games te genereren (Mario 64, Metroid Prime). Maar er is meer mogelijk.

De combinatie van een portable systeem, twee schermen en touch screen-besturing is bijvoorbeeld ook bijzonder geschikt voor statische spellen.

Titels als *Ultimate Card Games* en *Polarium* klinken stoere gamers misschien als suf en overbodig in de oren maar als je in je achterhoofd houdt hoeveel huisvrouwen en

in het bijzonder aan strategische oorlogsspellen.

Tenslotte kunnen we er natuurlijk op rekenen dat er heel wat interessante titels, thema's en iconen uit Nintendo's succesvolle geschiedenis geplukt gaan worden om deze op de DS nieuw leven in te blazen. Mario, Wario, Samus, Kirby, *Advance Wars* en Yoshi hebben we al gezien maar natuurlijk valt er ook nog wel wat dubbelschermse actie te verwachten van grote franchises als *Zelda*, *Pokémon*, *F-Zero*, *Star Fox* en *Donkey Kong*. Titels als *Paper Mario*, *Fire Emblem*, *Pikmin* en *Golden Sun* lijken voorts bij uitstek geschikt voor de DS.

Let wel, deze zijn nog niet (allemaal) aangekondigd maar Nintendo kennende zal dat niet lang meer duren.

"OOK HET BIJNA UITGESTORVEN GENRE VAN STATISCHE PC-ADVENTURES KAN TOT NIEUW LEVEN KOMEN OP DE DS."



kantoorclerken hun levensheil zoeken in spelletjes als *Patience* en *Mijnnevener*, dan lijkt het ons eerder suf de potentie van de DS voor deze doelgroep te onderschatten. Ook de meer ervaren gamers kunnen uitzien naar statische spellen waarin ze hun keuzes direct en gemakkelijk met de stylus kunnen aantekenen.

Het behoeft weinig fantasie om je voor te stellen hoe aangekondigde games als *Animal Crossing*, *Advance Wars* en *Harvest Moon* de twee schermen en aanraakbesturing optimaal kunnen benutten.

ADVENTURES

Ook het bijna uitgestorven genre van statische PC-adventures kan tot nieuw leven komen op de DS, en met het oog op DS-adventures als *Another Code* en *Lost in Blue* blijkt dit allerminst een wensdroom te zijn. Andere PC-genres die zich lekker met een muis laten bedienen zouden eveneens goed kunnen werken op de DS en dan denken we



DS GAMES
PREVIEWS

■ ANOTHER CODE

Als de vader van de aantrekkelijke Ashley op mysterieuze wijze is verdwenen, begint een stijlvol vormgegeven avontuur dat op interessante wijze gebruik maakt van de twee schermen van de DS.

Het onderste scherm biedt van bovenaf zicht op Ashley en haar 3D-omgevingen. Op het bovenste scherm verschijnen zeer fraaie stukjes artwork die zo ongeveer samenvallen met het blikveld van Ashley.

Terwijl je de stylus over het onderste scherm trekt om Ashley bijvoorbeeld naar een tempel te laten lopen, verschijnt dus op het bovenste scherm een afbeelding van deze tempel. Geef je op het



onderste scherm vervolgens een dubbele tik op de tempel dan springen enkele opties in beeld, zoals ENTER (binnengaan) en INVESTIGATE (onderzoeken).

Zie je het een beetje voor je?

Denk er dan ook nog even wat slim opgezette puzzels en een riedel heerlijk dramatische muziek bij en je begrijpt waarom we deze game hoog op ons verlanglijstje hebben staan.

VERWACHT: NNB

■ ADVANCE WARS



Als er één spel is dat niet-Nintendoids over kan halen een DS in huis te halen, is het wel Advance Wars DS. Het is immers de (ietwat voorspelbare) DS versie van de leukste turn based strategy game in jaren.

Na een uitgebreide speelsessie kunnen we vertellen dat de twee schermjes in deze game goed gebruikt worden. Het ene is je speelveld en het andere scherm is een reuze handige kaart waarop je van alles kunt zien.

VERWACHT: NNB

BLAUWE DS

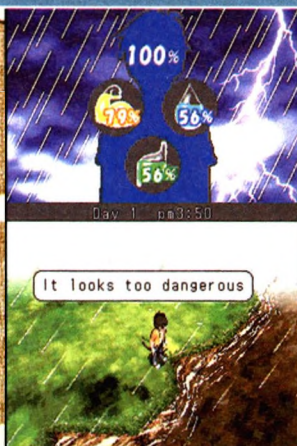
Tegen de tijd dat je dit leest moet er meer bekend zijn over de onvermijdelijke nieuwe kleuren die de DS-hardware zal krijgen voor een extra push in de verkoop. Het allereerst gekleurde exemplaar is overigens in Japan alweer een tijdje verkrijgbaar. Als onderdeel van een promotionele actie van Pepsi werd hier een metallic-blauwe DS uitgebracht. Wij wachten rustig op de Heineken-groene.



■ LOST IN BLUE



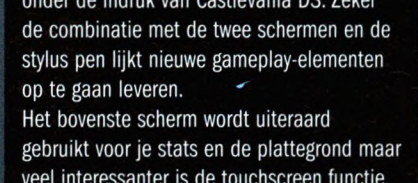
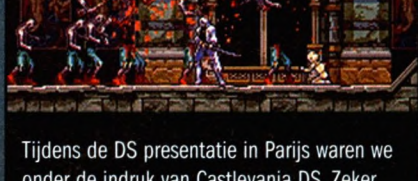
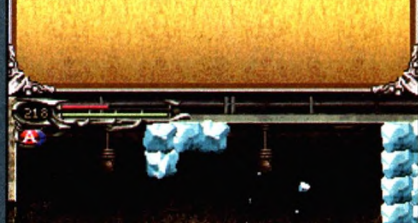
Lost In Blue wordt een typische DS titel en daarmee bedoelen we 'afwijkend', 'uniek' en 'prikkelend'. Nu eens geen poort of remake



maar een fris spel over een jongetje en een meisje die moeten te zien overleven op een tropisch eiland waar ze zijn aangespoeld.

VERWACHT: NNB

■ CASTLEVANIA DS



Tijdens de DS presentatie in Parijs waren we onder de indruk van Castlevania DS. Zeker de combinatie met de twee schermen en de stylus pen lijkt nieuwe gameplay-elementen op te gaan leveren.

Het bovenste scherm wordt uiteraard gebruikt voor je stats en de plattegrond maar veel interessanter is de touchscreen functie. Zo dien je bosses te verslaan door - wanneer ze bijna het loodje leggen - een magische spreuk te tekenen met je stylus pen. Alleen wanneer je dit in de juiste volgorde doet, zal de boss vernietigd worden. Anders keert ie terug en zul je het gevecht opnieuw moeten aangaan.

Het tekenen van zo'n pentagram moet snel en vloeiend gebeuren en gaat gepaard met fraaie lichteffecten. Een andere functie voor het touch screen is het uithakken van ijsblokken zodat hoofdrolspeler Soma Cruz zijn weg kan vervolgen.

VERWACHT: HERFST 2005

Zo gebruiken de meeste mensen hun computer. Zonde.

JA, ik word abonnee van Computer Idee en ontvang de eerste 10 nummers voor € 10,-

Naam: _____ m/v

Straat: _____ Nr.: _____

Postcode: _____ Plaats: _____

Telefoon: _____

Geb. datum: _____

Op e-mail adres: _____ wil ik van de uitgever, haar partners en zorgvuldig geselecteerde bedrijven informatie en interessante aanbiedingen ontvangen over haar diensten en/of producten.

Ik betaal als volgt: ☐ Ik machtig Sanoma Uitgevers het verschuldigde bedrag automatisch af te schrijven van mijn (Post)bankrekening: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Datum: _____ Handtekening: _____

☐ Ik ontvang een acceptgiro (en betaal € 1,56 extra vanaf de tweede betalingstermijn)

Stuur deze bon vandaag nog in een open envelop zonder postzegel naar:
Computer Idee, Antwoordnummer 11505, 2400 VE Alphen aan den Rijn.

Deze aanbieding geldt voor Nederland. Voor een abonnement in België kunt u contact opnemen met Partner Press - Charles Parentéstraat 11 - 1070 Brussel, partnerpress@ampnet.be, tel. 02-5564140/fax 02-5564146. Voor België bedragen de kosten € 48,10 voor 26 nummers Computer Idee exclusief welkomstgeschenk.

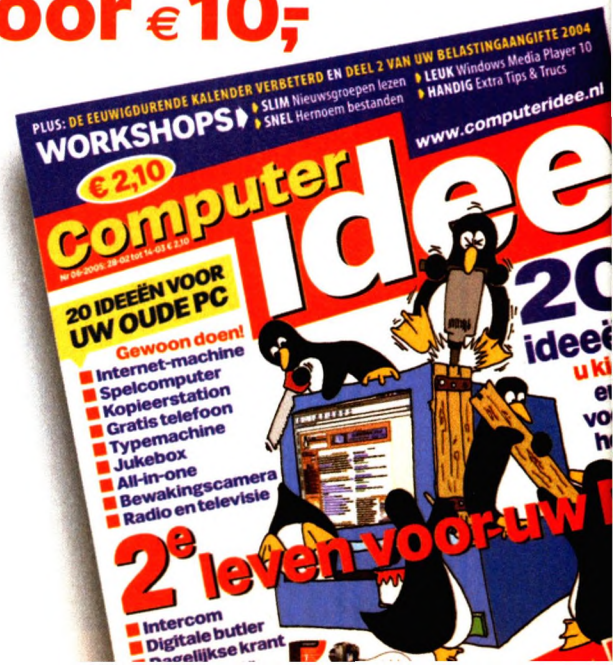
Door de bon in te vullen en op te sturen, wordt u abonnee van Computer Idee. Als u Computer Idee niet meer wenst te ontvangen, dient u zelf het abonnement op te zeggen. Een jaarabonnement op Computer Idee kost € 48,10 (of € 49,66 als u per acceptgiro betaalt). Losse nummers in de winkel kosten € 2,10. Prijswijzigingen voorbehouden. Deze aanbieding geldt alleen als u de afgelopen zes maanden geen abonnee bent geweest van Computer Idee. Uw gegevens kunnen ter beschikking worden gesteld aan onze partners en speciaal geselecteerde bedrijven. Indien u hier tegen bezwaar hebt, kunt u dit hieronder aangeven.

☐ Ik maak bezwaar tegen verstrekking van mijn gegevens aan derden.

0178POW

In de vernieuwde Computer Idee staat elke twee weken een schat aan informatie. Het ideale tijdschrift voor elke computergebruiker. Kijk op www.abonnee.nu/computeridee of bel gratis 0800 - 2266637, 7 dagen per week van 09.00 - 20.00 uur of vul de bon in en stuur hem op.

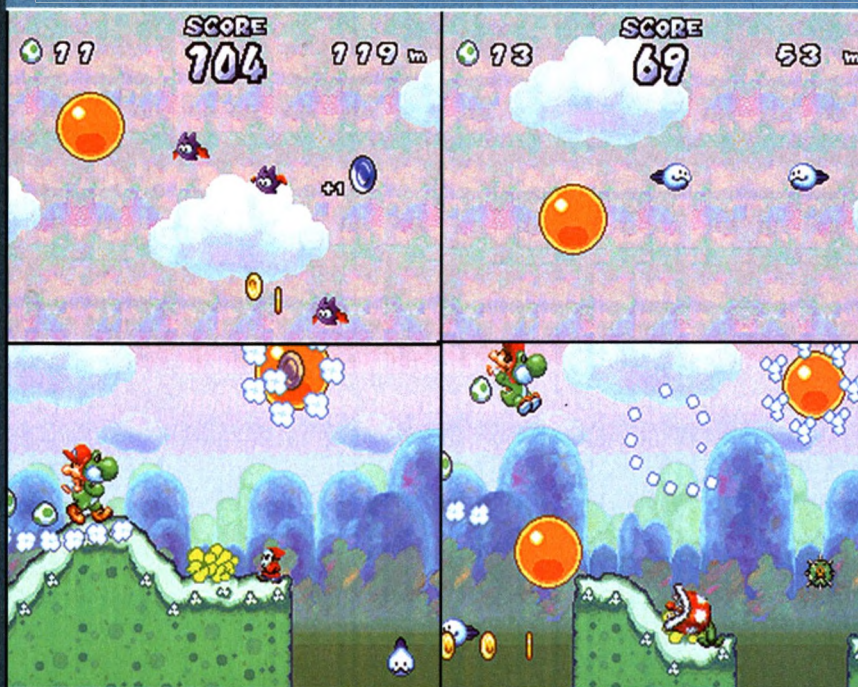
10 nummers voor €10,-



Haal 100% uit uw pc met de vernieuwde Computer Idee

DS GAMES

YOSHI TOUCH & GO



In de meeste levels moet je Yoshi begeleiden terwijl hij vooruitloopt door automatisch scrollende omgevingen. Je kunt hem laten springen en zweven door op hem te tikken, je kunt wolkenweggetjes tekenen om te voorkomen dat hij in

een afgrond valt, je kunt cirkeltjes tekenen rondom vijanden en munten om deze vervolgens naar Yoshi toe te schuiven en je kunt eieren schieten om lastige vijanden te killen en speciale muren te doorbreken. Elke keer dat je een level

speelt, ontdek je wel weer nieuwe maniertjes om de vijanden te slim af te zijn of om hogere scores te halen. Dit belooft echt een heel leuk spel te worden dat de speciale mogelijkheden van de DS optimaal benut.

VERWACHT: JUNI 2005

MARIO KART DS



We hebben er nog niet veel mee kunnen spelen maar afgaande op onze eerste ervaringen zijn we zowel positief als negatief gestemd over deze nieuwe Mario Kart.

In negatieve zin is het bijvoeglijk naamwoord 'nieuwe' nu juist waar het aan schort. De game speelt en oogt ongeveer zoals de versie voor de N64, waarbij het tweede scherm naast een

baanoverzicht enkel wordt gebruikt om de volgorde aan te geven waarin de coureurs elkaar in de wielen zitten, en of er eventueel een projectiel in jouw richting is afgevuurd. Vanuit een positief perspec-

tief is dit natuurlijk wel nog steeds een heerlijk speelbare race/actie-game, die dit keer met acht man draadloos tegen elkaar gespeeld kan worden. We houden 'm in de gaten.

VERWACHT: OKTOBER 2005

POWERPOLL

Op het Powerweb kon je de afgelopen maand je voorkeur uitspreken naar aanleiding van de volgende vraag: "voor welke handheld ga jij naar de winkel?"

Er is massaal gereageerd en het werd een nek aan nek-race. De PSP heeft op het nippertje gewonnen maar het scheelde niet veel met de DS zoals je kunt zien.

De uitslag:

PSP: 37.8%

DS: 36.8%

GBA: 1.9%

N-Gage: 0.6%

Handhelds zijn voor nietjes: 22.6%

SPECIALE TOEPASSINGEN VOOR DE DS

Ondertussen heb je vast al eens een Nintendo DS in handen gehad. Dan is het je misschien opgevallen dat er aan de onderkant een gat in zit. Vooral nog is dit gat alleen geschikt om GBA-spellen in te stoppen maar later dit jaar kun je het gat ook vullen met cassettes die de speciale toepassingen voor de DS mogelijk maken.

Er zal in ieder geval een DS-agenda-cassette worden uitgebracht die natuurlijk prima gebruik kan maken van het Touch Screen en de ingebouwde klok van de DS. Andere toekomstige toepassingscassettes op de geheime planningslijst lopen uiteen van vertaalwoordenboeken tot tekenprogramma's. Verder komen volgens minder geheime lijsten ook accessoires beschikbaar die de DS geschikt maken om films en MP3's te downloaden en af te spelen en TV te kijken.

Vooral nog lijken deze laatste extra's echter van te lage kwaliteit en met te weinig mogelijkheden om er veel van te verwachten.

Door de twee verschillende openingen van de DS (één voor DS Game Cards en één voor GBA-spelcassettes) is het ding ook geschikt voor smeugige sandwich-actie waarin alle twee gaten tegelijk worden gevuld.

Vooral nog is de enig ons bekende toepassing echter de combinatie Pokémon Dash + Pokémon FireRed/LeafGreen/Ruby/Sapphire/Emerald. Als je Dash hebt opgestart terwijl één van deze Pokémon-RPG's in de GBA-opening is gestoken, komt voor elke gevangen Pokémon een speciaal parkoers beschikbaar. Niet dat 't suffe renspel er ook maar een Pokéball leuker van wordt, maar als illustratie van deze toch wel aparte mogelijkheid wilden we het hier even melden.

Wellicht leukere toepassingen in de toekomst?



PLAYSTATION PORTABLE

DE TOEKOMST IN DE PALM VAN JE HAND

Het beeld van de 21ste eeuw met zijn vliegende wagens die hoog boven de grond tussen torenhoge wolkenkrabbers suizen is allang niet meer reëel. Technologie heeft weliswaar een vlucht doorgemaakt maar de auto's zijn nog steeds onderhevig aan de zwaartekracht en dat wolkenkrabbers ons complete straatbeeld bepalen, lijkt ons ook ietwat overdreven. Nee, de echte sciencefiction heb je in de palm van je hand.

Start Ridge Racers op en verbaas je over de helderheid en kwaliteit van de graphics. De snelheid waarmee de beelden aan je netvlies voorbij trekken is ongekend voor een handheld. Niets kan je voorbereiden op de schoonheid die je op je beeldscherm aantreft.

Het was reden genoeg voor enkele honderden Japanners om op 12 december 2004 lange rijen te vormen voor verschillende elektronica-zaken. Op die dag ging de PSP voor 20.760 Yen (ongeveer 165 Euro) voor 't eerst over de toonbank. Ten tijde van schrijven zijn er ongeveer 180.000 exemplaren verkocht en is het voor Sony een probleem om aan de grote vraag te voldoen.

LENTE?

Sinds 24 maart kunnen ook de Amerikanen genieten van Sony's handheld, inclusief oordopjes, batterij, oplader, beschermhoesje en 32 Mb Duo Memory Stick was men voor ongeveer 250 Dollar (215 Euro) de trotse eigenaar van een PSP. Snelle beslissers kregen er ook nog een gratis UMD film van Spider-Man 2 bij.

Wij Nederlanders wachten ten tijde van dit schrijven zelfs nog op een officieel bericht van Sony omtrent de verschijning en prijs van de PSP in Nederland. Volgens de geruchten is 15 april de dag en de prijs 199 Euro. Sony Benelux zelf houdt de kaken echter stijf op elkaar en kan alleen maar

melden dat men op schema ligt voor een introductie in de lente.



COOL

We zullen dus nog even geduld uit moeten oefenen, maar is het 't wachten waard? Alleen een volmondig ja is een gepast antwoord op die vraag. De PSP voldoet aan al onze verwachtingen. Een multimedia-apparaat waarmee je alleen al dankzij de vormgeving de show zal stelen. Het spelen op een handheld verandert van een bezigheid voor kids in een hip statement, ook omdat de PSP meer is dan alleen een spelletjescomputer in je binnenzak.

Naast de vormgeving zal met name het multifunctionele aspect van het apparaat ervoor zorgen dat de PSP bij een breder publiek gaat scoren. Die marktverbreiding die hierdoor optreedt zal te vergelijken zijn met wat er gebeurde na de introductie van de PlayStation 2.

Destijds zorgde Sony voor een schokgolf. Gamers werd cool, mede dankzij flitsende beelden, een

PSP GAMES
PREVIEW

■ RIDGE RACERS



Om maar meteen met de deur in huis te vallen, deze titel schaf je gewoon gelijktijdig met je PSP aan. Al is het alleen maar om het introfilmpje aan iedereen te laten zien. Gelukkig is de game zelf, hoewel wat ons betreft te makkelijk, erg tof om te spelen. De snelheid waarmee je over de banen raast is hoog, de muziek zweept je op en de besturing van de diverse wagens is perfect, waarbij de drie verschillende klassen uiteraard allemaal net even anders reageren. Ridge Racers speelt zoals je dat van de serie verwacht: lekker snel waarbij je al glijdend bochten neemt. Dat 'driften' is een stuk gemakkelijker gemaakt: gas los, insturen en het gas er weer op om de wagen vervolgens op het rechte stuk weer recht te trekken waarmee je tegelijk een boost-metertje opvult als

je het netjes gedaan hebt. De tegenstand is helaas te slap om van een uitdagend spel te spreken. Hierdoor vervallen ritjes in Ridge Racers dan ook te vaak in een herhalingsoefening, hoewel het een hele toffe herhalingsoefening genoemd mag worden.

TIP

Mirror mode: Houd select ingedrukt op het moment dat je een race kiest in Time Attack of Single Race. Oneindig Nitro: Houd tijdens het kiezen van je auto bij Time Attack en Single Race select ingedrukt. Extra wagen: Speel de Rally X minigame tot je 50000 punten hebt. Je kunt de Rally X wagen nu kiezen in World Tour. Speel succesvol door EX Tour 33 t/m 39 om verschillende intro's en pictures te unlocken.

strak design en de mogelijkheid om DVD films af te spelen op je spelcomputer. Hiermee verwierf Sony een plekje onder de televisie in de woonkamer. Met de PSP mikt Sony op het plekje in jouw binnenzak.

Effe Gamekings
kijken in de bus.



"DE BEELDKWALITEIT KAN ZICH METEN MET DE EERSTE GENERATIE PLAYSTATION 2 SPELLEN EN LAAT DE PSONE GRAPHICS VER ACHTER ZICH."

Huh? De
DS op de
PSP?



weliswaar binnen twee uur volledig op te laden, hij is ook relatief snel leeg. Dit is uiteraard afhankelijk van de manier waarop je de PSP gebruikt. Speel Ridge Racers met het volume voluit, het scherm op de hoogste helderheid en Wi-Fi multiplayer en de batterij zal rond de drie uur standhouden. Luister je wat MP3 muziek via je hoofdtelefoon met het scherm uit dan gaat hij een uurtje of zes, zeven mee. Een vliegreis van tien uur zul je spelend op je PSP niet door kunnen komen. De aanschaf

van een extra batterij is dan ook aan te raden. Overigens kun je na het opladen gewoon weer verder waar je was gebleven. Toch is wel te hopen dat Sony snel met een oplossing voor dit ongemak komt. Een ander punt waar we nog een beetje over in het ongewis worden gelaten, is de vraag of de spellen van de PSP regiovrij zijn. Nintendo hanteert dat principe al jaren voor haar Game Boy systeem waardoor je dus zowel Amerikaanse als Japanse spellen op je Europese Game Boy kan spelen. Dat is toch immers het principe van een draagbare spelcomputer? Speel overal met alles? Een bezoekje aan Electronic Arts gaf ons echter hoop. Op de vraag of de spellen regiovrij zullen zijn, werd dat wat EA betreft bevestigd. Op dit moment gaan we er dan ook vanuit dat we alle spellen op de PSP kunnen spelen.

HIP

Met de PSP haalt Sony het spelen op een handzame spelcomputer uit het nerd hoekje. Gamen onderweg wordt hip. Neem de PSP in je handen en verbaas jezelf over de toekomst.



De GT-PSP komt vermoedelijk gelijk met de game in de winkels.

KRIEKEK

Tijdens de lancering werd er meteen hevig kritiek op de batterij van de PSP geuit. De energiebron is

■ METAL GEAR ACID

Acid oogt, klinkt en ademt Metal Gear maar is toch heel anders. Het is een tactische turn-based game geworden waarbij je Snake met behulp van kaarten en beurten diverse acties laat uitvoeren.

Iedere beurt trek je nieuwe kaarten die staan voor een bepaalde actie. Je kunt een kaart ook opofferen en dan mag je een stukje lopen door het level. Dan lichten de vakjes op de grond op tot hoever je kunt.

Dit klinkt misschien heel lame maar dat is het ab-so-luut niet. Je mogelijke acties hangen dus af van welke kaarten je in het bezit hebt. Daarnaast kun je extra kaarten verdienen

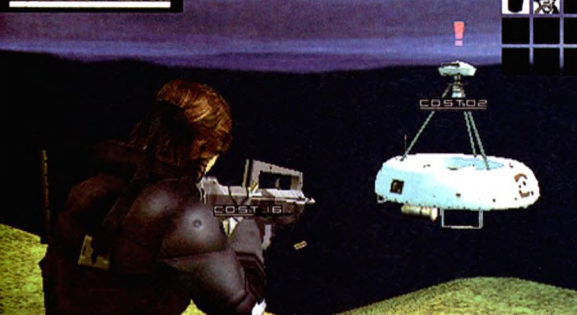
door in een ruimte alle baddies uit te schakelen. Er zijn in totaal meer dan tweehonderd kaarten dus de replaywaarde (nieuwe tactieken testen) is groot. Ook de spanning tussen een kaart opofferen en een stukje lopen is steeds voelbaar. Heb je de kaart ingeruild dan komt ie niet meer terug. Op de kaarten staan allerhande goodies zoals je SOCOM handgun, de FAMAS automatic rifle en zelfs de befaamde kartonnen doos waar Snake in kan kruipen. Een dijk van een Metal Gear game met een enorme replay dus. Alleen de camera werkt niet altijd mee. Maar als je bedenkt dat er straks in de Europese versie ook nog een multiplayer bij komt, dan heeft Konami zonder meer knap werk geleverd.

TIP

Vul XMEIGHT in als password om een kaart te krijgen met 50 attack, 60% hit, 5.56 mm kogels, 6 shots, 70% reaction, move 6 plaatsen, knockback en burn. Vul ELYTS of SABRAGE of NOMEL of MAEB in als password om een of ander vaag Japans model te zien. Geeft Snake een bloedneus. Arme jongen...

88 SCORE

LIFE 500/500 • 007/012



警備の状況から見て、
一人で到底無理ね。

LIFE 500/500 • 031/049



LIFE 485/500 • 013/025



PSP GAMES

■ NFL STREET 2 UNLEASHED

Evenals NBA Street Showdown (zie rechtsonder) speelt NFL Street 2 Unleashed zoals zijn grote console broeders. Het voelt gewoon goed en compleet. Alles wat je van de console versie zou verwachten, vind je terug in deze PSP titel. De looks zijn wat minder gedetailleerd maar over het algemeen voldoen de graphics ruimschoots voor het scherm van de draagbare PlayStation.



SCORE GEBASEERD OP KORTE SPEELSESSIE

75

■ FIFA FOOTBALL



FIFA Football biedt alle competities, inclusief de Nederlandse, alle spelers en de bekende FIFA zaakjes. First Touch is aanwezig hoewel deze wat onwennig onder de D-pad is gestopt, maar verder speelt het erg goed. Speciaal voor deze FIFA is er een Mid-Season optie toegevoegd, waarbij je dus een seizoen start zoals het er ten tijde van de winterstop voorstond. AZ dus als

winterkampioen! Verder is het spel doorspekt met nieuwe speelstanden en andere mogelijkheden. Erg goed was de toevoeging Flashback. Hierbij sla je een wedstrijd die je aan het spelen bent op om later op datzelfde punt weer verder te gaan. Je krijgt dan de laatste vijf seconden van de wedstrijd te zien om vervolgens meteen in de actie gedropt te worden.



SCORE GEBASEERD OP KORTE SPEELSESSIE

75

■ LUMINES

Inmiddels is bevestigd dat Lumines ook naar Europa komt. Sony heeft gelukkig niet de fout gemaakt ons dit

juweeltje te onthouden. Lumines is "puzzle times music", oftewel puzzelen met heerlijke muziek op de

achtergrond. In Lumines vallen uit twee kleuren samengestelde blokken van vier bij vier naar beneden op een groot breedbeeld speelscherm. Je probeert de blokken zo te combineren dat ze uit één kleur bestaan. Deze vier bij vier blokken uit één kleur verdwijnen dan op het moment dat een van links naar rechts bewegende laser (tijdslijn bij muziek) ze heeft gepasseerd. Dit geeft je de gelegenheid om een combinatie op te zetten. Hoe groter de combo hoe groter het aantal verzamelde punten. Terwijl je kleur op kleur stapelt, beweeg je hoofdnikkend mee op de muziek om in een soort trance de meest ingenieuze combinaties te maken. Als het klikt wel te verstaan, want Lumines is zo'n spel dat je of digt of totaal niet begrijpt. Alleen in het eerste geval openbaart de schoonheid van deze puzzelaar zich als een bloem die haar pracht verborgen houdt in de avond uren.



80

■ NBA STREET SHOWDOWN

Het lijkt veel op NBA Street 2; dezelfde looks, dezelfde feel en dezelfde manier van een gamebreaker gebruiken. Afgaande op de looks, stelde de game een beetje teleur en ook qua stabiliteit liet het nog te wensen over. De game is dan ook nog niet af. Desalniettemin was dat over-the-top gevoel

van de Street serie onmiskenbaar aanwezig, de dunks oogden fantastisch en hadden dezelfde impact als je op de consoles gewend bent. De toevoeging van enkele grappige minigames zullen met name de houdbaarheid van deze titel aanzienlijk verlengen.



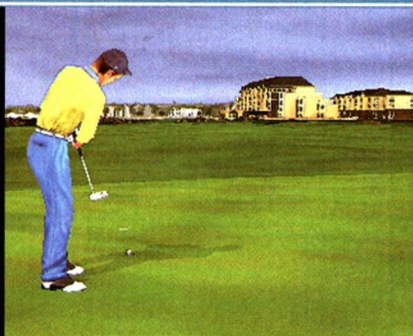
SCORE GEBASEERD OP KORTE SPEELSESSIE

80

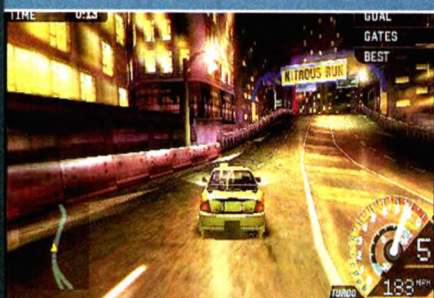
■ TIGER WOODS PGA TOUR

Tiger Woods PGA Tour wordt ook wel "The executive game for on the move" genoemd. En het is inderdaad een heerlijke en volkomen rustgevend manier om de reis in bus, trein of vliegtuig te veraangename.

Deze PSP Tiger Woods speelt vrijwel identiek als op console. Het ziet er ook allemaal zeer fraai uit met oog voor details zonder dat het overdreven in beeld wordt gebracht. Een heerlijk spelletje dus voor onderweg.



■ NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS



Goed nieuws voor alle 'pimp my ride' fanaten. Allereerst ziet deze editie van NFS er fantastisch uit.

De lichteffecten op de wagens, de rookwolkjes van de banden

en de fonkjes als je even langs de muur schuurt zijn adembenemend. In tegenstelling tot Underground 2 is deze RIVALS wat meer menustructureerd. Geen vrije stad waar je in rond-

rijdt maar races kiezen vanuit een menu, ideaal voor de handheld speelervaring. En belangrijker, het racen voelt erg goed aan.

SCORE GEBASEERD OP KORTE SPEELSESSIE

80 SCORE

PSP OPSLAG: SANDISK TO THE RESCUE

Bij de PSP zit standaard een memorystickje van 32 Mb. Leuk maar daar kan natuurlijk niet echt heel veel op. 32 Mb is alleen geschikt voor savegames, voor MP3'tjes en filmpjes is dat veel te weinig capaciteit. Zoals bekend verdient Sony behoorlijk veel aan randapparatuur en accessoires (memory sticks voor digitale

camera's bijvoorbeeld) en de handel in deze kleine kaartjes legt ze eveneens geen windeieren. Gelukkig is er inmiddels een wat goedkoper alternatief gevonden en wel bij de firma SanDisk. Deze komt namelijk met felgekleurde Memory Stick PRO Duo kaartjes voor Sony's PSP. De kaartjes zien er fris uit, zijn relatief scherp geprijsd en komen in vier kleuren. Roze (128Mb), Oranje (256 Mb), Gifgroen (512 Mb) en Knalgeel (1Gig). De 128 Mb kaartjes kosten ongeveer \$ 39,99 terwijl de prijs van de 1 Gig kaart \$ 159,99 bedraagt. De prijzen in Euro's (SanDisk heeft al bevestigd dat de kaartjes ook in Nederland op de markt komen) zullen natuurlijk wat lager liggen



TOEKOMSTMUZIEK

Hoofdtelefoon op, PSP in mijn handen, schommelend in mijn stoel omdat de bus niet in een rechte lijn rijdt. Ik verplaats wat gekleurde blokken om blokken van één kleur te maken.

Een lijntje rolt over het blokje waarna het verdwijnt, een dame zingt. Ik kijk om me heen en zie forensen chagrijnig voor zich uit staren, verdiept in een boek en pielend op hun mobieltje.

Dit is nu maar hoe ziet straks er uit?

Hoofdtelefoon op, PSP in mijn handen schommelend in mijn stoel omdat de bus niet in een

optillen van de PSP, resulteert in een draadloos spelletje Ridge Racers. Ik win, natuurlijk. Dit is straks maar hoe ziet het er veel later uit?

Hoofdtelefoon op, PSP in mijn handen in het zonnetje op een terras. Een koud biertje wordt voor me neergezet. Ik surf via de PSP naar Sony's homepage en download tegen betaling wat muziek. Ik kijk even verder wat in die digitale winkel nog meer beschikbaar is. Een film die ik nog niet kende en wat trailers van nog te verschijnen games. Ik check

"TERWIJL DE FILM OP MIJN GEHEUGENKAART WORDT GEZET, LUISTER IK NAAR MIJN PAS GEKOCHTE ALBUM IN MP3 FORMAAT."

rechte lijn rijdt. Ik stuur mijn virtuele wagen over glimmende snelwegen terwijl opzweepende muziek mij voortstuwt om nog sneller te gaan en de bocht ietsje scherper aan te snijden. Ik kijk even om mij heen, twee stoelen voor me zit een jongen met zijn gezicht naar mij toe. Hij kijkt geconcentreerd naar zijn PSP, ik wacht tot hij opkijkt en zoek oogcontact. Een knikje met mijn hoofd samen met het lichtjes

mijn Memory Stick en besluit het erop te wagen.

Terwijl de film op mijn geheugenkaart wordt gezet, luister ik naar mijn pas gekochte album in MP3 formaat, geniet van het zonnetje en zet het glas aan mijn lippen. Toekomstmuziek? Ja, nog wel, maar tot die tijd blijf ik genieten van mijn busritjes.

JEROEN

GIZMONDO

Naast Nintendo en Sony begeven meer bedrijven zich op de markt van de handzame spelcomputers. De meest opvallende is de Gizmondo, een handheld spelcomputer waar je meer mee kunt dan alleen spelletjes op spelen. De Gizmondo biedt je de mogelijkheid om berichten via e-mail te versturen, muziek te luisteren, films te bekijken en het is zelfs mogelijk om foto's met het apparaat te nemen al mag je van de 0.3 megapixel camera natuurlijk geen wonderen verwachten. In feite kan de Gizmondo nog meer dan de PSP kan. Twee problemen staan een succes van het apparaat echter in de weg. Ten eerste is het ding (nog) nergens te koop,

en ten tweede kunnen de games niet in de schaduw staan van wat er op de Nintendo DS en de PSP van Sony verschijnt en gaat verschijnen.

Gizmondo mist een groep grote ontwikkelaars. Met een handjevol nietszeggende developers kom je er namelijk niet. Daar waar Sony en Nintendo naast de enorme eigen ontwikkelstudios ook nog eens samenwerken met sterke partners als Electronic Arts, Konami en Ubisoft, moet Gizmondo het doen met Warthog en Fathammer.

Eigenlijk kun je dus bij voorbaat al concluderen dat de Gizmondo zich nooit tussen de grote jongens zal kunnen scharen.



PSP GAMES

FIRED UP

Fired Up is een soort Hardware Online Arena port waarin tanks hebben plaatsgemaakt voor omgebouwde auto's met kanonnen en mitrailleurs op het dak gemonteerd. Arcade auto combat dus al lijkt het spel een erg oppervlakkig beuk- en ragspeltje te gaan worden dat het vooral van korte, explosieve multiplayeressies moet hebben.



SCORE GEBASEERD OP KORTE SPEELSESSIE

71 SCORE

FORMULA ONE



Sony is nog de enige die ronkende Formule 1 autosport onderdak biedt en ook op de PSP komen de snelheidmonsters voorbij geraasd. Erg cool is de beloofde downloadable content tijdens het echte F1 seizoen zodat je actuele kwalificatie-tijden kunt gaan downloaden. Ook de multiplayer mode met acht man tegelijk klinkt als muziek in de oren. Grafisch is het spel alvast erg indrukwekkend al gaat al het detail wel in de auto's en de tracks zelf zitten. Naast de baan ziet het er allemaal een beetje vaagjes uit. De gameplay wordt een mix tussen arcade en sim waarbij (minimaal) sleutelen en goede stuurmanskunsten vereist zijn.

APE ACADEMY



De apen uit de Ape Escape reeks zijn verzameld in een bonte mix van een slordige vijftig minigames. Presteer je goed in single-player games (dansen, meppen, rennen, springen, verzamelen) dan vergaar je standbeeldjes die je kunt inzetten in multiplayer. Maar liefst dertien minigames zijn met twee spelers tegelijk te spelen op één PSP! Bovendien beschikt het over een WiFi mode voor twee personen.

VAMPIRE CHRONICLES: THE CHAOS TOWER

Capcom's Vampire Chronicles is een 2D beater en min of meer een port van de Dreamcast Vampire game. Voor de newbies is er een Easy Controls mode zodat die niet verstrikt raken in al te ingewikkelde knoppencombo's. In totaal kun je met achttien personages knokken en de Tower spelmode lijkt het meest vernieuwend; hier wordt beat 'em up en plat-

form actie spitsvondig samengevoegd. Veel vrij te spelen extra's en WiFi multiplayer maken de zaak netjes af.

TIPS

EX mode: Houd L ingedrukt op het moment dat je opties kiest
 Speel als Shadow: Selecteer Arcade, ga op het ? staan en druk zeven maal op start, gevolgd door een

punch of kick
 Speel als Oboro Bishamon: Selecteer Arcade, ga op Bishamon staan en houd start ingedrukt, terwijl je kiest met punch of kick
 Speel als Shadow: Selecteer Arcade, ga op het ? staan en druk vijf maal start, gevolgd, door een punch of kick
 Bonus: Speel het spel met een 100% rating door om de art gallery en de intro's te unlocken



WRC

WRC is een WRC 4 port al moet er voor de PSP versie wel het een en ander ingeleverd worden. Zo is het schademodel heel simpel gehou-

den, is de gameplay ook een tikkeltje meer arcade, de controles wat makkelijker en de wagens liggen iets vaster op de baan.

Aanwezig zijn een slordige 30 wagens en meer dan 64 tracks. Interessant zijn de 16 speciaal voor WiFi multiplayer spelmoden ontworpen tracks.



PSP EN FILMPJES

Om filmpjes te kunnen kijken op je PSP, dien je eerst zelf een mapje te maken op je memorystick want de PSP maakt die niet uit zichzelf aan. Bovendien dienen je video's en filmpjes in MPEG-4 formaat te zijn anders speelt de PSP ze niet af.



Koppel je PSP doormiddel van een USB-kabeltje simpelweg aan je PC en je computer zal een mapje 'verwisselbare schijf' aanmaken. Open dit mapje en je zult een mapje PSP vinden (wel eerst even de memorystick formatteren in je PSP). Maak hier een nieuw mapje aan genaamd MP_Root, vervolgens maak je hierin een mapje met de naam 100MNV01. Sleep vervolgens je MPEG-4 files hierin en de PSP zal ze herkennen.

Helaas is MPEG-4 nog geen algemeen gebruikt formaat en moet je dus bestaande filmpjes overzetten. Op internet zijn verschillende programmaatjes gratis beschikbaar die dit voor je kunnen doen.

EVERYBODY'S GOLF



fig. 2 m

Laat je niet misleiden door de kiddy graphics want onder het uiterlijk van poppetjes met grote ogen en giechelende meisjes schuilt een golfgame met behoorlijk wat body.

In Japan is deze serie al een gevestigde naam maar de PSP versie is de eerste die ook Europa aandoet. Je kunt hier naar hartelust je eigen karakter customizen, a la De Sims items unlocken, golfen met een behoorlijk overtuigend golf systeem én het spel kent bovendien een midgetgolfbaan variant. Draadloos multityperen kan met acht man, simultaan!

WIPEOUT PURE

De bekende flitsende futuristische racer wordt een mix van oud en nieuw. Twaalf volledig nieuw ontworpen tracks en vier (vrij te spelen) klassiekers. De game is retensnel en als je uit de bocht vliegt, ram je ongenadig in de omgeving. De kleuren, de muziek, de sensatie van het racen... WipeOut Pure is gewoon gemaakt voor de PSP. Opvallend is dat het Pitlan concept van de baan is; nu moet je kiezen of je een wapen of gadget gebruikt om je tegenstanders van de baan te knallen of dat je het wapen inruilt voor extra energie. Dat laatste ligt wat meer voor de hand, waardoor WipeOut Pure nog meer een racegame is geworden.



PSP EN MUZIEK

Wie het puzzelspelletje Lumines (zie review) op zijn koptelefoon speelt, zal merken hoe mooi de muziek en de soundeffects van die game zijn. De PSP is dan ook veel meer dan een gamemachine, het is namelijk ook een muziekdrager, en dat betekent in de meeste gevallen een MP3 speler!

Daar moet je echter wel wat voor doen. Allereerst dien je een grotere memorycard aan te schaffen (zie kader Sandisk). Vervolgens hang je je PSP met een USB kabeltje aan je PC en scroll je in het PSP scherm naar de optie "USB Connection". Vervolgens kies je 'Format Memorycard'. Je PC maakt nu zelf diverse mapjes aan en ook een voor muziek.

De makkelijkste manier voor velen is gewoon je muziek via Windows Mediaplayer te rippen. Onder de optie Extra in Mediaplayer kun je via het tabblad Muziek Rippen de indeling kiezen. Die staat standaard op WMA maar dat formaat herkent de PSP niet. Zet de indeling op MP3, kies de audio kwaliteit (192 kbs is zat) en je bent klaar om aan de slag te gaan. Prop een CD-tje in je PC, rip de muziek en sleep de gewenste bestanden naar het mapje muziek op je PSP. De PSP wordt gezien door je PC als een externe schijf net als bij een USB stick of een digitale camera. De geluidskwaliteit doet niet onder voor de gemiddelde MP3 spelers.

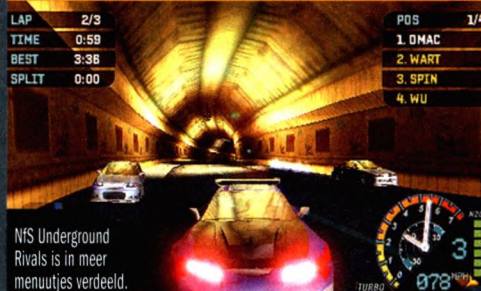
HANDHELD SPELGEMAK

Het spelen op de handheld is net even anders gamen dan thuis op de bank. Handheld games moeten snel toegankelijk zijn en met name simpel onderbroken kunnen worden om daarna weer verder gespeeld te kunnen worden.

De PSP spellen maken allemaal gebruik van dit principe. Je kunt op ieder gewenst moment je PSP uitschakelen, je game wordt dan gewoon gepauzeerd en je kunt wanneer je maar wilt verder gaan waar je was gebleven.

Maar er zijn ook andere aanpassingen in de spellen om de handheld speler tegemoet te komen. Spellen worden meer en meer in hapbare brokken gesneden. Need for Speed Underground RIVALS bijvoorbeeld is meer in menuutjes verdeeld en dat werkt erg prettig. FIFA Football is uitgerust met de Flashback speloptie waarbij je een wedstrijd simpelweg kunt onderbreken om op een later tijdstip af te maken. En zo zal iedere uitgever wat anders toevoegen om de spellen, die we allemaal van de consoles kennen, beter speelbaar te maken op de PSP.

Zo ook visuele veranderingen. Bij FIFA Football is de bal wat helderder en ietsje groter zodat hij meer opvalt. Need for



NFS Underground Rivals is in meer menuutjes verdeeld.



FIFA Football 2005 is uitgerust met een flashbackfunctie.

Speed geeft doormiddel van de straatverlichting op de weg de ideale racelijnen aan en door gebouwen van onderen lichter te maken dan van boven worden je ogen automatisch richting wegdek gestuurd. De vrees dat gepoorte consolegames niet optimaal tot hun recht zouden komen op een handheld, zou weleens verleden tijd kunnen zijn op de PSP als de ontwikkelaars op bovengenoemde manieren rekening blijven houden met het speelgemak op een handheld.