AARGANG 5 DECEMBER 1997 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

12
8 710294 258972

ET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

QUAKE II

EXTRA POWER MÉÉR PAGINA'S

DE BESTE ADVENTURE VAN 1997

BLADE RUNNER

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES • DUKE NUKEM TOTAL MELTDOWN • PANDEMONIUM 2
FIFA '98 ROAD TO THE WORLD CUP • AGE OF EMPIRES • INCUBATION • NASCAR '98
LAMBORGHINI 64 • VIRUS • GRAND THEFT AUTO • EXTREME G • GALAPAGOS
SKULL MONKEYS • COURIER CRISIS • CRASH BANDICOOT 2 • COOL BOARDERS 2
SHADOWS OF THE EMPIRE • JERSEY DEVIL • TOURING CAR CHAMPIONSHIP • MDK

PC CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPER NES, GAME BOY

Gameboy

Titel	Van	Voor
Asterix	89,00	49,95
Asterix en Obelix	89,95	59,95
Kuifje in Tibet	89,95	49,95
Kuifje 2		79,95
Smurfen	89,95	49,95

bart smit

Super Nintendo

Titel	Van	Voor
Asterix	159,00	69,95
Kuifje	169,00	79,95
Obelix	169,00	79,95
Smurfen	159,00	79,95
Smurfen 2	169,00a	99,95

Personal Computer

The Virigin White Label

Een goede selectie games voor een erg scherpe prijs.

Daedelus Encounter; een spannende adventure game met veel video beelden

Screamer; een razendsnelle race game.

Toonstruck; een adventure in tekenfilm stijl.

Ascendency; een strategische game, maar dan anders !

Z; een strategisch actie spel met veel humor.

Manic Karts; een race-spel met karts.

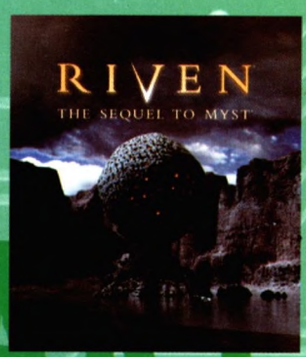
Quake, het spel dat een revolutie veroorzaakte ligt nu afgeprijsd voor je klaar !

Quake II het vervolg met zeer intelligente tegenstanders, progressieve levels, voertuigen, 3DFX en nog veel meer....

Titel	Van	Voor
7th Guest	34,95	19,95
Ascendency	99,95	29,95
Deadelus Encounter	129,95	34,95
Dune	34,95	19,95
Final Doom	129,95	34,95
Flight of the Amazone...	129,95	29,95
Hexen 2		29,95
Lure of the Temptress	99,95	19,95
Manic Karts	89,50	19,95
Riven, Myst 2		119,95
Screamer	119,50	32,95
Total Annihilation		99,95
Toonstruck	99,95	29,95
Quake	109,95	34,95
Quake II		99,95
Z	119,95	29,95

Replay

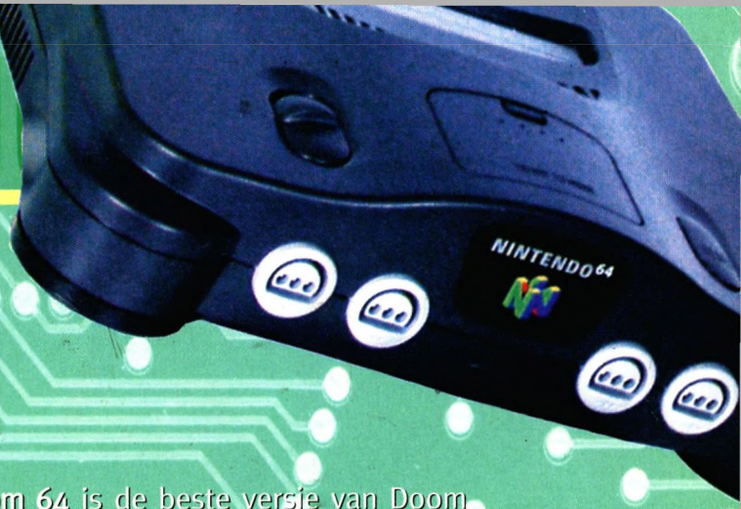
In de Replay range vinc je een uiteenlopende selectie top-games voor ongeloofelijke prijzen. B Bart Smit kun je terecht voor onder andere Fligh of the Amazone Queen, Quake en Final Doom.



Riven, het vervolg op Myst is de mooiste adventure ooit gemaakt voor PC en Macintosh !

bart smit

Nintendo 64

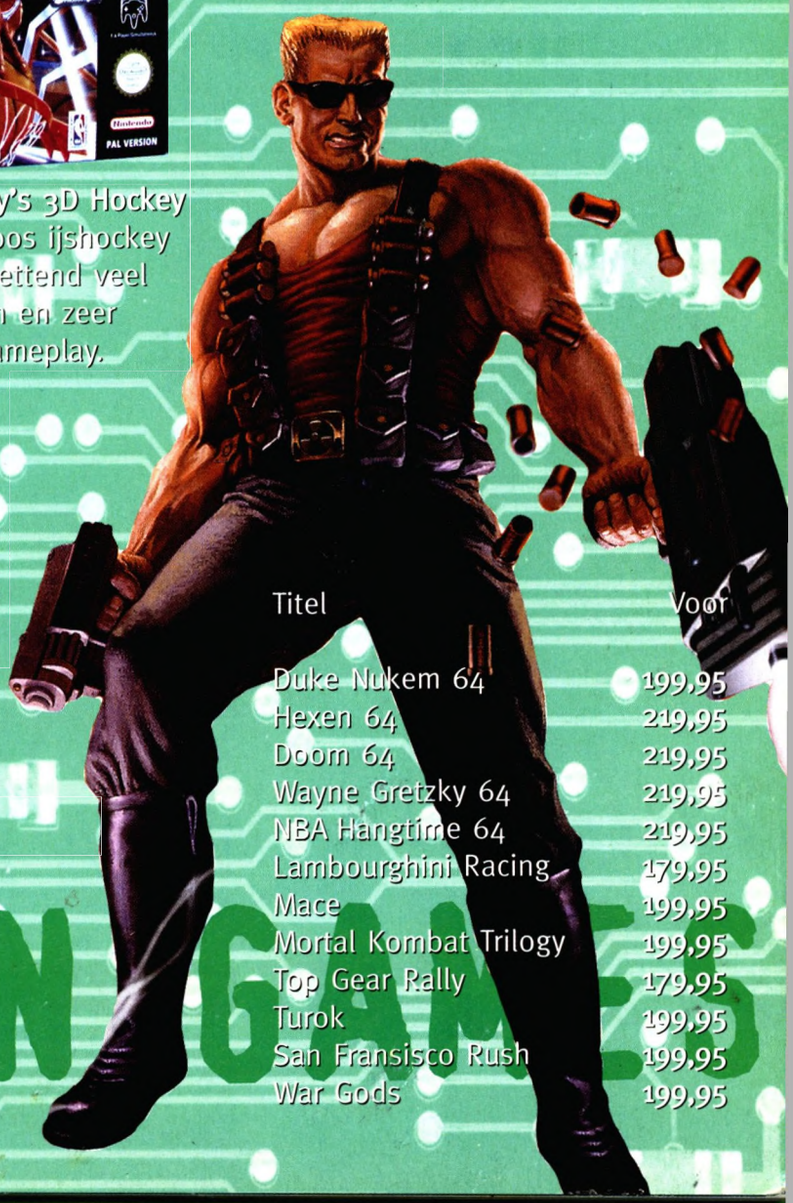


Doom 64 is de beste versie van Doom aller tijden. Compleet nieuwe levels en nieuwe monsters, speciaal voor de meest krachtige console machine

Hexen 64 is een spannende Doom-clone in RPG stijl. Veel meer dan alleen maar schieten !

NBA Hangtime is basketbal met veel humor en spannende duels. Speel tegen de computer of tegen je vrienden

Wayne Gretzky's 3D Hockey is een grandioos ijshockey spel met ontzettend veel mogelijkheden en zeer realistische gameplay.



San Francisco Rush, een complex racespel in 's Werelds mooiste stad.

Duke Nukem 3D komt nu eindelijk ook naar de Nintendo 64. Speel met maximaal 4 personen tegelijkertijd.

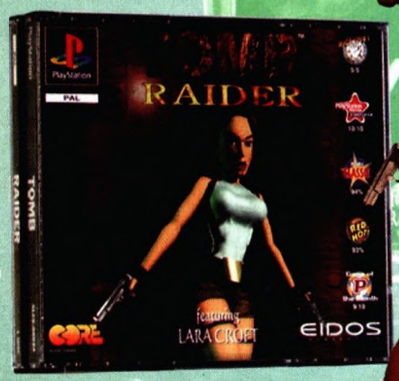
Dankzij Lambourghini Racing kan iedereen eens in een racemonster stappen, exclusief voor de N64.

Titel	Voor
Duke Nukem 64	199,95
Hexen 64	219,95
Doom 64	219,95
Wayne Gretzky 64	219,95
NBA Hangtime 64	219,95
Lambourghini Racing	179,95
Mace	199,95
Mortal Kombat Trilogy	199,95
Top Gear Rally	179,95
Turok	199,95
San Fransisco Rush	199,95
War Gods	199,95

•UT28103
UT21711•

Playstation

PLAYSTATION



Lara Croft is het Sex Symbool voor de Playstation bezitter. Tomb Raider ligt voor een speciale prijs bij Bart Smit klaar !

Het nieuwste deel heet trouwens **Tomb Raider II** en is binnenkort te koop !

Sub Zero, Johnny Cage, Rayden, Sheeva, Baraka en nog veel meer fighters staan klaar in Mortal Kombat Trilogy.

Een actie-flightsim voor de Playstation waarin je een helicopter bestuurd **Firestorm: Thunderhawk 2**

Abe's Oddysee is een prachtig platform avonturen spel dat een 9,9 kreeg van Power Unlimited !

Duke Nukem 3D werd vorig jaar nog uitgeroepen tot beste titel voor de PC. Dit jaar komt Duke naar de Playstation. Misschien wel de coolste game allertijden met "the one and only Mr. Duke".
"So, what you waiting for ? Christmas !?"

Fighting Force is de ultieme combinatie tussen een goede fight-game en een goede adventure. De hoofdpersonen kunnen alles in het scherm gebruiken om te winnen en kennen elk meer dan 40 moves !

Titel	Van	Voor
Abe's Oddysee		139,95
Duke Nukem 3D	--	134,95
Fighting Force	--	129,95
Mortal Kombat Trilogy	129,95	79,95
Thunderhawk 2	129,95	59,95
Tomb Raider I	139,95	79,95
Tomb Raider II	--	129,95
V-Rally		129,95

bart smit

Bart Smit heeft gewoon de beste games

Alle in deze advertentie genoemde merken, namen en firma's vallen onder het desbetreffende copyright. Gebruikte illustraties, titels en prijzen strikt onder voorbehoud. De opmaak van deze advertentie, copyright CD Contact Data 1997.

Meer informatie over de hier genoemde titels ?

Tip Trucs en geweldige prijzen vindt je op Internet: WWW.CONTACTDATA.NL

Het lang verwachte vervolg, op de best verkochte cd-rom adventure game ooit - Riven, ligt binnenkort in de winkel.

RIVEN®

THE SEQUEL TO MYST®

"Riven is everything you would want it to be"
PC Gaming World

"If you found the bizarre world of Myst unbelievable, wait till you see the sequel."
The Guardian

"forget the big screen: movies just aren't the future."
Focus Magazine

"a sure fire winner"
PC Home

De wereld van Riven is de mooiste ooit vertoond op een Personal Computer.
De 6 CD-Rom's zullen u op een onvergetelijke reis meenemen !

PC & MAC CD-ROM
CONTACT

Te koop vanaf November 1997 **www.riven.com**
Riven wordt in de benelux exclusief door CD Contact Data gedistribueerd.
Bel voor meer informatie 077-3232832 of kijk op onze internet site: www.contactdata.nl

CYAN
RED ORB

Copyright Information: © Copyright 1997 Broderbund Software, Inc. and Cyan, Inc. All rights reserved. Red Orb Entertainment and Broderbund are trademarks or registered trademarks of Broderbund Software, Inc. Red Orb Entertainment is a division of Broderbund Software, Inc. Riven, Myst and Cyan are registered trademarks of Cyan, Inc. All other names and/or products are trademarks and/or registered trademarks of their respective holders.

MAIN-FRAME™
OFFENSE
DEFENSE
IO
DUKE NUKE'M
VIDEO-GAME

Dit nummer

DUKE NUKEM, TOTAL MELTDOWN 24
Beter laat dan nooit: The Duke op de PlayStation! Een knaller die doet verlangen naar de nieuwe Duke begin volgend jaar.

BLADE RUNNER 26
Razende reporter Jan ging naar Parijs om Blade Runner te testen en kwam met tranen van ontroering terug.

QUAKE 2 28
Quake 2 is een prachtig stukje vakwerk dat het eerste deel in een klap gedateerd maakt.

FIFA 98, ROAD TO THE WORLDCUP 32
Zowel Mark als Skate, die respectievelijk de PC- en de PSX versie bekeken, zijn zeer te spreken over de opties die FIFA 98 biedt. Beiden zetten echter hun vraagtekens bij de speelbaarheid.

AGE OF EMPIRES 40
Ook Microsoft wilde niet achterblijven en komt met een real time strategy game. Mark kon er geen minpuntje aan ontdekken.

INCUBATION 42
Een soort combinatie van Quake en X-Com: Apocalypse. Niet teveel tactiek, genoeg actie, lange gameplay en hele lelijke aliens (die erg goed branden).

NASCAR 98 46
Alweer een PlayStation race-topper. Een must have voor Indy/Nascar liefhebbers.

SUB CULTURE 49
Sub Culture is mooi, sfeervol, grappig en origineel. Dat noemt men ook wel grote klasse.

LAMBORGHINI 64 58
Een zeer degelijke racegame die Ed nogal aan Ridge Racer deed denken. Wellicht wat weinig spektakel maar wel met z'n vieren tegelijk te spelen.

CRASH BANDICOOT 2 62
Een goed vervolg op deel 1. Meer moves, betere graphics, leukere levelstructuur en een stuk pittiger. Crash fans zullen niet teleurgesteld worden.

EXTREME G 70
WipeOut, wipe your ass!

PANDEMONIUM 2 76
Wie eenmaal gewend is aan de 'zenuwachtige' camera-voering zal een spel voor z'n kiezen krijgen dat nog sterker en spannender is dan deel 1.

COURIER CRISIS 84
Kruip in de huid van een dappere fietskoerier en trotseer de gevaren van de grote stad. Humor, prima graphics, vette bikes en veel levels.

MISCHIEF MAKERS 85
Hollen, rennen, vliegen, springen, vallen en weer opstaan. En ondertussen juweeltjes verzamelen en monsters om zeep helpen. Klinkt als dikke pret, en verdraaid, dat is 't ook!

VIRUS 88
Speel tegen de meest gevreesde vijand die de computerwereld kent. Alleen je geheugen en strategische talenten kunnen je redden van het Virus!

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 94
Al is Kees geen platformliefhebber; een MK platform liet ie natuurlijk niet aan zich voorbijgaan. Voor MK liefhebbers die ook nog eens van platforms houden is dit het beste van twee werelden.

GRAND THEFT AUTO 98
GTA toont aan dat je ook zonder gigantisch gelikte graphics een dijk van een spel kunt maken.

SKULL MONKEYS 100
Opnieuw een 2D platformspel dat zich volkomen staande houdt in deze tijden van 3Dfx, bilineaire interpolatie, anti-alising, gouraud shading, trilineaire MIP mapping en Z-buffering. Geen gelul, gewoon genieten.

inhoud

SNES

Harvest Moon	39

PC CD-ROM

Blade Runner	26
Quake 2	28
Fifa 98, Road to the Worldcup	32
Private Eye	34
Earth 2140	38
Age Of Empires	40
Incubation	42
Legacy Of Kain, Blood Omen	44
Sub Culture	49
World League Basketball	50
NBA Live 98	51
Galapagos	52
The Tone Rebellion	53
Ignition	54
Shadows Of The Empire	67
Dogday	69
Koala Lumpur	75
Voodoo Kid	81
Virus	88
Panzer General 2	91
Virtua Fighter 2	93
Enemy Nations	97
Grand Theft Auto	98
Manx TT	103

PLAYSTATION

Duke Nukem, Total Meltdown	24
Power Soccer 2	31
FIFA 98	33
MDK	37
Nascar 98	46
World League Basketball	50
Cool Boarders 2	57
Crash Bandicoot 2	62
Pandemonium 2	76
Toca Touringcar Championship	78
Jersey Devil	79
Critical Depth	83
Courier Crisis	84
Mortal Kombat Mythologies	94
Skull Monkeys	100
Actua Golf 2	103

SATURN

Willy Wombat	103
Dragon Force	103

NINTENDO 64

Lamborghini 64	58
Extreme G	70
Mischief Makers	85

GAME BOY

Smurfen 3	73

VASTE RUBRIEKEN

Yo! Post	10
Nieuws	12
Techtalk	14
De redactie	17
Power Top 10	18
Screenshots	20
Powerweb Update	60
Made in Holland	65
Eeuwig Leven	106
Power sales	116
De Qwifz	120

Yo! post

Postbus 9805 1006 AM Amsterdam

Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

ABO'S DOOR ABE

Ik schrijf om jullie te bedanken voor de schitterende demo-CD van Oddworld: Abe's Oddysee die bij het oktober-nummer zat. Stop geregeld zo'n demo-CD voor de PlayStation bij jullie blad en ik kan verzekeren dat er veel meer abonnees bij zullen komen!
Maarten Van Hulle, Assebroek, België

■ Aan ons zal het zeker niet liggen.

BE FRIS

Zijn jullie wel helemaal goed? Neem bijvoorbeeld Andreas, bij zijn review van Warcraft 2 voor de PlayStation doet hij net of hij nog nooit van Warcraft 2 gehoord heeft, terwijl het spel toch al zo'n 1,5 jaar op de PC uit is.
En dan Jan, met de Dark Colony preview, hij schrijft: Het begon allemaal met Dune 2, dat werd overgenomen door Westwood met C&C. Dune 2 is van Westwood idioot!
En ook snap ik niet dat Mark B. een 8 voor een spel als Waterworld geeft, het ziet er toch gewoon niet uit? En trouwens bedankt voor die Oddworld PlayStation CD, wat moet ik daar in godsnaam mee, frisbieën of zo?
Ivor van Dartel, Oss.

■ Je kunt 'm ook als onderzetter gebruiken, of als warmhoudplaatje op het gasfornuis. Of wat dacht je van een oorbel (prop je oor door het gaatje).

CONQUEST TWIJFELS

Ik wou even zeggen dat de Power Unlimited een erg goed anti-dementheidsgeneesmiddel is. Maar nu even geen geslijm maar hard commentaar.
In april loop ik een kiosk binnen en koop de PU van april. Zoals altijd lees ik het nieuws eerst. Na het stukje over Conquest Earth gelezen te hebben denk ik: dat lijkt me een perfect strategiespel. Drie maanden later lees ik in het juli/augustus nummer dat jullie Conquest Earth gaan reviewen. Yes, denk ik, eindelijk.
Een maand later koop ik het septembernummer. Tot mijn grote verbazing geen Conquest Earth. Maar er staat wel weer dat jullie het de volgende maand gaan previewen.
Dus een maand later koop ik het oktobernummer. Vol verwachting zoek ik Conquest Earth in de inhoudsopgave. Maar geen Conquest Earth. Maar er staat wel weer dat jullie het een maand later gaan previewen. Ik dacht dat Power Unlimited een goed blad was. Maar nu krijg ik toch wel hele grote twijfels. Doe hier wat aan.
Gillis Hommen, Utrecht

■ Het kan gebeuren dat de (test)release van een spel meerdere malen wordt doorgeschoven. In het geval van Conquest Earth is dat dus gebeurd. Overmacht noemen we dat. In het vorig nummer heb je eindelijk de review kunnen lezen.

NIEUWS & LOF

Ondanks de inzet van het enthousiaste 'Power Team' mis ik vaak nieuws over de belangrijkste spellen van de komende maanden. Om jullie een handje te helpen zal ik na iedere uitgave van een PU een lijstje met nieuwtjes sturen. Hier is de eerste.
De plotselinge wending van Sega (waaraan jullie overigens wel aandacht in jullie blad hebben besteed) was ook voor mij zeer verrassend. Vooral omdat Sega al twee miljoen had geïnvesteerd in de 3Dfx Voodoo chipset.
Mortal Kombat is terug. MK 4 is de eerste MK in 3D. Hoewel dit zwaar tegenvalt, is het spel de dope. Naast gouwe ouwe als Kang, Scorpion, Sonya en Sub Zero, zijn de frisse characters zeer de moeite waard. Vooral Quan Chi, Shinnok en Fujin zijn echte MK-killers.
Sonic hoopt op een terugkeer in de next-generation systemen. Tot nu toe is er nog geen enkel Sonic spel in 3D verschenen. Wel komt er in november een 3D racespel van Sonic en friends uit. Sonic R zal alle bekende characters bevatten uit voorgaande Sonic's. De races zullen voornamelijk te voet worden afgelegd, hoewel er tevens een tweetal characters in voertuigen bij de character lijst zullen zitten.
Philips komt met een VR Headset genaamd 'Scuba'. Hij is compatible met alle NTSC systemen; PlayStation, N64 en Saturn.
Kjell Zijlmans

■ Toegegeven, de lijst was nog veel langer, maar wegens ruimte-gebrek hebben we alleen de belangrijkste nieuwtjes vermeld. Blijf ze sturen, Kjell!

JONGENS GEZOCHT

Wij zoeken twee jongens die op donderdagavond 3 juli in zwembad de Kikvors zaten in Rijswijk. Ze kwamen toen naar buiten en hebben even met ons staan praten. De ene had een doekje om zijn hoofd geknoopt en heeft een beetje donkere huidskleur, de andere is blank en is een gabber. Ze zijn allebei vrienden van Imaan die mijn broertje nog geld gegeven heeft, om op te rotten. Ken, of ben jij een van deze personen, schrijf naar:
Claire en Anna, Voordijk 3, 4209 SB Schelluinen

■ Jammer dat we geen rubriek hebben voor contactadvertenties, want van dit soort oproepen kunnen we echt genieten. Claire en Anna, laat ons weten hoe deze romance afloopt!

VAN DE POT GESJORD

Hé Ruben, ben je nou helemaal van de pot gesjord! Welke randdebiel gaat Last Bronx nou weer af lopen kraken! Kijk, dat je het geen leuk spel vindt, moet je zelf weten, maar geef dan goede argumenten. Bijvoorbeeld de zin: 'Qua uiterlijk en achtergrond zijn het gewoon weer variaties op de bekende characters in vechtgamesland.'
Wat uiterlijk betreft heb je wel een beetje gelijk, maar over de achtergronden weet je helemaal niks want jij verstaat geen Japans. Je hebt niks gezegd over de Survival Mode en de Story Mode, en mag ik je er nog even op wijzen dat Last Bronx zich in Tokio afspeelt?
Ik geef Last Bronx een tien voor de graphics en het geluid, een 7 voor originaliteit en een 8 voor de speelbaarheid.
Pluspunten zijn de prachtige graphics, het korte rokje van Lisa, de Nunchaku's van Joe (nunchaku's moesten worden gecensureerd in Soul Blade), het daverende geluid, de verhaallijn en niet te vergeten Kurosawa.
Nadeel is inderdaad de moeilijk-

heidsgraad, die wat mij betreft nog wel wat hoger kan, maar daar werd bij Fighting Vipers ook niet over gezeken. Mag Kees de review overdoen voor de Europese versie? En waar blijft de review van Shining the Holy Ark? Ik ga nokken. PS: Vampire Saviour, X-men vs SF, Marvel Super Heroes vs SF en SF3 komen allemaal op de Saturn met behulp van een 4 Mb Ram card (iets voor Tech-talk.).
Arjan van Bijnen, Halsteren.

■ Het korte rokje van Lisa? Oké Arjan, wij zullen Last Bronx nog eens aan een intensief onderzoek onderwerpen.

3DFX SUPERTOF

De nieuwste aanwinst voor mijn PC wordt een Diamond 3D Monster kaart met de 3Dfx chipset. Nu ben ik benieuwd of daarvoor ook soortgelijke spellen als Tekken of conversies uitkomen. Ik heb trouwens ook gehoord dat Shadows of the Empire van de N64 voor de 3Dfx als PC versie komt, terwijl op het N64 doosje 'Only for N64' staat. Hoe zit dat? En komen er nog meer van die gave games voor de 3Dfx uit? Ik zou het supertof van jullie vinden als hier een stukje over zou worden geschreven.
Folkert 'The F-man' Konings, Weert.

■ Ga maar vast sparen want er staat je een ware vloedgolf aan nieuwe 3Dfx-games te wachten en voor de PC-recensie van Shadows of the Empire moet je maar snel doorbladeren.

GENIALE INVAL

Ik bladerde laatst het septembernummer door en kwam zo bij de Yo!Post. En wat zie ik daar: meer van die vuile *&%$!# van een Marcel! Ik krijg langzamerhand zo'n schijthekel aan die gast dat ik wc-papier heb zitten maken van zijn ingestuurde brieven.
Plaats hem nou niet! Ik wil interessante of geinige dingen lezen in de brievenpagina en geen gal van die etterpuist van een Mortal Marcel! Dat was het weer. Ik zeg geen later, ik zeg vroeger, ik zeg doei.
Juns D.S., Hazerswoude.

CARMARIJN

Ik snap echt niet dat jullie je blad laten bevuilen door wat die debiel van een Mortal Marcel allemaal uitkotst. Deze nerdo Marcel noemt zichzelf Mortal (sterfelijk voor de dombo's onder ons). Nou sterfelijk zal hij wel zijn. Maar dat hij 'Mar' in zijn naam durft te gebruiken en er dan ook nog 'cel' achterzet, vind ik echt veel te ver gaan.
Kijk nou eens naar mijn naam 'Marijn'. Dat lijkt er meer op, hè. En als je nou zo graag lichaamsdelen in een racespel wilt hebben dan koop je toch net als ik Carmageddon? Of mag dat soms niet van je pappie en mammie?
Maar met wat je over die strontmegool Maarten zegt, ben ik het trouwens helemaal eens. Ik snap echt niet dat hij een broertje van jou wil zijn. Nu moeten de geachte lezers niet denken dat ik ook bij die zoutelooze familie uit Groningen hoor. Ik kom uit Zeeland en ik heet Immortal Marijn.
Immortal Marijn, uut Zeeland

■ Mar-cel of Mar-ijn, het maakt niet uit want wij hebben toch liever Mar-io.

WAARUIT GERUKT?

Ik wacht nu al sinds januari op Conquest Earth. Ik vind jullie blad goed maar als jullie elke maand zeggen dat hij in de volgende PU komt en hij komt niet dan begin ik te denken dat jullie uit een neukpartij met ratten zijn gerukt.
Verder vind ik jullie blad oké. Alhoewel, hoe kon Bas Carmageddon een 9 geven, dat spel verdient een 10. Klaar.
Trouwens in de nieuwe PU lees ik dat die reetkever van een Robbert Roosen MK Trilogy op de N64 goed vindt. Het is een schande voor de N64!
Antonio de Sousa, Amsterdam.

KNUPPEL

Wat zijn jullie een stelletje dikke, vette oorwurmen! Jullie Pleestationlijers zitten de hele tijd te kankeren over de te dure spellen voor de Nintendo 64 en ondertussen voor die paar guldens minder zitten jullie Sesamstraat te kijken omdat de laadtijd voor het spelletje wat jullie willen gaan spelen te lang duurt.
En wij, stelletje schurftvlekken, zetten onze spelcomputer aan en hoppa! Turok: Dinosaur Hunter of Blast Corps verschijnt in no time op het scherm!
Dus welke vieze, vuile etterbak nu nog zit te zeiken over de Nintendo 64-spellen, sla ik m'n honkbalknuppel voor z'n bek!
Tot slot nog even dit: Zo geil als een dwerg, zo gek als een deur, bananen zijn krom en voor je het weet leg ik alle Pleestation-mietjes om!
See ja next time, keep on hakkûh and bye-bye! N64 Rules! (and the PlayStation will soon die!)
Dungeon Daan, Doetinchem.

■ Jongens, jongens, hebben de lezers van Power Unlimited nu echt geen manieren meer?

MARCO!

Hebben jullie nou nog niks over Lamborghini geschreven, terwijl het spel al bijna in de winkel ligt! Als jullie deze blunder volgende maand nog niet verholpen hebben, stuur ik Marco Borsato op jullie af.
Sander, Wolfheze.

■ Oei, nou worden we echt bang! Toch hebben we maar naar je geluisterd.

TAART!

Bij welk adres moet ik zijn als ik voor de PU redactieleden een heerlijke slagroomtaart kom bezorgen?
Coen D. uit Wageningen.

■ Rijnsburgstraat 11 in Amsterdam. Zorgen wij voor de koffie.

MARIO KART 64
'RACE 4 FUN' KAMPIOENSCHAPPEN

Een half jaar lang hadden gamers de kans om (in gameshops) de snelste rondetijden neer te zetten op een van de Mario Kart 64 circuits. Op 18 oktober werd in Utrecht de finale gehouden.

Gastheer voor de finale van de Mario Kart 64 kampioenschappen was het Utrechtse All Inn Kart & Quad Centre waar via diverse potjes Mario Kart langzaam naar de climax werd toegewerkt. Veel deelnemers liepen eerst nog wat verdwaasd rond, anderen weer doodzenuwachtig. Na vier voorronden werd duidelijk welke drie deelnemers het tegen elkaar zouden opnemen. De afvallers kwamen niet geheel voor niets; zij mochten nog een aantal rondjes uit hun bol gaan op het echte kartcircuit. Rond drie uur was het moment suprème daar: de finale.

DE WINNAARS

Opgezweept door het publiek (veelal ouders en vrienden) streden zij op het Mario Raceway-circuit om de snelste tijd, en na drie rondjes kwam uiteindelijk de 14-jarige Martijn Maarssen uit Landgraaf als winnaar uit de bus in een tijd van 1,39,50. Nog geen seconde later eindigde Kesh Naipal uit Utrecht, gevolgd door Bas Kroeze uit Eygelshoven.
Martijn ging er met een heel fraaie hoofdprijs vandoor. Hij won een N64 en een jaar lang N64-software, terwijl Kesh het moest doen met de console en een half jaar gratis games. Bas werd tevredengesteld met de console en een spel naar keuze, ook niet misselijk natuurlijk.

SKATE

DIDDY KONG RACING

Wie dacht dat Nintendo met Mario Kart 64 dit jaar haar belangrijkste racespel op de N64 uitbracht, heeft het goed mis.

in november verschijnt namelijk (als alles goed gaat) Diddy Kong Racing in 64-bit formaat.
Het concept is even eenvoudig als populair; er zijn acht karakters (Tiptup, Banjo, Pipsy, Krash, Timber, Conker, Bumper en natuurlijk Diddy) en drie verschillende mogelijkheden van vervoer (kart, hovercraft, vliegtuig).
In typische Donkey Kong/Mario-achtige circuits gaat het om een strijd tegen de computer of tegen elkaar (max. vier spelers op een scherm). Onderweg vind je talloze powerups waarmee je sneller kunt racen en het je tegenstanders extra moeilijk maakt.
Na Diddy Kong Racing zal Nintendo al haar aandacht richten op de volgende twee belangrijke releases: Banjo-Kazooie (maart '98) en Legend Of Zelda 64 (april '98).

OUDE HELDEN VAN SIERRA

GRAND PRIX LEGENDS

Terwijl het Formule 1-seizoen en de titanenstrijd tussen Schumacher en Villeneuve net achter ons ligt, legt Sierra de laatste hand aan een F1-spel dat heel wat verder terug gaat in de tijd.
In Grand Prix Legends maak je een tijdreis naar 1967, een legendarisch Formule 1-jaar met topcoureurs als Graham Hill en Jackie Stewart.
GP Legends is een ultra-realistisch racespel omdat Sierra's dochter Papyrus (makers van o.a. Nascar en IndyCar) er alles aan gedaan heeft om de wagens (vorm, rijgedrag) en de circuits zo authentiek mogelijk weer te geven.
Bovendien is dit het allereerste racespel waarin je op het circuit van Zandvoort kunt racen! De release van GP Legends staat gepland voor begin volgend jaar.

POLICE QUEST: SWAT 2

Over oude legenden gesproken, net voor de kerst zal het zoveelste deel in de succesvolle Police Quest-serie uitkomen: Police Quest: SWAT 2.
Bescherm Los Angeles in een Diablo-achtige omgeving tegen boeventuig, handhaaf de orde en infiltreer in gevaarlijk bendes. Er zijn ruim dertig missies, waarbij in totaal zo'n 120 verschillende SWAT-agenten (met ieder een eigen karakter en intelligentie) worden ingezet. Natuurlijk ontbreekt ook de (Inter)net-ondersteuning niet, want SWAT 2 is met maximaal acht personen te spelen.

DONKEY KONG OP VIDEO

Nu we het toch over de familie Kong hebben, Donkey maakt samen met Diddy de overstap naar Hollywood. Op 12 november verschijnt namelijk het SNES-succes Donkey Kong Country op koopvideo.
Deze 75 minuten durende (ondertitelde of Nederlands gesproken) tekenfilm speelt zich af op het eiland Kongo Bongo. Op een dag vinden Diddy en Donkey per ongeluk een magische kokosnoot. Boef King K. Rool heeft zijn oog op deze noot laten vallen en doet er alles aan om 'm in zijn bezit te krijgen. Jullie zullen begrijpen dat met zo'n spannend verhaal je maar beter niet in je eentje naar de TV kunt kijken. Tenminste, als je onder de acht jaar oud bent.

IN DE PRIJZEN

De PU-uitslagendienst heeft de volgende winnaars aangewezen:

- **Extreme Assault**
  Jack: Shanay Anoep, caps: Thomas Moerkerken, Remco Romijn, F. van Rooij, Robby Uyttersprot, Tim v.d. Lam.
- **Trance House Mix**
  CD's: Eric du Buisson, Rik v.d. Plas, Corne Broos, A. van Cleynenbreugel, Rogier van Opbergen, Thijs Cober, Thomas Moerkerken (alweer), Robin van Loon, Sander Heinsbroek.
- **Atomic Bomberman**
  Klok: Dennis de Vogel, Bas Everts, Bram Ridder.

WEDSTRIJD FIFA ROAD TO THE WORLDCUP

WIN KAARTJES VOOR HET WK '98

Op pagina 32 en 33 kun je de previews lezen van FIFA 98 Road To The World Cup voor PC en PlayStation. Ook jij kunt die 'road to the world cup' nemen, want Power Unlimited geeft in samenwerking met Intertoys en Electronics Arts vijf keer twee kaartjes weg voor een van de wedstrijden van het Nederlands elftal op het WK in Frankrijk.

NIET MISSELIJK

In alle winkels van Intertoys ligt een deelname-formulier op je te wachten zodra je een van de FIFA 98 spellen voor PSX of CD-ROM koopt.
Geef antwoord op de (wel erg makkelijke) vragen en stuur het formulier naar Power Unlimited (Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam). Uit de goede inzenders zal een onafhankelijke, maar zeer deskundige jury (juist, jullie eigen Power-redactie) de gelukkige prijswinnaars trekken. De prijzen zijn niet misselijk:

- **Eerste prijs**
  Vijf keer twee toegangskaarten voor een wedstrijd van het Nederlands elftal op het wereldkampioenschap voetbal, volgend jaar in Frankrijk.
- **Tweede prijs**
  Een van de honderd WK 98 voetballen, ter waarde van veertig piek.
- **Derde prijs**
  Een van de vijftig FIFA 98 poloshirts.

De wedstrijd loopt tot en met 31 december 1997. Alle winnaars krijgen automatisch bericht thuis, maar de uitslag wordt ook officieel bekend gemaakt in de Power Unlimited van maart (verschijnt eind februari).

RED ALERT AFTERMATH

Na Counterstrike 1 en 2 is er nu een derde, officiële uitbreiding op Red Alert.

In The Aftermath vind je achttien nieuwe missies, honderd nieuwe multiplayer 'maps' (inclusief extra grote landkaarten), zeven nieuwe legereenheden (o.a. Tesla Tank, Sea-to-land Onderzeeër, Shock Troopers, demolition Truck en allesvernietigende MAD Tanks) en de laatste upgrades voor Red Alert en Westwood Chat.
Geen PC? Niet getreurd, want nog voor de kerst ligt de PlayStation-versie van Red Alert in de winkels!

DE HEL IS LOSGEBROKEN!
JERSEY DEVIL
ocean
PlayStation

TECH TALK

Het grappige is dat zo'n 25 jaar geleden het Internet werd opgericht om de grootste catastrofe denkbaar te kunnen overleven: een globale nucleaire oorlog. Nu dat gevaar zo'n beetje voorbij lijkt, steekt een nieuw gevaar de kop op: virtuele globale nucleaire oorlog. Virtueel omdat we het hebben over online-gaming.

Volgens een van de bekendste marketing-analisten, Forrester Research, moet de markt voor **online-gaming** zo'n 3,5 miljard gulden waard zijn rond het jaar 2001. Gevolg is dat overal en in hoog tempo bedrijven de kop opsteken om een graantje mee te pikken: CyberPark, Heat.net, Engage, MPG Net, Dwango, TEN, Kali en Mpath, om er maar een paar te noemen.
De wil is er dus zeer zeker, maar er zijn nog steeds technische problemen waardoor dodelijke vertragingen het online-gamen onspeelbaar maken.
Een goed voorbeeld is het realtime oorlogvoeren. Sta je net lekker te knallen, bevriest het scherm. Je kunt niets doen, en je tegenspeler ziet jou onbewegelijk op zijn scherm staan. Als je verbinding weer loopt, zie je nog net hoe je door een enorme overmacht tot gort wordt geblazen.

Waar zitten die problemen? En worden die binnenkort opgelost? Licht, oftewel informatie, doet er 0,02 seconden over om van Amerika naar hier te komen. De vertragingen hebben dus een andere oorzaak: de netwerk server, kwaliteit van de verbinding, data compressie en error-checking van de modems aan beide kanten.
De enig mogelijke oplossing lijkt Internetten via de televisiekabel, iets dat in Nederland al in verschillende steden wordt getest. Maar volgens de kabelbedrijven zullen nog maar een paar steden van kabel-Internet kunnen genieten in datzelfde jaar 2001.
Tot die tijd kan er toch nog wel wat veranderen. Ontwerpers van online-games als Subspace, MechWarrior en Iron Wolves zijn bezig de games zo te herschrijven dat meer informatie met kleinere datapakketjes wordt verstuurd, waardoor de kans op vastlopen kleiner wordt.

Op de 35ste JAMMA (officieel Amusement Machine Show) in Japan keek Sega met angst naar een eerder beloofde presentatie van Namco en Konami. Sega staat namelijk aardig aan de kop van de technologie wat betreft coin-up spelcomputers met hun Model 3 hardware. Namco en Konami hadden aangekondigd dat ze de benchmark van Model 3 wel eens even in het stof zouden laten bijten. Dat gebeurde dus niet.
Namco kwam wel met een demo en specs van een nieuwe board, namelijk de **System 23**, maar dat was eigenlijk niets meer dan een opgevoerde System 22 IG, zonder noemenswaardige technologische vooruitgang. Het spel dat de introductie vergezelde was Motorcross Go!, een motorspel gemaakt door hetzelfde team dat ons Suzuka 8 Hours en Cyber Cycles bracht.

Andere interessante nieuwe hardware was te vinden bij Capcom, die met hun **System 12** het spel Rival Schools bracht (een Streetfighter III update).
Taito boekte resultaat met hun samenwerking met 3Dfx en liet een indrukwekkend Psychic Force 2 aan de pers zien op de nieuwe **Wolf-board**.

BJØRN

TECH TALK

Ook jij kunt een bijdrage leveren aan deze TechTalk rubriek. Stuur ons jouw wetenswaardigheden uit het games-circuit. Dat kan per post (Power Unlimited, TechTalk, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam) maar een beetje techtalker heeft natuurlijk een Internet account en stuurt ons zijn hot gossip via e-mail: power.bpa.nl

PLAYSTATION

COURIER CRISIS

Hip cycle arcade-action game.
30 skill levels within 5 "neighbourhoods"

six mountain bikes and five racing bikes to choose from.

PSX - 76896 425662

NEW LEVEL SOFTWARE

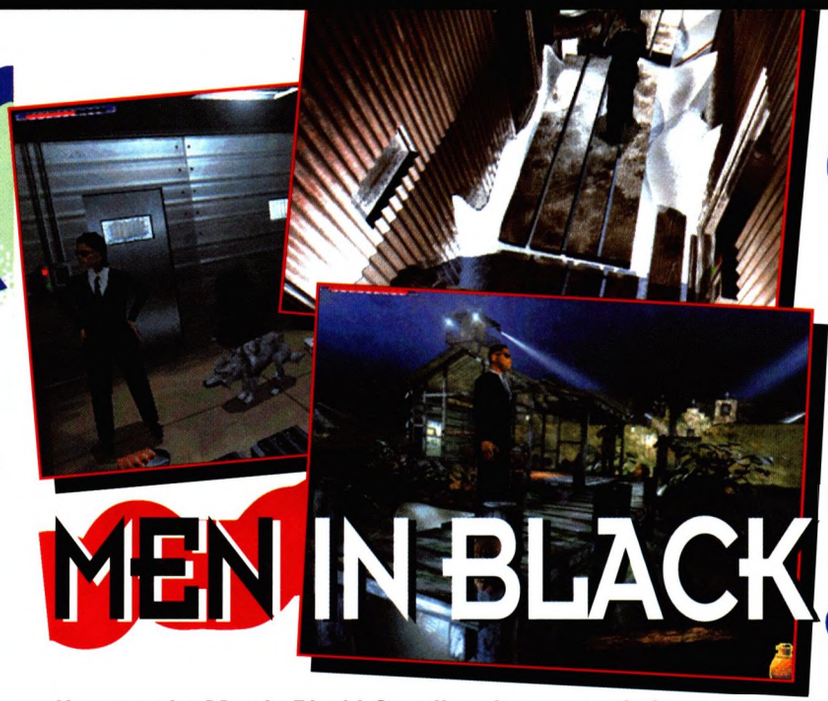
GT INTERACTIVE

PlayStation

QUALITY PRODUCT

BMG INTERACTIVE

nieuws



MEN IN BLACK

Here are the Men In Black! Gremlin zal nog voor de kerst met een PC-game van de populaire MIB-film komen. De PlayStation-versie volgt medio volgend jaar.

Men In Black brak alle records aan de overkant van de oceaan en bleek een van de meest succesvolle films ooit uitgebracht in Amerika.
Terwijl het vervolg al is aangekondigd, zal de digitale MIB een actie-adventure game worden, vol fraaie graphics (inclusief gerenderde versies van Will Smith en Tommy Lee-Jones). Het verhaal ligt voor de hand: Speel Will Smith en ga samen met zijn compagnon in het zwart op zoek naar aliens op Aarde. Bij het ter perse gaan van deze Power Unlimited, wisten we nog niet of de zonnebril gratis wordt meegeleverd.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Deze lijst met (p)reviews kun je (onder voorbehoud) in volgende Power Unlimited verwachten:
Tomb Raider 2 (PSX & PC), Postal (PC), Imperialism (PC), Moto Racer (PC), Unreal (PC), Diddy Kong Racing (N64), Chameleon Twist (N64), Queen The Eye (PC), Long-Bow 2 (PC), Rampage (PSX), Deadlock 2 (PC), Need For Speed II SE (PC), Red Alert (PSX), Duke Nukem 3D (Saturn), F1 Pole Position 64 (N64), en nog veel, veel meer.
Bovendien bevat de vijftigste – en dus extra dikke - Power Unlimited een megawedstrijd met fantastische prijzen, de grote jaarlijkse Power enquête (kies de beste games van 1997) en een hele reeks spetterende verrassingen!
De Power Unlimited van januari ligt vanaf 22 december in de kiosken.

Lees verder op pagina 120.

INCUBATION

Op pagina 42 en 43 vind je een uitgebreide preview van Incubation, een spel dat door Jan wordt omschreven als een kruising tussen Quake en X-COM: Apocalypse en beoordeeld wordt met een vette 8,9. In samenwerking met producent Blue Byte en distributeur HomeSoft doen we – je raadt het al – een viertal sets met Incubation goodies in de verloting. Iedere set bevat een t-shirt, cap en mini-zaklamp. Hebben? Stuur onder vermelding van 'Incubation Goodies' een briefkaartje naar Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. Vergeet je naam, adres en telefoonnummer niet.

DE POWER VAN RAI UNLIMITED

Op zaterdag 13 en zondag 14 december ligt in de Amsterdamse RAI het grootste skatepark van Europa.

Beginnende en gevorderde skaters kunnen vanaf 10 uur 's ochtends terecht in de RAI Unlimited hal voor het bijschaven van de techniek, het showen van dope stunts en het uitwisselen van tips met vakbroeders en -zusters. Er zijn verschillende hindernissen neergezet en bovendien komen de beste skaters ter wereld naar Amsterdam voor de World Finals International In-line Skate Series.

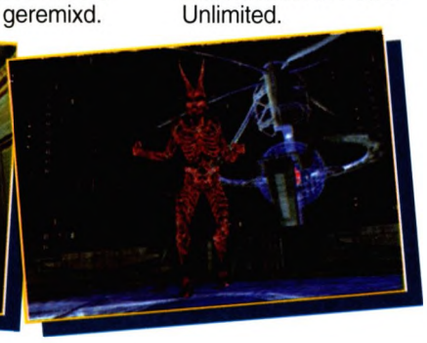
NATIONAL FUN GAMES

Bovendien zal op de zondag in de hallen rond de RAI Unlimited de National Fun Games worden gehouden. Dit evenement van sponsor 'Melk, de Witte Motor' omvat diverse trendy sporten, waaronder City Basketball, Beachvolleyball, Streethockey, Streetsoccer en er zijn ook computergames te spelen. Deelnemers en bezoekers van RAI Unlimited kunnen gratis de National Fun Games bezoeken. De toegangsprijs voor RAI Unlimited bedraagt 15 gulden.

HET OOG VAN QUEEN

Op maar liefst vijf CD-ROM's introduceert Queen haar langverwachte PC-game: The Eye.

Waarom het zo lang heeft geduurd, is na een paar minuten al duidelijk; Queen The Eye is een spel met verbluffend mooie graphics (vergelijkbaar met Myst en Riven), spannende 3D actie (in Tomb Raider-stijl) en natuurlijk een echte Queen-soundtrack. Voor die muziek heeft het hemelse collectief van Freddie Mercury alle CD's gebruikt die ze ooit hebben uitgebracht en nummers daarvan geremixd. Bovendien zijn de spel CD-ROM's ook gewoon in je CD-speler te beluisteren, dus heb je er naast een bloedmooi spel ook een remix boxset van Queen-muziek bij! Volgende maand meer in Power Unlimited.



de redactie

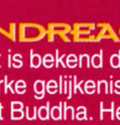
De maand december is een van de meest spirituele periodes van het jaar. Uiteraard gaat dit ook aan de PU redactie niet voorbij. De hamvraag is natuurlijk aan welke god de verschillende redactie-leden hun offers brengen.

MARK B.

Onze inmiddels kortharige vriend is al sinds jaar en dag aanhanger van de Amerikaanse sekteleider David Goresh. Sinds deze moderne christus-figuur enkele jaren geleden in Waco (Texas) om het leven kwam, wordt Mark B. als zijn potentiële opvolger gezien. Giv'em hell Mark!

ED

Van oorsprong komt Ed uit een streng gereformeerd gezin. Maar de enige frase die hij uit de bijbel onthouden heeft is: 'Ga en vermenigvuldigt u'. Tegenwoordig zweert onze eindredacteur bij de werken van de opper-pedagoog Dr.Spock.



ANDREAS

Het is bekend dat Dre een sterke gelijkenis vertoont met Buddha. Het gaat zelfs zo ver dat verschillende Chinese toeristen volkomen hysterisch zijn opgenomen in een psychiatrische inrichting nadat ze Andreas gesignaleerd hadden in het Belgische biercafé Lazarus.

BAS

Het zal als geen verrassing komen dat Bas zich bezighoudt met de duistere kanten van religie. Zijn armen zijn vol getatoeëerd met obscure symbolen en laten weinig aan de verbeelding over. Op kerstavond drinkt hij dan ook steevast geitenbloed en offert hij met de rest van de familie een jonge maagd.

RUBEN

Nuchtere polderboy Ruben heeft een broertje dood aan onze lieve Heer. Wel heeft hij een zwak voor een aantal Afrikaanse vruchtbaarheidsgoden. Zijn woning in Zaandam staat dan ook vol met houten en ivoren fallussymbolen waar hij dagelijks een rituele paringsdans mee uitvoert.

JAN

Voor onze Janneman is 5 december de belangrijkste dag van het jaar. Dan vereert onze goedheiligman deze krullebol met een bezoekje. "Ik vind het altijd leuk om bij hem op schoot een liedje te zingen maar ik word wel bang wanneer hij het grote boek erbij pakt. Je weet tenslotte nooit wat er in staat". Later, wanneer hij groot is, wil Jan, Piet worden.

SKATE

Skate The Great is een aanhanger van de 'hiphop-religie' The 5% Nation. Een occulte beweging die haar leer baseert op samenzweringstheoriën en numerologie. Zij zijn van mening dat 85% van de wereldbevolking dom, doof en blind is, 10% misbruik maakt van de onwetende 85% en dat de resterende 5% goddelijke kwaliteiten bezit. "The yellow man is god", aldus Skate.

KEES

Sinds het intreden van een vroegtijdige midlife crisis is Kees op zoek naar spiritueel houvast. Na een kortstondige flirt met de Islam en Hari Krishna heeft onze getergde collega eindelijk rust gevonden in de new age muziek en de boeken van Carlos Casteneda. Onder begeleiding van zijn persoonlijke sjamaan Lau Lau is Kees momenteel druk bezig met zijn home video Yoga voor B-boys.

NANCY

Eigenlijk heet ze Swami Boembari (dartelende egel). Deze prachtige naam kreeg Nancy toen zij zich twaalf jaar geleden aansloot bij de Bhagwan en ondanks alles blijft Nancy trouw aan de leer van haar overleden goeroe. Niet in de laatste plaats omdat ze aanspraak kan maken op een van zijn zeventig Rolls Royces.

BJØRN

De selfmade miljonair Bjørn gelooft alleen nog maar in zichzelf. 'Wat heeft God ooit voor mij gedaan?', is zijn excuus. Momenteel is hij bezig om samen met zielsverwanten Harry Mens en Emile Ratelband een eigen religie op te zetten. Tsjakka!

THOMAS

Ooit was Thomas een veelbelovende koorknaap. Hij zong als een engeltje en was smoorverliefd op de heilige maagd Maria. Maar tegenwoordig, zoals dat nu eenmaal gaat wanneer kleine jongetjes groot worden en bij de televisie gaan werken, gelooft Thomas alleen nog maar in Jomanda.

power unlimited's games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere bugdet-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

GoldenEye 007 (oktober)	9,5
Clayfighter 63 1/3 (november)	9,4
Tetrisphere (november)	9,0
War Gods (september)	8,2
Hexen 64 (september)	8,1

SATURN

Resident Evil (november)	9,0

PLAYSTATION

Oddworld: Abe's Oddysee (oktober)	9,9
Nightmare Creatures (november)	9,5
Croc (oktober)	9,5
Formula 1 97 (oktober)	9,3
Kurushi (november)	9,1
Toshinden 3 (oktober)	9,0
The Lost World (oktober)	9,0
Time Crisis (september)	9,0
Hercules (november)	8,9
Bushido Blade (november)	8,8
Zero Devide 2 (november)	8,8
Ace Combat 2 (november)	8,8
Motor Mash (oktober)	8,8
Street Fighter Ex Alpha Plus (oktober)	8,7
Dracula X (september)	8,6
Nuclear Strike (oktober)	8,4
Wild Arms (oktober)	8,4
Test Drive 4 (oktober)	8,4
Syndicate Wars (oktober)	8,3
VR Baseball 97 (oktober)	8,3
Overboard (november)	8,2
Auto Destruct (oktober)	8,1
Rosco McQueen (oktober)	8,1

PC CD-ROM

Shadow Warrior (november)	9,5
Dark Earth (september)	9,4
Dungeon Keeper (september)	9,4
Joint Strike Fighter (november)	9,1
Dark Forces 2 (november)	9,1
Hexen 2 (november)	9,1
Conquest Earth (november)	9,1
MS Flightsimulator 98 (november)	9,0
Little Big Adventure (oktober)	9,0
Worms 2 (november)	8,9
Starfleet Academy (oktober)	8,9
Myth (november)	8,8
Close Combat 2 (november)	8,8
Lands Of Lore 2 (oktober)	8,8
Meat Puppet (oktober)	8,8
Total Annihilation (november)	8,7
Feeble Files (oktober)	8,7
Perfect Assasin (november)	8,6
Shivers 2 (september)	8,6
Extreme Assault (september)	8,6
Sand Warriors (oktober)	8,6
The Last Express (september)	8,5
Dark Reign (september)	8,5
Duckman (november)	8,5
War Lords 3 (november)	8,4
Animal (november)	8,4
Resident Evil (november)	8,3
Outpost 2 (september)	8,3
Commanche 3 (september)	8,3
Broken Sword 2 (november)	8,2
Rebel Moon Rising (september)	8,2
Amber (oktober)	8,2
ProPinball Timeshock (oktober)	8,1
Rising Lands (oktober)	8,1
World Wide Soccer (oktober)	8,1
Rayman designer (november)	8,0
Constructor (november)	8,0
Pete Sampras Tennis 97 (november)	8,0
Guts & Garters (oktober)	8,0
Beast & Bumpkins (oktober)	8,0
Dark Colony (oktober)	8,0
Waterworld (oktober)	8,0
Premier Manager 97 (september)	8,0
Monopoly (september)	8,0

NINTENDO POWER top 10

1. (1) Blast Corps (N64)
2. (2) Super Mario 64 (N64)
3. (-) Jungle Book (Game Boy)
4. (1) Mario Kart 64 (N64)
5. (-) Wave Race (N64)
6. (-) Jungle Book (SNES)
7. (-) Super Soccer (SNES)
8. (-) Super Tennis (SNES)
9. (-) Worms (Game Boy)
10. (-) Doom (N64)

SONY PLAYSTATION POWER top 10

1. (-) Formula 1 97
2. (-) Oddworld
3. (-) The Lost World
4. (3) Tekken 2
5. (-) Nuclear Strike
6. (-) Air Combat (platinum)
7. (-) FIFA Soccer 97
8. (-) Destruction Derby (platinum)
9. (1) V-Rally
10. (-) Ridge Racer (platinum)

PC CD-ROM POWER top 10

1. (-) Conquest Earth
2. (3) A2 Racer
3. (1) Formula 1 GP 2
4. (-) Lands Of Lore 2
5. (-) C&C: Aftermatch
6. (-) C&C: Counterstrike 2
7. (-) The Best Of Game Classics
8. (-) MS Flightsimulator 98
9. (1) Carmageddon
10. (-) Tomb Raider

SEGA SATURN POWER top 10

1. (-) Resident Evil
2. (1) Sonic 3D
3. (-) WipeOut 2097
4. (6) Pandemonium
5. (-) Warcraft
6. (1) Sega Rally
7. (8) Tomb Raider
8. (-) Dragon Force
9. (-) Fighting Vipers
10. (-) Discworld 2

DUTCH INTERACTIVE CHARTS © MultiMediaMarkt / I-Mediate

In Racing there is only one position

F1 POLE POSITION 64

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

The ultimate speed experience!

Het beste en meest realistische F1-simulatiespel, erkend door de FIA!

Gebaseerd op het seizoen van 1996, bevat F1 Pole Position alle internationale Grand Prix-pistes en bekende F1-courreurs uit het FIA-circuit. De weergaloze geluidseffecten van motoren, crashes, weersomstandigheden, spinouts, slips, en de radiocommunicatie met de pit, gooien u achter het stuur en in de race!

Neem deel aan de Grote Wedstrijd en vlieg naar de Grand Prix van je dromen!

Deelname-formulier beschikbaar bij uw verdeler

"Het is de beste F1-sim die ik tot nu toe gespeeld heb."

ED - Power Unlimited
"Human Grand Prix" versie

NINTENDO 64

Ubi Soft ENTERTAINMENT

GW GAME WORLD BV DISTRIBUTIE

Phone: 010-2150500
Fax: 010-2151222

bart smit

Intertoys SPEELGOEDWINKELS

RIPLEY IS TERUG!!!

Pardon? Ripley terug? Die is toch dood, was onze eerste reactie toen Columbia's juichende persbericht van de fax afrolde. Ja en nee, was het antwoord.

TOT LEVEN GEWEKT

Ripley, die de hoofdrol had in de eerste drie Alien films, overleefde haar laatste avontuur niet maar speciaal voor het vervolg, Alien Resurrection, dat 27 november in zowel Amerika als Nederland in première gaat, is ze opnieuw tot leven gewekt.
Tot ons grote verdriet was het niet mogelijk Resurrection te previewen omdat er nog geen band van beschikbaar was, voordat deze PU naar de drukker moest. Alles wat we weten is daarom uit tweede hand en niet zelf op het puntje van de stoel ontdekt.

CYNISCHER

De Ripley uit Alien Resurrection is niet dezelfde als in de vorige films. Ze is, inclusief het monster dat in haar zat, via een kloningproces opnieuw tot leven gewekt. Dit als onderdeel van een wetenschappelijk project waarmee geprobeerd wordt de aliens als een soort wapen te gebruiken.
Omdat Ripley het allemaal al heeft meegemaakt (space, aliens, dood) is ze wat cynischer geworden. Ze is ook nog steeds de enige die begrijpt wat het doel van de aliens is.
Om ze te bevechten, werkt ze samen met een groep smokkelaars, waar onder andere Wiona Ryder bijhoort. Tot zover het verhaal in het kort.

TRICKY

Of het allemaal klopt weten we niet; maar het blijft sowieso tricky om maar door te gaan met versies van Alien, zeker wanneer de hoofdrolspeelster daarvoor (geforceerd, ongeloofwaardig?) tot leven moet worden gebracht.
Punten in het voordeel van Alien Resurrection zijn Sigourney Weaver, Wiona Ryder en de regisseur Jean-Pierre Jeunet, die we kennen van Delicatessen en The City of Lost Children (hoewel hele andere koek, allebei goeie films).
En mocht Alien Resurection desondanks toch tegenvallen dan kunnen we altijd nog met de drie eerste films op de bank kruipen, want vanaf 11 december zijn die in één box te koop. Weet je meteen wat je aan Sinterklaas moet vragen.
En als hij niet luistert, kun je ook nog meedoen met de prijsvraag op deze pagina.
Vanaf 27 november in de bioscoop.
(Zie ook www.alien-resurrection.com)

ALIEN RESURRECTION

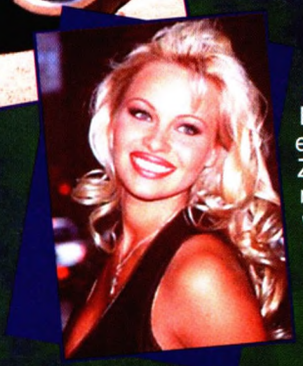
Ripley's wederopstanding moet gevierd worden. We verloten daarom vijf Alien pakketten, bestaande uit een cap, sweatshirt, CD soundtrack, dogtag en zonnebril. In ruil daarvoor willen we tekeningen van aliens; met potlood, verf, computer-gegeneerd of bij elkaar geplakt, dat maakt niet uit. Als ze maar eng zijn, en daarmee bedoelen we natuurlijk geen kopieën van de aliens uit de films maar aliens die in de films hadden kunnen voorkomen.
Als troostprijs hebben we nog vijf alien t-shirts en het allerengste, nachtmerrie verwekkende monster wordt beloond met de Alien Saga box: Alien, Aliens en Alien 3 dus. Stuur je inzending voorzien van je naam, adres en leeftijd naar PU Headquarters, postbus 9194, 1006 CC in Amsterdam.

Maak je eigen alien

SHORTS

De Thrust Super Sonic Car (ThrustSSC) weegt 10 ton en heeft een maximumsnelheid van 1360(!) km per uur. Genoeg om de geluidsbarrière te doorbreken en dat is dan ook gelukt. Snelheidsduivels moeten maar eens een kijkje gaan nemen op de **ThrustSSC-site**. Deze website heeft, naast de ontstaansgeschiedenis en technische specificaties van de ThrustSSC (o.a. een 'clickable car'), ook drie webcams waarop het testwerk van de ingenieurs te volgen is en leukigheidjes als screensavers waarmee de wagen virtueel bestuurd kan worden.

Macross Plus en Shadow Skill zijn beide manga-series waar sinds kort een filmversie van te koop is.
Macross gaat over een samensmelting tussen mens en vliegtuig; een soort mecha in the sky.
In Shadow Skill draait het om bijzondere vechtskills, die door weinigen op deze Aarde worden beheerst en waarmee de meest grote, sterke en onoverwinnelijk lijkende tegenstanders een piece of cake worden. Veel bloed en combat.



Pamela Lee Anderson heeft Internet ontdekt. Binnenkort opent ze haar eigen site.
Zdnet heeft een interview met haar.
www.zdnet.com/yil/content/mag/9710/paminterview.html

Michael Douglas speelt de hoofdrol in **The Game**, een nogal vreemde film, als je het mij vraagt. Hoofdpersoon is Nicholas Van Orton, een stinkendrijke zakenman die naarmate z'n fortuin groeit steeds onaangenamer wordt.
Zijn jongere broertje, gespeeld door Sean Penn, geeft hem voor z'n verjaardag een heel bijzonder cadeau; een soort kat en muis spel waar iedereen in Van Orton's omgeving aan mee lijkt te doen.

Voor hij goed doorheeft wat er aan de hand is, wordt er ingebroken in z'n huis, gaan mensen om hem heen dood en wordt hij zelf bijna vermoord. Als dan ook nog al z'n geld verdwijnt, slaat Van Orton door. De ontknoping vond ik verbazingwekkend. Een film met een heel ziek spelletje.
13 november in de bioscoop

NINJA TUNES

Matt Black en Jonathan More vormen al jaren Coldcut; het dj-duo dat Zentertainment bedacht, het Ninja Tunes label oprichtte en een aantal waanzinnige CD's uitbracht met het werk van onder andere DJ Food, Up Bustle and Out, The Herbaliser, en Funki Porchini.
Met het nieuwste Coldcut-album **Let Us Play** (Zomba/Rough Trade) hebben ze zichzelf weer eens overtroffen.
Let Us Play is een dubbelaar, waarvan de ene schijf audio en de andere multimedia is.
De titel is niet zomaar gekozen; de Coldcut-ROM bevat speelgoed dat de titel 'computer techtainment' mag dragen. Naast een aantal waanzinnige video's staat het Coldcut alfabet op de CD-ROM, waarin de filosofie van tricknology wordt uitgelegd: van Aliens via James Brown en DNAROM tot Zen(tertainment).
Daarnaast heeft Let Us Play een PicPump met random images een Ninja Knowledge Quiz met vragen over zo'n beetje alles, een random sample sequencer en een met samples en breakbeats volgepropte Funkit waarmee je een nummer in ColdCut stijl kunt maken.
Van de meeste dingen die op de ROM voorkomen zijn 'lite' versies te vinden op de website van Coldcut, maar ook als je die gezien hebt, blijft Let Us Play de aanschaf absoluut waard! **www.obsolete.com/pipe/**

19:42 You learn the hard way in the outer sector... Like never get into a drinking match with a three-headed Bukan. Never assume a Strogg is dead even when he's nothing but bloody scraps of shrapnel. And never go to bed with a Rabaul no matter how many breasts she has.

19:11

THE LINE BETWEEN MAN AND MACHINE SHOULD NEVER HAVE BEEN ERASED.

Blood vessels and wires should never have been crossed. Souls and circuitry, brain stems and processors.

"Quake II will establish id as the pre-eminent blastmasters more than ever before."
—PC Gamer

www.idsoftware.com

	LINE NO.	EVALUATION
1	Large, complex missions	What you do in one level could affect another. One false move and you could alert security, flood a passageway, or worse.
2	Superior artificial intelligence	The enemy is far from stupid. They will evade attacks, maneuver into strategic attack locations, and hunt your ass down.
3	Intense environments	Man gun turrets. Blow up subways. Smash glass. Toss grenades with perfect control. Duck to evade hits. Give them Hell.

www.contactdata.nl

U.S. MARINE CORPS 25-METER ZEROING PROCEDURES

U.S. MARINE CORPS TARGET

REAR SIGHT

FRONT SIGHT

ACTIVISION

CONTACT

id

QUAKE II™ © 1997 id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Activision, Inc. under license. QUAKE® is a registered trademark of id Software, Inc. QUAKE II™, the id Software name, the "Q II" logo and the id logo are trademarks of id Software, Inc. Activision® is a registered trademark of Activision, Inc. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

18:03 Grotesque images of Strogg have been filling my sleep at night. Their metallic spines jutting awkwardly through muscle, skin and connective tissue, masks of human facial skin smeared and bonded to their cyber-alloy heads, crude but powerful weapons jammed into oozing, gaping sockets. Thank God the endless sleep ahead is dreamless.

17:05 It's either us or them this time. We lose, and we all end up bratwurst in the grill of some unholy mechanized carnivore. We win, and the human Coalition of Man can start rebuilding the cities on Mars, Olympus, even Earth. Who knows - they might even get the old interplanetary football league going again. God, I miss Monday Night Football.

"Quake II, without a doubt, the game of E3" - 39
—Computer Gaming World

Coming Soon on Windows® 95/NT CD-ROM

QUAKE II™

DUKE 3D

Total Meltdown

Een van de grootste PC-helden allertijden is zonder twijfel de humoristische, zeer gewelddadige macho Duke Nukem. Al eerder dit jaar mocht Sega's Saturn ruiken aan de kruitdampen van The Duke en nu is de tijd rijp voor een PS-Xperience.

KING NUKEM?

Meer dan driekwart van alle PC-gamers maakte dik een jaar geleden kennis met de Hertog van het Geweld, de Koning der Babes, de Keizer der Exterminators: Duke Nukem.
Na de Doom-hype maakte de Duke namelijk zo'n duidelijk statement dat wij als armzalige gamefreaks niets anders meer konden doen dan ons aan zijn voeten te werpen. Hij was de grootste, hij was de sterkste, hij was de meest potente, hij was de MAN.
Maar ook de Duke bleek geen onberispelijk verleden te hebben. In Duke Nukem 3D was het eigenlijk pas de eerste keer dat deze held in first-person liet zien waar hij echt toe in staat was. Daarvoor, in Duke Nukem en Duke Nukem 2 was hij slechts een dozen sjouwende 2D kluns die al side-scrollend allerlei platformpjes op en af rende. Maar ach, ook een held moet ergens beginnen, dus laten we die tijd maar achter ons.

QUAKE

Oké, de Duke is nog steeds één van de sterkste gasten die op dit moment in Gamersland rondloopt. Toch zien we de laatste tijd steeds meer barsten in zijn hertogdom verschijnen.
Hij vond het een jaar geleden heerlijk om tegen een spel als Doom aan te schoppen. En terecht, want Duke Nukem 3D was veel strakker en veel sexier dan Doom.
Maar ID Software kwam op een gegeven moment met Quake als opvolger en de Duke had geen passend antwoord klaarliggen. In zijn autobiografie (zie PU april '96) voelde hij de bui al hangen: "Ooit zal hij mijn concurrent worden, maar tot kleine Quakje het huis uit mag en op die manier aantoont dat hij echt bestaat, ben ik de baas op straat..."
Welnu, kleine Quakje kwam het huis uit en nam meteen het leiderschap van de straat over. De Duke vluchtte naar zijn ivoren toren en bleef daar een hele tijd zitten, broedend op de tegenaanval.
Nu, bijna een jaar later, heeft hij nog weinig van zichzelf laten zien en horen. Zijn enige wapenfeit is de conversie van Duke Nukem 3D van PC naar de Saturn en PlayStation en binnenkort ook de Nintendo 64.
Dit zijn natuurlijk acties waar Quake hartelijk om zal lachen. Maar

DUKE NUKEM 3D

misschien dat er voor de Duke nog een klein sprankje hoop aan de horizon brandt. Duke Nukem heeft namelijk plannen om in de eerste helft van 1998 terug te slaan met een gloednieuwe, keiharde en bloederige 3D-titel met een speciaal hiervoor ontwikkelde 3D-engine.
Nog even geduld hebben dus. Tot die tijd is het 'behelpen' met Duke Nukem Old-School.

L.A. MELTDOWN

"Now playing: Attack of the Bleached Blonde Biker Bimbo's...": een pakkende tekst op een spetterende filmposter. Blonde chicks, dus de Duke moet hier in de buurt rondhangen.

We zijn aanbeland in Los Angeles, ergens in het begin van de volgende eeuw. De hele stad is aan puin geschoten door een buitenaards ras dat de Aarde weer eens probeert te veroveren. Dit gebeurde allemaal op het moment dat de Duke op grote afstand van de Aarde gevangen werd gehouden door een stel criminele aliens.
In Duke Nukem 3D keert de Duke terug naar zijn geliefde wereld. De teringzooi moet worden opgeruimd en de aliens moeten worden uitgeroeid. Klaar als een klontje, zou ik zo zeggen.
In meer dan 24 levels krijgt de Duke de kans om in de straten van New L.A., in een ruimtestation dat om de Aarde draait en zelfs op de Maan zoveel mogelijk Aliens tot moes te schieten en ondertussen alles aan flarden te blazen wat hij maar tegenkomt.

Ook in deze PSX versie is de interactiviteit van Duke's omgeving weer extreem gevoelig. Het is heerlijk om hele kuddes aliens aan stukken te schieten maar het is eigenlijk nog veel leuker om zoveel mogelijk onschuldige voorwerpen en mensen in je omgeving omver te blaffen.
Hoeveel lol hebben we met z'n allen niet gehad met het overhoop knallen van al die lekkere blote vrouwen. Misschien een beetje sick, maar typisch iets voor de Duke. "Waar gehakt wordt vallen spaanders", is zijn motto en ik sta helemaal achter deze uitspraak.

BETER LAAT DAN...

Je kunt je afvragen of het niet wat laat is om ruim een jaar na de successen van Duke Nukem 3D op de PC nog een conversie voor de PlayStation uit te brengen. In mijn ogen degradeer je de Duke hiermee tot, met alle respect, een Namco's Volume 1 tot en met 46 spel. Het is natuurlijk een nobel streven om alle PC-games te converteren voor de consoles, maar doe het dan wat eerder. Of voeg iets speciaals toe, een paar nieuwe extra bloederige leveltjes ofzo.
Uit de test-versie die ik voor de PlayStation onder ogen kreeg, kon ik niet opmaken dat er veel veranderd was. Ik ga er dan ook vanuit dat deze versie een directe kopie is van het PC-spel, inclusief het vrouwelijk schoon dus. Naakte meiden zullen we overigens tevergeefs zoeken in de Duke Nukem 64 versie die op dit moment in de maak is. De bevallige dames hebben hier hele dikke wollen shirts aan en, how low can you go, Duke mag ze niet meer afschieten maar ze moeten zelfs gered worden.
Nee, Duke Nukem is niet meer wat hij geweest is. Zijn roem en naam als die-hard killer is tanende. Ik hoop snel wat positiever nieuws over hem te kunnen brengen.

RAPPORT

GRAPHICS	87
GELUID	80
ORIGINALITEIT	80
SPEELBAARHEID	88

- De Duke blijft een strakke killer
- Goede conversie van het PC-origineel
- Geen nieuwe dingen
- Hoog tijd voor een nieuwe Duke

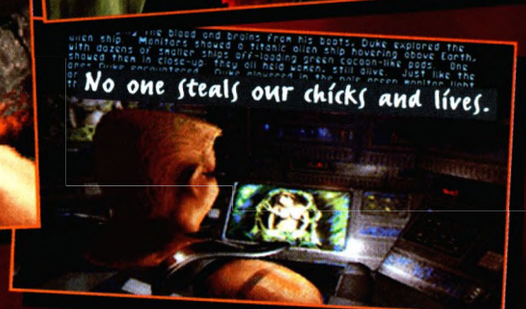
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 134,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

84

Natuurlijk is Duke Nukem, Total Meltdown een geweldige knaller. En het spel op zich is origineel ook al kwam het dan al uit op andere platforms. Toch begint de Duke iets van zijn glans te verliezen en ik kijk dan ook uit naar zijn nieuwste titel die begin '98 zal verschijnen.
THOMAS

POWER TIP

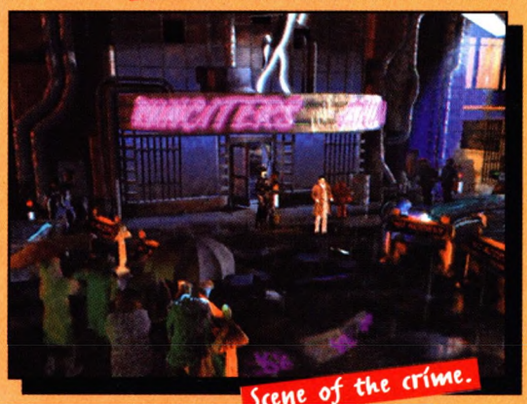
You can't make a omelet without breaking eggs.



BLADE

Een tekenend sfeerbeeld.

Was het te voorbarig om Dark Earth als dé actie/adventure van 1997 uit te roepen? Gaat Blade Runner er dubbel en dwars overheen? Uw razende reporter Jan vloog naar Parijs en keerde terug met tranen van ontroering in z'n ogen.



Scene of the crime.

STANDAARD

Blade Runner is absoluut een van mijn favoriete films. Met name door de aanwezigheid van de twee topacteurs Harrison Ford en 'onze eigen' Rutger Hauer. Zelfs nu ziet de film er nog steeds niet gedateerd uit en dan te bedenken dat ie stamt uit begin jaren tachtig. Sterker, Blade Runner zette een standaard voor veel sci-fi/actiefilms en is wat mij betreft qua verhaal en sfeer nog niet overtroffen.

Mijn hart begon dan ook vol verwachting te kloppen toen de taxi mij afzette voor het kantoor van Virgin Interactive in Parijs. Na een korte introductie van het spel op een gigantisch filmscherm van 8 bij 4 meter, waarbij ik stijl achterover viel van de indrukwekkende intro, werd ik alleen gelaten om een volle middag te gaan spelen.

Ga zitten en relax eens even Ray.

Ray stuit op interessante goodies.

REPLICANTS

Blade Runner is een actie/adventure dat op ongekende wijze de film ombuigt tot een heel eigen spel, zonder de sfeer en de belangrijkste elementen uit de film te verwaarlozen. Het is het jaar 2019 in een futuristische wereld vol corruptie, misdaad en wantrouwen. Er hobbelen geen aliens met paarse hoofden of groene tentakels door het beeld maar in Blade Runner draait alles om de zogenaamde 'replicants'. Wezens van vlees en bloed, gecreëerd door de allernieuwste techniek.

Deze replicants worden door veel mensen als minderwaardig beschouwd en ook zo behandeld, hetgeen z'n gevolgen heeft. Vele replicants zijn ondergrondse bewegingen begonnen, om te strijden tegen hun miskenning door de maatschappij. Andere replicants grepen naar wapens en vormden terroristische organisaties.

Een speciale eenheid van de politie die zich met de illegale praktijken van de replicants bezighoudt, zijn de Blade Runners. En Ray McCoy is zojuist aangesteld.

AANSLAG

Het begint allemaal met een aanslag op een dierenwinkel. Een paar ongure types brengen deze winkel vol gemuteerde en vreselijk zeldzame beesten een bezoekje en maken alle beesten af. De speler alias Ray McCoy gaat erop af en komt er al snel achter dat er meer aan de hand is. Zo waren de beesten die de eigenaar verkocht ook zogenaamde replica's en lijkt het hier meer om een vergeldingsactie te gaan dan om een overval.

Al speurend door vele donkere, schimmige steegjes en bizarre locaties komt de speler erachter dat verschillende op zich zelf staande 'cases' meer met elkaar te maken hebben dan op het eerste gezicht lijkt.

SFEER EN DETAIL

Het toverwoord in Blade Runner is sfeer. Sowieso zijn de graphics vre-se-lijk mooi, maar het zit 'm vooral in de licht- en weereffecten. Zo is 't overal donker en grauw, en regent het gedurende het hele spel. Dit geeft een heerlijk, creepy gevoel en deed me ook aan de film Seven denken.

Al lopend of rennend door donkere straten, stamp je door de plassen, voortdurend omgeven door schaduwen. Flikkerende TL-balken, knipperende neon reclameborden, gigantische ventilatoren, discolampen, zwaailichten, vuurbakens, zelfs brandende sigarettenpeuken zijn tot in de puntjes uitgewerkt en geven een geweldig effect. Maar ook rokende afvalbakken, mist, vochtige lucht en grauwe wolken doen recht aan de donkere deken die over dit spel valt.

Een ander toverwoord: detail. Tot en met het

Mooie meiden zijn van alle tijden.

Aan dit zaakje zit een luchtje.

De nachtelijke schoonmaakploeg.

RUNNER

Niet omkijken en rennen!

fronsen van de wenkbrauwen van de personages, de bonte kleuren van de kraampjes in Chinatown, afval op de vloer, voortdurend heen en weer lopende voorbijgangers, rijdende of vliegende voertuigen; je vergeet gewoon dat je met een computerspel te maken hebt. Je zit echt in de film.

MAKKELIJK?

Gelukkig is BR geen interactieve film waar je alleen maar op wat knopjes moet drukken. Het spel daagt de speler uit.
Via een KIA, een soort Personel Data Sytem, hou je al je tips en clues bij, plus verdachte objecten die je vindt.
In de meeste adventures loop je eindeloos te pielen met verschillende items. In BR niet, je gebruikt de objecten vanzelf waar het nodig is. Dit betekent niet dat BR makkelijk is. Je houdt gewoon veel meer tijd over voor het speuren.
Een zeer handige bron van info is het politiecentrum waar je allerhande informatie kunt laten verwerken op de home Database en ook kun je bij het laboratorium terecht. Bovendien is er een zeer realistische Practice Range waar je je schietkunsten kunt bijspijkeren. De mooiste technische gadget is een computer waarmee je videobeelden en foto's kunt bewerken. Via een hoogwaardige inzoom optie kun je zo opnamen van videobeelden van heel dichtbij bekijken. Zo ook de opname van de aanslag op de dierenwinkel. Hierdoor ontdek je veel meer dan je in eerste instantie na ondervraging te weten was gekomen. Echt heel erg gaaf.

AI

Wellicht het grootste pluspunt van BR is de AI. Vele adventures koppen groot in hun advertenties dat het spel multiple endings heeft, maar uiteindelijk zijn die verschillen meestal nihil. Een ander gegeven is dat vele adventures lineair zijn. Je hebt iets fout gedaan dus je zit vast. Je hebt de pleeborstel niet gevonden dus kun je niet verder.
Niets van dit alles in BR. Iedere keer dat je het spel speelt, zal het een ander spel zijn. De personages in spel één zullen anders reageren in spel twee en in spel drie. Als je bijvoorbeeld slecht presteert in de schietoefenruimte zal dat doorwerken in de actie op de straat.
Soms zul je verdachten rennend moeten achtervolgen. Je kunt ze neerknallen of proberen met ze te praten. Maar je kunt ze ook kwijtraken en dan kom je ze ergens anders in het spel weer tegen. De informatie komt dus vroeg of laat op je pad. En je weet dus niet direct of een handeling per se fout of goed is.
Je kan naar eigen inzicht handelen en bepalen waar je heen gaat. Het kan zelfs zo zijn dat je zelf een replicant bent en dat je daar pas later achterkomt!
Ik kan zo nog wel uren doorgaan, maar Dark Earth moet het toch echt doen met een tweede plaats. Blade Runner gaat het gewoon helemaal maken. En als dat niet zo is, laat ik me ombouwen tot replicant.
Ik heb gezegd!

POWER TIP

In Chinatown ondervraag je op een gegeven moment een dikke Chinees. Pas op want hij gaat een ketel hete soep over je heen gooien. Spring na de tweede vraag snel naar links!

Ja, het regent vrijwel altijd in 2019.

Zijn er nog berichten voor me binnengekomen?

Ray in de rosse buurt.

RAPPORT

GRAPHICS	98
GELUID	95
ORIGINALITEIT	10
ORIGINALITEIT	10

- Sfeervolste game ooit
- Sublieme licht- en rookeffecten
- Echte AI
- Perfecte bediening

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2350
Systeemeisen: Pentium 90 (Pentium 120 aanbevolen), 16 Mb RAM, 45 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Westwood/Virgin
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

98

Blade Runner voldoet aan al mijn verwachtingen. De liefhebbers van de film kunnen deze game niet laten liggen maar eigenlijk mag geen enkele gamer deze klassieker in spe missen. Beter dan dit zullen we het voorlopig niet krijgen.

JAN

Quake

Of ik nog effe snel Quake 2 wilde doen, stond er op mijn antwoordapparaat toen ik op een dinsdagmiddag met een kater uit mijn bed kroop. Binnen een kwartier meldde ik me, gedoucht en met een grote glimlach op mijn smoel, op PU HQ.

NAAM HOOG TE HOUDEN

De uitvinders van de first person shoot'em up, iD Software, zetten al jaren de standaard op het gebied van deze games. Wat ooit begon met Wolfenstein 3D werd uiteindelijk de totale gekte die (online) Quake heet.
Om hun naam hoog te houden moeten ze dan ook iedere keer weer met iets nog mooiers en beters komen, ziehier Quake 2.
Toen ik PU headquarters binnenkwam was de hoofdredacteur al aan het spelen op de machine met een 3Dfx kaart. Ik moest het doen met de computer zonder deze kaart. Het verschil was dramatisch. Net als met Hexen 2 is spelen met zo'n kaart eigenlijk een must. Vandaar ook dat ik net zo lang heb zitten zeuren tot ik ook héél eventjes op die andere machine mocht, waarna ik er niet meer achter vandaan te slaan was.
Het is overigens niet de bedoeling dat er een shareware versie van Q2 komt, maar er is dus wel deze uitgebreide test versie van het Net te downloaden.

RED DE WERELD OPNIEUW

Na jaren tegen de aliens gevochten te hebben, is het in Q2 bijna gedaan met de Aarde. Een laatste poging om de totale vernietiging tegen te gaan is begonnen.
Vanuit een gigantisch groot spaceship wordt een geheime strijdkracht naar de planeet van de aliens gestuurd en jij bent een van hen. Eenmaal aangekomen op de planeet hoor je dat honderden manschappen al zijn afgemaakt. Het is nu aan jou te doen wat een heel leger niet lukte; vecht je een weg door de zwaar bewaakte militaire installaties en vernietig de verdedigingswerken van hun stad, zodat de Aarde een luchtaanval kan uitvoeren en op die manier de ondergang kan voorkomen.

MET ELKAAR VERBONDEN LEVELS

Je loopt niet langer, zoals in Quake, door episodes maar door zogeheten Units. Iedere Unit bestaat uit onderling met elkaar verbonden levels waarin je je vrij kunt bewegen. Dus als je nog even terug wilt omdat je ergens nog wat Health en Ammo weet te liggen, dan kan dat dus.
Een andere grote verandering is natuurlijk de engine. Het is een uitbreiding op die van Quake en heeft als speciale features onder andere gekleurde lichteffecten, allerlei roterende objecten, doorzichtig water en de mogelijkheid om te bukken en te kruipen.
De AI van je tegenstanders is aanzienlijk verbeterd. Toen ik vrolijk aan het rondschieten was, dook bijvoorbeeld opeens een van die klootzakken opzij. Ook bewegen ze zich veel meer door de ruimte en ontwijken je granaten.

STUIPIES

De wapens zijn ook een stuk beter geworden. Niet alleen zien ze er realistischer uit (dus niet als een soort broodrooster) ze schieten ook veel echter. Als je bijvoorbeeld met het machinegeweer vuurt, gaat je loop door de terugslag steeds meer omhoog. Zodra je even stopt, schiet je weer recht voor je uit.
Mijn favoriete wapen was de Super Shotgun, het grote broertje van de Assault Shotgun, maar ook vermaakte ik me opperbest met de Rocket launcher die erg geschikt is voor de lange afstand. In de volledige versie komen er nog wapens bij als de Disentigrator, hiermee los je de vijand helemaal op. Met de Railgun kun je overal dwars doorheen schieten tot je een muur raakt. Erg handig in een volle kamer lijkt mij.
Een ander leuke vernieuwing is dat je nu ook delen van je vijand af kunt schieten, zoals een hoofd of een arm. Ook zullen sommige vijanden, nadat je ze met een licht wapen hebt neergeschoten, nog proberen op te staan of stuiptrekkingen vertonen voordat ze uiteindelijk sterven.

LICHTER EN DUIDELIJKER

De levels zijn lichter en herkenbaarder. Liep je in Quake alleen maar door donkere gangen en creepy kamers; Q2 voert je naar plaatsen als hangars, bunkers, opslagplaatsen en meer van dat soort spul. Ook kun je hier en daar onder de vloer door lopen of ga je onder water.
Sleutels zijn niet langer nodig maar voor je naar een volgend level gaat, zul je wel eerst het een en ander moeten doen. Als je op F1 drukt krijg je een schermpje met de opdracht voor dat level te zien. Ook zie je hier hoeveel secrets je hebt gevonden en hoeveel slachtoffers je op je geweten hebt.
In totaal zullen er iets van veertig levels komen, en ieder level is ongeveer drie keer groter dan de oorspronkelijke Quake levels. Genoeg te doen dus.

DE BITCH

Geen van de monsters uit Quake zul je tegenkomen in deel 2. De gasten die je het meest zult ontmoeten, zijn de Light Infantry. Dit zijn hergebruikte mensen met een licht wapen.
De Assault Troopers hebben een Scatter Gun als arm en de Garrison Guards zijn nog net effe iets heftiger en lopen met een machinegeweer als prothese. Enforcers schieten met een Chain Gun en als ze dichtbij je kunnen komen, slaan ze je daarmee op je kop. Dan heb je nog mafkezen als de Bezerker, de Gunner en de Gladiator, de een nog beter bewapend dan de ander en zeer dodelijk.
De Tank is een geval apart. Hij beschikt over drie verschillende wapens en heeft een Ground Attack, dan slaat ie met z'n vuist op de grond en vliegt alles in de lucht.
Het zijn er eigenlijk te veel om op te noemen. Eentje die nog wel het vermelden waard is, is de Bitch. Deze slanke dame heeft een kop

Hoe heet de burgemeester van Wezel?

Kom maar op schroothommel!

Eat this sucker!

om eraf te schieten en is half mechanisch, daarnaast is ze ook nog eens moeilijk om te leggen.

EERDER GEZIEN

Over het geheel gezien is Q2 een prachtig spel, hoewel ik veel van de 'nieuwe' dingen al in spellen als Duke, Shadow Warrior en Hexen 2 (die overigens gebruik maakt van de Q2 engine) had gezien.
Maar aan de andere kant zijn er weer zoveel unieke 'Quakigheidjes' dat dat niets afdoet aan dit spel. Vooral het heen en weer lopen tussen de verschillende levels vond ik erg cool. Hoewel er met deze test versie nog niet online gespeeld kan worden, denk ik dat als dit spel zo rond de Kerst uitkomt, de deathmatches met Q2 gelijk van start zullen gaan.

Net eendjes schieten op de kermis.

Met deze gasten moet je geen handje schudden.

Moet ik nu bang worden?

Die hoor je tenminste aankomen.

POWER TIP

Typ GOD voor de GOD mode en Give All voor alle wapens en items.

De monsters zijn nog weirder.

hit, bukt ie net.

POWER TIP

Ga naar www.quake2.com voor een lijst van alle download sites.

This town ain't big enough for the both of us.

RAPPORT

GRAPHICS	90
GELUID	93
ORIGINALITEIT	91
SPEELBAARHEID	94

- ▲ Levels met elkaar verbonden
- ▲ Slimme tegenstanders
- ▲ Realistischere wapens
- ▼ 3Dfx kaart is een must

PC CD-ROM
Systeemeisen: Win 95 of NT 4.0, P100, 16 Mb, Soundblaster compatible geluidskaart, joystick of muis.
Fabrikant: iD Software
Distributeur volledige versie: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

Deze test versie ziet er al perfect uit en speelt helemaal geweldig, en het kan alleen nog maar mooier worden! Q2 is weer een pracht stukje vakwerk van iD Software, maar ze hebben dan ook een naam hoog te houden.

BAS

OUTSMART THEM

Probeer nu de voordelen van een abonnement

6 NUMMERS VOOR SLECHTS F 25,-

POWER UNLIMITED

VUL DE ANTWOORDKAART IN OF BEL GRATIS

0800 - 0224222

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK OP ZATERDAG EN ZONDAG

POWER SOCCER 2

Adidas Power Soccer was een populaire game hier op de redactie. Vooral aan moves als de Predator Kick en de Cantona-karatetrap hebben we veel lol beleefd. Blijkbaar vond Adidas het zelf niet zo lachwekkend, want in dit deel vinden we de sponsor niet meer terug.

MERKNAAM

Eerst was er dus Adidas Power Soccer, kort daarna gevolgd door een deluxe-achtige versie met meer teams en een iets afwijkende gameplay (zoals de toevoeging van sterspelers en wat realistischere bewegingen). Nu hebben we hier dus deel twee, waarbij de originele sponsor zich heeft teruggetrokken en het voor de game dus wat moeilijker zal worden om massaal aan de man gebracht te worden.
Feit is nu eenmaal dat de consument eerder kiest voor een 'merknaam' (kijk maar naar de FIFA-cyclus), waardoor het voor minder aansprekende titels vaak een stuk lastiger is om uit te groeien tot een verkoopsucces. Gelukkig hebben de mensen van Psygnosis het zaakje goed opgevangen door alle fraaie moves van het origineel te verwerken in deze opvolger, waardoor de speelbaarheid weer piekfijn in orde is. De specials hebben nu alleen niet meer de namen die ze eerder droegen, maar dat zal mij eerlijk gezegd worst wezen. Het gaat mij gewoon om de extraatjes in de game en daar zijn er dus weer genoeg van. Ik hoef namelijk niet altijd superrealistische soccergames onder m'n neus te krijgen. Daar krijg ik er maandelijks al een handvol van.

WAAR IS HOLLAND?

De verschillen die direct opvallen tijdens het spelen van Power Soccer 2 zijn de verbeterde graphics van de spelers en hun realistischere lichaamsbewegingen. Het kan in grafisch opzicht nog niet hangen met een FIFA-game, maar het maakt een spel als dit wel stukken lekkerder om te spelen.
De spelers hebben een wat mooiere shape en lopen wat soepeler over het veld dan voorheen. Wederom kun je kiezen uit zowel nationale- als clubteams.
Helaas geldt voor die laatste categorie dat niet alle Europese clubs vertegenwoordigd zijn, maar kun je uit de sterkste competities van Europa (weer zonder de Nederlandse!) en de Europese top 20 kiezen. Zo kun je dus wel in de Champions League met Ajax tegen Juventus spelen (om wraak te nemen op die verschrikkelijke afslachting van vorig jaar). Ook goed, maar is het nu echt teveel gevraagd om de andere Europese competities wat meer te belichten?

GEEN VERRASSING

Het spelbeeld golft vrij snel op en neer, waarbij ik soms het gevoel heb dat het allemaal iets te snel gaat.
Een ander minpuntje is het gegeven dat je soms te lang naar een van je eigen medespelers loopt te zoeken wanneer de tegenstander een aanval aan het opbouwen is. Zo kunnen ze soms ongehinderd in de buurt van jouw strafschopgebied komen, terwijl je er niet eens een been voor kunt werpen.
Dat is het nadeel wanneer opstellingen zo nadrukkelijk geprogrammeerd worden dat spelers te strak in hun eigen gebied ronddolen en zo niet actief aan het spel deelnemen. Gelukkig is het allemaal niet zo erg, en doet de speelbaarheid weer wonderen.
Toch had ik van PS 2 wat meer verwacht, bij Psygnosis zijn ze er na mijn idee dan ook niet in geslaagd om wederom voor een kleine verrassing te zorgen in het video-voetbalwereldje.

POWER TIP

De nieuw in het leven geroepen camerastandpunten zijn bar slecht. Vergeet die shit en speel gewoon met de originele cameraview.

RAPPORT

GRAPHICS	78
GELUID	70
ORIGINALITEIT	64
SPEELBAARHEID	82

- De specials zijn er weer
- Verbeterde graphics
- Waar is de Hollandse competitie?
- Soms te snelle gameplay

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

Power Soccer 2 is een aardig vervolg op z'n spectaculaire voorganger maar biedt niet genoeg extra's om mij dezelfde aangename verrassing te bezorgen als het eerste deel.

SKATE

FIFA Road to the

Zoals ze altijd doen rond deze tijd van het jaar, is Electronic Arts begonnen met het uitbrengen van hun sport games voor het nieuwe jaar. Is FIFA 98 een hele verse game of hetzelfde spel in een nieuwe doos?

AMSTERDAM ARENA

FIFA 98 is een spel dat niet veel introductie nodig heeft, ik neem aan dat de FIFA cyclus bij de meeste gamers wel bekend is. Maar ik zal je toch even op de hoogte brengen van een aantal hoogte- en dieptepunten van dit zo populaire voetbalspel.
Afgezien van een paar veranderingen, door mij hoogtepunten genoemd, zien 97 en 98 eruit als op elkaar volgende jaren. Het eerste nieuws is voor de Amsterdammers, er kan nu in de Amsterdam ArenA gespeeld worden. Ja, ja, met gekleurde stoelen, slechte grasmat en alles wat er nog meer bijhoort, heeft de ArenA een plekje gekregen in spelletjes land. Andere stadions om uit te kiezen zijn gesitueerd in: Korea, Australië, Zuid-Afrika, Italië, Frankrijk en zelfs mijn vaderland de United States.

AJAX, AJAX!

Zijn 172 landen in zes internationale competities en de weg naar de Wereld Cup niet genoeg voor jou, FIFA 98 biedt ook nog eens 193 internationale clubs in elf verschillende leagues.
Dit moet vast en zeker veel werk geweest zijn, elk team heeft een thuis- en een uit-tenue, de meeste spelers hebben het juiste rugnummer en de makers beweren dat de spelers in het spel sterk op de echte spelers lijken.
Dat laatste moet je echter met een flinke korrel zout nemen. Ik speelde in een league met Ajax als mijn team en Van de Sar als keeper. Nou, of Ed kwam net terug uit de Tropen of hij heeft de omgekeerde Michael Jackson ziekte; de keeper die door de omroepers Van de Sar werd genoemd was zwart!
Wat ik wel tof vond, was dat het geschreeuw van de fans klonk als; AJAX, AJAX! Later sloeg het om in teleurstelling, toen ik met Brazilië tegen Columbia speelde en ik me realiseerde dat het geschreeuw daar precies hetzelfde was.

GEEN CONTROLE

Niet alleen de geluiden van het publiek waren eentonig, zo ook het commentaar van John Motson en Andy Grey. Deze gasten werken met hun monotone geblaat na een tijdje echt op je zenuwen en waarom heten die twee je, bij welk stadion je ook kiest, steeds welkom in zonnig Rio de Janeiro. Ik zag mezelf toch echt door het dak in de Amsterdamse ArenA landen, hoe bedoel je Rio?
Ook wat de gameplay betreft, heb ik zo m'n bedenkingen. Het is vaak moeilijk om te zien wat je speler gaat doen. Sta je voor het doel, helemaal klaar voor de perfecte goal, laat je man de bal liggen terwijl jij 'shoot' indrukt. Dit komt doordat dezelfde knop gebruikt wordt voor het wisselen van de spelers.
Ook erg frustrerend is dat, wanneer je een speler selecteert voor een actie, deze langzamer gaat waardoor het bijna onmogelijk is om, als je aan de bal bent, je los te maken van je verdediger.
Al met al was FIFA 98 nogal moeilijk te beheersen en biedt het weinig nieuws ten opzichte van z'n voorganger.

RAPPORT

GRAPHICS 8°
GELUID 6⁵
ORIGINALITEIT 6⁸
SPEELBAARHEID 6°

- Veel teams
- Ajax en de ArenA
- Eentonig commentaar
- Moeilijk te beheersen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16Mb RAM, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 0800-9405555

6⁸

Naar mijn mening lijkt FIFA 98 veel op FIFA 97. Met al het werk dat erin is gestopt, vond ik veel dingen te eentonig, vooral het commentaar. De gameplay was op sommige momenten leuk, maar wel moeilijk onder de knie te krijgen. Het is vervelend als je spelers niet doen wat jij wilt dat ze doen.

MARK B.

FIFA 98 World Cup

Ik moet jullie eerlijk bekennen dat de soccergames van de laatste tijd me niet tot groot enthousiasme kunnen brengen. De schaarse nieuwe ontwikkelingen en/of vernieuwde gadgets doen de games vaak meer kwaad dan goed. Zal EA Sports' FIFA 98 daar misschien verandering in kunnen brengen?

POWER TIP

Voor gamers die de FIFA spellen altijd goed gevonden hebben en zich niet herkennen in mijn problemen met de speelbaarheid, zal deze 98 versie geen teleurstelling zijn.

ZE ZIJN ER WEER!

Trouwe PU-lezers weten inmiddels wel dat ik niet zo'n grote fan ben van de FIFA-cyclus van Electronic Arts. Ik vond de graphics altijd wel in orde, alleen de gameplay was naar mijn mening verre van oké.

Elke keer als er een nieuwe versie in de serie uitkomt, hoop ik dan ook dat er wat concrete veranderingen op dat gebied zijn doorgevoerd. Oh God, please, laat het nu alsjeblieft zo zijn, zeker gezien de opties die je voorgeschoteld krijgt in deze Road to the World Cup-editie. Want wat de opties betreft is er helemaal niets aan te merken op de nieuwste FIFA release. Niet alleen kun je alvast een voorschot nemen op het te spelen wereldkampioenschap (en het daaraan voorafgaande kwalificatietoernooi natuurlijk, dat hier overigens wel de juiste indeling van de landenteams heeft), tevens is er als bonus een hele zooi clubteams toegevoegd, zodat je zo'n beetje alle officiële competities en toernooien kunt spelen die op onze planeet gehouden worden. Dat betekent dus ook dat ik lekker met N.A.C. aan de slag kan, want de Nederlandse teams zijn ook in the house! Alsof de makers van dit spel mijn gebedjes voor het slapen gaan gehoord hebben.

ALLES KAN

Nou, nou, aan mogelijkheden geen gebrek zeg. Alle opties die je al kent van eerdere FIFA-games plus alle denkbare mogelijkheden van andere games zijn hier ondergebracht in de optieschermen. Van team-management tot het afwerken van trainingen, alles kan.

Het zou dan ook meer dan fijn zijn als nu toch eindelijk die fokkin speelbaarheid wat beter, en vooral wat minder ingewikkeld zou zijn.

En wat zie ik vervolgens, zodra ik mijn favoriete instellingen ingevoerd heb en begin aan mijn eerste wedstrijd: juist, er is eigenlijk geen hol veranderd. De graphics zijn nog zo goed als hetzelfde, terwijl de gameplay me niet echt vrolijk maakt. Het lijkt erop dat de mensen bij EA Sports in plaats van vernieuwende shit liever met spul uit de ouwe doos komen.

Alles een beetje door elkaar husselen, en ach, gooi die clubteams uit de vroegere edities er ook maar bij, en zo komt er weer een sappig voetbalspelletje uit onze fabriek rollen. Sorry hoor, maar dat gaat er bij mij niet in!

MENGELMOESJE

Ik snap het niet. Dan heb je zo'n groot evenement met alle bijbehorende officiële licenties, en dan lever je in mijn ogen toch weer half werk af.

Een fractie van een seconde heb ik nog aan mijn eigen mening getwijfeld, omdat die FIFA-games op een of andere manier altijd goed blijken te verkopen, maar ook nu kom ik weer terug op het oordeel dat ik eerder velde bij zijn voorgangers. Aardige graphics, goed soepel meebewegend camerawerk, prachtige stadions (zoals de ArenA, die tot in detail lijkt op het echte stadion), maar een gameplay die het niveau van het spel fors omlaag haalt.

Tel daarbij op de trage moves en het gebruik van zo'n beetje alle knoppen op de controller, en er kan niet anders gezegd worden dan dat FIFA 98 een mengelmoesje is geworden van de voorgaande edities. Aardig, maar zeker niet meer dan dat.

RAPPORT

GRAPHICS	81
GELUID	78
ORIGINALITEIT	72
SPEELBAARHEID	59

- ▲ Landen- en clubteams
- ▲ Vloeiend camerawerk
- ▲ Tig opties
- ▼ Die verdomde gameplay

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: EA Sports
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 0800-9405555

72

Verrukkelijk om zijn mogelijkheden, een pain in the ass qua speelbaarheid. FIFA 98 is cool maar breekt bij mij in ieder geval geen potten. EA Sports zal toch wat dieper moeten gaan om mij te kunnen verrassen!

SKATE

Philip Marlowe: PRIVATE EYE

Detectives hebben een zwaar leven. Ze roken, ze drinken en ze komen altijd in contact met mooie, fatale vrouwen.

VERMIST

Elke televisie heeft tegenwoordig 99 kanalen, dus TV10 is, neem ik aan, bekend. Deze zender brengt dus alle series van tien jaar geleden opnieuw uit. Persoonlijk heb ik 't niet zo op ouwe koeien maar naar één programma kijk ik steevast: Moonlighting, dé serie die de doorbraak voor actiehelden Bruce Willis betekende, waar Bruce samen met een blonde babe de coole detective uithing.
In Private Eye werk je alleen, maar zijn er wel genoeg babes. Jij neemt de rol van Philip Marlowe voor je rekening; een cynische, als een schoorsteen rokende, whisky zuipende, wallen onder de ogen dragende, doorgewinterde privédetective.
Op een goede dag komt een jonge vrouw, Orfamy Quest, naar je bureau die je vraagt om haar vermiste broer op te speuren. Deze 'case' resulteert als snel in smerige zaakjes vol drugs en afpersing om uiteindelijk te eindigen met moord.

JAZZ

Philip Marlowe is niet zomaar een bedacht personage maar een figuur uit de boeken van de Amerikaanse detectiveschrijver Raymond Chandler.
Private Eye speelt zich af in 1946, omgeving Hollywood, vol met (valse) glitter en glamour, intriges en een maffia met een hele dikke vinger in de pap.
Het artwork is erg mooi vormgegeven. Met graphics in de stijl van Dick Tracey meets The Dig en karakters die voldoen aan de stereotypen, (blondines, bad guys, maffiabazen) zit het visueel wel goed. En ook het geluid is heerlijk. De cynische, doorrookte en met drank doorspoelde stem van onze Marlowe is een lust voor het oor. De muziek is lome after-midnight jazz: melancholieke saxofoons en een subtiele contrabas galmen door de speakers en zorgen voor een mysterieuze, donkere sfeer.

TEKENFILM

Geluid en graphics zijn dus oké, helaas is de gameplay een stuk minder verzorgd.
Als speler zit je meer naar (fraaie) scènes te kijken dan dat je daadwerkelijk zelf wat kunt doen. Bovendien duren die scènes lang en wordt er heel veel gezouwehoerd.
Tijdens zo'n gesprek krijg je voortdurend een keuze naar je hoofd "I could ask him about..., or I could ask him about..." Dan moet je dus iets kiezen en je weet nooit direct of je het goed gedaan hebt.
Daarna gaat de tekenfilm verder, en kun je weer een paar minuten naar animaties kijken.
Andere keuzen die je moet maken zijn erg voor de hand liggend. Je wordt bijvoorbeeld continue gevraagd of je een zeer belangrijk object dat je vindt, moet achterlaten of meenemen. Iedere adventure speler neemt natuurlijk alles mee wat hij/zij vindt.
De vraag "Where should I go next?" kwam me ook snel de strot uit omdat er steeds maar één logische plaats is waar je naar toe kunt gaan.
Deze minimale spelelementen werken eerder storend en remmend in Private Eye, een detective computerfilm dat eigenlijk nauwelijks een spel te noemen is.

POWER TIP

Als je een politiesirene hoort, niet door de deur wegrennen.

POWER TIP

Elk bewijsstuk gewoon meenemen, niets laten liggen voor de politie.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	4°

- Philip Marlowe is de coolheid zelve
- Feel that jazz!
- Te veel geouwehoer
- Meer kijken dan spelen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr. ca. 1275
Systeemeisen: 486 DX2 66 Mhz, 8Mb RAM, 2 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, SVGA (256 kleuren), Double speed CD-speler, Windows 3.1 of Windows 95.
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

67

Bij een adventure moet je zelf overal op kunnen klikken en naar eigen inzicht alles kunnen onderzoeken. Dat is in PE beperkt tot het minimale waardoor er dus veel te weinig te gamen valt.

JAN

VIDEO GAME CONSOLE OF THE YEAR '97 - '98

N64: The ultimate platform for 3D platform games, 3D role playing games, 3D sports, 3D adventures and other mind-blowing 3D simulations!

over 100 games in progress

NBA LIVE 98

Je gaat ervoor. Je bent goed. Je kunt het. De dreigende blikken van je torenhoge tegenstander laten je koud. Dunks die de ring doen ratelen als een slang schrikken je niet af. De basket lijkt meters te hoog. Je ren, je springt, je geeft je helemaal. Niets kan je deren want

BOVEN DIT ALLES

staat NBA Live 98

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

www.nba.com
www.easports.com

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95

If it's in the game, it's in the game.™ EA SPORTS

© Electronic Arts, EA SPORTS, het EA SPORTS logo, "If it's in the game, it's in the game" en Electronic Arts zijn een handelsmerk of een geregistreerd handelsmerk van Electronic Arts in de Verenigde Staten en/of in andere landen. Het NBA embleem en de emblemen van afzonderlijke NBA teams die in of op het product worden gebruikt zijn handelsmerken, door copyright beschermde ontwerpen en andere vormen van intellectueel eigendom van de NBA Properties, Inc. en de desbetreffende teams en mogen niet geheel of gedeeltelijk worden gebruikt zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van NBA Properties, Inc. © 1997 NBA Properties, Inc. Alle rechten voorbehouden. Windows is een handelsmerk of een geregistreerd handelsmerk van de Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of in andere landen. Alle andere handelsmerken of -namen zijn het eigendom van de respectievelijke eigenaren. PlayStation en "PlayStation" zijn handelsmerken van Sony Computer Entertainment Inc. SEGA en SEGA Saturn zijn handelsmerken van SEGA ENTERPRISES Ltd.

RAPPORT

GRAPHICS 85

GELUID 89

ORIGINALITEIT 90

SPEELBAARHEID 90

- Spannend
- Explosief
- Veel levels
- Sniper mode

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Neversoft
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555

Waar staat MDK voor? MegaDopeKabooomm! Da's wat het betekent. Een spannend spel boordevol geweld, obstakels en humor. De perfecte mix.
THOMAS

Murder Death Kill: een perfecte samenvatting van dit hele sterke spel. PC-players mochten al experimenteren met het bionische pak van Kurt Hectic maar nu zijn de PlayStation-freaks aan de beurt.

MAX, DOCTOR, KURT

Een heleboel gamers denken dat de afkorting MDK staat voor Murder Death Kill. Dit mag dan wel een toepasselijke titel zijn voor dit gewelddadige schiet- en opblaasspel maar de letters staan voor iets heel anders. Het is namelijk een afkorting voor de namen Max, Dr. Fluke Hawkins en Kurt Hectic. Zij zijn de drie hoofdrolspelers in MDK.
Het verhaal van MDK begint bij de invasie van een nogal agressief buitenaards ras: de Stream Riders. Deze wezens hebben het voorzien op de vele grondstoffen die Moeder Aarde nog steeds rijk is. Met hun enorme mobiele forten stropen ze de wereld af en hierbij kijken ze niet op een paar miljoen doden meer of minder.
Deze moordende kolonie Stream Riders en hun machines wordt al snel opgemerkt door de geflipte Dr. Fluke Hawkins die in een ruimte-laboratorium rondjes om de Aarde cirkelt. Hij mag daar dan wel hoog en lekker droog zitten maar deze moordende en stropende bende gaat hem toch net even iets te ver: de Aliens moeten terug naar de Stream Rider Galaxy en misschien kan Kurt Hectic meteen even zijn nieuwste uitvinding in de praktijk beproeven.

SNIPER-MODE

Dr. Hawkins heeft de laatste tijd gewerkt aan een onverwoestbaar pak en zijn assistent Kurt Hectic is de aangewezen vrijwilliger die het in de praktijk mag gaan uitproberen. Uitgevoerd in modieus zwart zou deze outfit overigens niet misstaan op een willekeurige kinky techno-party. Hier vernuft zit hem dan ook niet in het pak zelf maar in de helm die Kurt op zijn snufferd heeft zitten. Deze helm zit vol met geweldige wapens waarmee enorme hoeveelheden Stream Riders 'at close range' of van grote afstand doorzeefd kunnen worden.
Vooral de 'sniper-mode' is van grote klasse. Hiermee kan Kurt op een afstand van een paar honderd meter een nietsvermoedende alien trakteren op een spontane body-piercing.
Naast al deze schietspeeltjes heeft Kurt ook nog een aantal waanzinnig sterke en humoristische bommen (zie Powertip), granaten en mortieren waarmee hij kan goochelen.

PUZZLE-SHOOT

MDK biedt maar liefst zestig levels waarin jij Kurt Hectic naar een moordende climax kan brengen: al schietend o alles dat beweegt. Toch is MDK meer dan alleen maar schietknoppen indrukken. MDK is ook een beetje puzzelen en strategisch nadenken. In bijna alle levels moet Kurt namelijk problemen oplossen om verder te kunnen komen. Zijn parachute komt hierbij regelmatig goed van pas maar vaak moet hij ook heel precies richten om mortiergranaten door kleine gaatjes te schieten of aliens in de sniper-mode om zeep te helpen voordat hij verder kan.
Deze PSX-versie van MDK is een perfecte kopie van het PC-origineel dat een jaar geleden op de markt werd gebracht en staat garant voor dagenlang speelplezier, veel geweld en een hoop humor.

POWER TIP

Wat is er zo bijzonder aan al die MDK bommen?
1) 's Werelds kleinste kernexplosie: een atoombom die gebruikt kan worden om lastige deuren en muren mee op te blazen. Ook goed tegen irritante tegenstanders.
2) 's Werelds interessantste bom: een hele bijzondere bom die zo speciaal is dat als je hem ergens neerlegt, de aliens niet kunnen wachten om hem van dichtbij te bekijken. Erg interessant en zeer dodelijk.

EARTH 2140

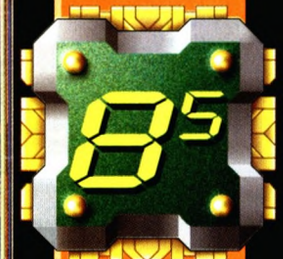
Het wordt steeds drukker in de zee van strategische combatgames. Heeft Earth 2140 genoeg in huis om het hoofd boven water te houden?

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	9⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

- Mooi
- Soundtrack
- Simpele interface
- Bekend verhaal

PC-CDROM
Prijs: ƒ 69,95. Bfr. ca. 1275
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb, 30 Mb vrij op harde schijf, geluidskaart, Double Speed CD-speler, Dos 6.22 of Windows 95.
Fabrikant: Topware
Distributeur: Denda
Tel: 0541-570200



Earth 2140 kan de concurrentie zeker aan. Sterker, ik vind dit spel nog beter dan bijvoorbeeld 7th legion of Dark Colony. In dit genre een van de beste zelfs.
JAN

TERMINATOR

Terwijl alle horecabedrijven en feestgangers nu al massaal champagne aan het inslaan zijn voor de eeuwwisseling in het jaar 2000, is het Duitse bedrijf Topware al meer dan 140 jaar verder. En kijk, daar houden wij van bij PU; vooruitkijken. Afgaande op die vooruitziende blik ziet het er weer eens niet best uit. De Aarde is voor de verandering opnieuw het toneel van brute oorlogen en nietsontziende natuurrampen.
Dit keer is de Aarde opgedeeld in twee wereldmachten, de United Civilized (UCS) en de Eurasian Dynasty (ED). De UCS hebben Robots gecreëerd die alles voor hun doen waar het de strijd betreft. Deze robots zien er zeer vervaarlijk uit en zijn letterlijk een kopie van Arnold 'Terminator' Schwarzenegger. Cool! De ED hebben door de jaren heen mechanische lichaamsdelen ontwikkeld die de menselijke vervangen. De populatie van de ED bestaat inmiddels bijna volledig uit Androids. Natuurlijk zijn de grondstoffen schaars en willen beide partijen het alleenrecht over de resources. Dat wordt dus knokken!

SPRINKHAAN

Tot zover het achtergrondverhaal dat de zoveelste variant is op het inmiddels alom bekende gegeven: kies een kant en sla erop! Maar toch, Earth 2140 is meer dan 'een dertien in een dozijn' spel. Zo heeft deze game een wel zeer vette intro. Ik heb nu al heel wat intro's van combat games gezien, maar dit slaat alles. Een complete film.
Maar het draait natuurlijk om het spel. Eenmaal een kant gekozen, gaat het erom snel een basis op te bouwen, resources te ontginnen, vijandelijke aanvallen af te slaan en diens basis de grond in te stampen. Het bekende recept, maar dan wel zeer fraai vormgegeven. Zo heeft iedere unit, en er zijn er heel wat, zijn eigen wapens met bijbehorende kleur, geluid en explosie-kracht.
De units zijn sowieso lekker afwisselend. Zo is er een soort mechanische, zeer snelle, sprinkhaan die over een bataljon heen kan jumpen.
Laten we nog even bij de units en wapens blijven. Er zijn verschillende typen Androids, Jeeps met gigantische machinegeweren, raket afvurende Raptors, een Napalm lancerende Hellmaker, granaten rondstrooiende Hellbikes, gepantserde Transporters, mijnenleggers, Gravity Fliers, Gravity Bombers en ga zo maar door.

ZACHT

Een goede optie is dat je de basis zo ver kunt uitbreiden als je wilt. Bij de meeste games moet je de verschillende gebouwen toch altijd in de buurt van je centrale controlecenter plaatsen. Hier kun je dat overal doen waar je maar wilt en zo een werkelijk gigantisch complex opzetten.
De interface is super simpel: mooie briefings, sappige tussenfilmpjes, duidelijke mission-objects en snelle controle over je troepen.
Doordat alles in het Nederlands is, wordt het meteen duidelijk wat je moet doen. Alleen klinken de stemmetjes me te zacht. Het gaat tenslotte om killer Androids, dus wat meer power had in die stemmen had best gemogen.
Het spel heeft wel schitterende muziek, helemaal in lijn met de filmische intro. Negen uitgebreide tracks die afwisselend rock, house, dance en ambient laten horen. Hulde!

POWER TIP

Net als met C&C kun je ook nu vijandelijke gebouwen overnemen. De strategisch belangrijkste gebouwen zijn de kerncentrale en de mijnen.

Deze fabriek maakt niks meer.

Het was een strenge winter in het jaar 2140.

Laat je niet in de boot nemen.

Open field combat.

Je wordt bijna verblind door de granaat-inslagen.

Joepie, ik ben in haar slaapkamer!

Wees een vrome boer en ga elke zondag naar de kerk.

Helaas alleen maar weerberichten op tv.

HARVEST MOON

'Veel plezier met deze fijne RPG. Groetjes Edwin'. Zelden kreeg ik er zo'n vriendelijk briefje bij wanneer onze hoofdredacteur mij een te recenseren spel opstuurde. Ik had onraad moeten ruiken maar in mijn naïviteit vond ik het alleen maar heel erg aardig. Sukkel die ik ben.

In de winkels ligt vaak leerzame vakliteratuur.

Bemoedigende woorden van je aanstaande schoonmoeder.

AGRARISCHE BOUWPUT

Stel je eens voor: je kruipt in de huid van een onbenullig boertje dat voor veel te veel geld een vervallen boerderij heeft gekocht. Je hebt slechts (!) twee en een half jaar om van deze bouwput een goed lopend agrarisch bedrijf te maken.
Daarnaast wordt er van je verwacht dat je goede vrienden wordt met de inwoners van het dichtstbijzijnde dorpje en dat je daar zelfs een vrouwelijke metgezel weet te vinden die kinderen voor je gaat baren. Het leven gevat in een computerspel.
Het klinkt net zo erg als het is. Niet alleen is het allemaal ongelofelijk saai, het is ook een verschrikkelijk gedoe. Net als in de realiteit zijn er geen sluiproutes en moet je onderaan de ladder beginnen. Eerst gras verbouwen en vruchten in de bergen plukken die je later weer in de stad verkoopt.
Wanneer je genoeg geld verdiend hebt, kan je zaadjes kopen om echte groenten te telen. Als je die dan weer verkocht hebt, ben je misschien rijk genoeg om kippen en koeien te kopen.

GEKKE KOEIEN

Het voordeel van een eigen veestapel is dat je nu tijdens alle seizoenen iets te verkopen hebt (eieren en melk, fool!). Het nadeel is dat deze dieren veel aandacht nodig hebben en geregeld gekke ziekten met zich mee brengen.
Daarnaast moet je de stallen en het huis goed onderhouden en eventueel uitbreiden. Want als je huis te klein is, sla je never nooit een vrouw aan de haak.
Dit klinkt allemaal misschien nog niet eens zo gek maar het grote probleem met Harvest Moon is dat het boertje niet zoveel kracht heeft. Wanneer je even een stukje land aan het opruimen bent, sta je binnen mum van tijd buiten adem te hijgen. Dat betekent dat je energie-level beneden peil is en om dat weer op te krikken moet je vervolgens vruchten eten of je wassen in een waterpoeltje ergens in de bergen. Ben je daar eindelijk aangeland dan is opeens de dag al weer voorbij en hoor je eigenlijk in je bedje te liggen. Maar voordat je naar bed mag, moet je eerst in je dagboek opschrijven wat er die dag gebeurd is. Heb je dat gedaan dan is opeens de volgende dag weer aangebroken en je hele bioritme opgefokt.

Waar gehakt wordt vallen gieters.

Als je geen zin hebt om te koken, is er altijd nog de pizzeria.

Chicks vallen voor beginnende boeren.

Je trouwe viervoeter.

POWER TIP

Alsof je niet genoeg aan je hoofd hebt, moet je ook nog in de gaten houden dat je geen belangrijke feestdagen mist. Want dat zijn de gelegenheden waar je je toekomstige vrouw tegen het lijf kan lopen.

RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	5°

- Ecologisch verantwoord
- Saai
- Suf
- Stom

SNES
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2325
Fabrikant: Natsume
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353

Ik weet niet in wat voor sadistische bui onze hoofdredacteur was toen hij dit ecologisch verantwoorde computerspelletje mijn kant op stuurde. Wat ik zeker weet, is dat je een engelen-geduld en een minimaal sociaal leven moet hebben om ook maar een beetje plezier te beleven aan deze agrarische RPG.

KEES

Age Of

Sinds C&C loopt de markt over van 'real-time' strategie spelletjes. Sommige zijn inmiddels klassiekers geworden en andere verzamelen slechts stof. Microsoft wilde niet achterblijven en denkt met Age Of Empires een sterke troef in handen te hebben.

De strijd begint.

Zijn we bang voor water?

Prehistorisch Center Parcs.

Altijd in discussie die Grieken.

Tactisch overleg.

VAN STEEN NAAR IJZER

Age Of Empires is een soort kruising tussen Civilization en Warcraft II en speelt zich af in het jaar 8000 v.Chr. tot 1000 n.Chr. In deze periode zul je jezelf gaan ontwikkelen in een periode die vier verschillende tijdperken beslaat. Beginnend in the Stone Age gevolgd door, Bronze, Tool en Iron Age.
Je begint als een kleine stam in de prehistorie (Stone Age) en je dient vervolgens je kleine dorp uit te breiden tot een keizerrijk door gebruik te maken van de hulpbronnen om je heen. Dat houdt onder meer in: eten zoeken, op dieren jagen, hout, steen en goud verzamelen. Tijdens het bouwen van nieuwe gebouwen in je dorp, leer je meer en meer over alle constructie-aspecten en krijg je de optie om naar het volgende tijdperk te gaan. Dit gaat natuurlijk niet zomaar, het zal je heel wat inspanning kosten.
Om te 'promoveren' naar een nieuw tijdperk, moet je op z'n minst twee gebouwen uit het vorige tijdperk en een bepaalde hoeveelheid hulpbronnen (eten, hout, goud en steen) hebben. Wanneer je vooruit gaat in de tijd, worden je structuren nieuwer en effectiever. Dit kan ook het geval zijn met je units, door je met een stok bewapende holbewoner te veranderen in een bijlen gooiende strijder of je korte afstand boogschutter in een lange afstand boogschutter.

WAARDEVOLLE DORPSBEWONERS

De belangrijkste personen in je dorp zijn de bewoners. Net als in de meeste andere strategie games zijn de zwakste units je hardste werkers. Deze jongens verzamelen al de hulpmiddelen, bouwen en repareren de gebouwen en in dit spel kan je ze zelfs bewapenen en ze voor zichzelf laten zorgen. Het verzamelen van de hulpmiddelen wordt op verschillende manieren uitgevoerd; namelijk door landbouw, mijnbouw, bomen omhakken, fruit en bessen verzamelen en het jagen op dieren. Hoe meer bewoners je creëert, hoe sneller je je keizerrijk bouwt.

OORLOGSOLIFANTEN

Zorg ervoor dat je niet al je hulpmiddelen ge-

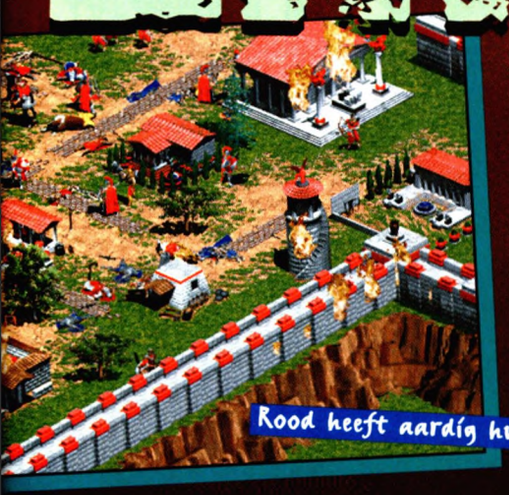
Historisch verzakt dorp.

Was het maar zomer.

Creëer je eigen kaart.

Je krijgt er honger van.

Empires



Rood heeft aardig huisgehouden.

POWER TIP

Zie Eeuwig Leven voor cheats.

De bouw is in volle gang.

bruikt voor je bewoners, je moet ook militaire units creëren en hoe verder je komt in het spel des te meer verschillende soorten units er zijn om te creëren, met elk hun eigen mogelijkheden. Jouw leger bestaat uit allerlei boogschutters, schermers en cavalerie (gewoon, lang, kort, breed, compositie, zwaar en verkennend). Later zijn er ook nog oorlogsolifanten, strijdwagens, katapulten, en balusters. Priesters worden gebruikt om de gewonden te genezen of om de vijand te bekeren.

KIES JE LOT

Er zijn verschillende manieren om Age Of Empires te spelen, inclusief multi-player met maximaal acht spelers en Internet on-line games. Maar de opties in de single-player mode zijn al genoeg om zelfs de meest strategisch ervaren speler een tijd bezig te houden.
Je kan kiezen om, op willekeurig door de computer gekozen kaarten, meer dan veertig verschillende scenario's, Death matches of vier verschillende Campaigns te spelen.
Er valt ook te kiezen uit twaalf historische beschavingen, zoals de Egyptische, Griekse, Chinese, Babylonische en Perzische, elk met unieke culturele kenmerken, krachten en zwakheden.
Als dit nog niet genoeg is voor jou of je kan geen kaart vinden die jouw spelvoorkeur vertegenwoordigt, wees dan niet bang, AOE komt tevens met een uitgebreide map editor, hier kan je niet alleen je eigen kaarten creëren, maar zelfs je eigen campagnes en scenario's.

POWER TIP

Heb je problemen met een vijandige troep, maak dan wat priestertjes en laat ze de bewakingstoren van de vijand binnensluipen om de wachters te bekeren. Dit zorgt voor totale wanorde in het kamp van de vijand.

ZINGENDE PRIESTERS

De aandacht voor detail in AOE is fantastisch. Zo zie je regelmatig allerlei wilde dieren rondzwerven, zoals leeuwen, krokodillen, paarden, olifanten en gazellen. De meeste dieren hebben een functie in de game en ze reageren precies zo als je van ze verwacht. Leeuwen worden, kenmerkend voor deze beesten, in groepjes aangetroffen en als je niet uitkijkt kunnen en zullen ze je troepen doden. Maar niets geeft zoveel voldoening als het verdrijven van vijandige troepen uit je dorp, alleen al om te zien hoe ze levend worden opgegeten door zo'n groep leeuwen.
Krokodillen reizen alleen en bespringen een bewoner onverwachts om avondeten van hen te maken. Gazellen knabbelen vrolijk aan de planten en als je te dichtbij komt, springen ze weg.
Naast de dieren zijn ook de overige graphics heel goed en zo overtuigend dat ze je als het ware het spel inzuigen. Priesters zingen en zwaaien woest met hun armen, katapulten springen echt terug na het schieten en strijdpaarden klikklakken in een perfecte loop langs.

MET ÉÉN HAND

Nu, bijna aan het eind van mijn artikel, realiseer ik me dat ik nog niet eens de helft heb vermeld van wat Age Of Empires allemaal te bieden heeft. Want dit is echt een van de meest uitgebreide strategy/war sims die ik ooit gespeeld heb.
En het tofst van alles is, dat het allemaal zo makkelijk gaat. Je hoeft nu eens niet een hele handleiding te lezen om uit te zoeken hoe je moet beginnen en je hoeft niet een paar honderd toetsen te onthouden om te kunnen spelen.
Nee, alles wat je nodig hebt is een muis, en zo heb je nog een hand vrij om te eten, drinken, roken, bellen of zelfs te schrijven. Op hetzelfde moment dat ik dit schrijf, ben ik verwikkeld in een verhit spel on-line, ja ja echt waar!

Olifanten waren nog niet beschermd.

RAPPORT

GRAPHICS	95
GELUID	85
ORIGINALITEIT	85
SPEELBAARHEID	95

- Veel opties
- Gedetailleerde graphics
- Makkelijk te spelen
- Oorlogsolifanten

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Systeemeisen: Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler, SVGA, Muis.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 023-5677700

Met alle opties die AOE te bieden heeft, on-line play en de gedetailleerde graphics, denk ik dat Microsoft inderdaad een hele sterke troef in handen heeft op het gebied van strategy games. Geen minpuntje aan te ontdekken.

MARK B.

INCUBA

Het is weer eens tijd om aliens te elimineren. Deze keer blijft de Aarde buiten schot en is het de mensheid zelf die op een andere planeet haar lasers genadeloos laat gelden.

FAVORIET

Blue Byte pakte een tijdje geleden al flink uit met Extreme Assault: een zeer geslaagde heli/tank-combat boordevol actie en aliens. Nu komen ze met Incubation. Een turn-based actiespel dat eigenlijk een combinatie is van twee toppers binnen de gamesscene: Quake en X-COM: Apocalypse. Nu zijn die spellen toevallig twee van mijn favorieten, dus dat belooft wat.

BLOEDDORSTIG

De planeet Scayra is een vredige planeet, of beter gezegd, was een vredige planeet. Kolonisten van de Aarde leefden er vreedzaam naast de planeetbewoners, de Scay'Ger. Echter, door een menselijk virus veranderden de Scay'Ger in bloeddorstige, fanatieke monsters die nu nog slechts één doel voor ogen hebben: het uitroeien van het menselijk ras die zij na hun virusbesmetting zien als ongewenste indringers.
Tja, wat heb je daar dan ook te zoeken op die planeet als mens zijnde? Maar ja, dat is achteraf gelul, dus stuurt de regering (Paars 16, heb ik me laten vertellen) een troep Space Marines naar Scayra.
Nu dien je als speler deze Marines door dertig levels te loodsen in de voormalige koloniën waar de Scay'Ger achter elke pilaar of deur staan te wachten met hun messcherpe kaken.
Hou die gun dus maar vast gereed, want het belooft behoorlijk heet te worden!

CAMERA

Yep, dat klinkt verdacht veel als de film Aliens, of wat? En ja, de trofee voor het origineelste verhaal zul je niet zo snel in de prijzenkast op het hoofdkantoor van Blue Byte zien prijken.
Nu is originaliteit niet iets waar de laatste tijd veel rekening mee wordt gehouden en als het een puike game oplevert, who cares?
Wat Incubation namelijk wel doet is een spel brengen met een X-Com achtige wereld met schitterende 3D gerenderde graphics die Quake doen verbleken. De monsters zijn vuil, weird en aangenaam afwisselend. Het mooie van Incuba-

POWER TIP

Val de aliens nooit frontaal aan, maar neem liever een aantal zetten de tijd om een hinderlaag op te stellen of ga omlopen.

ATION

The Good.

Oooh! Would she be my drill instructor?

tion is bovendien dat je de wereld vanuit de ogen van de Space Marines kunt bekijken of schuin van boven. Vanuit beide gezichtspunten kun je bovendien de camera en dus je zicht draaien, omhoog en laag bewegen en in- en uitzoomen. Dit is ideaal voor het overzicht en je te bepalen tactiek, zoals het 'opsneaken' van de aliens.

VIZIER

Per missie krijg je een aantal doelen en een aantal manschappen mee. Bij de eerste missie zijn dit nog allemaal beginnelingen. Veel vechten en veel

ter is om je eerst tactisch op te stellen en vanuit een veilige plek (bijvoorbeeld bovenop een krat of achter een pilaar) je tegenstander met kogels te bestoken.

GEROOSTERD VLEES

Aan wapens geen gebrek in Incubation. En dat horen en zien wij graag. Zo zijn er automatische handguns, mitrailleurs, lasers, vlammenwerpers enzovoort. De wapens hebben vaak meerdere functies. Zo kun je met een vlammenwerper een heel blik aliens roosteren, maar ook een vloer in de fik zetten waardoor aansnellende aliens je niet meer kunnen bereiken. De grafische omgeving is om een puntje aan te zuigen, maar waarschijnlijk belangrijker is het alom aanwezige grafische geweld. Wat dat betreft zal de 'wij willen bloed zien!' aanhang met volle teugen van Incubation genieten.
Als je bijvoorbeeld een monster opblaast met een landmijn zal deze uit elkaar spatten, hetgeen gepaard gaat met klodders bloed en stukken geroosterd vlees. Of wanneer je een granaat gooit of zelf krijgt toegeworpen (en in turnbase kun je dus niet wegduiken), zal de ongelukkige in kwestie weggeblazen worden en letterlijk door het beeld heen vliegen.

missies afgelegd hebbende, verdienen je Marines punten die ze sterker en meer ervaren maken.
Je speelt in turnbase dus je mag om de beurt een aantal zetten doen. Per zet heb je de mogelijkheid om heel verschillende kanten op te gaan. Het is erg verleidelijk om, wanneer je een alien n je vizier hebt, er meteen op los te schieten. Be-

PANISCH

Wat een spel als Incubation natuurlijk ook nodig heeft, is spanning. Je kunt wel het verhaal van Aliens in je spel willen integreren maar eenzelfde sfeer oproepen is een tweede.
Ook hierin zijn de makers bijzonder goed geslaagd. Het spel druipt namelijk van de angstaanjagende scènes. Wanneer een Space Marine een deur opent, zal de camera meteen de hal in draaien om te laten zien wat of wie erachter staat. Dit geeft een spannend effect en zal meer dan eens een schrikreactie teweeg brengen.
Als de aliens hun zetten doen, zie je wat zij zien. En wat is er angstwekkender dan twee of drie aliens die langzaam een van je Marines besluipen zonder dat je er iets aan kunt doen? Zeker als je van tevoren de gevolgen kent; het uit elkaar gereten worden van een van je manschappen.
Tel daarbij de gigantische omgeving op met honderden deuren, gangen en kamers vol onbekend gevaar en je hebt stalen zenuwen nodig om je in Incubation lichamelijk en geestelijk staande te houden.

Ik word onder vuur genomen door een vette laserbeam.

POWER TIP

Wees meer dan zuinig met je Space Marines. Is eenmaal een lid gedood, dan krijg je daarvoor in de plaats een rookie zonder experience points.

Bloed op het behang.

Laat die handjes, eeh klauwen maar wapperen!

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	9⁵

- Macho Space Marines
- Vette wapens
- Vette explosies
- Ugly aliens

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 90 (Pentium 166 aanbevolen), 16 Mb RAM, 38 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Blue Byte
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8⁹

Persoonlijk heb ik het niet zo op turnbased mode, maar dit is toch wel een hele vette game! Niet te veel tactiek en genoeg actie. Bovendien een lange gameplay, oerlelijke aliens die erg goed branden en de 3Dfx maakt het helemaal af. En Sigourney Weaver zag dat het goed was.

JAN

Blood Omen

The legacy of Kain

De een houdt meer van cola, de ander drinkt liever chocomel. En Kain? Die schenkt zichzelf nog een lekker kopje dampend bloed in. Proost!

RAPPORT

GRAPHICS 70

GELUID 65

ORIGINALITEIT 75

SPEELBAARHEID 75

- Buckets of blood
- More buckets of blood
- Lelijke backgrounds
- Ouwe 2D RPG engine

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX 4 100 Mhz, 8 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

Leuk dat er een PC versie is van deze spannende PSX-titel, maar eigenlijk overbodig. Op de PC zijn al meer dan genoeg van dit soort bloederige 2D RPG's. Heb je die echt al allemaal uitgespeeld en moet je dorst naar nieuwe levels worden gelest dan is Blood Omen geen slechte koop.
ANDREAS

PECH ONDERWEG

Deze bloederige RPG begint als ridder Kain de, achteraf fatale, beslissing neemt om in de late avond nog even een bezoekje aan zijn stamkroeg te brengen voor een slaapmutsje. Weer buiten aangeland en klaar om naar huis te zwalken, wordt de arme drommel in z'n kraag gegrepen en door een flinke meute rovers dusdanig in elkaar getimmerd dat hij binnen no-time aan de punt van een vlijmscherp zwaard zijn laatste adem uitstoot. Klinkt meer als het einde van een spel, dan een begin.

SLECHTE DEAL

Toch is dit bloederige incident de start van een veel langer en nog veel bloederiger verhaal. Onze Kain is namelijk niet gewoon de pijp uit gegaan, zijn ziel is op een of andere manier in handen gekomen van een vampier die op meesterlijke wijze inspeelt op Kain's wraakgevoelens.
Hij belooft de dood van onze vers gestorven ridder te zullen wreken en de laffe rovers een dodelijk lesje te leren. Niet geheel vrijblijvend natuurlijk want volgens de kleine lettertjes is Kain dan ook meteen ingelijfd in het gilde der vampieren.
Zo gezegd zo gedaan: Kain verandert in een bloeddorstige vampier en gaat de hort op, smachtend naar vers bloed.

OUDE KOEK

De PC versie van Blood Omen heeft lang op zich laten wachten. Meer dan een half jaar na de release van het spel op de PlayStation wil Crystal Dynamics nog een keer profiteren van de goede verkoopcijfers die de PSX-versie in de wacht sleepte. En dat is ook wel begrijpelijk, als je bedenkt dat ze al aan Blood Omen begonnen te werken toen de PlayStation nog niet eens bestond. Pas toen men al lang en breed bezig was, werd besloten om de titel als eerste op de 32-bit machine uit te brengen. Vandaar dus ook dat dit tweedimensionale spel niets gebruikt van de 3D kracht van de Sony.

BLOED, BLOED, BLOED

Doordat de ontwikkelingen in de spelletjeswereld alles behalve stilstaan en de ene verbetering de andere overschaduwt, doet Blood Omen inmiddels al net zo middeleeuws aan als het verhaal ervan. En na het testen van de PC versie kan ik ook niet echt veel goeds kwijt over de graphics. Vooral de achtergronden, die elkaar oneindig lijken te herhalen, maken dat dit spel het eigenlijk vooral moet hebben van de enorme hoeveelheid bloed die er vloeit. Want je raadde het natuurlijk al: Terwijl Kain als een maniak zoekt naar een manier om de vampierenbetovering te verbreken, heeft hij liters en liters bloed nodig. Elk levend wezen dat zijn pad kruist, hetzij rover, hetzij wonderschone dame, wordt aan zijn zwaard geregen en op gruwelijke wijze leeggezogen: geen spel voor tere zieltjes dus!

POWER TIP
Zuig je slachtoffers eerst leeg, voordat je ze doodslaat.

Het stadje waar Kain's verhaal begint.

Een bloedfontein, jammie!

Kain kijkt niet op een lijkje meer of minder.

Buckets of blood.

Een eenvoudige doch voedzame maaltijd.

Daar zou Kain wel een bad in willen nemen.

Weer eens wat anders dan een galg.

PC CD-ROM
PLAYSTATION

GRAND THEFT AUTO

ZIN IN EEN SPECTACULAIRE JOYRIDING RACE?

Autodiefstal, joyriding, politieachtervolgingen... met 24-bit fotorealistische beelden... keitof! Illegale opdrachten van de Mafia in New York, San Francisco of Miami. Voel je de adrenaline-kick? De weg kent geen grenzen... ontsnap langs stoep of park. Voetgangers... geen probleem!

Actie en strategie.

Multi-player netwerkondersteuning

(enkel bij PC cd-rom versie).

CONTROVERSIAL, FAST-PACED ARCADE ACTIONER

PC - 76896 428002
PSX - 76896 428012

PLAYSTATION NOV.'97
PC CD-ROM NOV.'97

DMA DESIGN

PC CD ROM

PlayStation

QUALITY PRODUCT

BMG INTERACTIVE

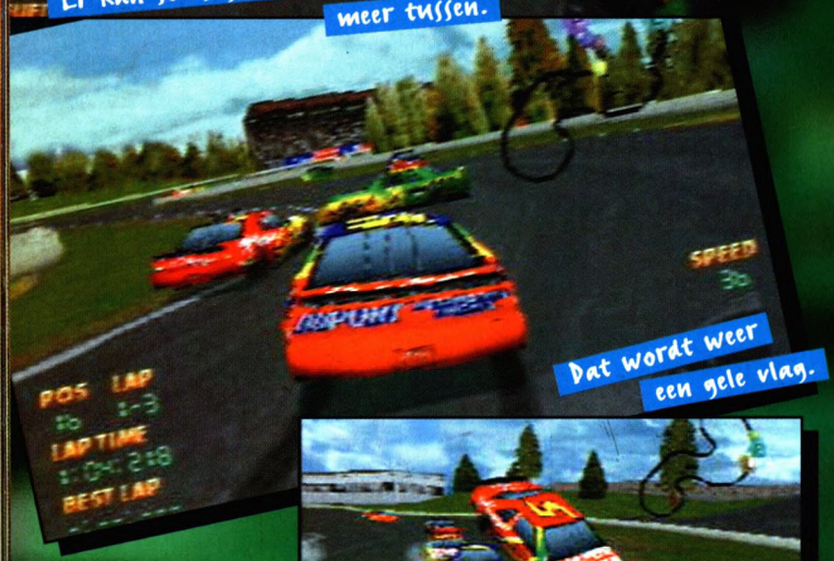
NASC

Misschien is het je opgevallen dat we de laatste maanden in de PU heel veel hoge cijfers geven. En dat is echt niet omdat we ineens softies zijn geworden of zo; er komen de laatste tijd gewoon veel prachtige games uit. De racegames vormen daarop geen uitzondering en dat geldt ook voor Nascar 98.

Direct view op de weg is altijd het meest realistisch.

Concentratie, concentratie en nog eens...

Er kan soms geen schaamhaar meer tussen.



Dat wordt weer een gele vlag.

Niks aan de hand, dit gebeurt achter me.

POPULAIR

Wie in de Power Unlimited's van de afgelopen maanden naar de Power Top 10 kijkt, zal zien dat het aantal racegames met hoge posities zeer groot is. Blijkbaar is racen een van de populairste genres van dit moment.
De spellenfabrikanten weten dat natuurlijk ook en het aanbod van racegames is dan ook overweldigend. En dat geldt niet alleen voor de kwantiteit, ook de kwaliteit van de racespellen is er het laatste jaar met sprongen op vooruit gegaan. Op rallygebied hebben we bijvoorbeeld V-Rally en Rally Cross als toptitels, bij de F1 sims zijn Formula One 97 en Human Grandprix prachtige games, in dit nummer kom je het fraaie Lamborghini 64 en een heel goed Touring Car racespel tegen en nu dus Nascar 98.

NASCAR IS GEEN INDY

De Nascar races moet je niet verwarren met de Indy's zoals vaak gebeurt. Indycars zijn een soort Formule 1 wagens die hun races rijden op 'ovals'; een rond/ovalen circuit dat alleen maar flauwe bochten kent waarop men met snelheden van dik boven de 300 km/uur vlak langs de betonnen wand scheurt (De Nederlander Arie Luijendijk is een zeer succesvolle Indycar coureur en crashte vorige maand op sensationele wijze). De Nascar wagens lijken meer op de Europese Touring Cars, dus gebaseerd op werkelijk bestaande 'personenwagens' maar dan natuurlijk helemaal aangepast aan de racerij. Ook Nascars halen snelheden van boven de 300.
De circuits zijn een mix van de ovalen banen van de Indy's en 'gewone' circuits met echt bochtenwerk.

TUNEN

Nascar 98 biedt zeventien circuits die dus afwisselend ovals en normale circuits zijn. Ook het aantal te kiezen wagens is met 24 bijzonder hoog al is het verschil tussen de bolides vooral optisch. De wagens zelf rijden met 'standaard' instelling ongeveer hetzelfde. Hieruit begrijp je al dat er het een en ander aan de instelling van de wagens valt te veranderen. De belangrijkste zaken die je kunt bijstellen zijn de bandenspanning, wegligging, besturing en acceleratie. Als je hier aan gaat sleutelen krijg je overzichtelijk in beeld wat al je wijzigingen voor gevolgen hebben voor de topsnelheid en bestuurbaarheid van je wagen. Ook heeft bijvoorbeeld de bandenspanning z'n invloed op het aantal pitstops die je tijdens een race moet maken.

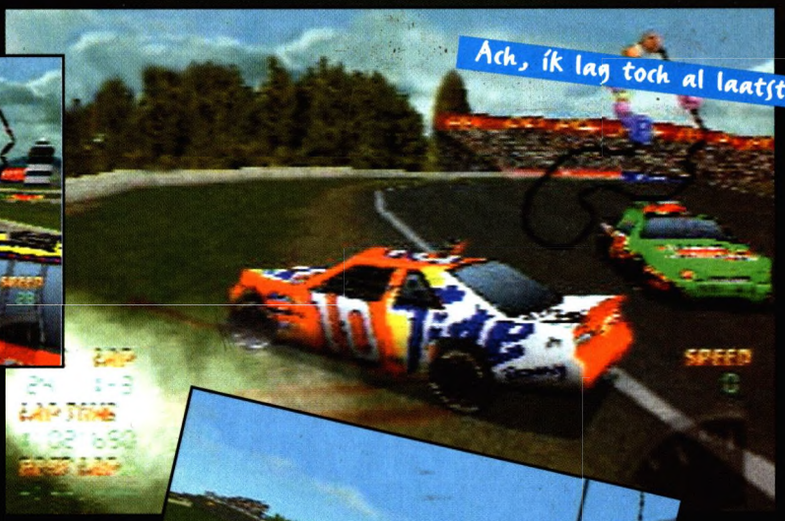
CONCENTRATIE

Nu ik het toch over pitstop heb, ook de beslissing of je een race rijdt met of zonder pitstop kun je zelf maken, dat hangt namelijk helemaal af of je een complete race wilt rijden of slechts een percentage daarvan.
En dat is een belangrijk punt bij Nascar races (en ook bij Indycars overigens). Een Nascar race, zeker als die op een oval gereden wordt, gaat over heel veel ronden. En als ik zeg heel veel, dan bedoel ik ook heel veel. Stel je af op een race van 100% lengte dan kan een bepaalde wedstrijd, afhankelijk van de lengte van het circuit, gaan tot 500 ronden!
En dat maakt het racen in dit soort wagens zo verschrikkelijk moeilijk. Zo'n ovalen circuit vraagt door z'n enorme snelheden natuurlijk de nodige stuurmanskunst maar waar het vooral op aankomt is concentratie. Ook na 364 rondjes kun je niet verslappen want die betonnen wand geeft niet mee.
Als je dus een zo realistisch mogelijke race

POWER TIP

Bedenk van tevoren over hoeveel ronden je wilt rijden en stel daar je wagen op af.

NR® 98



wilt rijden, zorg dan dat je duimen in conditie zijn en je aandacht er helemaal bij is want anders kun je een overwinning wel shaken.

DAMAGE

Hoe realistisch je wilt racen hangt niet alleen van het aantal ronden af maar er zijn ook andere opties die je naar eigen voorkeur aan- of uit kunt zetten die daarop van invloed zijn.
Damage on/off is daarvan een hele belangrijke. Het maakt namelijk nogal wat uit of je na een botsing met de betonnen wand of een concurrent vrolijk fluitend je weg kunt vervolgen of ineens een wiel kwijt bent en je meteen uit de race ligt. Ook de aanwezigheid van de zogenaamde 'Yellow flag' heeft z'n invloed op de wedstrijd. Zet je die optie aan dan zal de race regelmatig worden 'stilgelegd', mag je niet meer inhalen en word je gedwongen met een slakkegangetje een tijdje verder te rijden. Je begrijpt dat een race zo nog veel langer duurt.

ERVARING

Je rijdt de races met de echte wagens en de echte coureurs die in de VS aan de Nascar races meedoen. Wat daarbij opvalt is dat de Nascar racers over het algemeen een stuk ouder zijn dan de gemiddelde Formule 1 coureur. Van alle rijders kun je een korte beschrijving opvragen en de meesten zijn zo'n 40 jaar oud en hebben heel veel race ervaring. Ik denk dat dat komt vanwege het feit dat je niet alleen goed moet kunnen sturen maar, zoals ik al zei, ook de rust, concentratie en vooral routine moet hebben om vele honderden rondjes foutloos te blijven rijden.

COMPLEET

Een andere optie die ik niet mag vergeten te noemen is de keuze tussen arcade, simulation en custom. Afhankelijk van je keuze kun je hier de besturing, balans en ook de sterkte van de tegenstand naar eigen wens instellen.
Nascar 98 is al met al een zeer compleet spel dat je zo realistisch kan maken als je zelf wil. De besturing is in orde en gedeeltelijk naar eigen wens te veranderen, het geluid is oké, alleen de country achtige muziek is vreselijk maar die kun je gelukkig uitzetten.
Er is keuze uit vijf views waarbij de 'in-car' view je echt het gevoel geeft dat jij het bent die de touwtjes, sorry stuur, in handen hebt.
Prettig is dat je alle info (waar overigens niets aan ontbreekt) over rondetijden, snelheid, positie etc. ook weg kunt laten op het scherm waardoor je blikveld optimaal is.
Haast overbodig om aan te stippen tegenwoordig, maar ook Nascar 98 heeft een two player mode. Ga er dus maar eens voor zitten met een racemaatje, stel 'm af op een rondje of 500 en dan maar afwachten wie het eerst kramp in z'n duim krijgt.

RAPPORT

GRAPHICS	87
GELUID	80
ORIGINALITEIT	78
SPEELBAARHEID	93

- Er ontbreekt vrijwel niets
- Zo realistisch als je zelf wil
- Een must voor Indy/Nascar liefhebbers
- Vreselijke muziek (kan uit)

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: EA Sports
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 0800-9405555

85

Liefhebbers van Indy- en Nascars; dit is een hele goeie, wellicht de beste in z'n soort. Liefhebbers van racegames in het algemeen; alweer een PSX toptitel op racegebied, heb je nog geld over?

ED

FREE RECORD SHOP

Playstation Games

PlayStation

Playstation
349,-/399,-
(value pack)

nu met **GRATIS**

ÉÉN VAN DÉZE DRIE GAMES!

MECHWARRIOR 2

KIES UIT:

BLAST CHAMBER

OP = OP

POWER MOVE PRO WRESTLING

OOK DEZE MAAND: MOTO RACER - HERCULES - CRASH BANDICOOT 2 - TOMB RAIDER 2 - TIME CRISIS - FIFA ROAD TO WORLD CUP '98 - FINAL FANTASY VII - JERSEY DEVIL - MDK

OOK VOOR DE NIEUWSTE GAMES

CROC

FORMULA I '97

V-RALLY

FIFA '98

free record shop
SIMPLY THE BEST

SUB CULTURE

Ben je op zoek naar een spel met meer diepgang? Met Sub Culture duik je letterlijk en figuurlijk de diepte in.

POWER TIP

Vlakbij het kostbare mineraal in missie 1, bevindt zich ook een oester met een parel.

DUMP

Sub Culture speelt zich af in een schitterende miniatuur onderwaterwereld. Terwijl de mensheid boven in olietankers en jachten de zee vervuilt, leven er op de bodem van de oceaan diverse volkjes. Jij speelt Bubba Kosh, een van de onderwatermensjes wiens huis op een dag vernietigd wordt door een in zee gedumpt conservenblikje.
Aangezien mini voor Bubba normaal is, is een conservenblik voor hem ongeveer zo groot als een flatgebouw.
Met alleen nog zijn gele onderzeeër als bezit, vaart Bubba weg en besluit huurling te worden. Er is namelijk werk genoeg op de bodem van de oceaan.

KOSTBAARHEDEN

Bubba is niet de enige aanwezige op de oceaanbodem. Zo zijn er de Bohine en de Procha, twee rivaliserende volken die een belangrijke rol spelen in jouw opdrachten en missies.
Een van de eerste opdrachten is het verkrijgen van een zeer kostbaar mineraal. Met je laser kun je het mineraal aan kleine stukken schieten om die vervolgens met je Suck-O-Matic aan boord te zuigen. Daarnaast vind je ook allerlei andere kostbaarheden op je weg. Parels, schelpen en koraal zijn gewilde objecten voor de Bohine en de Procha.
Je kunt deze vondsten verhandelen voor een knap prijsje en met het geld je onderzeeër beter uitrusten. Want naast de twee rivaliserende volken, wordt de onderwaterwereld bewoond door onvriendelijke piraten tegen wie je het met een enkele laser niet redt. Een paar raketten, diepzeebommen of mijnen komen dan natuurlijk zeer van pas. Bovendien zwemmen er gemuteerde vissen rond die voortdurend tegen je onderzeeër aan beuken.
De missies worden gaandeweg groter en gevaarlijker, maar je verdient er ook steeds meer geld mee.

ENORM

De wereld waarin Bubba vaart, handelt, speurt en gevechten moet leveren is magnifiek. Je hebt echt het gevoel dat je onder water bent. Overal zwemmen schitterende kleurrijke vissen. Enorme koraalriffen, varens, luchtbellen en onderwatersteden geven het geheel een sublieme sfeer. Voortdurend is er de lichtval die door het wateroppervlak in stralen naar beneden schijnt.
Het feit dat jij als Bubba en alle andere volken van kabouterformaat zijn, wordt steeds in ogenschouw gehouden. Enorme schoenen, batterijen, munten, knopen en ander menselijk afval 'sieren' de omgeving.
Daarnaast is de flora en fauna natuurlijk ook enorm groot. Een onderwaterschildpad ziet er dus qua omvang uit als een walvis. Dit alles wordt ondersteund door 3Dfx en oogt dus super gelikt.
Bovendien wordt het tijdens het spelen dag en nacht en zal je dus af en toe in het pikkedonker moeten varen. En als er dan opeens een sideraal op je af komt zwemmen, schrik je je echt het leplazerus!

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	10

- Te gekke animatie
- Schitterende flora en fauna
- Simpele bediening
- Dagenlang fun

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Pentium 90, 16 MB, harde schijf, Soundcard, Double Speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Ubisoft
Distributeur: Guillemot
Tel: 0032-27352363

9³

Eigenlijk verdient dit spel een twee pagina review, maar ja het is niet anders. De Snorkels ontmoeten The Abbys (de film), zo zou je dit spel kunnen typeren. Sub Culture is mooi, sfeervol, grappig en origineel. Dat noemt men ook wel grote klasse!

JAN

world league basketball

Eigenlijk kun je basketbal nauwelijks een mondiale sport noemen. Zo'n beetje alle goeie spelers komen uit en wonen in de VS. In WLB zijn echter ook niet-Amerikanen van de partij. Sterker nog, zelfs Nederland is vertegenwoordigd!

RAPPORT

GRAPHICS	5⁵
GELUID	5⁰
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	6⁰

- Nederlands team
- We zijn heel slecht
- Graphics sucken
- Game is oud

PC CD-ROM & PLAYSTATION
Prijs PSX: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2175 Prijs PC: N.N.B.
Producent: Mindscape
Systeemeisen voor PC-versie: 486/66, 8 Mb RAM. Double speed CD-speler.
Distributeur: Emtec
Tel. 026-3717712

5³

Als jij je eigen team graag volledig verslagen ziet worden in een game waarvan de graphics sucken, de gameplay onduidelijk verloopt en de bediening niet lekker gaat, dan is dit het spel voor jouw! Nee, zowel de PlayStation- als de PC-versie is wat mij betreft niet de moeite waard om in huis gehaald te worden.

ANDREAS

ALL AMERICAN

Het is niet voor niets dat de NBA-kampioen zich gelijk ook wereldkampioen noemt. Een beetje arrogant wellicht maar op zich volkomen terecht. En als de beste NBA spelers een keer in de vier jaar de strijd aangaan met basketballers uit de rest van de wereld, hoeven ze slechts één keer te buigen, als ze de gouden Olympische medaille om hun nek gehangen krijgen welteverstaan
De Bulls, de Lakers en de Magic, daar draait het om in de basketbalwereld en daarbuiten bestaat basketbal niet.

WOEDE

Nu zullen wellicht enkele trouwe Hollandse basketbalfans in woede uitbarsten en wijzen op het prachtige Nederlandse team. Waarom heb ik het niet over Okke te Velde, Milko Lieverst of Rolf van Rijn? Simpel, omdat die gasten voor geen ene reet meetellen in de echte basketbalwereld.
En wat als er een internationaal duel op het menu staat? Zelfs al stellen die Amerikanen twintig dreamteams samen, dan is er nog geen land dat van een van die teams zou kunnen winnen.
En die paar keren dat er een jong talent de kop opsteekt in het Nederlandse basketbalcircuit? Dan wordt diegene gescout door een Yankee met een vette sigaar in zijn bek, pakt ie diezelfde middag nog zijn koffers en vertrekt ie naar het land van hoop en glorie, om nooit meer een seconde aan het vaderland terug te denken. En eerlijk is eerlijk: geef hem eens ongelijk.

POWER TIP
Kies in ieder geval NIET Nederland!

CEES, JOOST EN ROLF

Om precies dezelfde redenen vinden we bijna alleen maar basketbalgames waarin je de Amerikaanse competitie kan naspelen. En terwijl je bij de voetbalspelletjes vrijwel altijd in Oranje kan aantreden, moet je bij b-ball games altijd kiezen voor een shirtje uit Chicago, Los Angeles of Miami.
Tenzij je natuurlijk Mindscape's World League Basketball in huis durft te halen. Want hierin schitteren Nederlandse spelers als Cees Breedeveld, Joost Bennes en Rolf Kandelaars en mag je aantreden in een trots Hollands Team, in oranje tenues, op een vloer met daarop een afbeelding van ons prachtige land van hagelslag en haring.

NUL KOMMA NIX

Op zich een aardig gegeven natuurlijk maar houd er wel rekening mee dat je het niet erg ver zult schoppen in je oranje hempie, daar ons land ergens in de allerlaagste regionen van de basketbal-hiërarchie zit verscholen.
We zijn niet de allerslechtste. Nee, de poedelprijs gaat óók nog eens aan onze neus voorbij want die gaat naar de Taiwanezen, die een recordscore van 2 overwinningen en 28 nederlagen op hun erelijst hebben staan. Dan hebben wij met onze 4 winns en 26 losses toch nog recht op een riante een na laatste plaats!
Hierdoor zijn de strength en de game attitude, de twee doorslaggevende factoren in dit spel, van Nederland dan ook zo ijzingwekkend laag, dat je een overwinning op het Amerikaanse team wel kunt shaken!
Oja, bijna vergeten om over de graphics, geluid en gameplay te schrijven: die zijn rondduit teleurstellend en niet vergelijkbaar met het huidige niveau in de gameswereld (ik zou haast zeggen, ongeveer op het peil van het Nederlandse basketbal).

NBA LIVE '98

Het is weer tijd voor de jaarlijkse make-over van Electronic Arts' basketbal-paradepaardje NBA Live. En ook dit jaar aan mij de eer om de vers in de was gezette vloer te betreden en de strijd om de Amerikaanse titel aan te gaan.

STEEDS BETER?

NBA Live '96 kreeg van mij een zware onvoldoende, NBA Live '97 al een 7.1. En als je zo doorredeneert, moet Live '98 minstens een 9 krijgen en de versie van volgend jaar een cijfer van ver boven de tien. Dat lijkt me echter niet zo waarschijnlijk, aangezien de meeste E.A. Sportgames in de praktijk nogaleens op hun voorganger blijken te lijken. Met de vraagtekens, die ik bij NBA Live '97 plaatste in mijn achterhoofd, haal ik het schijfje van '98 uit het doosje. Helaas heeft Electronic Arts me nog niet kunnen voorzien van een PSX-versie, waardoor ik het klusje op de PC moet klaren. Meteen een goede gelegenheid om mijn fonkelnieuwe gamepad een testrun te geven. Even door de installatieprocedure heenbijten en netjes de allernieuwste directX-versie installeren en we zijn klaar om te beginnen.

SLAAAAAAM!

Liefhebbers van geile intro's vallen bij NBA Live '98 met hun neus in de boter, want de zeker vijf minuten durende openingsfilm showt zo'n beetje elk digitaal effect dat er in de computers van de programmeurs was te vinden. De slamdunks vliegen je om de oren en terwijl de strakke soundtrack door je boxen dreunt, zweven de spelers, achtervolgd door bliksemflitsen en met brandende schoenen over je monitor heen!

ROMMELTJE

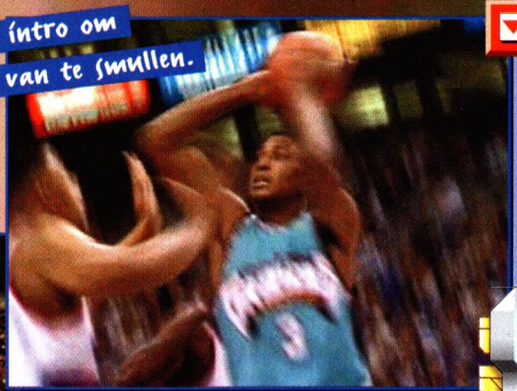
Aan de kwaliteit van het spel zelf is ook flink gesleuteld en de spelers zijn heel wat strakker geworden.
Ook heeft dat hinderlijke rondje, dat vroeger aan de voeten van de spelers hing, plaatsgemaakt voor een professionele schaduw, zoals tuurlijk uitgevoerd en bewegen ze af en toe een beetje stroef.
Als je snel tussen spelers wilt wisselen, verlies je al rap de controle over je team, waardoor het allemaal een beetje rommelig dreigt te worden

JAJAJA, LIEVE MENSEN!

Wat geluid betreft, zijn de gasten van EA zo verstandig geweest mijn recensie van januari serieus te nemen. Het etterige gepiep en geknars van de oversized basketbalschoenen wordt eindelijk overstemd door een opgewonden commentaarstem. Zo opgewonden dat je al na vijf minuten zin hebt om degene die dit heeft ingesproken te wurgen, maar dat terzijde.

we die al kennen uit andere basketbalgames.
Toch lijken de spelers - net als vorig jaar - nog steeds niet helemaal lekker in hun vel te zitten. Op een of andere manier zijn de poppetjes niet zo heel erg na-

De echte die-hards kunnen de spelers-info ook printen.



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	6⁵

- ▲ Verbeterde graphics
- ▲ Alle teams
- ▼ Beetje stroeve controls
- ▼ Gameplay moet beter kunnen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Min. 486/66, 8 Mb RAM, Double speed CD-speler, Soundblaster.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.0800-9405555

7³

Om heel eerlijk te zijn, weet ik het nog niet helemaal wat NBA Live '98 betreft. Misschien kan de PlayStation versie (volgende maand?) wat meer duidelijkheid brengen, maar tot nu toe zie ik het als een prima, maar nog steeds niet ultiem basketbalspel.
ANDREAS

GALAPAGOS

Krijg je al genoeg van het klooien met zo'n stom Tamagotchi ei? Ben je klaar voor wat echte kunstmatige intelligentie?

RAPPORT

GRAPHICS 75

GELUID 60

ORIGINALITEIT 10

SPEELBAARHEID 95

- Kunstmatige intelligentie
- Save/Trade Mendels
- Verslavend
- Alleen 1 player mode

PC/MAC CD-ROM

Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen PC: Pentium 90, Windows 95, 10 Mb RAM, Double speed CD-speler, muis.
Systeemeisen MAC: System 7 of hoger, 90 MHz PowerPC, 10 Mb RAM, Double speed CD-speler.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 0800-9405555

8²

Dit is pas écht een futuristisch gekkenhuis, een spel dat de personaliteit van de speler overneemt. Met een game als dit heb je natuurlijk ook geen uitgebreide bitmap graphics of CD soundtrack nodig.
MARK B.

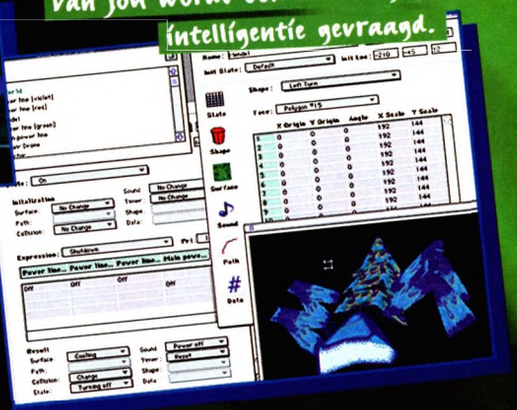
MENDEL

Oké spelers, ik wil graag Mendel aan jullie voorstellen. Mendel is een synthetisch organisme dat infrarode straling en voelbare prikkels kan waarnemen. Zijn verstand is een geavanceerde, zich aanpassende controleur, gekenmerkt door Non-stationary Entropic Reduction Mapping (NERM), een nieuwe vorm van kunstmatig leven, ontwikkeld door Anark. Deze technologie maakt het mogelijk voor Mendel om te leren, zich aan te passen en om zoveel mogelijk te reageren als een levend organisme. Natuurlijk is Mendel een onafhankelijke denker en kan het zijn dat hij wat andere ideeën heeft.
Hij leert van jouw fouten, dus kijk uit. Hij leert zoals je hond, kan zich aan passen aan vijandige omgevingen als een kakkerlak, maar kan niet de puzzels oplossen die zijn ontsnapping uit Galapagos verhinderen.

PUZZELEN

Jij moet Mendel helpen om te ontsnappen uit Esher-achtige 3D werelden in Galapagos. Er zijn veel gevaarlijke en uitdagende obstakels, die Mendel zullen afleiden en zijn leven bedreigen.
Om met succes uit Galapagos te ontsnappen, moeten de in elke wereld aanwezige puzzels worden opgelost. En om vooruitgang te boeken in de vreemde en opwindende werelden, moet je objecten dichtbij Mendel activeren door er op te klikken, zodat zijn omgeving op verschillende manieren wordt beïnvloed.

M'n trouwe vriend.


Van jou wordt ook de nodige intelligentie gevraagd.

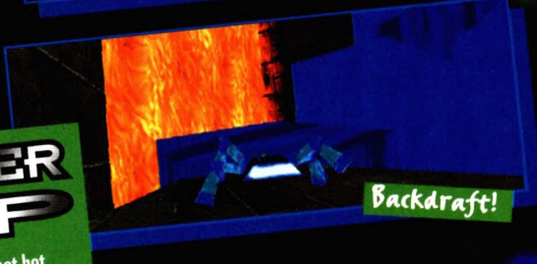
Even een plekje gezocht om te denken.

Drijvend in het zwembad.

Eén verkeerde beweging en BBQ Mendel.

Partijtje schaken Mendel?

Mendel in de disco.


Backdraft!

POWER TIP

Bewaar het spel met het blauwe vierkant.

POLYTREND

Bij een spel dat zoveel prachtigs doet met het begrip kunstmatige intelligentie, verwacht je toch graphics van een soortgelijk niveau. Niet dat ze heel slecht waren, maar naar mijn smaak wat teveel polygon-achtig. Een soundtrack was ver te zoeken, er was wel wat geluid, zoals machines, voetstapjes van Mendel en een paar piepjes die hij tijdens het denken maakt. Maar verder was er geen achtergrondmuziek, in ieder geval niet op deze bèta versie.

GEPLETTE MUIS

Wat de gameplay betreft, kan ik zeggen dat die verslavender is dan drugs. Dat ik veel tijd nodig had om deze preview te schrijven, komt door het feit dat ik uit frustratie mijn muis had plat gedrukt en ik tot de volgende dag moest wachten om een nieuwe te kunnen kopen.
Dacht je dat Tetris erg was, wacht tot je met Mendel begint! Bijna heb je Mendel zover getraind om over die doos te springen en dan kijk je op de klok, oh shit het is echt al 4:00! Ik moet naar bed, ach nee, één uurtje kan nog wel. Weet zeker dat ik 'm trainen kan om dat te doen. En zo is er weer een dag én nacht voorbij.
Je meldt je ziek op school, eet niet en verzint smoesjes om maar niet te lang aan de telefoon te hoeven zitten. 'Sorry, maar mijn vriend Mendel is op bezoek en ik ben hem wat trucjes aan het leren, kan ik je straks terug bellen?'.
Na 72 uur samen een team te hebben gevormd, begon Mendel lui te worden en wilde hij geen trucjes meer doen. Ik betrapte 'm zelfs op het draaien van een joint, van wie zou die dat nou geleerd hebben?

POWER TIP

Demo is te vinden op www.anark.com/galapagos

De nieuwste delicatesse op het menu van visrestaurant De Vette Graat.

THE TONE REBELLION

Wie gaat er mee Kwalleballen?

Veel water op deze planeet.

Wonen hier niet de Snorkels?

Leviathans in de aanval.

POWER TIP

Stuur meerdere scouts naar dezelfde nog niet onderzochte plekken om sneller ruïnes en mysteries te ontdekken.

Hè, hè dat werd tijd. The Tone Rebellion is eindelijk een spel dat het real-time strategy genre eens op een hele nieuwe manier benadert.

KWAL

Het eerste dat ik zag toen ik The Tone Rebellion opstartte, was een groepje bizarre zwevende wezens die nog het meest op kwallen leken.
In een futuristische, vage omgeving (dat de thuisplaneet van de kwallen bleek te zijn) waren die beesten een beetje aan het rondzweven en af en toe lichtten ze op. Dan begint opeens de rotsige omgeving te trillen en open te scheuren. Gigantische donkere, tentakels komen tevoorschijn en beginnen wild om zich heen te slaan. Blinde paniek bij de kwallen en de planeet in gevaar.

LEVIATHAN

Of de makers van The Tone Rebellion zitten massaal aan de coke of ze hebben een onbegrensde fantasie. Ik geef ze het voordeel van de twijfel, en ga aan de slag.
Na wat te hebben geklikt op wat kwallen, gebeurt er... helemaal niets! Toch maar die dikke handleiding eens doornemen. Al bladerend kom ik er tegelijk achter waar het spel nu eigenlijk om gaat.
Als je begint te spelen, start je op een van de vijftien eilanden die de surrealistische wereld van TTR te bieden heeft. De eilanden zijn onderling verbonden door een brug van Tone Energie (wat dat ook moge zijn). Jij bestuurt een van de vier stammen Floaters (zo heten de kwallen).
Alle eilanden worden bedreigd door de Leviathan, dat grote tentakelbeest, dat overal kleinere Leviathans heeft uitgebroed. Jouw taak is om je stam op te leiden, sterk te maken en de kleine Leviathans van je eiland te verwijderen. Daarna moet je samenwerken met de andere drie rassen om uiteindelijk die uit zijn krachten gegroeide inktvis te verslaan.

AFWIJKEND

Elk van de vier stammen heeft zo zijn eigen vaardigheden en drie verschillende 'beroepen'. Je hebt de Protectors, de Speakers, de Mystics en de Life Givers.
Net zoals in andere strategy games bouw je dorpen en fabrieken, train je troepen en voorzie je deze van magische wapens.
Daarnaast zoeken je scouts je eiland af voor verborgen puzzels, ruïnes, Tone energie en andere mysteriën.
Om een level af te ronden zul je de puzzels moeten oplossen en de mysteries kunnen nieuwe spreuken of wapens opleveren.
Vooral deze adventureachtige bijzaken die de scouts kunnen uitvoeren, geven het spel een extra dimensie.
Het vechten gaat ook heel anders. Geen bloed, geen kanonnen, geen bazooka's.
Wacht, niet massaal afhaken! Hiervoor krijg je fraaie lichtstralen, magie, bliksem en vuurballen als voornaamste wapens.
Al met al ziet het er allemaal uit als iets dat je vermoedelijk nog nooit eerder hebt ervaren.
De totaal afwijkende vormgeving en spelelementen geven TTR zijn charme. Zo zal een Floater na te zijn vernietigd niet bruut uit elkaar spatten, maar als een soort gasvormige substantie opgaan in de omgeving.
Dit is exemplarisch voor de hele wereld van TTR. Het is eigenlijk een soort spacy Snorkelland.

The Dyla wonen op een soort waterlelies.

The Dyla awaken...

RAPPORT

GRAPHICS	8³
GELUID	8⁴
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

- Origineel
- Apart
- Sfeervolle ambient muziek
- Lezen van handleiding verplicht

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: 486 DX, 16Mb RAM, 28 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows '95 of Dos 5.0.
Fabrikant: The Logic Factory/ Broderbund
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530149

8³

Eindelijk een frisse wind door het genre van real-time strategy, en dat werd tijd. De kracht zit 'm in de afwijkende vormgeving en het bijzondere verhaal. The Tone Rebellion is anders, vreemd en apart. En dat mag in dit geval als een aanbeveling gelden.
JAN

Ignition is een 3D topdown view racing game, in de stijl van Micro Machines en BlastCorps. Eens zien of dit spel mee kan doen met de grote jongens.

Ignition

Slippery when wet.

Daar kan ik nog makkelijk langs.

RAPPORT

GRAPHICS	87
GELUID	83
ORIGINALITEIT	72
SPEELBAARHEID	81

- Mooie 3D omgeving
- Veel verschillende wagens om mee te rijden
- Net effe te makkelijk
- De wagens hadden iets sneller mogen rijden

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,- Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 90 16 Mb (aanbevolen Pentium 133 32 Mb), Double speed CD-speler, Win95 of Dos 5.0.
Fabrikant: Unique Development Studios
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

Ignition is, voor een overhead view race game, erg mooi en biedt een goeie gameplay. Helaas is het net even iets te makkelijk om uit te spelen. Toch vind ik het een aanrader, maar een Micro Machines is het niet.

BAS

GEEN DEATH-RALLY

Normaal ben ik niet zo dol op topdown views met speelgoed wagentjes op mini-circuitjes maar in Ignition hebben ze de zaken goed aangepakt.
De racetracks zijn niet alleen lang genoeg, ze zijn grafisch ook nog eens bijzonder mooi gemaakt. De zeven verschillende tracks voeren je door bergen, ruïnes en sneeuwlandschappen, de ene nog mooier dan de andere.
Je maakt waanzinnige sprongen en rijdt door mist of wordt geplet door een paar gigantische rotsblokken die plots over het wegdek rollen. Ook slaat de bliksem vlak naast je in, beland je in een vulkaankrater of word je bedolven door een lawine.
Kortom dolle pret dus. De omgeving is erg gedetailleerd en door de 3D lijkt het alsof je in een helicopter de race volgt.

AFGROND INDUWEN

De wagens waarin je rijdt zijn onderling zeer verschillend qua acceleratievermogen, snelheid en grip op de weg. Ook heeft iedere wagen een turboboost die vooral handig is bij het inhalen of als je over een afgrond moet springen.
Omdat je in Ignition flink wordt dwarsgezeten door je concurrenten, koos ik meestal voor Smoke, een zware truck met veel grip en een goeie turbo. Het is namelijk niet alleen mogelijk om je tegenstanders klem te rijden, je kunt ze ook een afgrond in duwen en daar heb je een zware wagen voor nodig.
Als je alleen snel wilt gaan dan raad ik je de Redneck aan, een stabiele, maar vooral snelle wagen met een heavy turbo die er uitziet als de wagen van de Dukes of Hazard. Verder kun je nog kiezen uit bijvoorbeeld de Schoolbus, een Bug (VW Kever) of een gele Porsche. In het totaal zijn er acht wagens te selecteren.

NET EFFE TE MAKKELIJK

De sprongen over afgronden en kraters zijn erg cool. De kleinste fout en je ligt in de prak of onderaan een afgrond.
De wagens reageren zoals je van een racewagen mag verwachten, ze slippen en laten dan flinke sporen achter. Ook zijn de botsingen goed gedaan, en dat was ook wat ik zoveel mogelijk deed.
Na een tijdje geoefend te hebben vond ik dat ik klaar was voor de championship. Zonder al te veel problemen kwam ik bij het laatste level en die bleek een stuk moeilijker om te winnen dan de rest. Desalniettemin kwam ik diezelfde middag al op de eerste plaats terecht en dat vond ik toch wel erg snel.

Turboboost de afgrond in.

Shit, ben ik m'n ski's vergeten.

De wagens hadden iets sneller mogen rijden.

POWER TIP

Download de Ignition demo van het Powerweb.

Door de berm is geen probleem.

Effe een politiewagen trashen.

POWER TIP

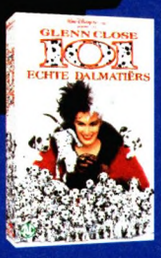
Als de weg zich splitst, is de korte route niet altijd de beste.

advertentie

LUISTER NAAR: 103 FM RADIO 538 VOOR DE WINNAARS

GRATIS BLUE BRAIN EN KANS OP EEN VAN DE 30 PHILIPS TV-VIDEO COMBI'S

OF EEN VAN DE 150 VIDEO'S



Ben je tussen de 12 en de 18? En heb je nog geen Easy Blue Rekening? Open er dan een vóór 7 december a.s. en je krijgt de Blue Brain helemaal gratis: een zakcomputertje met maar liefst 17 functies. En nu kun je bovendien een van de 30 Philips tv-video combi's winnen. Of een van de 150 videofilms: 'Ransom' of '101 echte Dalmatiërs'. Vul de antwoordkaart in of bel 0800 0400 (gratis) en vraag de speciale actiefolder met de wedstrijd aan. Of haal 'm op het postkantoor. Elke werkdag wordt de winnaar van de dag bekend gemaakt op Radio 538: maandag tot en met donderdag om 16.20 uur en vrijdag om 18.40 uur. Meedoen en luisteren dus! GIROBLAUW PAST BIJ JOU. POSTBANK

OPEN NU EEN EASY BLUE REKENING

replay

...alle **spellen** die je **toen** al wilde **kopen** .... nu voor een **prijs** die je niet kunt **negeren**....

Wil je variatie ?
Wil je goede games ?
Wil je de originele verpakking ?
Wil je ook op een oudere PC spelen ?

Dan is Replay precies wat je zoekt !

De Replay range, dat is kwaliteit tegen een zeer speciale prijs !

Death Rally, Doom 2, Final Doom, Flight of the Amazone Queen, Heretic, Mortal Kombat 3, Organic Art, Quake, Ultimate Doom en Williams Arcade Classics liggen nu al in de winkel !

Replay is een product van GT Interactive dat exclusief verspreid wordt door CD Contact Data.

Bekijk al onze producten op de homepage en maak kans op leuke prijzen!
www.contactdata.nl

vanaf 29,95

Cool Boarders 2

killing session

Nog geen jaar geleden verscheen Coolboarders voor de PlayStation. Hopelijk zijn de makers erin geslaagd de zwakke punten uit dit eerste deel, als sneeuw voor de zon, te laten verdwijnen.

VERFRISSEND

Cool Boarders was vorig jaar een verfrissende game. Een snowboardspel met prachtige graphics en heerlijke gameplay. Regelmatig stond ik dan ook bij de spelletjes-boer twijfelend met Cool Boarders in mijn handen. De ja of de nee? (Ook wij als PU-testers moeten na het checken, de spellen weer teruggeven)
Ik had er met volle teugen van genoten tijdens het testen maar ik was ook op een aantal zwakkere plekken gestuit. Zo was er maar een beperkt aantal pistes en was het ook niet mogelijk om met z'n tweetjes te spelen.
Met de komst van Cool Boarders 2 zie ik echter geen enkele reden om deze schijf niet in huis te halen.

KOUDE KUNSTJES

Had je bij Cool Boarders 1 de keuze uit slechts drie pistes, te weten; novice, advanced en expert, bij Coolboarders 2 zijn er maar liefst zestien verschillende afdalingen.
De Free Ride mode is hetzelfde als bij de eerste Cool Boarders. Onbezorgd racen en punten halen door bij de checkpoints een leuk kunstje te maken.
Een geheel nieuwe, en verreweg de leukste, mode is Snowboarding Combined. In deze mode doe je mee aan een heuse snowboard competitie. Net als bij de meeste race-spelletjes moet je je eerst kwalificeren. In dit geval wil dat zoveel zeggen als je start-positie bepalen. Om zo hoog mogelijk te eindigen moet je twee keer een spectaculaire jump maken. Dit ritueel herhaalt zich voor iedere race en is aanzienlijk moeilijker dan bij Coolboarders 1.
Om de diverse trucjes en de combinaties onder de knie te krijgen kun je het beste eerst een tijdje in de One Make Jump mode oefenen. Een andere optie is de Halfpipe. Hier moet je binnen een bepaald tijdsbestek zoveel mogelijk punten halen door het uitvoeren van kunstjes.

KOELE KIKKERS

Om je het gevoel te geven dat je er echt bijhoort, kan je in de huid kruipen van vier uitverkoren snowboard-virtuoso. Yaggi, de man met de trendy sik en de juiste zonnebril, Jin de kettingrokende playboy, Cindy een tomboy met een prachtig atletisch lichaam en het onderdeurtje Irin. Er zijn nog vier veel koelere gasten maar ik geloof dat je die alleen kan kiezen als je wat verder gevorderd bent in het spel. In tegenstelling tot de eerste Coolboarders verschillen de characters in techniek en snelheid weldegelijk van elkaar. Een andere belangrijke factor voor de snelheid en de wendbaarheid waarmee je over de sneeuw glijdt, is natuurlijk je board. Je kunt hier kiezen uit drie verschillende soorten; freestyle, all round en alpine en uiteraard kan je ook hier de kleur en opschildering van je board bepalen.
Maar, nu komt het, het mooiste van alles is dat je zelfs je eigen board kunt ontwerpen. Stel je eens voor dat je een waanzinnige Ollie maakt en vervolgens je eigen naam op de onderkant van je board ziet staan. Klinkt fantastisch niet? Jammer genoeg is dat nou net niet mogelijk. Je kan wel je eigen naam op een board zetten maar je ziet er geen flikker van.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

- Cool
- Chill
- IJzig
- Fris

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: UEP Systems
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

9²

Coolboarders 2 is echt stukken beter dan Coolboarders 1. Er zijn veel meer mogelijkheden om vette kunstjes te doen en je kunt ook eindelijk met zijn tweeën racen en elkaar aftroeven met onmogelijke manoeuvres en sprongen. Zonder twijfel ijskoud de beste.

KEES

Dubbel cool.

POWER TIP

Hou je ogen open voor pijpleidingen, boomstammen en blokhutten dit zijn soms sluiproutes.

Is-ie cool of wat?

Met de vlam in de pijp.

Snowboarden op koopavond in de stad.

In een tunnel door de modder?

Jeronimo!

Lamborghini 64

Lamborghini's en Ferrari's zijn voor de autoliefhebbers wat Ronaldo en Bergkamp betekenen voor de voetbalfans: de absolute top dus. Een racespel met de naam Lamborghini 64 is het dan ook aan z'n naam verplicht om het beste van het beste te bieden...

CHICKEN ED

Ik ben een schijterd, een angsthaas, een baklap, een watje en ik geef het nog toe ook. Want welke autoliefhebber zou de kans om in een echte Lamborghini te kunnen rijden niet met twee handen aangrijpen? Ik dus!
Vorige maand werd Power Unlimited uitgenodigd om op het Belgische circuit van Zolder kennis te maken met Lamborghini 64. Natuurlijk kregen we daar de kans om het spel aan een test te onderwerpen en zo een eerste indruk op te doen. Hoogtepunt van de dag was echter de mogelijkheid om zittend naast een professionele coureur een rondje te rijden over het circuit in een echte Lamborghini die op dit moment eerste staat in z'n raceklasse en makkelijk de 300 km/uur haalt.
En hoezeer de dames en heren van de organisatie ook hun best deden mij over te halen naast de coureur plaats te nemen, jullie eigen 'Fast Ed' weigerde categorisch. Op het moment dat ik dit schrijf, zie ik jullie als het ware hoofdschuddend en meewarig glimlachend Fast Ed afserveren en hoor ik jullie mompelen dat de naam 'Chicken Ed' vanaf nu beter op z'n plaats is. Maar echt, ik kan er niets aan doen. Voor ik bij de PU kwam, ben ik jarenlang autojournalist geweest en heb in die functie de vetste BMW's, Alfa's en Mercedessen onder m'n kont gehad met één verschil: ik zat zelf achter het stuur. Dik 200 over de snelweg, handrem aan en vol in de slip; het kon mij niet heftig genoeg gaan. Maar op het moment dat een ander het stuur overnam en ik als bijrijder moest fungeren, liep het mij dun door de broek. En omdat ik naar België geen verschoning had meegenomen en ik (heel begrijpelijk) niet zelf met de Lamborghini over het circuit mocht raggen, heb ik de hele middag voor het beeldscherm doorgebracht met de N64 pad in m'n handen.
Misschien had ik dit allemaal beter niet openbaar kunnen maken, toch hoop ik dat jullie m'n testverslagen zullen blijven lezen want zelf achter het stuur sta ik echt m'n mannetje wel hoor.

EXTRAATJES

Oké, dat ben ik kwijt. Inmiddels heb ik Lamborghini 64 ook hier op de redactie kunnen testen en kan ik jullie vertellen wat je zo'n beetje van dit spel kunt verwachten. Lamborghini 64 heeft een paar aardige extraatjes waarmee het zich onderscheidt ten opzichte van de meeste andere racegames maar de basis opties zijn standaard met een keuze uit: arcade, championship, single race en time trial.
In de championship mode heb je verder de keuze uit standard of custom waarbij je in laatstgenoemde onder andere de racelengte, volgorde van de circuits en de aanwezigheid van pitstops kunt beïnvloeden.
Dan komen we gelijk bij de eerste bijzonderheid van L64 want in dit spel is het de bedoeling dat je zelf 'meewerkt' bij de pitstops. Met behulp van je N64-pookje moet je

POWER TIP

Blijf niet staan kijken want je zult zelf aan je pookje moeten sleuren voor een snelle pitstop.

Die komt er dus niet meer langs.

Daar kan ik nog wel tussendoor.

Zolang ik zelf maar stuur.

Rumble pack en inside-view geven het echte racegevoel.

Handig zo'n pijl.

zelf brandstof tanken (pookje zo snel mogelijk op en neer) en banden wisselen (draaien met de klok mee). Heel grappig, zeker als je het spel met meerderen tegelijk speelt en samen als gekken zit te 'poken'.
Dan zijn we gelijk beland bij een andere fraaie optie van dit spel want L64 biedt de mogelijkheid om met vier(!) personen tegelijk te racen. Helaas kon ik alleen de two player mode checken, maar die zag er heel gelikt uit. Sterk punt daarbij is dat, in tegenstelling tot vrijwel alle andere racegames, ook (twee) andere auto's meerijden in deze mode.
Daarnaast ondersteunt L64 het zogenoemde 'Rumble Pack' waardoor je nog wat meer het echte racegevoel in je vingers krijgt.

GEEN SCHADE

De races vinden plaats op zes circuits die ik niet zo spectaculair en wat aan de korte kant vond. Weliswaar zijn ze grafisch gezien mooi uitgewerkt maar verwacht op dit gebied geen spektakel. Afgronden, haarspeldbochten, besneeuwde wegen of publiek zul je tevergeefs zoeken. Wel biedt elk circuit enkele sluipweggetjes maar die zijn er meer voor de gein dan dat je er werkelijk tijd mee kunt winnen.
De zes auto's waar je uit kunt kiezen zien er eveneens goed uit maar verschillen qua prestaties niet erg veel van elkaar en jammer genoeg is ook na botsingen of crashes geen zichtbare of merkbare schade aan je auto te ontdekken. Misschien heeft de Lamborghini fabriek dat wel verboden, net als Porsche dat destijds bij Porsche Challenge heeft gedaan. Qua geluid valt er op L64 weinig aan te merken. De wagens klinken goed, hoewel je weer eens met je neus op de feiten wordt gedrukt als je (zoals in België dus) dat prachtige rauwe gehuil van een echte Lamborghini hoort terwijl ie met 250 km/uur op nog geen halve meter langs je raast. Dat is toch wel even andere koek.

MAKKELIJK

Wat race-opties betreft, heb je verder nog keuze uit drie views die goed voldoen en kun je de concurrentie achter je met een druk op de knop even checken. Op het scherm staat verder alle info die je nodig hebt.
Voor zover ik heb kunnen zien, biedt L64 slechts twee moeilijkheidsgraden: novice en expert. Waarbij de iets meer ervaren racer de novice mode spel achter zich zal laten want die is echt te makkelijk. Binnen twee uur had ik in ieder geval het kampioenschap in deze beginners mode met vlag en wimpel gewonnen en dat is me toch even te rap.

BESTURING

Dat ik in zo'n korte tijd de races kon winnen, is aan de andere kant een compliment voor de bestuurbaarheid van de wagens.
Net als in Multi Racing Championship (zie PU 10-'97) kun je de wagens alleen besturen met de pook maar ik moet toegeven dat dat me in L64 heel wat beter beviel. Ook het bochtenwerk is hier met het pookje subtiel uit te voeren en bij de scherpere bochten kun je met behulp van de B-knop een beetje bijremmen en met de pijltjestoetsen je wagen in de slip gooien. De meeste bochten lopen echter vrij vloeiend zodat je minder tijdverlies lijdt met een beetje gas terugnemen of een licht tikje tegen de vangrail (je loopt toch geen schade op). Iets uitdagender bochtenwerk had dit spel dan ook geen kwaad gedaan.
Kies je echter voor de expert mode en eventueel handgeschakelde versnellingsbakken dan zul je aan Lamborghini 64 zeker je handen vol hebben en vergeet dan niet je vrienden uit te nodigen!

RAPPORT

GRAPHICS 8°
GELUID 8°
ORIGINALITEIT 7⁵
SPEELBAARHEID 7⁸

- Lamborghini's
- Tot vier spelers tegelijk
- Weinig spektakel
- Novice te makkelijk

N64
Prijs: ƒ 199,95 Bfr.ca.3600
Fabrikant: Titus
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-3232832

7⁸

Op zich een heel aardig en mooi uitgevoerd racespel dat mij nogal aan Ridge Racer deed denken en of dat in deze tijd van al die spectaculaire 32 en 64-bit racegames nog een compliment mag heten, is maar de vraag.

ED

POWERWEB Update

http://www.bpa.nl/powerweb

Tijdens het surfen op Internet kom je regelmatig pagina's tegen die je nog een keer wilt bezoeken. Dan is het erg makkelijk om er even een bookmark van te maken.

VERZAMELING

Surfers die regelmatig gebruik maken van bookmarks zullen merken dat na verloop van tijd de bookmark file een beetje vol begint te worden. Dat is simpel op te lossen door er een paar mapjes in te stoppen die zorgen voor een overzichtelijke onderverdeling. Althans dat is de bedoeling. Mijn bookmark verzameling is ondertussen zo groot geworden dat ik door de mapjes de sites niet meer zie (of was dat iets met bomen en bos).
Aangezien je altijd weer op zoek bent naar iets nieuws zijn er nogal wat bookmarks die je niet dagelijks bezoekt. Zo gebeurt het mij dus vaak dat ik een bookmark zie staan waar ik helemaal niets meer van begrijp.
Waar denk jij bijvoorbeeld dat **http://www.BME.freeQ.com/people/htc.html** naar zou verwijzen? Ik weet het eerlijk gezegd niet meer.
Daarnaast gebeurt het vaak dat je veel tijd verdoet met rondkijken op een site waar uiteindelijk weinig of niets nieuws te bekennen is. Zo heb ik bijvoorbeeld veel tijd doorgebracht op de sites van Shadow Warrior en Duke4Ever. Voor SW uit was, was er al een site, alleen gebeurde er helemaal niets, omdat ik er graag meer over wilde weten, ging ik er bijna dagelijks naar toe. Ook Duke sites bezoek ik regelmatig om te zien wat nieuw is en dat kost een hoop tijd en geld en is soms zonder enig nut omdat er niets veranderd is.
Nu kun je je vaak wel aanmelden voor een e-mail nieuwsbrief, maar dat geeft lang niet alle info die je zou willen hebben. Ook gebeurt het nogal eens dat een site van het Net wordt gehaald of wordt verplaatst.
Kortom het vereist nogal wat tijd, werk en ergernis om je bookmarks up to date te houden.

VERANDERINGEN

Dat ik niet de enige ben die met dit probleem zit, bleek uit een artikel dat ik onlangs las. Het ging over URL-Minder, dit is een gratis programma dat de door jou opgegeven Internet adressen controleert op veranderingen. Mocht er dan iets nieuw of anders zijn dan krijg je een e-mailtje opgestuurd met daarin de mededeling om welke site het gaat zodat je het kan gaan checken.
Dat leek me wel een fijn idee dus zette ik mijn computer aan en ging op zoek naar die URL-Minder. Via een artikel op C-Net kwam ik bij het bedrijf NetMind terecht. Hoewel het artikel op C-Net niet bepaald positief was, ben ik toch maar eens gaan kijken.

SIMPEL

Het bleek erg simpel te zijn om je op te geven en NetMind bleek nog meer interessante gratis programma's te leveren. Het is dus sowieso een goed plan om op hun site te gaan kijken.
Omdat de sites die ik had opgegeven nog niet veel nieuws hadden in zo'n korte tijd kan ik dus op dit moment nog niet uit ervaring spreken. Ik ben dus maar het net over gesurfed om te zien wat anderen ervan dachten.
De meningen zijn verdeeld, ik vond zowel goeie als slechte recensies. Toch lijkt het me wel de moeite waard om het zelf te proberen, bevalt het niet dan kun je altijd weer opzeggen.
Voor meer informatie surf naar **www.netmind.com.**

BAS

KROON EDITIE™

Deze waardering wordt gegeven door iedereen die een titel koopt en het registratiekaartje instuurt. Op dit kaartje kan een waardering worden opgegeven van 1 tot 5. Een titel waarvan het gemiddelde hoger dan een 4 is (bij een waardering van 1 tot 10 betekent dit een gemiddelde van boven de 8) komt in aanmerking voor een Kroon Editie. Bij een Kroon Editie weet je dus dat spelers het spel erg goed vonden en het leukste is,

hij is er voor de helft van de prijs!

Fort Boyard- De Uitdaging

Het bekende spel van TV is nu ook te spelen op je computer! Fort Boyard - de uitdaging is een uniek spel waarbij je zowel psychisch als mentaal sterk moet zijn!

Ga de uitdaging aan die misschien de deur van fantastische schat opent. Een goede dosis kracht, uithoudingsvermogen, concentratie, vaardigheid en snelheid is wat je nodig hebt om de confrontatie met Fort Boyard en zijn bewoners aan te gaan. Je moet moedig zijn en meer dan 18 fysieke en intellectuele uitdagingen aangaan om de beroemde sleutels te bemachtigen en het wachtwoord te raden die je toegang geven tot de schatkamer. Maar kijk uit! Vader Fouras ziet alles vanuit zijn toren.

Quote: "Een perfectie copie van de TV-show" (PC Gameplay, nr. 15)

- *Uniek spel, bekend van TV.*
- *Met Bas Westerweel als spelleider.*
- *Met John Leddy als Fouras.*
- *1 tot 6 spelers.*
- *Uitmuntende beeldvullende video.*
- *Prachtige 3D spelanimaties.*

Fort Boyard- De legende

Fort Boyard - de legende is een verrassend adventure spel, waarvan er maar één is!

De basis van Fort Boyard - de legende is ook hier de geheime schat van Fort Boyard. Jij bent een schatzoeker die op zoek gaat naar al die rijkdom. Al jaren lang zijn er geruchten dat Napoleon een grote schat in Fort Boyard heeft verstopt voordat hij verbannen werd naar St. Helena. Velen probeerden al de schat te vinden, echter zonder succes. En wat is het verschrikkelijke geheim van de schat dat niemand weet? Willen die andere mensen jou echt helpen? Zal jij echt vinden wat je zoekt? Of.....

Quote: "Een leuk verhaal, redelijk moeilijke puzzels, filmpjes zien er goed uit" (Power Unlimited, jan 1997)

- *Gebaseerd op historische feiten.*
- *Video beelden in hoge resolutie.*
- *Volledig gedigitaliseerde decors en acteurs.*
- *Volledig interactief.*
- *Gefilmd in de prachtige decors van La Rochelle en op Aix Island.*
- *3CD-ROM box.*

Voor meer informatie kun je kontakt opnemen met onze helpdesk, Tel.: 020 - 6459852
R&P Electronic Media Tel.: 020 - 6458248 Fax: 020 - 6400482 Mail: rpmail@mediabase.nl Kijk ook op internet: www.mediabase.nl

free record shop SIMPLY THE BEST
ElectricCity De winkel vol spanning in Vroom & Dreesmann
Dixons je komt ogen en oren tekort.
DYNABYTE ONE STOP COMPUTERSHOP
R&P ELECTRONIC MEDIA

CRASH BANDICOOT 2
CORTEX STRIKES BACK

Crash Bandicoot was wereldwijd een van de best verkochte games ooit voor de PlayStation. In zo'n geval kun je er zeker van zijn dat deel 2 niet lang op zich laat wachten.

ZEG EENS AAAA

In 1996 had ik het duivelse doktersduo Dr. Neo Cortex en Dr. Nitrus Brio naar de eeuwige wachtkamers geholpen. Voorgoed, dacht ik toen. Maar voorgoed bestaat niet in videogames, en dat had ik kunnen weten. Helemaal als je een spel speelt waarvan je bij voorbaat al weet dat er een vervolg op gaat komen. Goed, Cortex is dus terug, maar hij heeft blijkbaar toch iets overgehouden aan de klappen die hij in Crash 1 kreeg. Nu wil hij namelijk de wereld redden en vraagt hij Crash om hem te helpen. Natuurlijk is dat niet waar, maar Crash is nogal naïef en helpt de dokter graag.
Toen Crash de dokter had verslagen kwam de witgejaste slechterik ergens onder de grond terecht (nee niet in de hel). Daar zag hij een paar kristallen en in de videogame-wereld zijn kristallen altijd heel machtig. Die wilde hij dus hebben maar hij had zelf geen zin om er moeite voor te doen. Dan is het een heel stuk makkelijker om de onnozele Crash een lulverhaaltje op te hangen en zelf in je luie stoel te wachten op de buit. Tenzij iemand daar een stokje voor steekt natuurlijk...

BELOFTEN

Onze eigenste hoofdredacteur Edwin had al kennis gemaakt met Crash 2 op de E3 in de US of A. Op een afstandje welteverstaan, want elke diepgaande kennismaking met het spel was strictly off limits.
Ook op de ECTS in Engeland was veel commotie rond de langverwachte opvolger en ik kon daar zelfs een speelbare demo bekijken. Voor ons is dat niet genoeg. Wil een spel een vermelding krijgen in de PU, dan moeten we toch op z'n minst een paar uur met joypad in de hand op een luie stoel zitten. Met de deur dicht en een colaatje. En dat kon ik nu eindelijk gaan doen.

3D ENGINE

Crash 2 heeft een compleet vernieuwde 3D engine, zeg maar het gedeelte van de programmatuur die de achtergronden en de sprites in 3D op het scherm zet. De nieuwe Crash-engine kan tien keer zoveel frames op het scherm zetten als zijn voorganger, wat dus snelheid oplevert. Ook kunnen meer p… gonen in zowel …grond als voorgrond verwerkt worden. Meer detail dus. Daarnaast hebben de programmeurs met de belichting zitten spelen. Soms loopt Crash bijvoorbeeld onder een rijtje spotjes door en dat zie je dan ook aan alle schaduwen op de muur. Meer sfeer dus.
Goed, technisch zit het allemaal fijntjes in elkaar zo te horen, maar zoals ik al zei wil ik gameplay. Hier die CD!

VOLGORDE

Als ik Crash 2 begin te spelen, is inderdaad meteen te zien dat de graphics beter zijn. Niet echt opzienbarend, maar beter.
Opvallender is Crash z'n beweeglijkheid. In het vorige spel kon Crash rennen, springen en rondspinnen. Nu zijn hangen, klimmen, kruipen, bukken en glijden bijgekomen. Ook kan Crash in latere levels bijvoorbeeld een soort waterscooter bedienen.
Een verbetering is eveneens dat je niet meer een lineaire levelstructuur hebt. In plaats van te beginnen bij level 1 en via level 2, 3, 4, etc. te eindigen bij het laatste level, kun je nu beginnen met level 5 en daarna via level 2 naar level 6 gaan bijvoorbeeld.
Dr. Cortex heeft namelijk een soort levelkamer geïntroduceerd waar je telkens uit zes levels kunt kiezen. Lukt een level niet, dan probeer je het nog

een keer of je probeert een andere. Als je uiteindelijk alle vijf levels van een kamer hebt uitgespeeld, dan mag je via een eindbaas naar de volgende levelkamer.
Persoonlijk vind ik dit een leukere manier van spelen omdat je, als je geïrriteerd raakt door een level, je deze even 'opzij kunt zetten' om hem later weer te proberen. Ondertussen doe je gewoon even een poging bij een ander level.

BONUS

De levels zien er overigens, vooral in het begin, vrijwel hetzelfde uit als in Crash 1.
Je begint met 'Turtle Woods', een level dat zich afspeelt in een bos met de bekende afgronden, schildpadden en andere obstakels.
Het enige verschil is dat er in het midden van het level een bonus-ingang is. Die zitten overigens in elk level die ik heb gespeeld. Als je zo'n bonus-ingang ziet (soms in de vorm van een gat, of een soort lift-platform) mag je naar, drie keer raden, een bonuslevel.
Dat klinkt dan makkelijk maar je kan alleen de bonus-appels en extra levens die je daar allemaal vindt, houden als je het hele bonuslevel uitspeelt. Je kan geen levens verliezen in een bonuslevel maar als je dus 'dood' gaat, verlies je alles wat je in het bonuslevel hebt verzameld en dan ga je weer terug naar het normale spel.

DETAILS

Level twee is ook een oude bekende maar hier zie je duidelijker de verbeterde graphics. Het level, dat 'Snow Go' heet, speelt zich overduidelijk af in een sneeuwlandschap. Daar ontmoet je de pinguïns uit Crash 1 weer en hun maatjes de zeeleeuwen. Het leuke is dat je nu ook echt op de ijsvlakte kunt schaatsen. Het duurt even voordat Crash een vaartje heeft maar als hij eenmaal glijdt, kun je pirouettes maken en andere kunstjes. Erg melig allemaal. Als Crash door de sneeuw loopt, hoor je dat ook en blijven zijn voetstappen even staan, totdat ze weer weggesneeuwd zijn. Details, maar wel erg leuk.
Die details zie je ook bij level vijf: 'Crash Dash'. Hier loopt Crash niet van je af maar naar je toe, met een enorme stenen bal in zijn kielzog. Ook dit hebben we al kunnen zien in Crash 1, maar het was toen leuk dus waarom niet nog een keer?

VERBRANDE PANNEKOEK

Nieuwtjes zijn elektrische hekken waar je onderdoor moet glijden, versnellingsbanen en nog meer mijnen. Al die obstakels moeten er natuurlijk voor zorgen dat je de helse vlucht van de steen niet overleeft. Als je door de bal wordt ingehaald dan blijf je daar een tijdje op plakken en als je door een elektrisch hek wordt geroosterd en daarna wordt geplet door de bal dan blijft Crash als een verbrande pannekoek om de bal heen rollen.
De bedoeling is overigens dat dit niet gebeurt, maar het is wel aanstekelijk om Crash telkens het onderspit te laten delven.
Latere levels geven Crash de mogelijkheid om te hangen (net als in concurrent Croc overigens). Een leuke variant op het gewone spring- en vliegwerk.

POWER TIP

Ga hier omhoog voor een bonus!

RAPPORT

GRAPHICS	92
GELUID	90
ORIGINALITEIT	80
SPEELBAARHEID	96

- Zelf levelvolgorde kiezen
- Veel bonuslevels
- Betere graphics
- Nieuwe moves

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Naughty Dog / Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

Hoewel Sony het liever niet toegeeft, is Crash 2 gewoon een vervolg op Crash 1. Wel een goed vervolg overigens, met meer moves, betere graphics, leukere levelstructuur en hogere moeilijkheidsgraad. Wie Crash 1 top vond, zal niet teleurgesteld worden.
BJØRN

PC CD ROM

A TOP DOWN 3D RACER

PlayStation

CHOOSE YOUR MOTOR CHOOSE

POWER UNLIMITED 8-8 OKTOBER '97

TAXI

MotorMash

Marketed and distributed by Bomico Entertainment Software Benelux B.V.

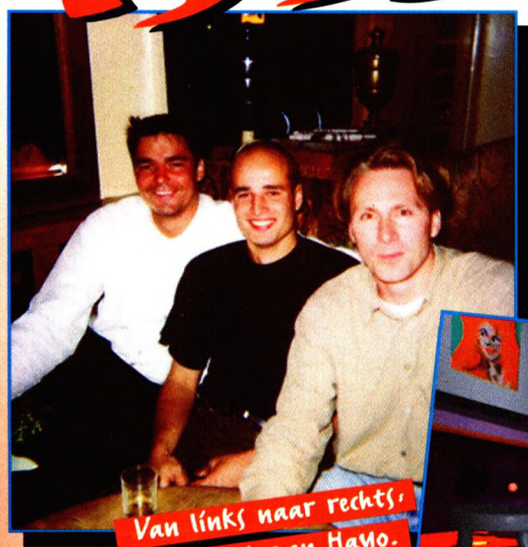
ocean

The "PlayStation" logo and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© Ocean Software Limited 1997.
Developed by Eutechnyx LImited. All Rights Reserved.

EUTECHNYX

made in Holland

De IJsfontein



Van links naar rechts, Jan Willem, Sander en Hayo.

Midden in hartje Amsterdam, ergens op de tweede etage van een magistraal Heerenhuysch, worden de laatste bugs weggewerkt van een nieuw Nederlands spel: Meesters van Macht. De IJsfontein staat op het punt z'n eerste kindje baren; de weeën zijn al begonnen. Deel 1 in de serie: Made in Holland

Beelden uit het spel Meesters van Macht.

Even voorstellen

Naam:	Jan Willem Huisman
Geboren:	12 november 1967
Opleiding:	Interaction Design; Hogeschool voor de Kunsten Utrecht
Functie:	Manager
Favoriete Game:	Neverhood (PC)
Naam:	Paul Houx
Geboren:	2 augustus 1973
Opleiding:	Interaction Design; Hogeschool voor de Kunsten Utrecht
Functie:	Programmeur (stagiaire)
Favoriete Game:	SD Snatcher (MSX)
	Metal Gear (MSX)
Naam:	Hayo Wagenaar
Geboren:	13 september 1966
Opleiding:	Interaction Design; Hogeschool voor de Kunsten Utrecht
Functie:	Vormgever
Favoriete Game:	Myst
Naam:	Sander Hassing
Geboren:	23 augustus 1971
Opleiding:	Interaction Design; Hogeschool voor de Kunsten Utrecht
Functie:	Programmeur
Favoriete Game:	Nightmare (MSX)
	Alle releases van Konami tot 1987

IJS fon tei n

ENORME RUIMTE

Het is een bewolkte woensdagochtend als ik druk op de IJsfontein bel en de massief hardhouten deur opent met een licht gezoem. Als een Hof van Eden ontvouwt zich een maagdelijk paradijs met goddelijke lichtstralen die via de Spuistraat de enorme ruimte in glijden.
Her en der staan krachtige Mac's zoemend te rekenen op vormgeving en programmeerwerk. Jan Willem, Paul, Hayo en Sander begroeten me met een nonchalante hartelijkheid en ik word in mijn nekvel gegrepen en met een lekkere bak cappuccino achter een computer gezet.
Meesters van Macht, dat is waar het bij De IJsfontein om draait en dit is hun verhaal.

KONING WINTER

De jonge geschiedenis van De IJsfontein begint met de opleiding Interaction Design aan de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht. Sander en Jan Willem zaten in dezelfde klas en samen met Hayo maakten zij vanuit de HKU in 1996 een demo met de naam Koning Winter (een click & go spel dat het midden houdt tussen edutainment en actie). Deze demo werd met groot enthousiasme ontvangen en stond al gelijk in de belangstelling van gerenommeerde uitgeverijen. De belangstelling was zo groot omdat de buitenwereld ervan overtuigd was dat mannen van De IJsfontein erin geslaagd waren om voor een jonge doelgroep een zowel leerzaam als actievol spel te ontwikkelen. De VNU was er als de kippen bij om deze drie jonge Nederlandse talenten aan zich te binden en meteen werden er plannen gesmeed om de demo van Koning Winter zodanig aan te passen dat deze zou kunnen draaien op de Millia '97 beurs in Cannes (jaarlijkse beurs voor interactieve producten in februari).

BLOED, ZWEET...

Na de succesvolle presentatie op de beurs in Cannes werd het eind februari van dit jaar tijd om spijkers met koppen te slaan: een volwaardig spel ontwikkelen uit de demo van Koning Winter.
Tot eind maart was vooral Jan Willem bezig met het uitschrijven van concepten, frameworks en ideeën die weer door Sander en Hayo in beeld en programmeerwerk werden omgezet. En na veel bloed, zweet en tranen ontstond hieruit Meesters van Macht.
Eindelijk kon de werkelijke productie beginnen maar al snel diende het eerste probleem zich aan: het vele en complexe programmeren. Er moest dus een extra programmeerkracht bij en dat werd Paul die als stagiaire bij zijn oud-schoolgenoten in de leer mocht.
Maandenlang werd er geluld, concepten aangepast, geschaafd, gewrongen, gehuild, gerezied, gelachen en vooral hard gewerkt. Weken van 70 uur doorjakkeren waren geen uitzondering maar in augustus was dan eindelijk het uur 'U' aangebroken: Meesters van Macht moest worden getest.
Met klamme handen en met het gewicht van het Zwaard van Damocles op de borst ging het spel voor het eerst de openbaarheid in. De VNU nam de technische testen voor haar rekening en De IJsfontein ging voor de inhoudelijke test.
Voor kinderen en volwassenen werden een aantal computers neergezet waarop Meesters van Macht gespeeld konden worden. Videocamera's namen de reacties van de spelende kinderen onverbloemd op en wonder boven wonder was vrijwel iedereen erg positief.

JONGE GAMERS

De IJsfontein en de jongens die achter dit jonge bedrijf schuilgaan hebben in minder dan een jaar tijd een grootse prestatie neergezet. Misschien dat Meesters van Macht niet meteen een baanbrekend spel is dat in de wereld van actiegames en adventures veel stof zal doen opwaaien. Het is zeker een opmerkelijk behendigheidsspel, vooral bedoeld voor de allerjongste gamers onder ons. En wie als opleidingsinstituut fungeert voor die-hard-gamers in wording verdient sowieso een dikke tien. De productie van Meesters van Macht is al weer geruime tijd voorbij en De IJsfontein ziet mogelijkheden om het spel in de nabije toekomst ook in het buitenland te kunnen slijten.
Maar wat zijn de plannen voor de komende jaren na de bevalling van Meesters van Macht? Wat dacht je van 'Myst' voor de PlayStation en de N64 en een multi-user game op Internet. En natuurlijk een sequel op Meesters van Macht. Werk in overvloed.
Misschien hebben ze nog wel mensen nodig en ben jij dat brein waar ze al zo lang op hebben zitten wachten?

THOMAS

nederlandse SPELLEN MAKERS

BART SMIT: BEST IN GAMES!®

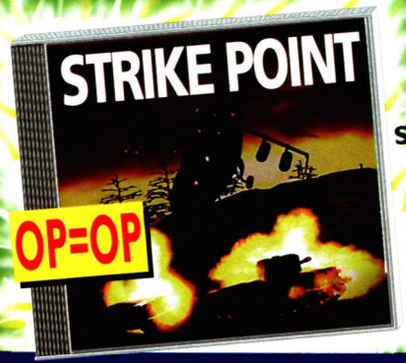
Stuur met voetpedalen.
Kan zowel analoog als digitaal gebruikt worden.

~~179.-~~
139.95
Bfr 2790

Sony PlayStation™

Screamer 2.
Bfr 2295
129.95

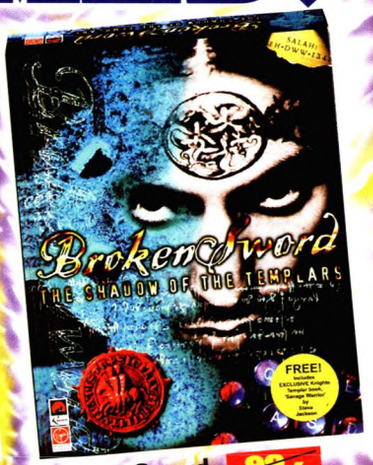
2-Pack Soviet Strike en Fifa '97.
Bfr 1799
99.95



Strike Point.
~~129.95~~
39.95
Bfr 719

Flight of the Amazone Queen.
Bfr 539
~~129.95~~
29.95

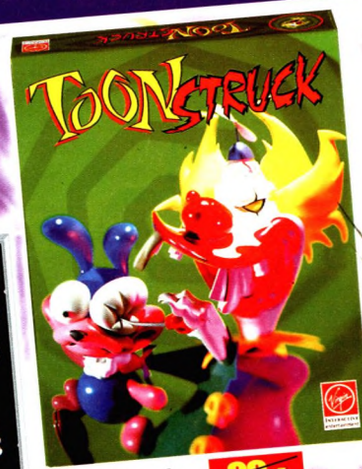
EF-2000.
Bfr 719
~~129.-~~
39.95



Broken Sword.
Bfr 899
~~99.-~~
49.95

AKTIE PC CD-ROM

Soccer Superstars.
~~79.-~~
14.95
Bfr 269



Toonstruck.
Bfr 539
~~99.-~~
29.95

bart smit®
ENTERTAINMENT VOOR IEDEREEN

Kijk voor meer fantastische games in het Bart Smit boekje elders in dit blad.

*Prijswijzigingen voorbehouden.
*Kijk op de verpakking voor de juiste systeem-eisen.

Shadows Of The Empire

De gekte rond Star Wars zal voorlopig wel niet stoppen. Met drie nieuwe films en een hele reeks spellen in de shops, blijven de laserzwaarden onophoudelijk flitsen.

DIP

Wat Bas met Star Trek heeft, heb ik met Star Wars. Ik was dan ook flink depri toen de review van Dark Forces II aan mijn neus voorbij ging (no offence Mark!).
Misschien dat Shadows Of The Empire me weer uit mijn dipje kan halen. SOTE was oorspronkelijk gemaakt voor de N64. Terwijl iedereen liep te kwijlen van de graphics en het geluid, was de gameplay naar mijn mening ver te zoeken en daar draait het toch om.
Voor de PC zou de game flink worden opgevijzeld met schitterende cutscenes, vernieuwde muziek, een betere AI en de nieuwste technologie ter ondersteuning voor 3D cards.

DE KOEK IS OP

Bovenstaande beloften zijn aardig nagekomen, maar ook nu blijft de vraag: waar is de gameplay? Ik ruil graag wat sappige graphics in voor zoiets als 'een goed spel'.
SOTE maakt zich schuldig aan de ergste misdaad in games: het vervelen van de speler. LucasArts verschiet namelijk al haar kruit in de eerste missie. Die is dan ook top of the bill! Een fantastische Snowspeeder gevecht op planeet Hoth waarbij je een gigantische AT-AT walker moet neerhalen, terwijl je bovendien de snerpende kogels van de escorte moet ontwijken.
Iedereen die Empire Strikes Back heeft gezien, weet hoe spannend die scène was en diezelfde sfeer komt in het spel prima over.
Maar daarna is de koek op, worden de missies minder, de tegenstanders dommer en de gameplay saai.

CLOWNS

Goed, er valt genoeg te knallen, maar het spel verbleekt bij games als Doom, Dark Forces en Quake. Dit komt voornamelijk doordat je tegenstanders te stom voor woorden zijn en het spel je teveel helpt. Zo zie je bijvoorbeeld tegenstanders al van ver aankomen, je hoeft dan slechts te schieten en de computer richt voor jou! Ik vraag me bovendien af hoe Darth Fader ooit zijn heersende status heeft kunnen bereiken, omringd door een stelletje clowns als guards. Die kunnen nog geen Imperial Cruiser van vijf meter afstand raken.
Het gevolg: je kunt rustig achterover liggen en iedereen afschieten zonder veel laserstralen te gebruiken. En de eindbazen zijn ook niet echt moeilijk.
Een ander zeer irritant geval is dat de muziek steeds pauzeert als er een nieuwe track wordt gezocht. Geen punt zeg je? Wel als je je in een steile canyon bevindt, waarbij elke stap van levensbelang is en je iedere keer het ravijn in lazert dankzij de muziekpauze.
Dergelijke fouten halen dit in opzet geweldig spel helemaal naar beneden. Too bad.

POWER TIP

Om de AT-ST boss in 'Escape from Echo base' te verslaan, doe je het volgende: ga net buiten de deuropening staan, de AT-ST zal je niet zien, maar jij kunt hem wel beschieten.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	6°
SPEELBAARHEID	4°

- ▲ Cutscenes om van te watertanden
- ▲ Scènes uit de film naspelen
- ▼ Te lineair
- ▼ Te weinig gameplay

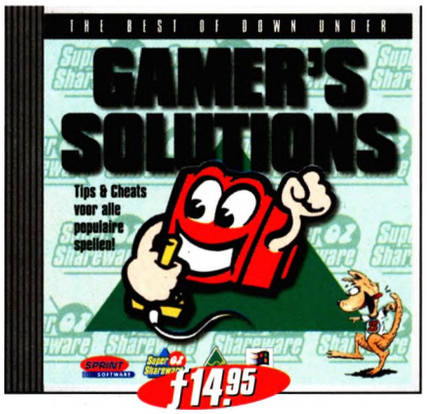
PC CD-ROM:
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca.1800
Pentium 90 of sneller, 16 Mb RAM, 50 Mb schijfruimte, 3D Accelerator Card verplicht, Quad CD-ROM speler, Windows 95 compatible geluidskaart, Windows 95.
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5530149

6.7

Kreeg SOTE op de N64 al niet zo'n hoge score van Andreas, ook op de PC stelt de game teleur. De graphics zijn weliswaar top en ook de muziek (als zodanig) is niet te versmaden, maar de gameplay is te eenvoudig en te beperkt. The force won't be with you this time, en met die 6.7 komt SOTE er nog genadig af!

JAN

Zeven suggesties voor vele heerlijke avondjes.



Voor alle Sinterklazen die nog steeds lopen te denken wat ze dit jaar weer moeten schenken, hier alvast een paar mogelijkheden:

Wanneer je op Sinterklaasavond aan **The Best of Game Classics** begint, ben je met de 100 beste games aller tijden op een flinke dubbel-CD zeker tot de kerst zoet. En zelfs dan ben je nog niet uitgespeeld, want van de **Game Classics** CD's verschijnen regelmatig nieuwe titels. Zojuist verschenen: volume 11 t/m 20.

Mocht je daar overigens even niet uitkomen, dan helpt **Gamer's Solutions** je met duizenden tips, tricks en 'cheats' voor alle populaire games snel weer op weg. Snel op weg ben je ook met de **Formule 1 Games**. Kies uit Formule 1 wagens, karts en zelfs quads!

Kan je geen pepernoten, speculaas en marsepein meer zien? Eet dan je buik vol met **Pacman Power Games**. Da's een echte klassieker om je vingers bij af te likken! Hou je van surprises, stap dan aan boord van de **LunaTrix®**. Als enige overlevende reis je met deze kleine shuttle naar de planeet Chaotic I, die je moet zien te verlossen van een gevaarlijk doodseskader. Bij **Zombie Wars** gaat het er evenmin zachtzinnig aan toe. Gewapend met o.a. snotzoekende raketten en het Photon-kanon reken je af met geniepige, slijmerige monsters.

De met zorg samengestelde titels zijn allemaal voorzien van Nederlandstalige handleidingen en overzichtelijke hulpschermen. Daardoor kan iedereen er direct mee aan de slag. Ga daarom snel op zoek naar één van de vele verrassend voordelige nieuwe titels voor in de zak of in de schoen.

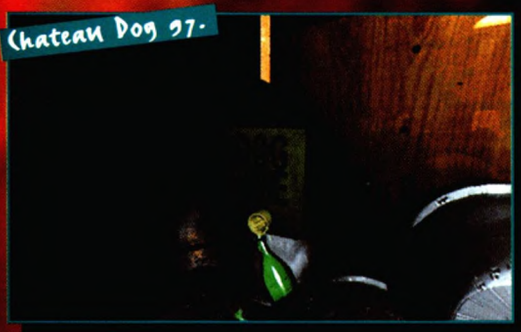
electronic entertainment publishing

SILVER LABEL · SILVER LABEL PLUS · pl platinum label · PALLADIUM LABEL

Alle prijzen zijn verkoopadviesprijzen inclusief BTW. Alle titels worden in de Benelux exclusief uitgegeven door: Electronic Entertainment Publishing B.V., Naarden, Holland.

DogDay

Je bent een hond als je DogDay speelt. Dat zeg ik niet om je te beledigen, maar omdat je dat in dit adventure spel ook daadwerkelijk bent.

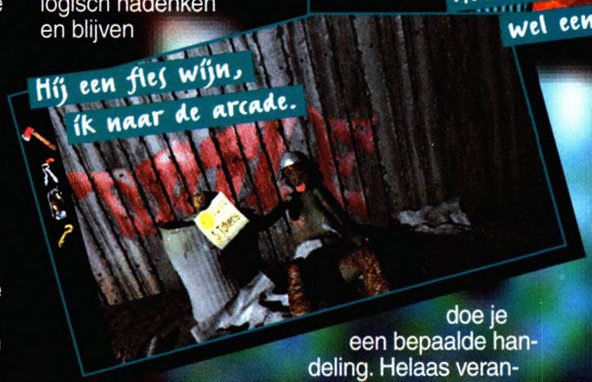


STOUTE HOND

In DD leef je in een naargeestige en zwaar onderdrukte gemeenschap van honden. Het regime dat iedereen onder de duim houdt, staat onder leiding van een hond genaamd Chegga. Hij en degene die voor hem werken, leiden een luxueus leventje, terwijl de rest van de honden populatie nog geen been heeft om op te bijten.
Chegga's veiligheidsdienst is gevreesd omdat ze iedereen voor het minste of geringste oppakken. Na een schijnproces word je in de DogPound (kennel) gegooid zonder enige kans op vrijlating. Vaak genoeg verdwijnen arrestanten ook gewoon of krijgen een 'ongeluk'. Je begrijpt het, Chegga heeft het voor het zeggen.
Er is echter een groep die zich tegen Chegga en zijn veiligheidsdienst hebben gekeerd. De Coalition Against Totalitarian Society (C.A.T.S.) is een ondergrondse organisatie die probeert om Chegga ten val te brengen.
In dit spel is het de bedoeling dat je in een 3D omgeving probeert om contact met deze groep te krijgen en hen te helpen het regime onderuit te halen.

OVERAL IS EEN OPLOSSING VOOR

Het spel begint in een kelder van een kroeg en je eerste taak is hieruit te ontsnappen. Een kwestie van veel klikken, spullen in je inventory stoppen, logisch nadenken en blijven proberen; het bekende adventure werk dus.
De makers van dit spel beloven dat het onmogelijk is om niet meer verder te kunnen, ook kun je niet doodgaan. Overal is een oplossing voor, hoewel lang niet altijd makkelijk en zo hoort het ook.



VEEL TE DOEN

De graphics zijn erg mooi maar ik vond het geluid wat magertjes. De kwaliteit op zich is zeker niet slecht maar er wordt nauwelijks in gesproken.
Ook vond ik de bediening niet echt goed. Door te klikken met een hondenpoot/cursor ga je vooruit of doe je een bepaalde handeling. Helaas verandert die poot niet als je over iets heen gaat dat je kunt gebruiken of meenemen, zoals je dat in de meeste andere adventure games ziet. Hierdoor moet je echt overal op klikken en dat is irri.
Het goeie is dat er veel valt te doen en de gameplay verder uitstekend in elkaar zit. Zo vergat ik de voordeur van m'n kelder op slot te doen en toen ik terugkwam, bleek een zwerver (die ik eerder een fles wijn gegeven had) aan m'n Chateau Dog voorraad te hebben gelurkt.
Ik heb nog steeds niemand van C.A.T.S. ontmoet maar dat komt nog wel, ik heb voorlopig nog genoeg te doen.

RAPPORT

GRAPHICS	90
GELUID	75
ORIGINALITEIT	83
SPEELBAARHEID	87

- ▲ Je kunt je eigen spel filmen
- ▲ Goed doordachte spellijn
- ▲ Moeilijk, maar niet te
- ▼ Rottige cursor bediening

PC CD-ROM
Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486DX/2 66 MHz (Pentium aanbevolen), 8 Mb RAM, Win 95, SVGA, Geluidskaart, Quad speed CD-speler, muis.
Fabrikant: Impact Interactive Publishing Pty.Ltd
Distributeur: Bomico
Tel.040-2393555

84

DogDay is behoorlijk moeilijk, maar fun. Ik garandeer je dat je met dit spel wel effe zoet bent.

BAS

POWER TIP

Ga naar een achteraf-tafeltje in de bar, je vindt hier een puzzel. Doe wel eerst het lampje aan.

Extreme

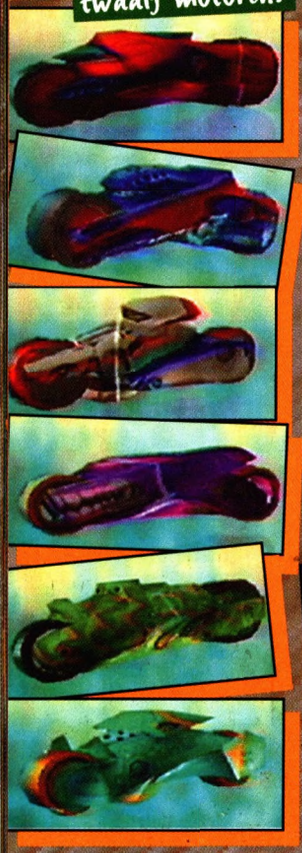
Meer dan een jaar zijn de mensen van Probe met Extreme-G bezig geweest. Op het eerste gezicht dacht ik dat hier te maken te hebben met een afgestofte versie van WipeOut voor de N64. Op het eerste gezicht...

And down we go!

'NEVER JUDGE A BOOK BY IT'S COVER'

Ik moet toegeven dat ik niet echt onder de indruk was toen ik een tijdje geleden wat screenshots op het Internet aantrof van Probe's nieuwe paradepaardje op de N64, Extreme-G. Een heleboel ophef over een spel dat mij op het eerste gezicht deed denken aan de zoveelste gerecyclede versie van WipeOut.
Twee weken later, toen ik met het spel het testlab indook, moest ik op extreme wijze mijn mening herzien. Funny, meestal zit ik er niet zo ver naast, maar in dit geval kon het ook niet anders. De kracht van Extreme-G zit hem namelijk in de enorme snelheid en vloeiendheid van prachtige graphics die met 30 frames per seconde over je beeldscherm bulderen. Iets wat je op stilstaande plaatjes natuurlijk nooit kan zien (dit om mijn zelfrespect weer een beetje op te krikken).
Game-producent Darren Anderson laat de N64 eens goed zweten met dit futuristische racespel dat zijn voorganger stof laat eten.

Zes van de twaalf motoren.



EXTREME-OPTIONS

Het concept van Extreme-G is, op een paar details na, identiek aan WipeOut. Opnieuw wordt er gescheurd over futuristische racebanen en ook is er weer de mogelijkheid om munitie op je tegenstander af te vuren, wat het spel natuurlijk een stuk bevredigender maakt.
Het racewerk gebeurt in Extreme-G, in tegenstelling tot WipeOut, met motoren. Je kunt kiezen uit twaalf verschillende, die onderling variëren in o.a. snelheid, acceleratie en standaard bewapening (de zwaardere guns krijg je door middel van powerups onderweg).
Natuurlijk is het spel weer opgedeeld is verschillende speel-modes zodat iedereen aan zijn trekken komt. Zo kan je kiezen uit: Singel Player, Multi Player en Extreme Contest.

SINGLE PLAYER

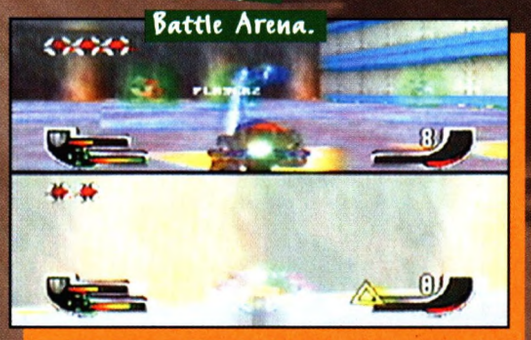
Als Single Player kun je kiezen uit drie verschillende opties: practice, time trails en shoot'em up. De eerste twee spreken voor zich maar de derde, shoot' em up, is toch wel de meest interessante. Hier kun je naar hartelust een onuitputtelijke voorraad kanonnevlees bestoken met een eveneens onuitputtelijke hoeveelheid raketten. Aan het eind van de race krijg je te zien hoeveel van jouw raketten-regen er daadwerkelijk iets geraakt heeft.
Deze shoot'em up mode was voor mij, als agressief gamer, natuurlijk de perfecte gelegenheid om mijn entree te maken als cyber-motorcoureur. Dus selecteerde ik de snelste uit het rijtje bikes, de Apollyon-Speed motor en begaf me op de eerste baan. De besturing van mijn bike was in het begin even moeilijk omdat ik niet gewend ben aan het mieterige pookje op de Nintendo-pad (Die-Hard Playstation freak!), maar al snel kreeg ik mijn concurrerende-motor vrienden in het vizier.
Dat is in deze shoot'em up-mode ook niet zo moeilijk omdat je tegenstanders schietschijven zijn die sneller naar jou toekomen, als jij naar hun.
Het vuurwerk wat je op je dummy-rivalen kan afsturen is overigens zeer uitgebreid: van verblindende plasmabommen tot napalmachtige raketten. Lekker speelgoed dus om in een race op een iets minder sportieve manier de overwinning naar je toe te trekken.

EXTREME CONTEST

Extreme Contest is eigenlijk de single player-mode voor gevorderden. Het is een genadeloze afvalrace verdeeld over vier parcours waarbij je elke race een bepaalde positie moet halen wil

Direct view op de weg.

De heerlijke Battle Arena.



Als dat je niet meteen lukt, word je gedwongen toe te kijken hoe je motor word gereduceerd tot smeltend staal. Talk about pressure!
Desondanks had ik na een klein half uur shoot'em uppen genoeg zelfvertrouwen opgebouwd om me eens te gaan mengen in deze Extreme Contest.
Maar zoals dat altijd gebeurt met overmoedige mensen werd ik, na twaalf keer mijn gloednieuwe Apollyon Speedbike in het lava te hebben zien verdwijnen, gedwongen alsnog de Practice-mode te bezoeken. Eerst maar even mijn drivers-skills oppoetsen voordat ik weer aan het echte werk begin.

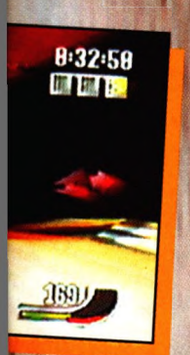
MULTI-PLAYER

Ben je in het bezit van vrienden of familie dan kun je EG gezellig in Multi-player-mode spelen. Hier komen de echte features van Extreme-G om de hoek kijken.
Zo is het mogelijk om met twee players maar ook met drie of vier spelers tegelijk, in split-screen te spelen.
Ik zelf kon nog niet checken hoe dit er uitziet omdat de game die ik tot mijn beschikking had nog een bèta-versie was.
Wat ik wel kon checken, en wat ongetwijfeld het leukste is in multi player-mode, was de Battle Arena. Hier kunnen twee (en waarschijnlijk dan ook drie of vier) players tegen elkaar vechten in een soort van coloseum-achtige omgeving. Een gladiatoren gevecht op de motor, als je even geen zin meer hebt om te racen. Vreemde optie, maar bijna net zo leuk als het race gedeelte.

POWER TIP

Wees in Extreme Contest zorgvuldig met wat je afschiet. Een verkeerd geplaatste raket kan vertragend werken.

je door kunnen gaan naar de volgende race. Zo dien je bij de eerste race minimaal als vierde te eindigen, bij de tweede race derde, enz.



Rijden door 'Turok' mist.

134 km/uur en nog maar net gestart.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	9⁵

- Mind blowing
- Non stop actie
- Battle Arena
- WipeOut, wipe your ass!

NINTENDO 64
prijs: ƒ 199,95 Bfr.ca.3600
Fabrikant: Probe
Distributeur: Bomico
Tel.040-2393555

Al die opties bij elkaar zijn wel leuk maar niet echt bijster bijzonder. Wat Extreme-G wel speciaal maakt, is de unieke gameplay en dat is iets dat je, net als een studentenontgroening, zelf een keer moet hebben meegemaakt. Hou je van racegames, en ben je in het bezit van een N64, dan hoort Extreme-G zeker in je collectie thuis.

RUBEN

BONUSLEVEL

Je bent met verblindende lichtsnelheid door het onmetelijke universum geraasd. Alle bad guys zijn versuft afgehaakt maar jij gaat onvermoeibaar verder. Nu kom je een nieuwe uitdaging tegen: je kunt kiezen uit een jaarabonnement voor fl. 59,95 met gratis Power cd-rom 3 of een vette korting van fl. 14,20. Blijf op snelheid met Power Unlimited.

Target: • power cd-rom 3
Contains: • game demo's
• internet voor beginners/gevorderden
• internetsoftware
• PowerWeb-demo

Word razendsnel jaarabonnee voor fl. 59,95 met gratis Power cd-rom 3 of kies voor een knallende korting van fl. 14,20. Vul de antwoord-kaart in of bel 023-5173524

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!

POWER UNLIMITED

review

SMURFEN 3

'Wel heel ver hier vandaan, waar paddestoelen staan...' tja, verder ken ik de begin-tune van de serie niet meer. Anyway, onze kleine blauwe vriendjes zijn terug voor alweer het derde deel op het evenzo kleine machientje. Eens zien tegen wat voor problemen ze nu weer aanlopen.

BLAUWE KNAKKERS

De smurfen zijn al een eeuwigheid in the place, en ik geloof niet dat men ooit zal nokken met het maken van strips, tekenfilms en bijbehorende merchandising, die over de gehele wereld zo ontiegelijk succesvol zijn.
Het is dan ook niet meer dan logisch dat er alweer een derde deel uitkomt op de GameBoy, aangezien dit succes zich ook heeft voortgezet op de spelcomputers. Cartoons zijn nu eenmaal een hot item in de business, en ze blijken goed te verkopen.
Na voor wat vergelijkingsmateriaal in enkele prehistorische PU's gebladerd te hebben (althans, zo ogen ze wel), besloot ik maar eens te beginnen aan numero drie. Let's smurf!

KNAKWORSTEN EN DUIVELTJES

Natuurlijk is de grote vijand weer de enige echte Gargamel, die ditmaal enkele smurfen nachtmerries heeft bezorgd waar ze niet uit kunnen komen. Da's trippen!
Het is nu aan jou als simpele smurf om je maatjes te redden uit deze akelige dromen, en uiteindelijk Gargie en z'n rotkat Azrael te laten boeten voor wat ze jullie weer hebben aangedaan.
Realiseer je wel: dit is geen strip of cartoon waarin het altijd goed afloopt. Dit is een game die je geheel in je eentje zult moeten klaren.
In de platform-stilo die jullie van de vorige games gewend zijn, moet je enkele paddo's betreden en de nachtmerries van je buddies binnendringen, om vervolgens sleutels en andere attributen in je bezit te krijgen. Deze zorgen ervoor dat je verder kunt komen in het spel.
Zo moet je bijvoorbeeld een wortel bemachtigen om een heuse konijnenrace te kunnen houden en een touw waarmee je kunt afdalen in een put.
Makkelijk is dat allemaal niet, omdat je nogal wat hinder zult ondervinden van verscheidene vijanden en lastige obstakels. Van rondwandelende knakworsten tot duivelse smurfen, niets is te dol in deze game.

TSEETSEEVLIEGEN

Er dient nogal wat rondgesprongen te worden, hiervoor moet je zorgen dat je zoveel mogelijk salsaparillabladen pakt. Met dit voedsel kun je hoger springen en op plekken komen die je normaal gesproken niet kunt bereiken.
Tevens zijn er her en der diverse powerups te verkrijgen die je levensduur verlengen en je tijdelijk onkwetsbaar maken.
In de zeer gevarieerde levels moet je zoveel mogelijk van dit soort items zien te checken omdat veel tegenstanders niet zomaar te verslaan zijn. Wanneer je bijvoorbeeld in contact komt met Tseetseevliegen word je een poosje een zwart gedrocht dat naar rechts loopt wanneer je eigenlijk naar links wilt gaan.
Zo kan ik nog wel even doorgaan over de te leveren strijd met de enemies en soms dus ook met jezelf, maar de beloning na het beëindigen van elk level is er dan ook naar. Je krijgt dan namelijk een bonuslevel waarin je vallende kistjes moet openslaan die je blaadjes en extra levens opleveren. Pas wel op voor de bommen die er soms uitkomen.
Al deze verrassingen en de voor GameBoy-begrippen prima graphics en toepasselijke geluiden zorgen voor een uitstekende platformer waar de GameBoy spelers eindelijk weer eens op los kan gaan.

POWER TIP

Het is heel belangrijk dat je op tijd smurft!

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8⁴

- Mad funny
- Spanning en sensatie
- Goed uitgewerkte levels
- Helemaal terug naar start als je dood bent

GAMEBOY
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Bomico
Tel.040-2393555

8°

Ik heb deze game het hele weekend ziek in bed liggen spelen en ik ben tot de conclusie gekomen dat dit derde deel een meer dan waardige opvolger is geworden van z'n twee voorgangers. Vette shit.

SKATE

myth

THE FALLEN LORDS™

DE GOEDEN EN DE SLECHTEN HEBBEN SLECHTS EEN DING GEMEEN : DE KLEUR VAN HUN BLOED

- De eerste game in dit genre met volledig 3D terreinen waarin je daadwerkelijk invloed kunt uitoefenen met de door jou gehanteerde tactiek : zo zal een boogschutter verder schieten vanaf een heuvel...
- Revolutionair multimetrisch camera-perspectief : in- en uitzoomen, volledige rotatie - en bewegingsvrijheid.
- Realistische weer-effecten : als het regent zie je de granaat doven, sneeuw vertraagt je voortgang...
- Huiveringwekkend slagveld : afgeschopte benen, opengereten lijken, verbrande lichamen blijven achter op het slagveld.
- Ruime netwerk opties : LAN, direct-modem, internet...

« Al deze elementen maken dat Myth met gemak een toppositie binnen het combat genre verovert »
Power Unlimited
« Meest veelbelovende nieuwe spel »
E3 - Atlanta
« Wat Doom betekende voor de actiegames, is Myth voor de strategy-games»
« De prijs heeft alles te maken met het gebruik van de 3D-engine en de perfectie waarmee het landschap is opgebouwd. Myth is zo realistisch als een fantasy-game kan zijn »
PC Zone benelux
« Myth is misschien wel één van de meest verrassende en originele real-time engine spelen van het jaar... »
PC Gameplay

EIDOS INTERACTIVE

GEDISTRIBUEERD DOOR
EMTEC MAGNETICS BLX

Designed for Microsoft® Windows® 95

OPTIE

PC CD

bungie.net BUNGIE

© 1997 Bungie Software products. © 1997 Eidos Interactive. All rights reserved. http//wwwbungie.com

KOALA LUMPUR

Men neme een paars Koala beertje met een Indisch accent dat aan meditatie doet, een opvliegende hond en een schele vlieg met een stomme grijns en zie daar: de hoofdrolspelers van Koala Lumpur:

JOURNEY TO THE EDGE

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

- Humor
- Schitterende tekenfilm
- Grappige accenten
- Weinig ruimte op harde schijf

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 69,95 Bfr.ca.1275
Systeemeisen: 486 DX2 66 Mhz, 8 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 3.1 of Windows 95.
Fabrikant: Broderbund
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-3232832

Na Toonstruck dacht ik dat het voorlopig niet mooier kon. Wel, niets is minder waar. Koala Lumpur is absurd goed. Je zit naar een prachtige tekenfilm te kijken die je zelf bestuurt. Een tekenfilm met leuke puzzels en veel humor. Koala Lumpur zal zelfs de grootste adventure-hater voor zich winnen.

JAN

DIMENSIE

Koala Lumpur, afgestudeerd in Oosterse filosofie, is op een zekere dag bezig met meditatie. Je weet wel, je handen tegen elkaar aan drukken, ogen dicht en uren lang je muil houden. Persoonlijk vind ik het tijdverspilling maar sommige mensen schijnen er rustig van te worden.
Koala's meditatie wordt onderbroken door een rommelend gevoel in z'n maag en hij gaat op zoek naar een snack. Geheel toevallig stuit hij daarbij op een eeuwenoude perkamenten rol. Nieuwsgierig als Koala is, leest hij de rol met magische woorden. Dit brengt hem naar een andere dimensie te-midden van de twee krachten van het Cartoon Universum. Aan de ene kant is er de goede geest Ella Mental, aan de andere kant zit Macho de Nada, een kwade geest die het Universum wil overnemen en vernietigen. Koala krijgt van Ella Mental de opdracht Macho de Nada te stoppen en hiervoor moet hij de andere eeuwenoude rol terugvinden. Echter de 'Lost Scroll of Cartoon Prophesies' is verscheurd in delen en Koala zal door verschillende bizarre dimensies moeten reizen om de scroll te vinden. Voor deze opdracht roept Koala de hulp in van zijn goede vriend Dr. Dingo Tu-Far.

REIZEN

Koala Lumpur is een spel met veel humor. Dit wordt geïllustreerd door een keur aan bizarre, grappige karakters met allemaal schitterende accenten en eigenaardigheden, vreemde locaties en ronduit hilarische situaties.
De graphics zijn heel erg goed en afwisselend en iedere dimensie ademt een eigen sfeer uit met z'n eigen specifieke puzzels en voorwerpen.
In the Land of the Lost Things kun je bijvoorbeeld alles vinden wat je ooit kwijt was (daar zullen heel wat van mijn kwijtgeraakte sokken liggen). Dit land is één van de vier gebieden waar je heen zult reizen.

IK ZIE ZE VLIEGEN

Het meest unieke aan dit spel is de geweldige interface. Er is namelijk nog een karakter dat Koala en Dingo helpt op hun zoektocht. Voordat Koala naar Dingo eiland afreist, tovert hij een assistent tevoorschijn. Dit blijkt een scheel kijkend, grijnzende vlieg te zien die Koala Fly noemt. Deze vlieg ben jij dus (dat wil zeggen de muiscursor) en op deze manier moet je Dingo en Koala helpen. Met Fly kun je overal bij en in. Vlieg rond in het scherm en Koala en Dingo zullen je volgen en door simpelweg op de objecten te klikken onderzoek je de omgeving.
Wat ik ook goed vond, is dat de zogenaamde hotspots niet oplichten of met tekst in beeld verschijnen. Dit betekent overigens niet dat je urenlang als een gek gefrustreerd in het rond loopt/vliegt te klikken. De te onderzoeken voorwerpen zijn voor de hand liggend en altijd op de voorgrond in de omgeving geplaatst.

POWER TIP

In een van de drie boeken van Dingo zit een keycard.

Pandem

Die Nikki heeft gespierde armen.

Ook aan de lichteffecten is gedacht.

Pas op Fargus, levens zijn kostbaar!

Come and get me, baby.

Als een gazelle...

Give it to me hard.

Dat decoleteetje ziet er smakelijk uit.

Lijkt ze op Lara of niet?

Dat kon Nikki eerste nog niet.

De Dragon Boss heeft er zin in.

PLATFORM PARTY

We zijn alweer een flink tijdje bezig in het 32- en 64 bit tijdperk en nog steeds blijken de platformgames het erg goed te doen. Iedereen verwachtte eigenlijk dat na de 32 bit revolutie de 3D games het heft in handen zouden nemen en dat alles wat maar enigszins met (2D) platformpjes te maken had een stille dood zou sterven. Het tegendeel is waar. Pandemonium, Gex en Crash Bandicoot zijn slechts een paar voorbeelden van titels die hebben aangetoond dat het platformgenre nog wel even in de running blijft.

POWER TIP

Eén leveltje spelen is niet genoeg om een oordeel over dit spel te vellen, neem van mij aan dat je echt wel went aan die bizarre camera-voering.

ONIUM 2

In januari van dit jaar werden we getrakteerd op de avonturen van Nikki en Fargus. Koud tien maanden later staat deel 2 alweer op de plank. Crystal Dynamics laat er geen gras over groeien.

Nu is er natuurlijk veel veranderd en 2D platformgames kom je nauwelijks meer tegen. Hiervoor in de plaats zijn de platforms en characters van dit soort games tegenwoordig met krachtige 3D-engines ontwikkeld met als resultaat: platform gameplay met een 3D gevoel.
Het enige grote nadeel hierbij is dat het vaak blijft bij een gevoel. Met uitzondering van een game als Super Mario 64 hebben de meeste 3D platformgames toch nog een beperkte bewegingsvrijheid. Naar voren en naar achteren, dan heb je het wel zo'n beetje gehad.
Pandemonium 1 en 2 hebben die eigenschap ook. Toch heeft Pandemonium 2 iets speciaals: een waanzinnig spel van diepte-wisselingen die zelfs aan het simpele naar voren en achteren sturen een hele speciale wending geven.
Een ervaring die je pas echt kan waarderen als je zelf achter de joypad plaatsneemt.

NIKKI EN FARGUS

Pandemonium 2 speelt zich af in dezelfde Tolkien-achtige wereld als deel 1. Elfje en leerling-magiër Nikki en de geflipte Joker Fargus hadden die wereld flink op zijn kop gezet toen ze een beetje aan het experimenteren waren met spreuken uit het toverboek van de oppermagiër.
Op het eerste gezicht lijken de twee spellen enorm van elkaar te verschillen. Pandemonium 1 was kleurrijk, speels en onschuldig, terwijl de sequel een donkerder en veel volwassener karakter heeft. Ook de vormgeving en uitstraling van de hoofdrolspelers hebben een grondige make-over gekregen.
In deel 1 was Nikki nog een onschuldig meisje dat per ongeluk een net iets te kort en te strak shirtje over haar prille ontluikende borstjes had getrokken. Ook haar broekje wekte de indruk alsof ze net uit de gymles van een brugklas was gestapt.
Zo onschuldig als ze er in deel 1 uitziet, des te sexier is Nikki in deel 2. Met haar lekkere heupbroek die haar goedgevormde billen nauw omsluit en een topje waar menig push-up behaatje nog een puntje aan kan zuigen, speelt ze een onvervalste femme fatal. Zou ze misschien familie van Lara Croft zijn?
Ook Fargus heeft een gedaantewisseling ondergaan. Was hij in deel 1 nog de jonge, vrolijke en prettig gestoorde Joker, in deel 2 ziet hij er uit als een gestoorde psychopaat die zelf zijn ouders nog voor een geeltje om zeep zou helpen.
Al met al heeft Pandemonium een flinke metamorfose ondergaan: van een vrolijk en onschuldig zuurstokspel tot een donker en sexy psychospel.

SLECHTE REGISSEUR

De gameplay in Pandemonium 2 is in basis gelijk aan die van het origineel. Het grootste deel van het spel speelt zich in 2D en sidescrolling af terwijl een 3D camera vrij om het speelveld heen rolt en tolt.
Deze vrije camerabewegingen zijn gemaakt om het 3D gevoel nog sterker naar voren te laten komen, maar ik moet eerlijk zeggen dat deze 'pennetjes' en in- en uitzooms op een gegeven moment behoorlijk op mijn zenuwen gingen werken. Dan weer dichtbij, dan weer veraf, dan weer van boven en dan weer van beneden. Sodemieter op, dat wil ik zelf allemaal bepalen! De mogelijkheid bestaat inderdaad om zelf in- en uit te zoomen en links of rechts om de characters heen te draaien, maar op het moment dat Fargus of Nikki weer gaan lopen dan neemt de computer het van je over.
Volgens mij hebben ze tijdens de ontwikkeling van het spel een stageplaats vergeven aan een of ander vaag regisseurtje dat zich even lekker heeft willen uitleven op de camerastandpunten. Hadden ze een paar steady-cams gebruikt, dan was Pandemonium 2 een stuk beter speelbaar geweest.

SKILLS

Fargus en Nikki zijn net zo goed bestuurbaar als in Pandemonium 1. Fargus heeft een iets mindere sprongkracht dan Nikki maar een dodelijke koprol-aanval. Ook zijn staf (met zijn eigen miniatuur hoofd erop) kan gebruikt worden om tegenstanders te raken en om op het oog onbereikbare goodies te pakken te krijgen.
De kracht van Nikki schuilt in haar sprong. Met haar dubbelsprong kan zij gebieden bereiken die voor Fargus gesloten blijven. Haar magische krachten zijn, vergeleken met het origineel, een stuk sterker geworden. Beiden hebben verder een paar extra skills gekregen, waardoor het nog moeilijker wordt om te bepalen wie welk level mag doen. Zo kunnen ze nu in touwen klimmen en zich al hangend aan stellages voortbewegen. Fargus en Nikki zijn nu ook in staat om zich aan randen van hoger gelegen platforms op te trekken. Al met al een hoop oude en nieuwe skills die de besturing en de gameplay van Pandemonium 2 een stuk interessanter maakt.
Pandemonium 2 is voornamelijk een spel waarin het inzicht in diepte en afstand behoorlijk op de proef wordt gesteld. Een stuk complexer, ingewikkelder en volwassener dan zijn voorganger en daarom een uitdaging om met beide handen aan te pakken.

RAPPORT

GRAPHICS	75
GELUID	75
ORIGINALITEIT	80
SPEELBAARHEID	90

- Nikki ziet er lekker uit
- Besturing loopt soepel
- Beter dan origineel
- Misselijkmakende camera-standpunten

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. 2199
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: BMG
Tel.035-6256256

Pandemonium 2 is misselijkmakend in de cameravoering. Maar wie hier eenmaal aan gewend is, krijgt een spel voor z'n kiezen dat veel sterker en spannender is dan deel 1. De Fargus en Nikki fans kunnen deze sequel dus met een gerust hart in hun PlayStation zeilen.

THOMAS

POWER TIP

Let in de mist goed op de remlichten van je tegenstanders.

Toca Touring Car Championship

Geen rally, Formule 1, Nascars of Indycars: deze keer zijn het de Touringcars die centraal staan in een heel realistische racegame van Codemasters.

RAPPORT

GRAPHICS	85
GELUID	85
ORIGINALITEIT	75
SPEELBAARHEID	90

- Strakke besturing
- Goede weergave van de werkelijkheid
- Regen, mist, donder en bliksem
- Geen mini-circuitje voor het overzicht

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca.2350
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Emtec
Tel. 026-3717712

84

De makers van onder andere Micro Machines tonen met Touring Car Championship aan dat ze ook op het gebied van realistische race-games tot de top behoren.

ED

REALISTISCH

Realisme, dat was het uitgangspunt van de makers van Touring Car Championship en dat blijkt uit alles.
Zo zijn de acht circuits perfect gemodelleerd naar de echte parcours. Of je nu rijdt op Brand Hatch, Knockhill of Silverstone, de kenners zullen beamen dat elk bochtje zit waar ie moet zitten.
Ook de acht wagens zijn prachtige replica van de bolides die in de werkelijke Toca races om de titel strijden. Zo kun je kiezen uit een: Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo S40, Vauxhall Vecta, Ford Mondeo, Honda Accord en Nissan Primera.

OPTIES

De opties zijn vrij traditioneel met als uitgangspunt de keuze uit: Time Trial, Single Race en Championship.
Aan de wagens valt niet veel af te stellen maar ze liggen allemaal zo lekker in de vingers dat ik dat niet als gemis heb ervaren.
Wel uitgebreid is de mogelijkheid om de weersgesteldheid te bepalen. Maar liefst zeven verschillende weertypen zijn te kiezen, waarbij de sneeuw helaas uit niet veel meer dan wat dwarrelende vlokjes bestaat maar vooral de storm, mist en regen worden op voortreffelijke wijze in beeld gebracht.
De graphics zijn sowieso zeer verzorgd met bijvoorbeeld fraaie bliksemschichten, vonkenregens en felle remlichten.
De cameraviews zijn dik in orde met een hele fraaie 'in-car' view waarbij je jezelf ook ziet schakelen en tegensturen als je dreigt te slippen.

LEKKER STRAK

Dat slippen is een goed uitgewerkt onderdeel van de besturing van TC. Een mix van remmen, gas los, gas erop maakt dat je ook in scherpe bochten (na veel oefenen) de wagen perfect de bocht door kunt sleuren.
Verder sturen de wagens lekker strak waardoor het ook helemaal niet nodig is om de bandenspanning, spoilerstand, of kleur van de ventieldopjes te kunnen veranderen.
Zoals de laatste tijd gelukkig bijna standaard is geworden, heeft TC ook een two player mode die overzichtelijk is en waarin niet aan snelheid wordt ingeboed.
Het geluid komt dicht in de buurt van het echte werk. Een laag gebrom van de PK's en een hoorbaar geratel als je over de curvestones raast, deed me weer denken aan de dagen dat ik op het circuit van Zandvoort de C-klasse races volgde.

MEER...

Veel minpuntjes heb ik aan deze game niet kunnen ontdekken maar als ik er toch een moet noemen dan is het wellicht het gemis van een (klein) overzichtje van je positie op het circuit en in de race.
Je ziet natuurlijk wel rechtsboven op welke plek je ligt, en met de achteruitkijkspiegel kun je zien of er iemand in wil halen. Toch vind ik het altijd prettig als ik doormiddel van tijden of door een mini-circuitje kan zien of ik al dan niet inloop op de concurrentie.
Verder, zoals gezegd, weinig of niets aan te merken op dit spel of het zou moeten zijn dat een paar circuits erbij wel lekker was geweest. Maar dat geldt voor bijna alles wat lekker is, dan wil je meer, meer en meer...

JERSEY DEVIL

Vooral de pompoenen tieren welig in Jersey Devil. Dat heeft vast iets te maken met Halloween met al z'n duivels, geesten en levende groenten. Maar pas op, want de duivel loopt nog steeds ergens rond...

BESTAAT IE ECHT...?

Het schijnt dat de The Jersey Devil echt heeft bestaan en misschien nog steeds ergens rondloopt. De afgelopen 260 jaar zijn namelijk meer dan 2000 getuigenverklaringen geregistreerd die in de wouden van New Jersey (Amerikaanse staat bij New York) een vreemd wezen hebben gezien. Zelfs de broer van Napoleon, Joseph Bonaparte (toen nog koning van Spanje) schijnt ergens in het begin van de 19e eeuw oog in oog te hebben gestaan met dit duivelse wezen.
De meeste mensen omschreven het beest als volgt: een kop van een collie (Lassie), een lange nek, vleugels van een meter lengte, lange smalle achterpoten en twee kleine voorpoten. Niet bepaald een monster dat je 's nachts tegen het lijf wil lopen.
Er zijn nog steeds mensen die geloven dat dit vreemde wezen de oostkust van de Verenigde Staten onveilig maakt. Gelukkig voor ons ligt er een grote plas met water tussen zodat wij nergens voor hoeven te vrezen. Laten we dus maar eens kijken hoe volgens de mannen van Megatoon die Duivel van Jersey eruit ziet.

CARTOON

Jersey Devil is een overvalste cartoongame. Vooral de sterke animatiefilm aan het begin van het spel is zo strak dat deze niet zou misstaan op CartoonNetwork (ergens tussen 'Two Crazy Dogs' en 'Cow and Chicken' in ofzo).
Het levensverhaal van de Duivel mag dan wel een beetje triest zijn, als spel is Jersey Devil het best te vergelijken met grootheden als Croc, Gex en zelfs Super Mario 64. Niet vanwege de grafische kwaliteiten, want die laten in deze test-versie nog wel wat te wensen over, maar omdat de speler alle vrijheid heeft om in een volkomen 3D wereld te gaan en staan waar hij wil.
Met veel camerawisselingen die de speler kan beïnvloeden en een wereld waarin je zelf alles moet onderzoeken, geeft dit spel je de grootste vrijheid. Daartegenover staat helaas dat de gameplay in de elf levels verschrikkelijk standaard is: verzamel zoveel mogelijk pompoenen en versla de tegenstanders die in ieder level weer opduiken. Erg origineel is Jersey Devil dus niet.

DETAILS

Jersey Devil mag dan in grote lijnen niet bijster origineel zijn, het zijn de details die het spel interessant maken. Zo zijn alle levels voorzien van geheime stages die alleen bereikt kunnen worden door op zoek te gaan naar de sleutels die her en der verspreid liggen.
De test versie die wij onder ogen kregen, had nogal wat haken en ogen en er moet nog veel aan het spel verbeterd worden. Ik heb er alleen een hard hoofd in dat Jersey Devil het grote gebrek aan keiharde cartoonhumor en -actie nog kan opvullen met een snellere en originelere gameplay.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	5⁵
SPEELBAARHEID	6⁰

- De Jersey Devil bestaat dus echt
- A new star is born
- Te weinig actie en humor
- Kloterige besturing

PLAYSTATION
Prijs:ƒ 129,95 Bfr.ca.2350
Fabrikant: Megatoon
Distributeur: Bomico
Tel.040-2393555

6⁵

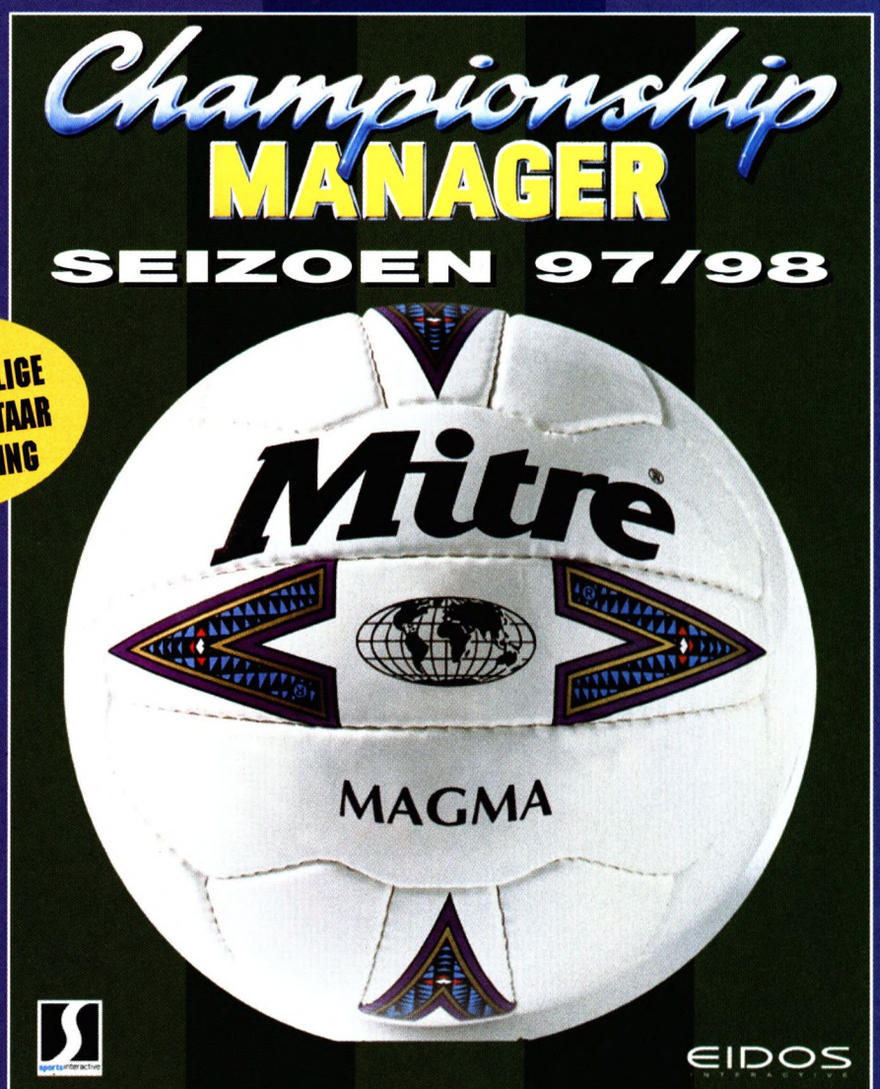
De Jersey Devil als character heeft grote potentie om in de toekomst uit te blinken in nieuwe grote produkties. Jammer genoeg heeft zijn eerste optreden in gamersland te weinig om het lijf om een hoog cijfer te scoren.

THOMAS

POWER TIP

De vijanden van de Jersey Devil zijn onvoorspelbaar. De programmeurs hebben ze voorzien van een 'randomized' aanvalspatroon zodat ze je nooit in vaste patronen zullen bestormen.

DUIDELIJK UW BESTE AANKOOP VAN HET SEIZOEN 97-98



MET NEDERLANDSTALIGE TEKSTCOMMENTAAR EN HANDLEIDING

We are the champions ! Hup, daar gaan we weer! Spanning en sensatle met de nieuwste versie van 's werelds populairste voetbalsimulator. Championship Manager - Seizoen 97/98. Neem plaats in de dug-out van uw favoriete club en leid uw sterspelers - inclusief de jongste aanwinsten - naar een nieuwe kampioenstitel.

- *Het Europese voetbal in de schijnwerpers. De nieuwe Engelse, Schotse, Italiaanse, Franse, Duitse, Portugese, Nederlandse, Belgische en Spaanse competities 97/98 op een CD!*
- *Tienduizenden nauwkeurige spelersstatistieken en carrièreoverzichten, volledig bijgewerkt.*
- *Neem deel aan drie nationale competities tegelijk!*
- *Grijp uw kans als internationaal manager en doe mee aan de Europa Cups en het WK! Of leg u toe op de beloften en volg de interlands bij de -21-jarigen.*
- *Laat tot acht managers tegelijk de touwtjes in handen nemen.*
- *De nieuwe formule van de UEFA Champions' League, met 24 ploegen.*
- *Een gloednieuwe wedstrijdgenerator, met nog betere tekstcommentaar en meer beschrijvingen van de spelopbouw.*

GEDISTRIBUEERD DOOR
EMTEC MAGNETICS BLX

EIDOS INTERACTIVE

sportsinteractive

PC CD

Championship Manager™ all rights reserved. Developped by Sports Interactive. © and © 1997 Eidos Interactive.

Voodoo Kid

Eens was Voodoo Kid een kind als elk ander. Totdat hij een mysterieus boek las. Toen veranderde zijn leven en kwam hij terecht in een avontuur op een geheimzinnig schip.

Dat is misschien handig voor later.

Wauwie!

Zingende mokken, goede drinkpartners.

Binnenin T-Rex.

Speel als jongen of meisje.

Ruim die kamer eens op!

Die voodoo pop wil ik!

VOOR DE KINDEREN

Op een nacht, na het lezen van een boek over Haïtiaanse legenden, viel Voodoo Kid in slaap en begon te dromen, dat is het moment waarop zijn avontuur begint. Onze vriend zit op een schip dat op weg is naar het Land van de Verloren Zeilen.
Kid's missie is het schip af te zoeken naar items en het oplossen van puzzels om steeds dichterbij het laatste gevecht met de kapitein van het schip, de Baron, te komen en het schip van koers te laten veranderen, richting het Land van de Levenden. Klinkt makkelijk en dat is het ook! Voodoo Kid is geen uitdaging voor iemand met de nodige gameservaring. In precies vier uur was ik klaar met het hele spel! De puzzels waren zo makkelijk dat ze bijna een belediging waren. Om nog maar te zwijgen over de hints, die de butler van de Baron zo behulpzaam weggeeft. Dit is een spel dat ook door de meest amateuristische speler te makkelijk zal worden bevonden. Waarschijnlijk was het ook een drukfout en had er op de sticker 'Tot 12 jaar' in plaats van 'Vanaf 12 jaar' moeten staan!

INTERACTIEVE TEKENFILM

Eén ding dat VK wel heeft, zijn mooie graphics. Als je VK als interactieve tekenfilm beschouwd, dan ziet het er fantastisch uit. Met game-graphics zoals deze, kan het zijn dat de tekenfilm binnenkort iets is uit het verleden. Ik verzeker je, dat als ik controle krijg over die Coyote, ik die Road Runner pak! Meep! Meep!
Wat ik ook wel tof vond, was dat je niets in je hard drive hoefde te installeren. Maar als dit de oorzaak is van de korte gameplay, dan wil ik wel wat memory inruilen voor meer spel.
Het spel liep verder verrassend soepeltjes, maar ik heb dan ook een Pentium 200 met een 12 speed CD-ROM.
De achtergrondmuziek lag goed in het gehoor en draaide eveneens probleemloos.
Terug naar de graphics, Voodoo Kid heeft weinig tot geen bloed te bieden. Dit kan voor sommigen goed zijn, maar voor de horror freak die afgaat op de titel, een grote tegenvaller.

NIET STOREN!

Met het spelen van het spel, direct van de CD, kwam ik wel een probleem tegen, namelijk dat de tekst van de karakters werd afgesneden, precies voor de laatste twee woorden. Echt erg was dit niet, aangezien de tekst ook gesproken wordt.
Wat ik trouwens ook een beetje vreemd vond, was dat men de moeite heeft genomen om de doos, de gebruiksaanwijzing en de installatie-instructies te vertalen, maar het spel is in het Engels met Engelse ondertiteling. Misschien dacht Infogrames dat dit het spel voor de jonge Nederlandse spelers iets moeilijker zou maken. Ik wil niet al te hard zijn voor het (Voodoo) kind, maar het lijkt erop dat dit spel zich verschuilt achter een mooi gekleurd doosje, een paar indrukwekkende graphics en een toffe naam. Waarschijnlijk is de lering die we hieruit moeten trekken; koop een spel niet om het mooie doosje, lees er eerst over in de PU.

POWER TIP

Niet aanbevolen voor kinderen boven de twaalf.

RAPPORT

GRAPHICS	85
GELUID	70
ORIGINALITEIT	50
SPEELBAARHEID	30

- ▲ Tekenfilmachtige graphics
- ▼ Beledigend makkelijke puzzels
- ▼ Niet veel te doen
- ▼ Snel uitgespeeld

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr.ca.1450
Systeemeisen: min. 486/66, 8 Mb RAM, Quad speed CD-speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: Infogrames
Distributeur: Bomico
Tel.040-2393555

Door de indrukwekkende graphics lijkt Voodoo Kid een heel tof spel. Maar over het geheel genomen is het te kort en te makkelijk voor gamers die uit de luiers zijn.

MARK B.

JE BENT TOCH NIET BANG VOOR EEN BEETJE BYTE?

NIET BANG
OM JE EIGEN OPLOSSINGEN TE ZOEKEN

NIET BANG
VOOR VEEL AFWISSELING

NIET BANG
VOOR EEN VASTE BAAN

NIET BANG
VOOR EEN STEVIGE OPLEIDING

NIET BANG
VOOR MUIZEN EN BEELDSCHERMEN

NIET BANG
VOOR EEN GOEDE TOEKOMST

DAT SOORT MENSEN ZOEKEN WE
VOOR EEN OPLEIDING INSTALLATIETECHNIEK.
STUUR DE BON OP
EN WIJ GEVEN JOU: NO FEAR

IN DE INSTALLATIETECHNIEK HOEF JE NIET BANG TE ZIJN DAT JE JE VERVEELT.

JE KUNT WERKEN MET GAS, WATER OF LUCHT. MET JE HANDEN ÈN JE HOOFD.

HET IS ZELFSTANDIG, AFWISSELEND EN ONMISBAAR WERK. VOOR ELK DIPLOMA HEBBEN WIJ EEN BAAN-MET-TOEKOMST. VUL DE BON IN VOOR ALLE INFORMATIE.

JE LEEST DAN OOK OP WELKE OPEN DAG JE GRATIS T-SHIRT VAN NO FEAR KLAARLIGT!

NAAM _____ PWU

ADRES _____

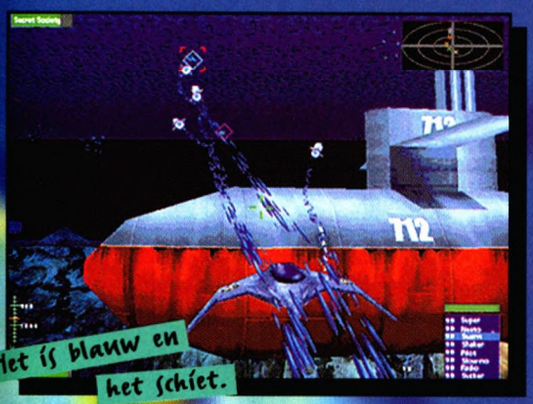
POSTCODE/PLAATS _____

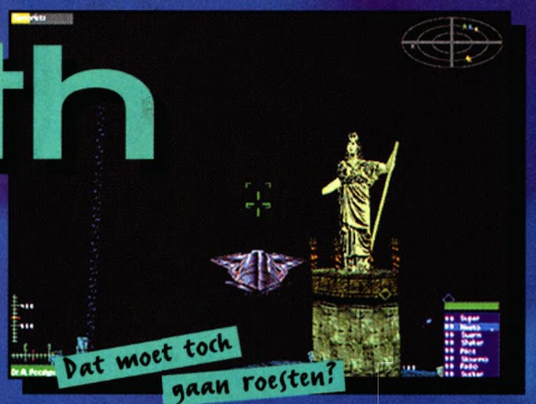
TELEFOON _____

STUUR DE BON IN EEN ENVELOP ZONDER POSTZEGEL NAAR: INSTALLATIE TECHNIEK, ANTWOORDNR. 13059, 2501 VC DEN HAAG.

INSTALLATIE TECHNIEK

Critical Depth


Het is blauw en het schiet.


Dat moet toch gaan roesten?

Het developmentteam van Single Trac dat verantwoordelijk was voor de hyper-explosieve schrootgames Twisted Metal 1 en 2 heeft letterlijk en figuurlijk wat meer diepgang gezocht. Het resultaat: Critical Depth. Geen spel voor landrotten.

NO HIPPIES

Critical Depth is geen spel voor langharige gamers. Ooit perste de zanger van de Amerikaanse pretpunkband Mucky Pup namelijk de veelzeggende tekst 'Hippies hate water...' uit zijn strot en laat Critical Depth nu een erg waterig spelletje zijn. Oké, na deze tamelijk vage en nergens op slaande bewering nu iets over het verhaal. Critical Depth begint met een waanzinnige intro-animatie waarin een kleine onderzeeboot met de naam Medus ergens in de diepte van de Rode Zee een opmerkelijke vondst doet. Op de zeebodem staat namelijk een aantal reusachtige beelden vergelijkbaar met die op het mysterieuze Paaseiland. Waar komen deze bouwwerken vandaan en wie heeft ze gemaakt, hoor je de piloot van de sub denken.
Dan ziet hij opeens een aantal groene flitslichten en nog voordat hij ook maar tijd heeft om achter zijn oren te krabben, wordt het vel van zijn botten geschraapt en imploderen zijn hersenen in zijn schedel: er is blijkbaar iets of iemand die niet wil dat deze plek gevonden wordt.

ATLANTIS?

Midden tussen al die reusachtige beelden staat een monoliet, verantwoordelijk voor de groene lichten en de vernietiging van de Medus. Werd dit bouwwerk in een ver verleden ooit achtergelaten door een buitenaardse beschaving of heeft het verloren Atlantis hier iets mee te maken? Feit blijft dat deze steen een bron is van enorme krachten en dat veel wereldmachten, criminele organisaties en vage individuen wel trek hebben in zo'n steentje. Lekker om de wereld mee te veroveren ofzo.
Critical Depth staat dan ook in het teken van de onderzeese zoektocht naar dit machtige bouwwerk. In elf uiteenlopende onderwaterwerelden (Baja Gulf, Red Sea, Pacific Rim, Bermuda, Venganza, Indian Ocean, Arctic, Fort Apocalypse, Coral Sea, Mediterranean en Transmitter) moet de speler iedere keer een aantal zogenaamde pods verzamelen om een stapje dichter bij de monoliet te komen. Maar liefst twaalf organisaties zijn bij deze zoektocht betrokken. Allemaal met hun eigen onderzeeër en allemaal met hun eigen beweegreden.

DOBBERTJE

Critical Depth heeft veel raakvlakken met de Twisted Metal serie. Niet verwonderlijk natuurlijk als je de intro hebt gelezen.
Beide zijn combat games waarin voertuigen een hoofdrol spelen. In Twisted Metal waren dit fraaie auto's, trucks en motoren en in Critical Depth wordt alles onderwater uitgevochten met onderzeeërs.
Je kan kiezen uit multiplayer combats en natuurlijk de quest voor de monoliet. Al met al een veelzijdig spel waaraan heel wat dagen en misschien wel weken besteed kunnen worden.
Toch mist Critical Depth de platvloerse en keiharde actie waar de Twisted Metal serie zo om werd geroemd. Er zit letterlijk en figuurlijk meer diepgang in Critical Depth maar de gameplay blijft tam en oppervlakkig: als een dooie vis die drijvend op de waterspiegel wacht om door een zeemeeuw te worden verschalkt.

Een schooltje sidewinders.

Die wil ik ook wel in m'n aquarium.

Hé, de jongens van Overboard zijn er ook!

Duikboot vermomd als vis.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	4°
SPEELBAARHEID	3°

- ▲ Graphics zijn strak
- ▲ Goede SoundFX
- ▼ Zwakke besturing
- ▼ Geen actie

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Single Trac/ GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-3232832

5 8

Critical Depth kan het best getypeerd worden als de onderwaterversie van Twisted Metal. Het verhaal is beter en de characters worden meer uitgelicht maar er is een chronisch gebrek aan ranzige actie. Geen originele ideeën meer, dan maar het water in...

THOMAS

POWER TIP
Snorkelen is boeiender.

COURIER CRISIS

New Level Software komt netjes rond Sinterklaas en Kerst met hun langverwachte titel Courier Crisis. Het is jouw taak om, als een dappere fietskoerier, de stadsgevaren te trotseren en meer dan 250 pakketjes te leveren.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

- Koele Bikes
- Vol humor
- Massa's levels
- Soms moeilijk te bedienen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2199
Fabrikant: New Level / BMG
Distributeur: BMG
Tel: 035-6256256

8⁵

Persoonlijk vond ik het ontwijken van de obstakels door er overheen te vliegen en het vechten met de voetgangers en ander gespuis net zo leuk als het bezorgen van de pakjes zelf. Met de humor die daarmee gepaard gaat en de prima graphics is Courier Crisis een te gekke game.

BJØRN

BEKEND THEMA

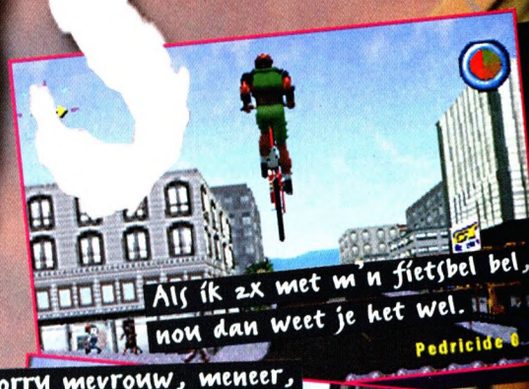
Op de ECTS was Courier Crisis een van de games die ik het langst speelde. Ten eerste omdat er tien schermen beschikbaar waren waarop het spel gecheckt kon worden, maar vooral omdat ik het een te gek spel vond.
Courier Crisis is een spel in de variant waar we er sinds de opkomst van de 32/64-bits consoles veel van hebben gezien. Alles is natuurlijk weer met polygonen in een 3D omgeving gegoten en je bent zelf het middelpunt.
Grafisch ziet het er dus redelijk herkenbaar uit. We zagen eerder dit jaar al een speedboat-variant, een hangglider versie, skiërs, massa's autorace-games, enzovoort.

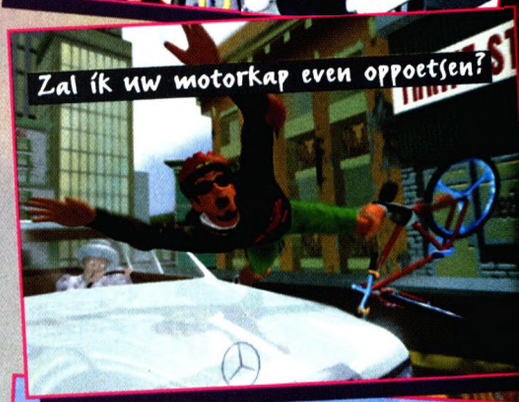
PAKKIES

Courier Crisis is dus een spel gebouwd rond het thema fietskoerier. Het doel is dan ook om zoveel mogelijk geld te verdienen met het rondbrengen van pakketjes.
Dat gaat alsvolgt. Je staat op straat met je fiets en ziet een pijl die de richting van je klant aangeeft. Je krijgt van je baas een bepaalde tijd om dat pakketje op te halen.
Als je in de buurt van de klant komt dan hoor je hem al roepen: "Hey! Over here!". Hij of zij staat dus op straat met het pakketje te zwaaien. Je moet er dan dicht langs rijden en je hebt het in je tas. Nu gaat een nieuwe tijdklok in, namelijk de tijd die je krijgt om het pakketje af te leveren. Een klok in je scherm geeft dat aan. De helft van die klok is groen, een kwart oranje en een kwart rood. Lever je het pakketje af terwijl de klok in het groen staat dan krijg je het meeste geld. In het oranje wat minder, het rood vrijwel een fooitje en daarna ben je ontslagen.
Ook de ontvangers van het pakje staan overigens gewoon op straat naar je te schreeuwen en ontvangen het pakje door er vlak langs te fietsen.

RAKETFIETS

Het geld dat je verdient kun je gebruiken om een nieuwe fiets te kopen. Natuurlijk zijn de dure fietsen beter en dat merk je ook echt in de snelheid, wendbaarheid en acceleratie. De absolute topper heet de Rocket Bike en wordt aangedreven door een raketmotor. Eigenlijk geen fiets meer dus maar uiterst effectief.
Daarnaast heb je nog verschillende gebieden. Per level zijn het er vijf: Skid Row, Waterfront, China Town, Civic Center en de Industrial Zone. Die levels verschillen natuurlijk qua uiterlijk maar het leukste komt eigenlijk nog. Civic Center is namelijk erg druk. Er zijn veel taxi's en politie op straat en daar moet je omheen zien te manoeuvreren (je kunt ook van dak naar dak overigens maar dat vindt de politie niet zo prettig).
Probeer je over de stoep te gaan, dan krijg je het aan de stok met de winkelende voetgangers. Ze schoppen naar je en proberen je van je fiets af te trekken. Gelukkig heb je plenty mogelijkheden om wraak te nemen door ze aan te vallen met een wheely of ze zelfs een vette knal te verkopen.
Skid Row is een gevaarlijke plek. Het wemelt van de agressieve mensen, honden en obstakels op de slecht onderhouden straten. Geen fietstochtje over de hei dus!





MISCHIEF MAKERS™

Hollen, rennen, vliegen, vallen en weer opstaan. En onderwijl juweeltjes verzamelen, monsters om zeep helpen en babbelen met Clancers. Klinkt als dikke pret en verdraaid, dat is het ook!

Gezellig babbelen met de plaatselijke bevolking.

M&M ROBOTS

De hoofdpersonen in Mischief Makers zijn de Ultra-intergalactic-cybot Marina en een geleerde baardaap die Prof genoemd wordt. Het spel begint wanneer het duo geland is op de planeet Clancer dat al enkele dagen een S.O.S signaal uitzendt. Marina is op onderzoek uit gegaan en de Prof is alleen achtergebleven in het ruimteschip alwaar hij verrast wordt door een groep Clancers (de plaatselijke bevolking) die hem met grof geweld ontvoeren.
Logischerwijs is het nu de taak van Marina om de Prof te bevrijden en te onderzoeken wat precies het probleem is op deze planeet. Al snel komt ons kleine robot-meiske erachter dat de Clancers in de macht zijn van een duivelse keizer. Van nature zijn de kleine M&M achtige robots vreedzaam en gezellig maar de keizer en zijn sadistische veldheren drijven de Clancers tot wandaden zoals het ontvoeren van de Prof.

Voetje voor voetje...

De prof & Marina.

POWER TIP

Je kunt bijna alles oppakken en schudden. Wanneer je een clancer schudt, krijg je bijna altijd een of meer rode juwelen.

De warpgates zijn exit only dus gebruik ze alleen wanneer je zeker weet dat je klaar bent.

Ook loopt Marina een evil kopie van zichzelf tegen het lijf die belooft haar gedurende het hele spel dwars te zitten. Een goed begin is het halve werk!

JUWEELTJES

Mischief Makers is een platform in de traditie van Super Mario en Sonic. In ieder level (en er zijn er nogal wat) moet Marina een aantal gekleurde juwelen vinden. De rode geven Marina energie en de gouden (er is één gouden juweel per level) zorgen ervoor dat je aan het einde van het spel een aantal verrassingen voor je kiezen krijgt.
Om van het ene level naar het andere te komen, moet je Warp gates vinden. Deze zijn goed verstopt en vaak moeilijk te bereiken. Meestal moet je daarom gebruik maken van Clanballs en andere vreemde attributen die op de planeet Clancer uit de muren groeien.
Verder kom je op je zoektocht een aantal grote bazen tegen die met zeer veel moeite uit de weg te ruimen zijn.
Om te weten te komen wat je moet doen, kan je het beste een gesprekje aanknopen met de Clancers. Zij geven vaak handige tips of aanwijzingen. Uiteraard moet je door alle consternatie niet vergeten dat je de Prof vindt en hem uit de handen van de keizerlijke macht redt.

Vliegen? No problem!

Niet zo angstig meisje.

Naar leukere omgeving.

RAPPORT

GRAPHICS	9³
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9²
SPEELBAARHEID	9°

- Veel levels
- Humor
- Vette graphics
- Erg moeilijk

NINTENDO 64
Prijs: ƒ 129,- Bfr. ca. 2325
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353

8⁹

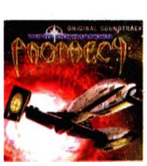
Mischief Makers is een platform voor gevorderden. Het is ontzettend moeilijk om de juwelen en secrets te vinden en het vergt veel concentratie om alle manoeuvres uit te voeren en de handelingen in de juiste volgorde te maken. Maar platformliefhebbers zullen ongetwijfeld veel plezier beleven aan het spelen van Mischief Makers en daar draait het toch allemaal om.

KEES

een vernietigende dreiging vol haat tegen mensen...

mensen zoals jij

Een allesverdelgende buitenaardse vloot, rechtstreeks uit je duisterste nachtmerries. Een slag om de ruimte met een totaal vernieuwde engine en duizelingwekkend snelle beelden. Unieke gameplay, meeslepend plot, ondersteuning voor 3D-accelerators een zeer intense spelervaring. Wing Commander™: Prophecy. De strijd begint. Als je voor alle bekende gevechtssituaties bent getraind is je enige angst... het onbekende.



De originele soundtrack van het spel. Exclusieve songs van Cobalt 60, Das Ich, Project Pitchfork, Die Krupps, e.a...

WINDOWS 95

WING COMMANDER PROPHECY

ORIGIN

www.origin.ea.com

©1997 ORIGIN Systems, Inc. Wing Commander, Origin, het Origin logo en We create worlds zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van ORIGIN Systems, Inc. in de Verenigde Staten en andere landen. 3Dfx logo © 1997 3Dfx Interactive, Inc. Het 3Dfx Interactive logo is een handelsmerk van 3Dfx Interactive, Inc. Alle rechten voorbehouden.

ACCOLADE

Bolides met Ballen.

TEST DRIVE 4™

NIET VOOR DUMMIES.

© 1997 Accolade, Inc. Test Drive, Test Drive 4 en Accolade zijn handelsmerken van Accolade, Inc. 3Dfx is een handelsmerk van 3Dfx, Inc. Windows is of een handelsmerk of een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. PlayStation zijn handelsmerken van Sony Computer Entertainment Inc. Alle rechten voorbehouden.

Er is een nieuwe vijand in spelletjesland, het is de meest gevreesde vijand die de computerwereld kent. Dat waar je nooit van je leven mee durfde te spelen, is nu verkrijgbaar voor de PC, als je lef hebt tenminste...

VIRUS!

Laat me beginnen met te vragen wat de grootste bedreiging is voor de PC gameworld. Varkens met guns, vuurballen schietende inktvissen, kung fu meesters, missiles of met vaten gooiende apen?
Denk nog eens na. Iedereen die wel eens spelletjes op de PC heeft gespeeld, weet dat de grootste bedreiging waar spelers mee te maken hebben, het computervirus is. Informatie is macht en degene die de controle heeft over deze informatie, bevindt zich in een ultieme machtspositie.

BINNENIN JE COMPUTER

Virus is een soort 3D shoot'em up maar dan wel op een zeer originele manier uitgewerkt. Het spel wordt gespeeld in je eigen computer, met files die elk een kamer vertegenwoordigen of moet dat zijn, met kamers die elk een file vertegenwoordigen. Nou ja, je snapt het wel.
Jij bent een soort antivirus en ziet het spel vanuit de eerste persoon. In een serie van vijftien missies is het jouw taak om alle hardnekkige virussen die kris kras door je computer bewegen, op te zoeken en te vernietigen.
Deze virussen verplaatsen zich op verschillende voertuigen en hebben uiteenlopende opdrachten. De virussen die je het meest tegenkomt, zijn de vechters die rijden in, zoals zij het noemen, tanks. Ze lijken helemaal niet op tanks, maar meer op een soort hele gemene vuurballen schietende, drijvende schorpioenen.
Om je te helpen met het gevecht tegen de virus infectie, heb je een aantal hulpmiddelen tot je beschikking. Deze nemen de vorm aan van 'Installations' of 'Vehicles'.

POWER TIP

Maak een bestand en stop het in 'My Briefcase', hier kan je .BMP, .TXT, .WAV files plaatsen om er zeker van te zijn dat het spel ze gebruikt.

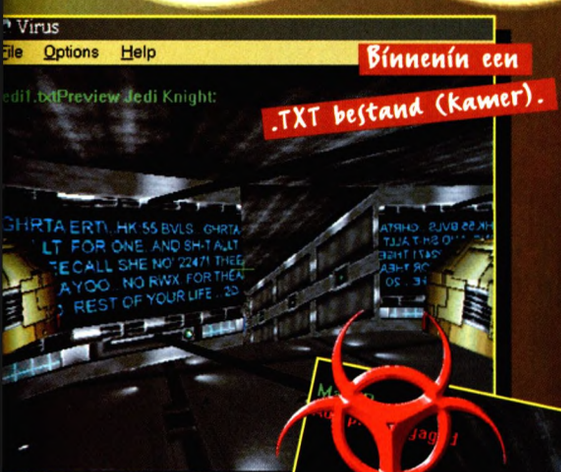
HULP-MIDDELEN

Installations zoals Vehicle Factories, Repair Bays, Ammunition Factories en Defense Rooms kunnen gebouwd worden vanuit je hoofdkwartier.
Je andere hulpmiddel in het gevecht tegen het virus zijn je Vehicles. Na het bouwen van een Vehicle Factory, kan je een aantal verschillende Vehicles bouwen, zoals tanks, die in dit geval wel wat meer op tanks lijken en worden gebruikt voor het vernietigen van het virus, Converters en KB Collectors.
Deze voertuigen kunnen bestuurd worden door direct gebruik van het toetsenbord of een specifieke taak krijgen die ze automatisch uitvoeren.
Om deze hulpmiddelen te vinden en te gebruiken, moet je Kilo Bites vinden en verzamelen, dit is namelijk jouw betaalmiddel.
Om KB's te verzamelen, moet je jouw KB Collector op pad sturen naar de files (rooms), waar deze KB's te vinden zijn. Pas nadat ze terug zijn gebracht naar het hoofdkwartier, kunnen ze voor de handel gebruikt worden.

PAS OP PORNO-SURFERS!

Om dit allemaal bij te kunnen houden is je beeldscherm in drieën gesplitst, net als een web page. Links op je scherm krijg je een gedeelte met een full motion 3D weergave van het bestand waar je in zit. Dit is de plek waar alle actie plaatsvindt.
Hieronder is een klein gedeelte dat je Control Panel genoemd wordt, hierop kan je zien welk voertuig je op dat moment aan het besturen bent, hoeveel KB's je verzameld hebt en een paar andere handige dingen.
Rechts in beeld krijg je een scherm dat veel weg heeft van Windows 95 Explorer. Dit 'file manager menu' is een kaart met een aantal bestanden van jouw computer.
Ja, ja Virus is anders op elke computer, omdat het bestanden neemt van je hard drive en ze samenvoegt in het eigenlijke spel. Dus je komt hier écht namen van bestanden uit jouw computer tegen. Vind je dit al bijzonder; Virus neemt niet alleen, maar leest ook .BMP (picture files), .WAV (sound files) en .TXT (text files).
Als de kamer (file) waar je naar toe gaat een dergelijk bestand is, krijg je dat bestand als behang op de muren van de kamer te zien. Dus pornosurfers, kijk uit! Het kan zijn dat dit spel een paar van je donkerste geheimen laat zien óf je vindt er een aantal uit je vader's collectie.
Ik dacht dat de .WAV bestanden hoorbaar zouden spelen als je in die kamer bent, maar dat was niet zo. Het laat zich zien in de 'geschreven' vorm en van .TXT bestanden worden alleen een stuk of vijf woorden herhaald. Een kleine teleurstelling.

VIRUS



ANTI-VIRUS

Maakt al dat delen van jouw bestanden je bang? Je hebt ook alle reden om bang te zijn, het is een totaal nieuw idee in de wereld van games. Virus heeft geen effect op jouw files zelf, het kopieert ze in de games data, althans volgens de makers.

Ik moet je zeggen dat ik na de eerste keer installeren wel een probleempje met mijn soundcard had. Dit zaaide bij mij een beetje paniek, maar het was snel opgelost na het opnieuw installeren van de software. De makers van dit spel wisten dat je bang zou worden, dus komt Virus, heel ironisch, samen met een Anti-Virus programma, VDS Pro genaamd. Download dit en het zoekt je computer af naar echte virussen die je bestanden kunnen infecteren. Je kan het gebruiken wanneer je wilt, maar bedenk, Virus is echt alleen maar een spel. Het is gewoon een van de engste scenario's in de wereld van computerspelletjes.

GOED IDEE!

Virus is een één-speler of een twee-speler spel, in de twee-spelers stand, neemt een speler de rol van het virus en de ander die van het anti-virus.

De twee-spelers mode kan gespeeld worden op een netwerk of via een modem over het Internet. Zoek een vriend en infecteer zijn computer en kijk wat voor .BMP bestanden hij heeft opgeslagen of lees zijn persoonlijke .TXT bestanden.

Voor degenen die houden van strategie games en 3D shoot'em ups heeft Virus een beetje van allebei. Ik denk dat je kan zeggen dat het een soort van Command en Quake is.

Hoe je het ook wilt noemen, ik vind Virus een heel origineel idee, met name wat betreft het gebruik van data van de speler z'n computer in het spel. Dit is waar makers van games zich mee bezig zouden moeten houden, in plaats van nieuwe graphics in oude engines te stoppen.

Laat ik besluiten met de hoop uit te spreken dat game-ontwikkelaars dit spel als voorbeeld zullen nemen en aan een toekomst met originele spelconcepten zullen werken.

RAPPORT

GRAPHICS	85
GELUID	70
ORIGINALITEIT	95
SPEELBAARHEID	85

- BMP als behang
- Verschillend op elke computer
- Internet play
- Geen .WAV geluid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,- Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, Quad speed CD speler, muis, Windows 95.
Fabrikant: Telstar
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

Virus is moeilijk onder de knie te krijgen, aangezien je twee spellen tegelijk speelt. Dit is een game voor de echte computer kenner. Nadat je over je eerste angst heen bent voor het 'uitlenen' van je bestanden, zijn het alleen jouw geheugen en strategische talenten die je kunnen redden van het Virus.

MARK B.

NHTV BREDA

VERKEER PLANOLOGIE LOGISTIEK

Waarschijnlijk ligt hier straks Schiphol 2. Nu nog zee, straks Europa's belangrijkste luchthaven. Een knap staaltje techniek: innovatief, hypermodern en... heel Nederlands. Want als het gaat om omgaan met beperkte ruimte hebben we natuurlijk een naam hoog te houden. Dat kunnen we niet zomaar, daar zijn professionals voor nodig. Zo'n professional word je door planologie, verkeerskunde of logistiek te studeren aan de NHTV in Breda. Dus als jij straks de opening van jouw eigen Schiphol 2 wilt bijwonen, kom dan nu naar de open dag van de NHTV! Ook als je liever het brein achter de oplossing van het file-probleem of gestroomlijnd goederenvervoer wil worden, moet je zeker langskomen.

Tijdens de open dag maak je kennis met de onbegrensde mogelijkheden die de NHTV jou biedt. En kies je voor de NHTV, dan weten we zeker dat je startbaan straks een wereldbaan wordt!

NHTV, DE HOGESCHOOL VAN DE ONBEGRENSDE MOGELIJKHEDEN!

INCHECK BON

Ja, ik kom naar de Open Dag van de NHTV!

Naam _____

Adres _____

Pc _____ Wpl _____

Tel _____

Leeftijd _____ M/V*

Ik kom op ○ 08-11-1997 om 10.00u/ 12.00u/ 14.00u *
○ 07-02-1998 om 10.00u/ 12.00u/ 14.00u *

* doorhalen wat niet van toepassing is

Ik wil ook graag meer informatie ontvangen ○

(stuur op, of bel naar)

NHTV Nationale Hogeschool voor Toerisme en Verkeer
Postbus 3917, 4800 DX Breda, tel. 076 - 5302 203

code pu 1v

review

PANZER GENERAL II

De opvolger van het succesvolle eerste deel dient zich aan. Maar is Panzer General 2 wel echt een nieuw spel of meer een update?

SINTERKLAAS

Ik ben Henk en ik rij in een tank. Ik ben geen Yank, maar zie hoe ik met kanonnen en kogels mijn tegenstanders krenk. Als ik naar mijn andere legers wenk en mijn aanval goed overdenk, vraag ik mezelf: heb ik wel een volle benzinetank? Maar daar komt de vijand, dus knokken maar, denk?
Oké, jullie vragen je wellicht af 'waar gaat dit heen?', maar ik ben al een beetje in de sfeer van de Sinterklaasgedichten. Doch daar zal ik jullie nu niet verder mee vervelen. Dus: bamischijf, berehap, nasibal, hier komt de review van deel 2 van Panzer General!

FRAAI

PG 2 is meer een verbetering van, dan een totaal nieuw deel. Het strijdtoneel is dat van WO II met de Nazi's en de Geallieerden als partijen.
De duidelijkste verbetering is te zien op het gebied van graphics. Zo beweren de makers dat ze op de verschillende maps waar de gevechten plaatsvinden, een team artiesten hebben gezet die per map 300(!) uur bezig zijn geweest.
Nou dat moeten dan wel fraaie maps zijn. En dat zijn ze ook. Zo zijn er dertig maps waaronder de woestijnen van Noord Afrika, verschillende fronten in Europa, de steppen in Rusland, besneeuwde heuvels in Finland, de kust van Engeland en meer. Deze zijn stuk voor stuk tot in de puntjes uitgewerkt rekening houdend met schaduw, lichtval, gelaagdheid etcetera.
Ook de units (tanks, manschappen, vliegtuigen) zijn vreselijk gedetailleerd. Hiervoor zijn schaalmodellen gebruikt, die vervolgens van alle kanten gefotografeerd zijn, waardoor ze een schijn 3D effect krijgen.
Jammer is wel dat de units veel donkerder gekleurd zijn dan de omgeving, waardoor je het gevoel krijgt dat de units op de kaarten zijn geplakt en er niet echt in opgaan. Of leg ik nu te veel zout op de slakken?

BLITZKRIEG

De bediening is super simpel. Door de units hotkeys mee te geven, heb je geen interface nodig en kun je dus de hele monitor als speelveld gebruiken. Het vechten is overzichtelijk en heb je zo onder de knie.
Iedere missie of campagne is anders, alleen al door de uiteenlopende scenery. De eerste paar zullen vrij snel uitgevochten zijn maar al snel zul je je tactisch licht moeten laten schijnen.
Voor je aanvallen en gevechten krijg je (bonus)punten en groeit het charisma van je leider, waardoor je manschappen ook weer beter gaan vechten.
De grootste campagne is Blitzkrieg die de hele wereldoorlog voert van 1939 tot 1944. Hier begin je in Polen, gaat verder in Frankrijk, Noorwegen, Noord-Afrika, Engeland om uiteindelijk, als je slaagt, in Washington te belanden. Maar dan doe je wel aan geschiedvervalsing.

POWER TIP

Om de missie Duinkerken goed te voltooien, dien je over de noord- en zuidflanken aan te vallen.

RAPPORT

GRAPHICS	9²
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	6⁸
SPEELBAARHEID	8°

- Meer missies
- Grafisch top
- Veel diversiteit in units
- Meer vernieuwingen verwacht

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 90 (Pentium 166 aanbevolen), 16 Mb RAM, 42 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows.
Fabrikant: SSI/Mindscape
Distributeur: Emtec
Tel: 026-3717712

8²

Alle verbeteringen ten spijt, teert PZ 2 vooral op het succes van deel 1. Nu was dat gewoon een goed spel en dat geldt ook voor de opvolger. Het is alleen meer van hetzelfde. Dat zal de strategische wargamers onder jullie waarschijnlijk worst wezen en die zullen zich aan deze Hanse Panzer Kevermans dan ook geen buil vallen.

JAN

Castlevania
Symphony of the night
Het legendarische vampieren-avontuur gaat ook op PSX verder.
Opwindend, Duister, en afschrikwekkend.
Alucard, -half mens half vampier- beleeft weer de meest duistere ervaringen.
Een jump-en-run spel waarbij hij over een machtig wapen-arsenaal beschikt om de tegenstanders te overwinnen.
Geniale 3-D effekten op 2-D platform en een geweldige sound-track waarvan het bloed je door de aderen gaat gieren (tenminste als er nog bloed over is).
NU IN BEPERKTE MATE VERKRIJGBAAR MET GRATIS MUZIEK-CD EN STRIPBOEK (Limited edition).
PlayStation
Een algemene internationale pers-beoordeling van gemiddeld 90%.
Power unlimited: "Het enige nadeel is dat pas aan het einde van het jaar de Europese versie verkrijgbaar is". Voor de Japanse versie (Dracula X) een beoordeling van 8,6 (uitgave september '97)
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
o.a. verkrijgbaar bij
Dixons
je komt ogen en oren tekort.
Konami Amsterdam Branch, Dam 3-7, 1012 JS Amsterdam tel 020-4223411, Fax 020 4220929

Virtua Fighter 2

De eerste Virtua Fighter had ik in no time uitgespeeld en ik was niet echt onder de indruk van de gameplay. Eens zien of ik me ook in een middagje door deel 2 sla.

ZOOITJE OPTIES

Het eerste dat me opvalt is dat alle characters weer aanwezig zijn en dit keer hebben ze iets harder getraind voor het World Fighting Tournament. Ze hebben allemaal nieuwe moves maar natuurlijk zijn er ook nog de ouwe vertrouwde knallen voor de kop en trappen in het kruis die we kennen uit deel 1.
Voor je begint moet je kiezen uit een zeer uitgebreid aantal opties. De Arcade Mode, VS Mode en de Expert mode zijn het bekende werk.
Je kunt ook gaan voor de Ranking en daarin is het natuurlijk van belang om zo hoog mogelijk te eindigen. De Watch Mode is wel apart, je kunt gewoon de computer het werk laten doen, waardoor je kan zien wat voor moves jij allemaal hebt en wat je tegenstander van plan is om met je uit te spoken.
Verder is er een Playback Mode en een Portrait Mode. Die laatste bestaat slechts uit een tweetal foto's van ieder character.
Maar de beste vind ik toch wel de Team Battle. Hierin stel je zelf een team samen en neem je het op tegen een ander team van drie. Dit beviel me het best omdat je dan wat afwisseling in vechtstijlen hebt.
Bij Multiplayer heb je twee opties, VS en Team Battle. Ik besloot mijn geluk te zoeken in de Arcade Mode.
Na alle characters uitgeprobeerd te hebben koos ik voor Jeffrey Mc Wild, een beer van een goser uit Australië die visser van beroep is en van Reggea houdt.

ZOOITJE RETRY'S

Lion Rafale, een broekie van zeventien die van skaten houdt, mepte ik zonder problemen van de mat. De blitse Jacky Bryant was al helemaal geen probleem. Ook mezelf mepte ik razendsnel uit de ring (ik wist gewoon wat ik ging doen), het studentje Sarah kreeg een paar rotschoppen en droop huilend af.
Toen kwam ik tegenover Kage Maru te staan. Deze ninja was iets heftiger en ik verloor een ronde van hem, waarna ik hem zonder zelf ook maar een klap te krijgen in de derde ronde K.O. sloeg. Het ouwe kereltje Shun was geen uitdaging en de rest viel ook erg tegen.
Ik kwam alleen ik in de negende ronde niet voorbij Akira Yuki. Zonder ook maar iets te kunnen doen, werd ik alle kanten op geschopt en geslagen. Het was gewoon beschamend. Gelukkig krijg je een heleboel retry's en kreeg ik hem na een keer of tien te pakken.
En toen was er de eindbaas Dural. Dural is een mix van alle vechters en de vechtpartij vindt onder water plaats. Dit heeft tot gevolg dat al je bewegingen in slow motion zijn, en eerlijk gezegd vond ik dat helemaal niet tof. Het lijkt wel of je computer drie keer zo langzaam gaat.
Het duurde even maar Dural kwam na drie ronden toch als winnaar uit de bus. Ik verwachtte een retry, maar dat was helaas niet het geval en ik moest weer helemaal opnieuw beginnen. Balen.

POWER TIP

Pas op voor Kage Maru's voetenwerk, veel springen dus.

RAPPORT

GRAPHICS	8³
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	6⁰

- ▲ Mooiere graphics dan deel 1
- ▲ Veel opties
- ▼ Snel uitgespeeld
- ▼ Onder water gevecht met Dural sucks

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Win 95, P90, 16 Mb schijfruimte.
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

7³

De graphics zijn een stuk mooier geworden en het vechten is er ook op vooruit gegaan. Hoewel ik niet meteen langs de eindbaas kwam, heb ik dit spel toch weer in een middagje uitgespeeld. Zelfs de Expert Mode is voor mij niet echt een uitdaging en ik denk voor iemand als Kees een lachertje. In de VS Mode tegen een vriend is het wel een tof spel, maar zeker geen topper.
BAS

MORTAL KOMBA

SUB-

Ook Scorpion is op zoek naar het amulet.

Aan de vooravond van de release van Mortal Kombat 4 komt het Midway dream team met een geheel nieuwe variant op de Mortal Kombat saga: een Mortal Kombat platform. Het klinkt misschien als de zoveelste poging om het Mortal Koetje nog verder uit te melken maar in werkelijkheid is het een rete dik spel dat alle MK-fanaten voorlopig wel weer even zoet zal houden.

We gaan toch niet lastig worden hè?

Zo doen we dat.

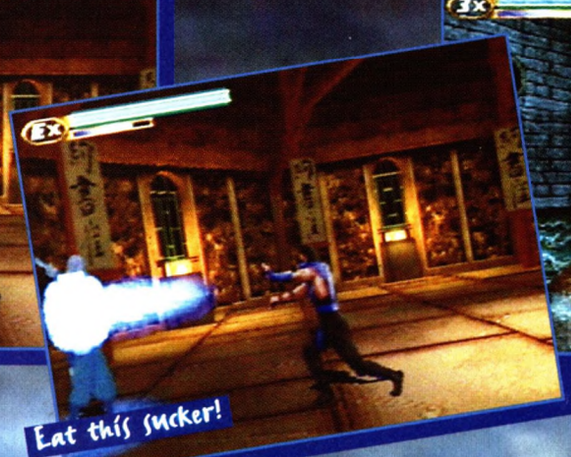
IJSKOUDE SUKKEL

De hoofdrol in MK Mythologies is weggelegd voor de ijskoude ninja Sub-Zero. Waarom juist hem deze eer wordt toebedeeld is mij niet geheel duidelijk. Ik had liever Raiden of Liu Kang deze hoofdrol laten vertolken maar goed, smaken verschillen nu eenmaal.
Het zou mij trouwens niets verbazen als MK Mythologies een hele serie gaat worden en in de toekomst ook de andere MK characters hun kans krijgen om zich als solisten te profileren.
[illegible] niet. Deze keer krijgen we de kans om Sub-Zero wat beter te leren kennen en eindelijk eens te ontdekken wat nu de oorzaak is van zijn vete met die gele rakker Scorpion.
De eerste conclusie die ik moet trekken, is dat Sub-Zero een beetje een sukkel is. Oké, hij kan het natuurlijk ook niet helpen dat hij begint zonder special moves (die verdien je gedurende het spel), maar dat is het niet alleen. Wat mij het meest irriteert is dat hij iedere keer klakkeloos orders aanneemt van een of ander leidinggevend type waarna hij de opdracht uitvoert om dan vervolgens achteraf een beetje te gaan staan klagen wanneer blijkt dat deze baas-figuur zelf geen idee heeft waar hij mee bezig is.
De belangrijkste reden voor deze verwarring is een onbetrouwbare tovenaar die Sub-Zero en zijn baas gebruikt om een [illegible] zit te krijgen.

OLD SCHOOL GODEN

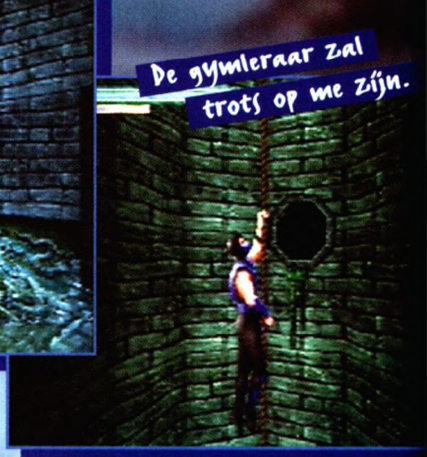
Het begint allemaal met 'the map of elements' die Sub-Zero uit een Shoalin Temple moet rippen. Op deze kaart staat namelijk de routebeschrijving naar een geheime tempel waar Shinnok's amulet bewaard wordt.
Dan vraag je je natuurlijk af, wie is in hemelsnaam Shinnok? Shinnok is van de old school. Sterker nog hij, en nog wat andere gasten, waren er al voordat de Aarde bestond. Ze noemden zich 'de oude goden' en ze hebben destijds zo'n beetje alles voor ons geregeld (aarde, water, wind, vuur en meer van dat soort zaken).
Het probleem was dat Shinnok een beetje een asociaal type was waardoor hij al snel ruzie kreeg met de andere oude goden. Om voor eens en altijd een [illegible] van Shinnok, zo kan den de oude goden

Even opladen...



Eat this sucker!

Tja, wat nu gedaan?



De gymleraar zal trots op me zijn.

T® MYTHOLOGIES

ZERO™

Onze vriend Raiden is ook van de partij.

Raiden in. Raiden was weliswaar toen nog maar een beginnende god maar toch kreeg hij het voor elkaar om Shinnok te verslaan en hem op te sluiten in de Netherrealm. De amulet, die Shinnok goddelijke krachten gaf, nam Raiden mee en verstopte hij ergens in de bergen van China.

BELAZERD

Om er zeker van te zijn dat nooit iemand die amulet te pakken zou krijgen (dan zou namelijk Shinnok bevrijd kunnen worden uit de Netherrealm en dat zou een hele hoop ellende veroorzaken), bouwde Raiden er een tempel omheen en liet hij deze bewaken door onsterfelijke wachters. Aan Sub-Zero dus de taak om de amulet te stelen uit deze tempel. Wat Sub-Zero niet lijkt door te hebben en wat iedere idioot meteen ziet wanneer hij (of zij, er zijn vrouwelijke idioten) de tovenaar het allemaal hoort uitleggen, is dat Sub-Zero [illegible] woon gebruikt wordt om Shinnok te bevrijden.
Gelukkig heeft de tovenaar ook Scorpion de opdracht gegeven om de amulet te jatten. Hierdoor heeft Sub-Zero, zelfs als hij erachter komt dat hij en zijn baasje zich laten belazeren, een gegronde reden om de amulet te vinden. Al was het alleen maar om Scorpion voor te zijn.

VALLEN EN OPSTAAN

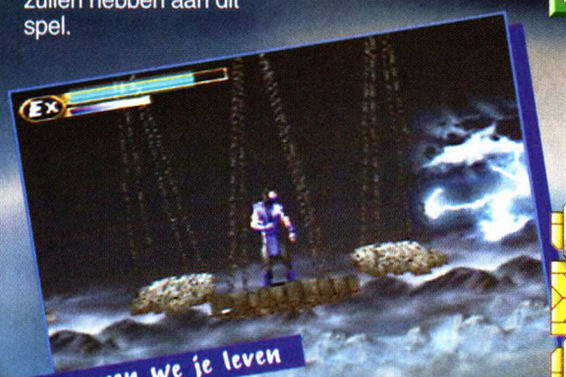
MK Mythologies mag dan wel een platform heten maar godzijdank is de bloedstollende sfeer waar wij in Mortal Kombat zo van genieten, dubbel en dwars aanwezig. Sterker nog; het is allemaal nog wat onheilspellender dan normaal. De backgrounds zijn echt heel spooky en ook de soundeffects (gierende wind en veel donder en bliksem) zorgen ervoor dat je constant op het puntje van je stoel zit. Tussen de levels door word je ook getrakteerd op een filmpje van een aantal minuten waarin de verhaallijn aangedikt wordt met dialogen tussen Sub-Zero, zijn baas, de tovenaar, Scorpion en god weet wat voor freaks nog meer.
Per level moet je ongeveer tien gasten uit de weg ruimen. Sommigen zijn oudgedienden uit de vorige Mortal Kombat games maar er zijn ook een hoop nieuwe characters.
In de regel pak je de tegenstanders een voor een aan maar er zijn ook situaties waarin er opeens twee tegelijk van verschillende kanten de aanval op je openen.

KLUIF

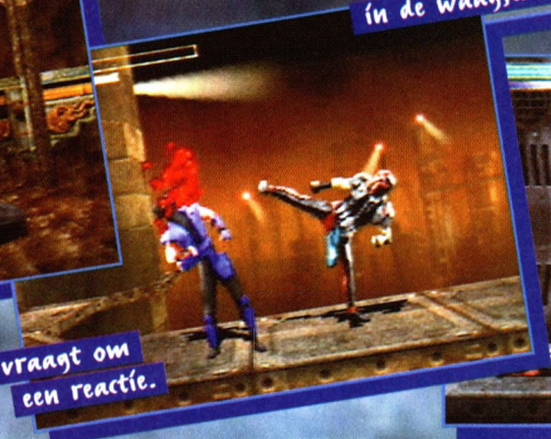
Hoe meer gasten jij verslaat des te meer special moves krijg je erbij. In eerste instantie natuurlijk de gebruikelijke Sub-Zero moves maar als je verder komt in het spel kan je ook moves van andere characters aan je arsenaal toevoegen.
Uiteraard is het niet alleen vechten wat de klok slaat. Het is tenslotte een platformgame. Er zitten allerlei hindernissen en vallen verscholen in de verschillende levels en die zorgen ervoor dat zelfs de meest doorgewinterde Mortal Kombat fanaten een flinke kluif zullen hebben aan dit spel.

POWER TIP

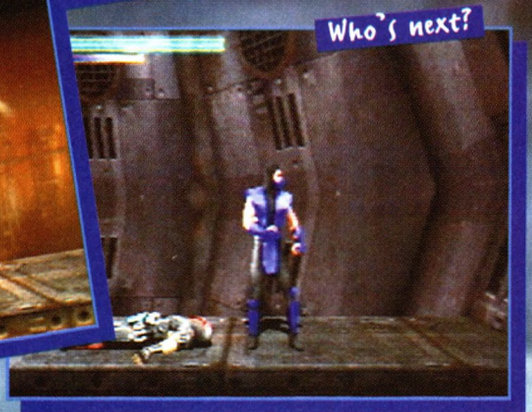
Je zult regelmatig moeite hebben om een doorgang of uitweg te vinden. De enige oplossing is in zo'n geval doodgewoon proberen. Je breekt de eerste paar keer vermoedelijk je nek maar al snel vind je je weg naar het volgende level.



Dat noemen we je leven in de waagschaal stellen.



Dit vraagt om een reactie.



Who's next?

POWER TIP

Steek hier niet je kop tussen.

RAPPORT

GRAPHICS	9²
GELUID	9⁴
ORIGINALITEIT	7⁸
SPEELBAARHEID	9⁶

- Nieuwe characters
- Andermans moves jatten
- Esotherische verhaallijn
- Echte MK-sfeer

PLAYSTATION
Prijs: f 129,– Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel.077-3232832

Mortal Kombat Mythologies is absoluut een aanwinst. Ik ben zelf niet zo'n grote platform fan (sorry Abe) maar hier kan ik absoluut mee uit de voeten. Het is spannend en je komt eens wat meer te weten over de verschillende MK characters. Het enige nadeel is wellicht dat, wanneer je net als ik dus niet zo vaak platforms speelt, MK Mythologies flink wat geduld en inspanning eist.
KEES

PC DISCOUNT SHOW '97

KIJKEN, SPELEN, KOPEN EN PROFITEREN VOOR HET HELE GEZIN EN DE ZAKELIJKE GEBRUIKER!

- COMPUTERS
- PC
- MSX
- AMIGA
- APPLE
- ATARI
- HARDWARE
- SOFTWARE

PC GAMES •
VIDEO GAMES •
SEGA •
NINTENDO •
SONY PLAYSTATION •

DIGITAL VIDEO
MIDI
INTERNET

5-6-7 DECEMBER 1997
AHOY ROTTERDAM

• VRIJDAG, ZATERDAG & ZONDAG VAN 10.00 TOT 17.00 UUR •

CD-ROM • VIDEO CD • MUZIEK CD • KOOPVIDEO

PC DISCOUNT
Dè Computer-koopjesbeurs

BEURSKALENDER

22	november	Sporthal Jo Gerris • Roermond
23	november (zondag)	Sporthal Haven • Almere haven
5-6-7	december	PC DISCOUNT SHOW • Ahoy • Rotterdam*
13	december	Sporthal Kerkelanden • Hilversum
14	december (zondag)	Stadssporthal • Tilburg
20	december	Sporthal Lewenborg • Groningen
21	december (zondag)	Houtkamphal • Doetichem
3	januari 1998	Het Turfschip • Breda
4	januari (zondag)	Stadssporthal • Sittard
10	januari	Emergohal • Amstelveen
11	januari (zondag)	Sporthal Sterrenburg • Dordrecht
17-18	januari	Groenoordhallen • Leiden

Open van 10.00 uur tot 16.00 uur!
(*Vrijdag/zaterdag/zondag open 10.00 - 17.00 uur)

REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !

Inleveren aan de kassa!
• BENELUX COMPUTER '97 / PC DISCOUNT •
• DEZE BON IS GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN! •

Naam & Voorletters: .....

Adres: ..... Nr: .....

Postcode & Plaats: .....

NOVEMBER/DECEMBER/JANUARI

AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED

INTEREXPO & MEDIA-HOLLAND

(Info: 070-3588929)
HTTP/WWW.MUURKRANT.COM/INTEREXPO

Enemy Nations

Knap lullig als je eigen planeet verwoest is en je in een raketje op zoek moet naar een nieuwe toekomst. En al helemaal lullig, dat juist daar waar jij tracht een nieuw bestaan op te bouwen, een horde vijanden precies datzelfde probeert...

A SMALL STEP...

In de bagageruimte van je net gelande spaceship vind je een handvol kolonisten, een aantal voertuigen en een mondvoorraad eten en bouwstoffen. Nu is het zaak om snel een kleine zelfstandige economie op poten te zetten want voor je het weet heb je je voorraden er doorheen gejaagd en zijn je kolonisten een tragische hongerdood gestorven. Als eerste zul je behuizing moeten hebben voor je kolonisten en daarvoor heb je hout en staal nodig. Dus bouw je een houtzagerij en hoogovens, die ijzer omsmelten tot staal. Dat ijzer moet eerst worden gewonnen in een ijzermijn maar dan moet er ook nog kolen zijn om die hoogovens te verhitten. Bouw er dus ook maar een kolenmijn naast, die dan gelijk de kolen levert om de elektriciteitscentrale te stoken, die je mannetjes de benodigde stroom geeft.
Om alle materialen van hot naar her te brengen heb je de beschikking over een aantal zware vrachtwagens. Die slurpen natuurlijk weer benzine, dus moet je een raffinaderij bouwen en een olieput. En omdat je al snel meer wagens nodig hebt, bouw je er meteen ook maar een autofabriek bij, die trouwens weer tonnen staal nodig heeft etc etc.
Tel daar nog eens bij op dat de benodigde materialen niet overal voorkomen maar alleen op bepaalde plaatsen gedolven kunnen worden en je begrijpt dat je wel eventjes bezig bent.

OORLOG!

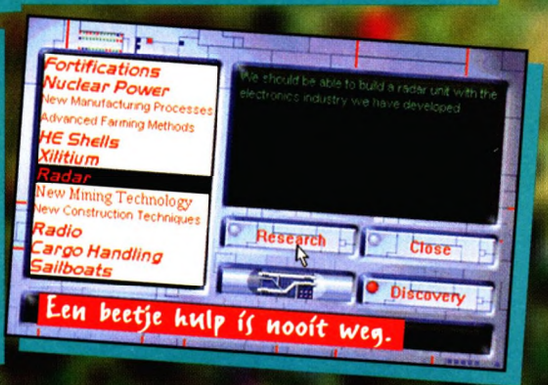
Na enige tijd gaat alles voorspoedig en wil je lekker achterover gaan leunen om van je inspanningen te genieten.
Maar dan gebeurt het: er verschijnen soldaten die zomaar jouw wereld aan stukken beginnen te schieten! Dat was niet de afspraak! Gelukkig heb je zelf ook niet stil gezeten en is jouw civilisatie voorzien van een goed geolied militair apparaat compleet met wapenfabrieken, bunkers en afweergeschut en je hebt een kleine, maar effectieve pantserwagenunit getraind.

LEKKER VIES

Het spel volgt weliswaar de gameplay van spellen als Civilization, C & C, Warcraft etc. op de voet maar toch weet Enemy Nations iets extra's te bieden door de prachtige grafische uitwerking van de game. Er heerst een duistere, produktieve sfeer in je wereld. Dit komt vooral, doordat jouw wereld voor het grootste deel wordt opgeslokt door je industrie die er gezellig en vies uitziet, met grote rookpluimen en lekker veel vervuiling. Het geluid van de stampende machines brengt je langzaam in trance. De uitputtende oorlogen vullen de lucht met onafgebroken geweer- en mortierschoten, waardoor je het gevoel hebt midden in het slagveld te zitten.
Heel vet is verder de zeer uitgebreide multiplayer mode van Enemy Nations, waarin je tegen tegenstanders van vlees en bloed aan kan treden. Dit kan op een lokaal netwerk, maar ook over het Internet.

POWER TIP

Kies bij voorkeur een centrale plek om je spaceship neer te zetten omdat de raket in het begin de spil van je wereldje is.



RAPPORT

GRAPHICS	90
GELUID	85
ORIGINALITEIT	80
SPEELBAARHEID	85

- Mooie graphics
- Multi player
- Gezellige industrie
- Verslavend

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: minimaal: 486/80 met windows, 8 Mb, double speed CD-speler. Aangeraden: Pentium met win95, 16 Mb, Quad speed CD-speler, SVGA.
Fabrikant: Winward Studios
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

Sim Sarajevo, zoals Kees dit spel herdoopte, na mij uren en uren bezig te hebben gezien, is echt een snoepje voor liefhebbers van tactische simulatie games. EN houdt je gegarandeerd uren en uren gekluisterd aan je PC, die wel van goeie huize moet komen om dit zware spel in al zijn grafische glorie te kunnen draaien.
ANDREAS

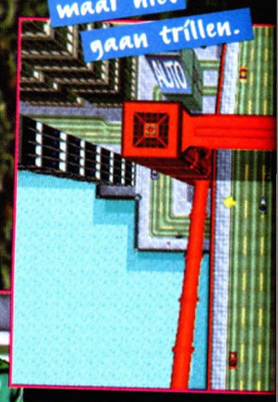
Het gebruikelijke woon-werk verkeer.

Cruisen in m'n cabrio.

Even inzoomen.

Shiiit!

Roep liever een ambulance!


Als die pijlers maar niet gaan trillen.

Carmageddon liefhebbers komen volledig aan hun trekken.

Voetgangers beuken, politieauto's stelen, burgemeesters kidnappen, schoolbussen opblazen, rode stoplichten negeren? GTA heeft allemaal, en meer!

VOETGANGERS

Je kon er op wachten. Na zo veel ophef en controverse rond het bloederige auto-scheur-beuk spel Carmageddon, is de populariteit van datzelfde spel inmiddels naar ongekende hoogten gestegen en wemelt het inmiddels van de onofficiële add-ons.
En natuurlijk zijn er ook andere spellenmakers die hier graag een graantje van mee pikken. Het lijkt me sterk dat de makers van GTA niet met Carmageddon in het achterhoofd achter hun ontwerptafel zijn gaan zitten. Gelukkig kwamen er nog veel meer interessante ingrediënten bij want GTA biedt meer dan enkel het overrijden van voetgangers.

SISSY

In GTA is het de bedoeling om je van loopjongen op te werken tot een gehaaide zware jongen in het criminele circuit.
Centraal in het spel staat het stelen van auto's om daar vervolgens diverse en zeer gevarieerde klusjes mee op te knappen.
Als je spel begint, kun je kiezen uit diverse chauffeurs. Dit zijn een aantal verschillende dudes en een paar lekkere babes. Voor het spel zelf maakt het niet zoveel uit wie je kiest omdat je alles in het spel van boven ziet en de verschillende personen nauwelijks van elkaar te onderscheiden zijn.
Vanaf de start ben je dus nog echt een low-life. Iemand die absoluut geen reet voorstelt en die zich nog helemaal moet bewijzen. Dit merk je ook duidelijk want via een beeper en diverse telefooncellen in de stad krijg je opdrachten waarbij je flink wordt uitgescholden. In de trant van "don't screw up, or we screw YOU up!"
Tijd om je opdrachtgevers te laten zien dat ze niet met een of ander sissy in zee zijn gegaan.

HUMOR

Een van de eerste opdrachten die je via een telefooncel krijgt, is het ophalen van een auto en die dan weer terugbrengen naar een ander deel van de stad. Deze opdracht was vrij simpel en had ik dus binnen no time voltooid.
De opdracht die volgde was het stelen van twee taxi's voor een bankoverval. Het stelen van een auto is een eitje. Je gaat voor een auto staan, die stopt dan, je drukt op Enter en je sleurt de bestuurder eruit, schiet hem dood en de wagen is van jou.
Dat is dus meteen een van de leukste dingen aan GTA. Je kunt ongegeneerd elke auto jatten die je maar wilt. En je kunt bovendien zo vaak van auto wisselen als je maar wenst. Een stadsbus, een schoolbus, sportwagens, oude bestelwagens, een limousine, cabrio's, noem maar op.
Je kunt zelfs een verkeersongeluk veroorzaken, wachten tot de ziekenauto komt, en als de broeders eruit komen met hun brancard, er met de ambulance vandoor gaan. Humor!
Het wisselen van auto's is ook wel zo handig want de politie zit voortdurend op je nek.

VRIJ

Al rijdend in een auto ben je zo vrij als een vogeltje. Je kunt door parken crossen, de stoep opraggen, stoplichten negeren, door wegversperringen heen rijden, wat je maar wilt. Scheurend door de stad kun je voetgangers pletten (het trottoir kleurt rood), vuilnisbakken omver rijden, tegen andere weggebruikers crashen en de maximum snelheid blijven overschrijden. Hier krijg je allemaal punten voor, want asociaal gedrag scoort hoog in dit spel.
Via een pijltje weet je waar je ongeveer moet zijn voor je opdracht. Echter, dit pijltje werkt als een kompas en houdt geen rekening met vangrails of water. Dus soms zul je om moeten rijden om uiteindelijk in het goede gedeelte van de stad aan te komen. Maar dat is niet erg want we rijden toch door rood en zo kunnen we nog mooi even een paar burgers op de bumper nemen.

OPDRACHTEN

Je moet het echter niet té gek maken, want als je als een maniak door de stad blijft rijden, trek je steeds meer aandacht en komen er steeds meer cops achter je aan. Bovendien zul je voor sommige opdrachten zeer secuur te werk moeten gaan.
Zo kun je met een vrachtwagen vol explosieven (bedoeld om de nieuwe commissaris op te blazen!) natuurlijk niet als een gek overal tegenaan botsen, want dan ga je zelf de lucht in.
Soms zul je ook gedeelten van je op-

grand theft auto

POWER TIP

Het stelen van een politieauto heeft zo z'n voordelen. Het is een hele snelle auto en bovendien kun je onopvallend door rood scheuren.

POWER TIP

Rechts van de vier telefooncellen waar je in het begin je opdrachten krijgt, staat een krat met een pistool.

drachten lopend moeten uitvoeren. Druk op ENTER en je verlaat je auto, hetzij om een andere auto te kapen hetzij voor iets anders.
En hier komen de wapens van pas. In verschillende kratten, die her en der door de stad verspreid zijn, zitten powerups en wapens. Naast de vertrouwde guns en mitrailleurs, kun je ook armor vinden, een andere nummerplaat voor je auto of geld om agenten om te kopen.
Als spelende krijg je (als het goed is) steeds meer een reputatie als bad ass en dus krijg je steeds zwaardere opdrachten. Wat dacht je bijvoorbeeld van een rivaliserende drugsgang uitschakelen of de burgemeester ontvoeren? Ja, ja, arbeid adelt.

BONUS

Zoals al eerder gezegd, zie je GTA van bovenaf. Hierdoor en ook door de simpele, maar fraaie graphics doet het spel veel denken aan Death Rally.
Deze view van bovenaf is in het begin een beetje wennen, maar speelt na een tijdje lekker weg en geeft een mooie diepte. Bovendien ondersteunt het spel 3Dfx dus de Voodoo kaarthouders hebben wederom een bonus.
De graphics zijn simpel, maar kleurrijk. Je ziet duidelijk de verschillen tussen alle wagens. En ook de bandensporen, bloedspetters, autodeuken en rookwolken ontbreken natuurlijk niet.
Het spel is sowieso tot in de puntjes verzorgd. Als je bijvoorbeeld van auto wisselt, verandert ook de muziek. Het ene moment rij je in een Eend met country en het volgende moment in een BMW waar techno opstaat!
Je hoort ook voortdurend mensen schelden en toeteren als je tegen ze aanrijdt, de politiesirenes die steeds harder gaan loeien en het kraken van je radio voor nieuwe opdrachten.
Maar wat zit je eigenlijk nog te lezen? Jat een auto en scheur naar de dichtstbijzijnde telefooncel! Er ligt werk op je te wachten!

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	10
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

- Steel zoveel auto's als je wilt
- Voetgangers pletten
- Vette muziek
- Originele powerups

PC CD-ROM

Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2199
Systeemeisen: Pentium , 16Mb RAM, (voor 3Dfx 32 Mb) 80 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, MS-DOS 5 of hoger, Windows 95.Fabrikant: DMA/BMG Interactive
Distributeur: BMG
Tel: 035-6256256

9¹

GTA bewijst dat je ook zonder gigantisch gelikte graphics een dijk van een spel kunt maken. Met een waslijst aan mogelijkheden, auto's, wapens en missies zal deze game je heel lang blijven boeien. The road is yours!

JAN

Skull Monkeys

Het 2D platformspel lijkt een comeback te maken in de gameswereld. De recent uitgebrachte titels Oddworld en Pandemonium 2 krijgen er een broertje bij in de vorm van Skull Monkeys: een heel mooie vervolg op het PC spel Neverhood.

GOEIE OUWE TIJD

In de tijd van de SNES en MegaDrive werd de softwaremarkt overspoeld met platformgames. Sommige ervan waren steengoed, origineel en leuk om te spelen, maar veel games waren vrijwel identiek, gebouwd op dezelfde engine, met net iets andere poppetjes.

Elke keer als er een film uitkwam, werd de hoofdpersoon weer omgesmolten tot een klompje pixels, om zich aan te sluiten bij de eeuwige zoektocht langs de inmiddels welbekende tunnels, gangen, steigers en trappetjes.
Maar het was altijd een feest als er een spelletje uitkwam, dat wèl iets nieuws toevoegde, denk maar terug aan games als Ren & Stimpy, Toejam en Earl en Earthworm Jim.

COMEBACK

De laatste tijd was het vrij stil aan het platform-front. Aangezien de fabrikanten het te druk hadden met het programmeren van Duke- en C&C-klonen raakte deze kunstvorm een beetje in de vergetelheid.
Totdat een aantal ontwikkelaars zich de oude hoogtijdagen van het platformspel herinnerden en het een tweede kans gaven. Denk aan het spel Oddworld, dat bij het oktobernummer van de PU zat, of aan Pandemonium 2 van Crystal Dynamics. Allebei prachtige games met een eeuwenoud recept. En nu dus aangevuld met Skull Monkeys uit de studio's van Neverhood, gemaakt door een team van programmeurs en ontwerpers die eerder werkten aan games als Ren & Stimpy's Invention, Cool Spot, Jungle Book en Earthworm Jim. Zeg maar gerust de crème de la crème van de platformgames.

NOG EEN KEER!

In Skullmonkeys maken we opnieuw kennis met de characters uit het prachtige PC-spel Neverhood: Willie, Klaymen en Klogg, samen met een hele zooi nieuwe trouwens.

POWER TIP

Spaar je kogels voor de eindbazen.

Het spel is - net als zijn voorganger - een prachtige mix van stop-motion kleipoppetjesfilms met geavanceerde computeranimaties. Vooral de intro, waarmee het onbegrijpelijke en absurde verhaal begint, is zo mooi dat je onherroepelijk op reset drukt als ie is afgelopen.

MOEILIJKE APEN

Het verhaal begint daar waar het in Neverhood ophield. Ditmaal moet Klayman het opnemen tegen de enorme legers van Klogg, bestaande uit gorilla's met skulls op hun kop.
Nadat de arme held, die er uitziet als een kruising tussen een tampon en een vulpotlood, wordt gedropt in Neverland begint jouw avontuur door de twintig levels.
Onderweg zorgen verrassingen, eindbazen en tussenlevels ervoor dat je dagenlang zoet blijft en makkelijk is Skull Monkeys ook zeker niet te noemen.
Want als je ook maar één keer door een aap wordt aangeraakt, ben je al de pijp uit.
En aangezien ik in mijn bètaa-tje nog niet kon saven, duurt het nog wel even tot ik dit prachtige spel heb uitgespeeld.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

- Mooie kleipoppetjes
- Leuk bedacht
- Moeilijk
- Beetje uitgemolken genre

PLAYSTATION
Prijs: f 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Neverhood
Distributeur: Electronic Arts
Tel.0800-9405555

8⁸

Wat een verschrikkelijk mooi spel is dit. Dat het platformspel een beetje een oud en uitgemolken idee is, wordt echt dubbel en dwars goedgemaakt door de prachtige graphics, de stop-motion animaties, de superdope soundtrack en de wel heel originele kleipoppetjes characters.

ANDREAS

TOTAL DRIVIN

PlayStation

ZIJN LEVEN FLITSTE AAN HEM VOORBIJ

ER IS GEEN WEG MEER TERUG

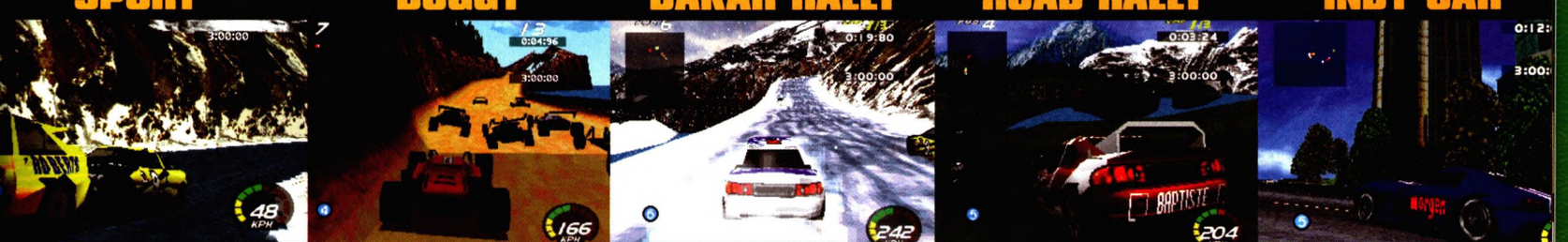
PlayStation Power: 90%, "One of the years' most eagerly awaited racers. It's a bloody miracle! A 100% genuine, glistening diamond".

PlayStation Pro: 90%, "This is the way all race games should be done in the future. Possibly the most realistic racing game on earth".

TOTAL DRIVIN

ALLES OF NIETS

SPORT **BUGGY** **DAKAR RALLY** **ROAD RALLY** **INDY CAR**



Marketed and distributed by Bomico Entertainment Software Benelux B.V.

ocean EUTECHNYX

© Ocean Software Limited 1997. Developed by Eutechnyx Limited. All Rights Reserved.
The "PlayStation" logo and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Met een Maxer ben je overal en altijd bereikbaar. Dus ook als je nog even de stad ingaat. Of bij een vriend de nieuwste 'adventure game' uitprobeert. Het werkt als volgt. Iemand belt je Maxer-nummer en spreekt een bericht in. Dat wordt meteen omgezet in geschreven tekst en via een satelliet doorgezonden naar je Maxer. Je leest het bericht op het beeldscherm. En je weet wat je moet doen. Snel naar je oma voor een gezellig kopje thee. Of juist niet natuurlijk...

Get the Message callmax

Maxer v.a. f 199,-. Geen aansluitings- of abonnementskosten. Optioneel: nieuws-, weer- en sportberichten. Meer informatie? Bel (040) 297 39 39 of bezoek onze website: www.callmax.com

shortcuts

Dragon Force

Net zoals bij alle RPG's draait het in Dragon Force om één ding: de held moet de wereld uit handen van een verschrikkelijke kwade macht redden. Toch is Dragon Force net even iets anders dan zijn RPG broeders en zusters. DF is voornamelijk een strategisch spel.
De speler staat aan het hoofd van een leger dat onderhouden en gevoederd moet worden en waarmee aan de lopende band ten strijde wordt getrokken. Je kijkt letterlijk en figuurlijk vanaf de zijlijn toe hoe je troepen het er vanaf brengen en dat brengt mij meteen bij het zwakke punt van DF. Hoe origineel de strijd en de gameplay ook mogen zijn, je hebt maar weinig invloed op de uitkomst van het avontuur. In DF heeft de CPU jouw lot in handen, niet andersom.

THOMAS

Dragon Force • Saturn • Prijs: ƒ 129,- Bfr.ca. 2325 • Fabrikant: Working Designs • Distributeur: Atoll Soft • Tel.030-2416016

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 5,5 ORIGINALITEIT: 8,5 SPEELBAARHEID: 6,0

Actua Golf 2

Actua Golf 2 is eigenlijk weinig anders dan al die andere golfgames die ik tot nu toe heb gezien. Kies een course, stel de richting in (rekening houdend met de windrichting en -snelheid), kies de slagkracht en ga meppen.
Wat daarna gebeurt heeft eigenlijk weinig met Golf te maken. Vanaf het moment dat je slaat, vult een metertje zich razendsnel richting een streep die de slagkracht aangeeft. Je moet zorgen dat je zo dicht mogelijk bij deze streep een knop indrukt. Daarna gaat de meter weer de andere kant op richting drie streepjes. Zorg dat je bij het middelste streepje zit want anders 'slice' of 'hook' je. Meer een behendigheidspelletje voor je reactie dus.
Maar goed, dat geldt voor elk golfspelletje en verder is de verzorging van Actua Golf 2 goed. Mooie graphics, replay-mogelijkheid met vrije camerakeuze, goede commentaarstem en twee courses van 18 holes.

BJØRN

Actua Golf • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Gremlin • Distributeur: N.N.B.

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 7,0

Willy Wombat

JAPANSE IMPORT

Willy Wombat • Saturn • Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700 • Fabrikant: Hudson Soft • Verkrijgbaar bij: Future Zone • Tel.010-4369350.

GRAPHICS: 5,0 GELUID: 6,5 ORIGINALITEIT: 4,5 SPEELBAARHEID: 5,0

Een wombat is een klein buideldiertje dat alleen maar voorkomt in Australië en zich in leven houdt met wortels, knollen en blaadjes sla.
De wereld van onze Willy gaat toch nog net even iets verder. Willy is namelijk een super-wombat die het rijk der buideldieren beschermt tegen kwalijke invloeden van buitenaf.
Deze nogal magere shoot'em up/adventure speelt zich af in een 3D platform-setting waarin de speler vrij is zijn eigen viewpoints te bepalen.
Mede als gevolg van de simpele opzet begint Willy Wombat na een paar uur verschrikkelijk te irriteren en spelt het idee door dat je hier te maken hebt met een B-spel waarmee Sega weer eens flink naast de pot piest. Laat Willy maar lekker 'down under' zijn oorlogen uitvechten en val ons er niet mee lastig.

THOMAS

Manx TT

Manx TT • PC CD-ROM • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Sega • Distributeur: Atoll Soft • Tel.030-2416016

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 5,5 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 6,0

In PU 5 reviewden we de Saturn versie van Manx TT en ik heb eigenlijk dezelfde klachten als Ed. Ten eerste zijn de graphics inderdaad niet zo tof en ook de bikes teleurstellend. Er zijn er maar acht met als enig onderscheid een klein verschil in snelheid, acceleratie en besturing. De besturing, met name in de 'third person' view, voelt overigens goed aan.
Slechts twee tracks plus hun gespiegelde versie staan je ter beschikking en verder kun je kiezen uit de PC mode (race tegen zeven computertegenstanders én tegen de klok) en de overbekende Arcade, Time Trial en Multiplayer.
De laatste is een acht spelers Network spel via TCP/IP, IPX of modem en serial link.
Manx TT is niet slecht; het biedt alleen te weinig, want zaken als bouwopties, tracks en motoren maken toch het spel. Gevolg is dat je snel bent uitgespeeld.

MARK B.

NOG NOOIT VERTOOND OP CD-ROM

Meesters van Macht

TART DE ZWAARTEKRACHT,
BESPEEL HET LICHT, BESTUUR DE NATUUR!

De Meesters van Macht regelen de tijd, de zwaartekracht, het licht, de elektriciteit en zelfs het toeval. Maar ook zij kunnen het toeval niet beheersen! En wanneer de kat van de Meester van Toeval verdwijnt, staat het evenwicht tussen de natuurkrachten op het spel...

Het CD-Rom adventure 'Meesters van Macht' laat zien wat echte interactiviteit betekent in 17 nog nooit op CD-Rom vertoonde Reality Games. Spelenderwijs worden natuurkundige principes verduidelijkt.

Voor Windows '95 en Mac, f89,95.

MET 17 NIEUWE REALITY GAMES!
WIE DURFT?

Bombilla AVONTUUR

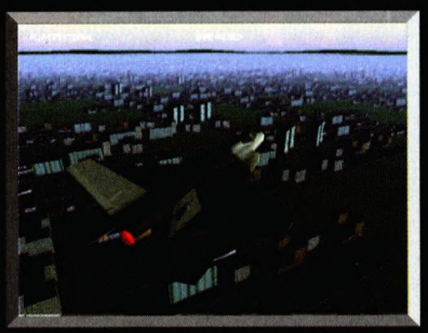
BOMBILLA CD-ROMS ZIJN TE KOOP BIJ DE BOEKHANDEL, COMPUTERWINKEL, SPEELGOEDWINKEL, TIJDSCHRIFTENSPECIAALZAAK, CD-ROMSPECIAALZAAK EN DE GROTE WARENHUIZEN.

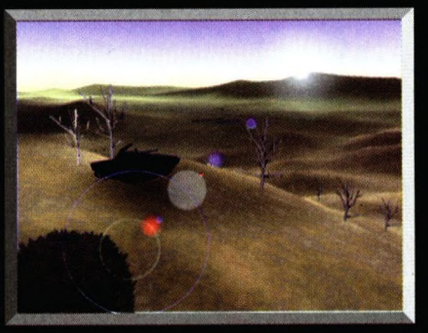
bart smit · turningpoint · Dixons · Max · ElectricCity

Telefonisch bestellen kan ook! Bel 076-5086515

JOINT STRIKE FIGHTER

JSF





De nieuwe generatie flight sims

Word testpiloot voor het grootste militaire project van het Pentagon : Joint Strike Fighter. Vlieg in de 2 meest recente prototypes van de Amerikaanse Stealth gevechtsvliegtuigen van Boeing & Lockheed Martin.

- *Een fantastisch vernieuwend wapenarsenaal volgens de allerlaatste onderzoeken van de toonaangevende Amerikaanse Militaire industrie.*
- *Ontwikkeld in samenwerking met Lockheed Martin en Boeing.*
- *Maar liefst 25 miljoen vierkante kilometer terrein, gemodelleerd volgens militaire satellietgegevens.*
- *4 dynamische missies waar je via radioverbinding bevel voert over een squadron van 4 wingmen.*
- *Netwerkopties voor maximaal 8 spelers.*

« ... zijn slechts een aantal elementen die JSF in mijn ogen de beste combat-flight sim van dit moment maken »
« Joint Strike Fighter staat voor mooi, snel, realistisch, uitgebreid en vooral vette aircombat. This is gonna be huge »
Power Unlimited 91%

« De grafische engine van Joint Strike Fighter is in staat om het landschap weer te geven tot aan de horizon waardoor de sensatie van het vliegen fel wordt benadrukt »
PC Gameplay

« Stap in de cockpit van de toekomst... beleef de ultieme jager... vlieg de toekomst vandaag »
Hoogspel

« Flightsimulators zoals we ze kennen zijn binnenkort achterhaald. Joint Strike Fighter luid de bel voor de volgende generatie»
PC ZONE Benelux

INNERLOOP

Designed for Microsoft Windows 95

OPTIE

PC CD

GEDISTRIBUEERD DOOR EMTEC MAGNETICS BLX

Microsoft SideWinder Compatible Force Feedback Pro

EIDOS INTERACTIVE

© 1997 Innerloop. © & ℗1997 Eidos Interactive. All Rights Reserved

Eeuwig leven

Kom verder, word beter, leef langer

PC

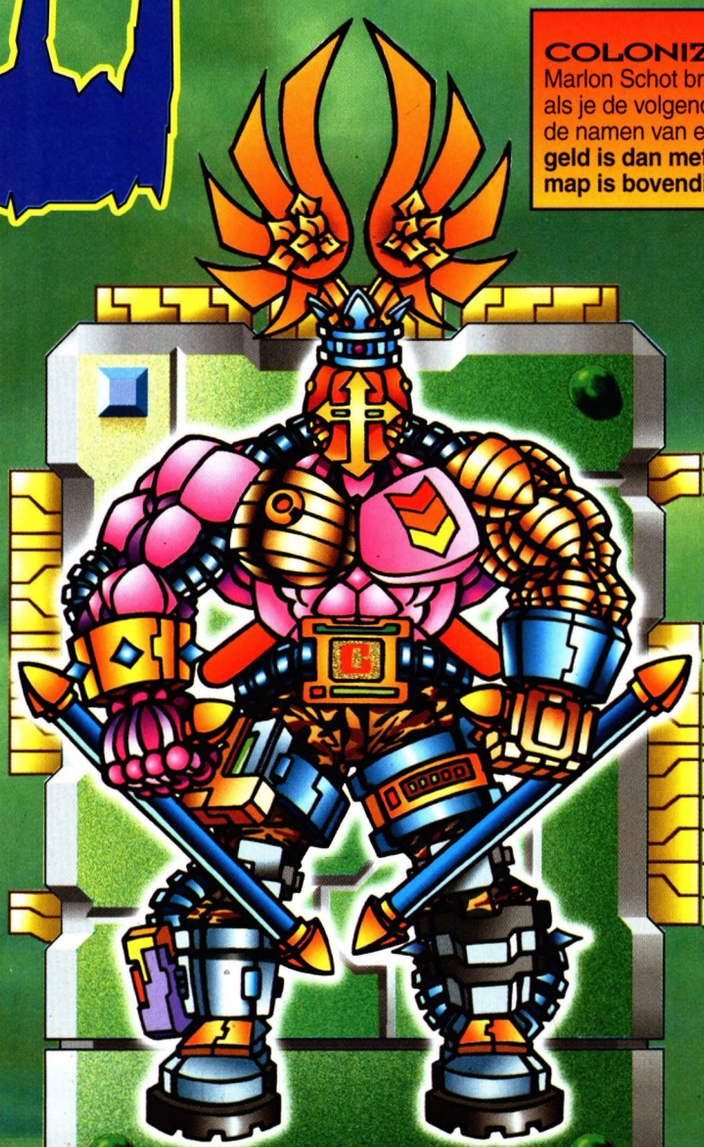
THEME HOSPITAL

Die Sjors de Wildt uit Zoetermeer heeft groene vingers. Heb je in je ziekenhuis last van muizen? Geen kat aanschaffen, muizengif strooien of gevaarlijke vallen zetten, maar gewoon een plant voor de opening van het muizenhol zetten. **Het muizenhol zal dan vanzelf verdwijnen.**

PC

COLONIZATION

Marlon Schot brengt flink wat schot in de zaak als je de volgende code invoert. Tik als een van de namen van een stad 'CHRALOTTE' in. **Het geld is dan met 50.000 toegenomen en de map is bovendien helemaal te zien.**



Je kunt goed merken dat het herfst is geworden want de codes, tips en cheats stromen als regenbuien binnen op de PU Redactie. Met dit weer kun je ook maar één ding doen: je computer aanzetten en gamen en wellicht een aantal tips verzamelen. Echter, ik zou gaarne een verzoek doen. Nog steeds krijgen we dezelfde tips over C&C, Tombraider en Need For Speed II binnen. En voor zover onze zeer intelligente DATA X3-20067 computer het kan bijhouden, hebben we de tips over die spellen nu zo'n beetje wel gehad. Met andere woorden, probeer zoveel mogelijke originele cheats op te sturen. Dat kan ook van oude spellen zijn, dat maakt niet uit. En bovendien, hoe origineler jullie tip of cheat, hoe meer kans je maakt om Tip Van De Maand te worden! Dus, keep up the good work. Untill next time, cheat on!

Eeuwig leven post stuur je naar:

POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Of ons e-mail adres:

POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535
(1 gulden per minuut)
BELGIE: 0900-00000

(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

Tip van de maand

PC

BETRAYAL IN ANTARA

Daniel Ravenswaay houdt wel van een gezonde dosis magie. En omdat de RPG en Fantasy spellen toch een beetje een ondergeschoven kindje zijn in deze rubriek, vond ik het wel op zijn plaats om deze zeer handige cheat als Tip van de Maand te bestempelen. En wie het daar niet mee eens is, betover ik in een kikker!
Druk op Shift Control Z en typ dan:

- gotta have magic: Aren leert alle toverspreuken
- why am I so dull: Alle karaktereigenschappen zijn minimaal
- some call me tim: Alle vijanden op het scherm worden vernietigd
- ask a glass of water: Teleport de hele groep naar het begin van het hoofdstuk
- man does my leg hurt: Geneest de hele groep

PLAY-STATION

BUBSY 3D

Voer de volgende codes in als password in het load game menu. Met dank aan Engel Vink uit Zoetermeer.
Level code: XLVLCHTMSB
Bonus rondes: XBNSCHTMMM
99 Levens: XMUCHOLIFE
Alle raketten: XTOOROCKET
Onbekend effect: XALLDBUGCR

PC

CARMAGEDDON

D. Pestman uit Ureterp (in Friesland that is) heeft geenszins de pest aan PU. Sterker, hij houdt van het blad! Hij was echter alleen wat teleurgesteld dat de Carmageddon cheats van het septembernummer alleen voor de shareware versie werkten. Vandaar dat hij nu de cheats voor de CD-ROM kant en klaar aanlevert. Je kunt de codes gewoon tijdens het spel intypen, als je het maar duidelijk doet:

Code	Resultaat
• bigbottom	Bodywork vernield
• boysfromthebush	Grip O Matic banden
• Buyyournextgame	Jelly Suspension
• Chickenfodder	Bouncy bouncy
• funnyjam	Turbo voetgangers
• givemelard	Mega bonus
• goggleplex	Underwater ability
• hamstersex	Blinde voetgangers
• havesomespam	Strange gravity
• igloofun	Hot Rod
• ilovenobody	Laat de voetgangers op de kaart zien
• intheloft	Drugs
• islandrules	Vesuvian corpses
• mooseontheloose	Pinball mode
• naugthytorty	Voetgangers respawn
• russformario	Voetganger electro bastard Ray
• smalludders	Gigantische voetgangers
• spamforrest	Instant handbrake
• spamfritters	Free repairs
• spamspamspamspam	De voetgangers aan de grond gelijmd
• superhoops	Explosieve voetgangers
• tramsaresuper	Voetgangers oogst

COMMANCHE 3.0

Deze zeker niet malse codes komen altijd wel van pas. De honneurs worden deze keer waargenomen door Richard Heyne uit Geldermalsen.
In een missie druk je op 'R' en daarna voer je een van de volgende codes in. Druk daarna op ENTER.
RATZ = Je wordt 30 seconden onzichtbaar
COWS = Vijanden blijven 30 seconden bevroren
IPIG= Je krijgt 5000 Canon ammo, 99 Rockets, 99 Stingers en 99 Hellfires
CAT9 = Herstelt je schade
DOG9 = Herlaadt alle wapens
BAT9 = GPS Hellfires

PC

SNES

SPAWN

Corneel Hooijmaaijers uit Dongen heeft het spel Spawn al vaak bezongen, het spijt me dan ook niet dat ik dit zeg, hij geeft gratis de levelcodes weg!
N.B. De nullen (0) kunnen ook een O zijn, (en andersom) dat kon ik niet lezen (Wat? Of ik wel bij de juiste opticiën zit?)

- Level 2: D9963DID
- Level 3: 012B302F
- Level 4: 85HGO4CH
- Level 5: 494249DF
- Level 6: 86155FF6
- Level 7: 09BF596F
- Level 8: 4FOGCG0D
- Level 9: DIFG825G

PC

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Barend Mestrom uit Laren kwam met de volgende tips op de proppen:
Control ingedrukt houden en typ de volgende nummers:
0 : Beëindigt de missie
1 : Onkwetsbaar
2 : Onbeperkte hoeveelheid torpedo's
3 : Onbeperkte hoeveelheid ammo

PLAY-STATION

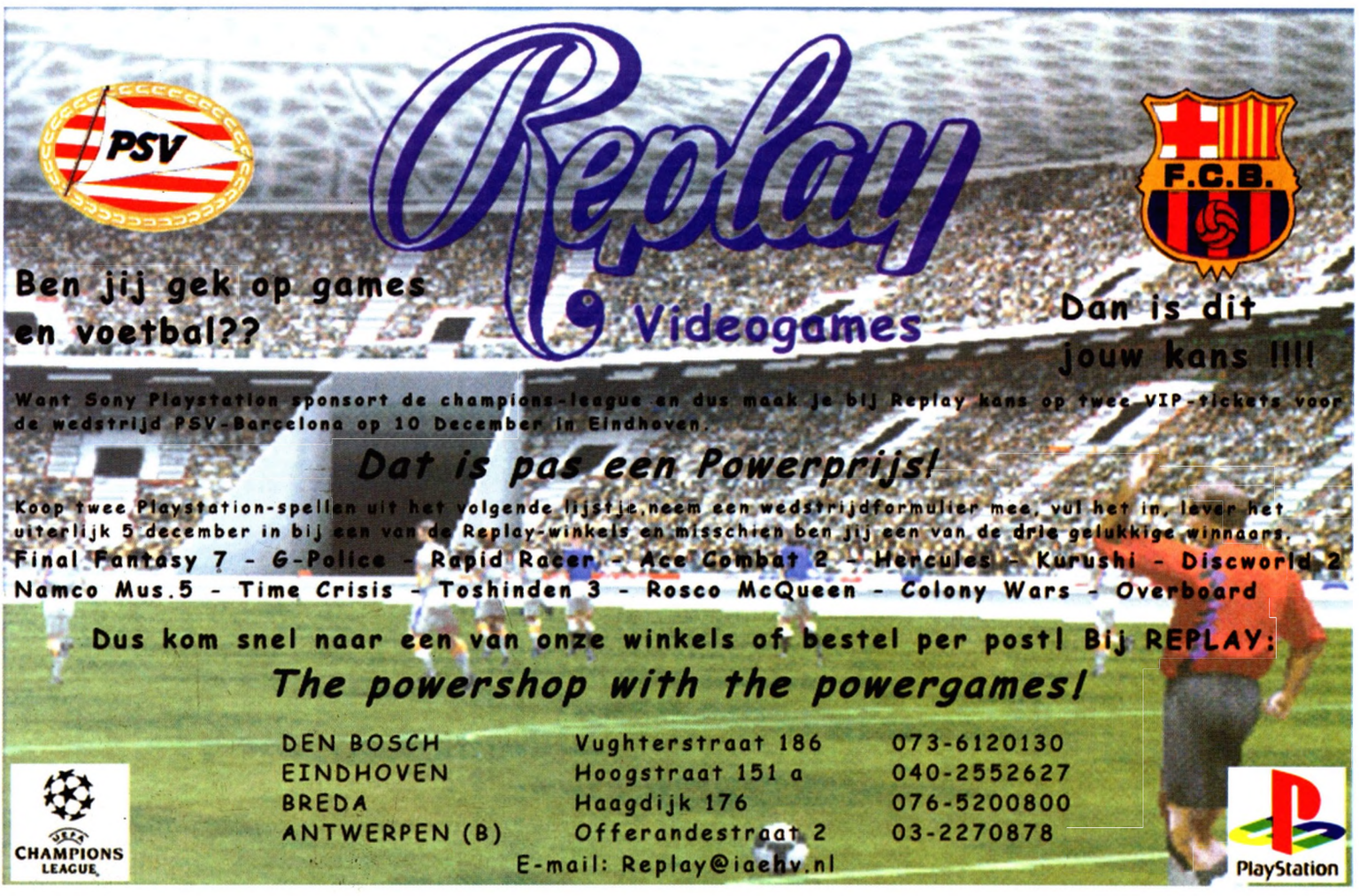
SPEEDSTER

Simon Huborg uit Hoeven is de niet de slechtste aldus
Simon Huborg uit Hoeven.
In ieder geval hebben wij deze cheats van Simon Huborg uit Hoeven. Thanks man! (relaxed genoeg?)
Tik de volgende codes in het titelscherm (waar de woorden Press Start knipperen).
Verborgen circuit : ✖, ↑, ▲, ↓, R1, L1
Mirror mode: ←, ▲, R1, ●, L1, ↓
Super Championship: →, ■, ←, ●, ↑, ✖
Alle Heavy Metal wagens: L1, R1, L1, ■, R1, ↑
Alle High Performance wagens: ↑, ←, →, ✖, ●, ■
Als het goed is, hoor je na het intikken een piep.

PC

MOTO RACER

Deze honderd miljoenste code is van een zeer kwade Laurens Hensen uit Voorburg omdat hij nooit wordt geplaatst in deze rubriek. Wel, bij deze hebben we dat ook weer verholpen.
Als je bij 'Enter your Name' invult *ctekcop* dan zul je daarna op een soort **prototype van een motor en een scooter rondrijden**. Cool!



BLAST CORPS

N64

Waar vind je de zes professoren? Martijn van Heijst uit Tilburg gaat ze een voor een langs.

Glory Crossing
Je rijdt over de brug rechtdoor tot de eerste weg. Rij linksaf de weg op en volg de weg. Bij de tweede bocht ga je rechtdoor van de weg af. Je kunt dan links onder de berg door, daar zul je de eerste prof vinden.

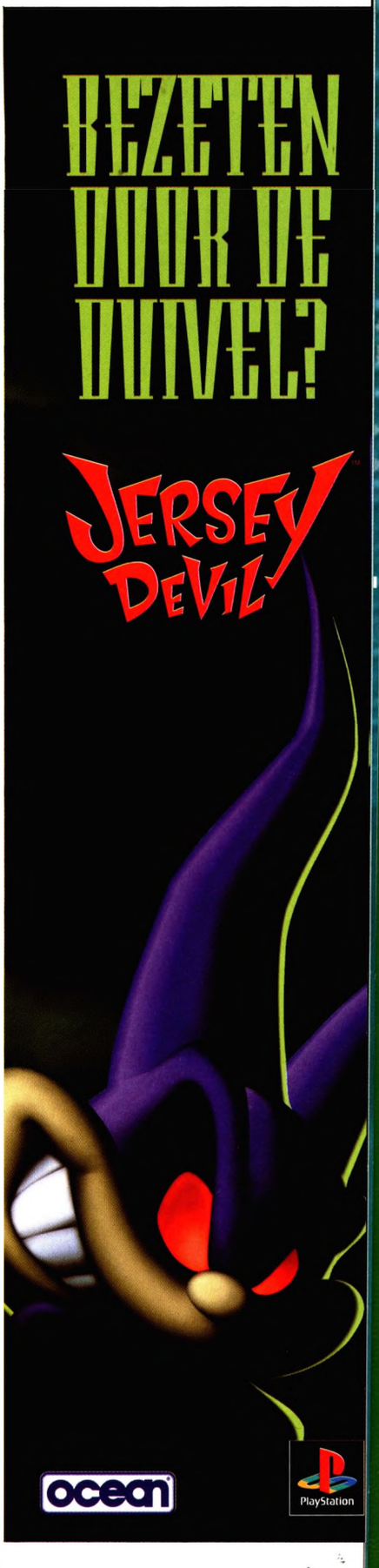
Tempest City
Je rijdt rechtdoor en gaat dan de tweede weg rechts. Blijf dan rechtdoor rijden tot je bij een groot gebouw komt. Je schiet dan het middelste brede uitstekende deel kapot, nu is er een helling ontstaan. Je rijdt omhoog en schiet vervolgens alle kisten kapot, daarachter vind je nu een professor.

Ebony Coast
Duw met de ramdozer het blok TNT dat achter de trein staat, tegen de tunnel. Nu moet de tunnel opengaan. Zet daarna de ramdozer op de trein en rijd met de trein to het einde van de rails. Je stapt hier uit, pak de ramdozer van de trein en mol het station. Je zult hier een blok TNT vinden, duw dit op de trein en stap daarna weer in de trein.
Rij terug naar het begin, ga onder de tunnel door en stop met de wagon waar TNT op staat voor het standbeeld. Het standbeeld gaat nu kapot en je ziet een J-Bomb staan. Stap in de J-Bomb en vlieg/loop naar de brug. Je vliegt nu rechtsaf over het water tot het einde en ga bij het einde linksaf. Je ziet nu wederom een prof.

Ironstone Mine
Je rijdt helemaal naar rechts en vanzelf bots je tegen een muur op. Deze volg je naar links totdat je een opritje tegenkomt. Je stapt uit en loopt het opritje op. Hierboven vind je een ramdozer. Stap in de ramdozer en volg het pad. Je komt dan een hijskraan tegen, waar je je ramdozer opzet. Je takelt de ramdozer naar de andere kant. Blaas daar met behulp van je ramdozer en een blok TNT het gebouwtje op en er komt een doorgang vrij. Rij naar beneden en houd links aan en pak daarna de tweede afslag rechts. Rij rechtdoor en je vindt een professor.

Argent Towers
Rij rechtdoor en ga de eerste afslag links. Ga dan rechts en duw de steen die je tegenkomt weg. Stap uit en ga op de plaats waar de steen stond naar beneden. Je vindt hier een ramdozer en duwt vervolgens het blok TNT tegen de deur (tussen de twee lampen). Je loopt nu door het gat naar binnen en komt vanzelf in een trein te zitten. Je rijdt vooruit tot je bij een gat komt en je stapt hier uit.
Stap dan in de ballista en rij omhoog, ga nu terug naar de plek waar je eerst naar beneden bent gegaan. Ga nu weer naar beneden en loop weer door de deur. Ga nu linksaf en loop schuin tegen de wand (tegen de kant waar je erin en eruit komt) richting het einde. Nu zul je vanzelf in een andere tunnel uitkomen, deze loop je uit en stap nu in de politiewagen die daar staat.
Volg gewoon de weg, bij de 1e splitsing rechtdoor, ga bij de tweede, derde en vierde splitsing linksaf, volg hierna de weg en daar staat weer zo'n vervelende professor.

Oyster Harbour
Last but not least: rij met de ballista rechtdoor totdat je tegen zes blokken opbotst. Stap uit en loop tussen de blokjes door en loop dan naar beneden. Loop daar tussen de containers door en stap in de ramdozer. Mol alle containers om de weg compleet vrij te maken.
Rij nu terug naar het 'eilandje' waar veel TNT en een hijskraan staan. Mol hier alle containers, maar laat het TNT blok heel. Loop naar de hijskraan en zet het bakje voor een blok TNT. Duw met de ramdozer de TNT op het bakje en zet dit met de hijskraan precies in het midden op het lange gebouw links naast de hijskraan.
Stap weer in de ramdozer en rij over het zojuist gemolde stuk. Je komt nu na een tijdje rijden gaten in de grond tegen. Duw de eerste steen in het eerste gat. Mol nu de drie gebouwen rechts aan de zijkant. Achter de twee onderste gebouwen zie je nu een schuin gat. Duw de schuine steen bij het tweede gat in dit schuine gat. Rij nu door en je zult aan het einde van de weg weer twee schuine stenen vinden, deze duw je in de voor de gewone stenen bestemde gaten. Je duwt de overige gewone stenen in de goede gaten. Nu mol je de fabriek en leg je de boten goed.
Zet nu de ramdozer op de eerste boot en vaar hiermee totdat je een eilandje tegenkomt. Duw nu met de ramdozer het TNT dat op het eiland staat op de boot en zet vervolgens de ramdozer er ook op. Vaar nu terug totdat de boot weer goed ligt. Duw met de ramdozer het TNT van de boot en duw het dan tegen het blok dat achter de derde boot ligt. Stap nu in de boot en vaar achteruit totdat je bij een ander eiland komt, stap uit en daar is eindelijk de laatste professor! Hè, hè!



PLAY-STATION

WIPEOUT 2097
Tips van de makers zelf.

Animal Ships: Om alle schepen in dieren te veranderen doe je dit. De 2e keer dat je het spel opstart, druk je de volgende knoppen in: L1, R1, Start en Select. Houd deze ingedrukt totdat het Copyright logootje verschijnt.

Challenge Mode: Voor een grotere uitdaging, ga naar het Options menu en voer in de volgende codes:

Challenge 1: druk in
■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ●, ■, ■, ■, ▲, ✖, ■.

Challenge 2: druk in
■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ✖, ■, ✖, ▲, ▲, ✖, ●, ●.

Acht Tracks: Voor toegang tot alle acht banen: houd L1 + R1 + Select ingedrukt in het hoofdmenu. Blijf ze ingedrukt houden en druk dan in
■, ●, ▲, ●, ■.

Hardware Slowdown: Hierdoor zal het spel een stuk makkelijker te spelen zijn. Nadat een race is geladen en de camera op jouw schip zoomt, druk op de open button van je PSX. Nu komt er een soort artificiële error, waardoor het spel langzamer gaat en je dus veel makkelijker kunt spelen. Vergeet niet je PSX weer dicht te doen aan het einde van een race.

Infinite Energy: Pauzeer het spel en houd ingedrukt L1 + R1 + Select, nu druk je op
▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖, ■, ●.

Infinite Time : Pauzeer het spel en houd ingedrukt L1 + R1 + Select, nu druk je
▲, ■, ●, ✖, ▲, ■, ●, ✖.

N64

SUPER MARIO 64
Een supertip van Tom van de Woestijne.
Als je alle sterren in het spel hebt gehaald, moet je naar buiten gaan waar je begon. Loop nu een beetje rond en als je goed kijkt, vind je vanzelf een gat met een kanon erin. Richt deze op de grootste toren van het kasteel en vuur jezelf af. Je zal landen op de toren. Zoek dan naar een groot platform. Daar zul je Yoshi vinden. Klets een beetje met hem en **je krijgt 100 levens**.

N64

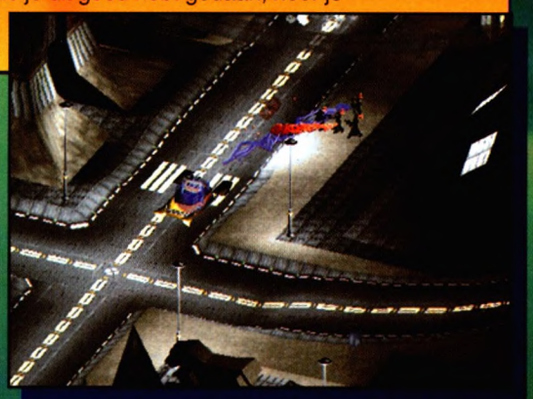
STAR FOX 64 (IMPORT VERSIE)
Rudy van de Winkel uit Eijsden (dat ligt 10 km onder Maastricht voor de topo-fanaten) heeft een geinige tip voor Star Fox 64.
Als je bij het Star Fox 64 logo bent (waar Fox, Slippy, Peppy en Falco staan te wachten) moet je het volgende doen.
Beweeg de analoge stick in een bepaalde richting, maakt niet uit welke. Fox, Slippy, Peppy en Falco zullen nu de stick volgen.
Geinig toch?

PC

CARMAGEDDON
Jan Willem de Roos wil altijd voor een dubbeltje op de eerste rij zitten. Ja, ja wij Hollanders benne zuunig.
Ga naar de directory DATA. Daar bevindt zich het bestand PARTSHOP.TXT. Als je dit bestand nu met een tekst-editor bewerkt en de nummers boven de 100 verandert in 1 (Let op, de getallen worden gescheiden door komma's), dan zal je merken dat **de onderdelen voor je moordwagen een stuk goedkoper zijn**.
Cheat on en Cheap on!

PLAY-STATION

SYNDICATE WARS
Rick van de Meulen is een voor 98% procent trouwe PU lezer. De 2 % zijn zeker de nietjes in het midden die hij overslaat. En hij heeft een voor 100% strakke tip.
Voer de volgende naam in voor **een hele berg geld**: TOTHETOP
Toets tijdens het introductiescherm het volgende in voor **alle wapens, tanks en helicopters**:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ✖, ●. Als je dit goed hebt gedaan, hoor je een geweerschot.



N64

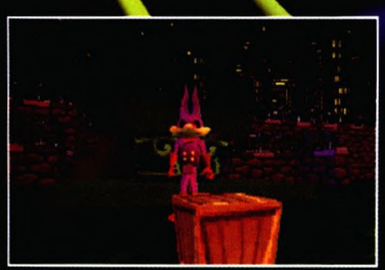
PILOT-WINGS
Tips van een religieus persoon? Or just a name? Hoe het ook zij, dergelijke cheats van Guido Pater komen altijd als een geschenk uit de Hemel. Amen!

- Als je in beginners klasse met je rocket vliegt, moet je eerst rechtdoor naar het kasteel vliegen. Daaronder zie je nu een grot, vlieg daar voorzichtig in en als het goed is hoor je een vreemd geluidje en verandert het beeld: **het is nu nacht!**
- Ga gewoon wat rondkijken en vliegen en vergeet je missie. Probeer, wanneer je met je gyrocopter vliegt, op een autoweg te landen en blijf doorrijden. Als je de weg volgt zul je uiteindelijk **meer van het spel 'zien' dan anders.**

PlayStation

LET'S RAISE HELL

JERSEY DEVIL™



Preview

"...looks to be one 'damned' fine game, and should prove one of the 'hotter' titles we'll see this fall season"

P.S.X., August '97

ocean malofilm interactive

www.malo.com

Jersey Devil™ is a trademark of Megatoon Studios. © 1997 Malofilm Interactive.
The " " logo and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Marketed and distributed by Bomico Entertainment Software Benelux B.V.

Breng je PC in hogere sferen

Graphics Blaster Exxtreme

De definitieve upgrade voor 3D graphics.Oogverblindend realistische beeldkwaliteit gecombineerd met supersnelle prestaties. 3D games worden nooit meer wat ze geweest zijn....

PC-DVD Encore Upgrade Kit

Sluit je PC aan op een (liefst grote) tv en je hebt een digitale bioscoop in huis. Revolutionaire DVD technologie maakt films, games en entertainment tot een 21e eeuwse sensatie.

Sound Blaster AWE64 Gold

Stop de Sound Blaster AWE64 Gold geluidskaart in je PC en je weet werkelijk niet wat je meemaakt. Een ongeëvenaarde kwaliteit, dankzij allesovertreffende SoundFont samples en E-mu® 3D Positional audio, waardoor het geluid plotseling van alle kanten lijkt te komen. Reken maar dat computer games met deze geluidskaart een totaal nieuwe dimensie krijgen! Muziek maken doe je voortaan ook op professioneel niveau. Moeiteloos maak je 64-stemmige composities met een verbluffend realistische WaveTable geluidskwaliteit, die tot voor kort alleen in studio's te vinden was. En wat ten slotte heel belangrijk is: de AWE64 serie is compatible met meer applicaties dan wie ook.

SoundWorks Speakers

Wil je de Sound Blaster AWE64 Gold echt helemaal tot z'n recht laten komen, dan neem je dit driedelig speakersysteem. Het beste wat er vandaag voor PC's te koop is.

Vier upgrades van Creative Labs om elke pc - én jezelf - in hogere sferen te brengen. Super compatible, onderling briljant werkend en dat allemaal voor méér dan redelijke prijzen. Kortom: wat wil je nog meer?

Ruil je oude geluidskaart in en ontvang een terugbetaling van *f* 35, of *f* 75,- na aankoop van respectievelijk een Sound Blaster AWE64 Speciale Editie of een Sound Blaster AWE64 Gold! Deze actie is geldig tot 31 januari 1998. Voor meer informatie kun je bellen naar 0113 230081 of onze web site* bezoeken.

* Nu ook in het Nederlands

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

© Copyright 1997, Creative Technology Ltd. Sound Blaster en SoundWorks zijn geregistreerde handelsmerken, AWE64 en Blaster zijn handelsmerken van Creative Technology Ltd. Alle andere merknamen en productnamen zijn handelsmerken en geregistreerde handelsmerken van hun respectievelijke houders. Alle rechten voorbehouden. Producten kunnen licht afwijken van de afbeeldingen hierboven.

PLAY-STATION

JURRASIC PARK: THE LOST WORLD

Dino's never die, aldus Yordy Humme uit Bodegraven.
Tik bij het wachtwoord menu een van de volgende codes in.
Raptor Gallery:
▲, ■, ▲, ✖, ✖, ▲, ▲, ■, ●, ✖, ●, ●.
Hunter Gallery:
●, ✖, ●, ●, ■, ▲, ▲, ✖, ✖, ▲, ■, ▲.
Prey Gallery:
●, ✖, ▲, ■, ●, ■, ▲, ●, ■, ✖, ●, ✖.
T-Rex Gallery:
■, ✖, ■, ✖, ▲, ●, ●, ✖, ✖, ■, ▲, ●l.
Compy Gallery:
■, ●, ▲, ▲, ✖, ▲, ▲, ■, ●, ▲, ■, ✖.
Als je het goed hebt ingetikt, zie je het skelet van de T-Rex en staat er de naam van de Gallery in plaats van The Lost World. Nu kun je met de pijltjes toetsen links en rechts **coole tekeningen bekijken**.

PLAY-STATION

FORMULA ONE '97

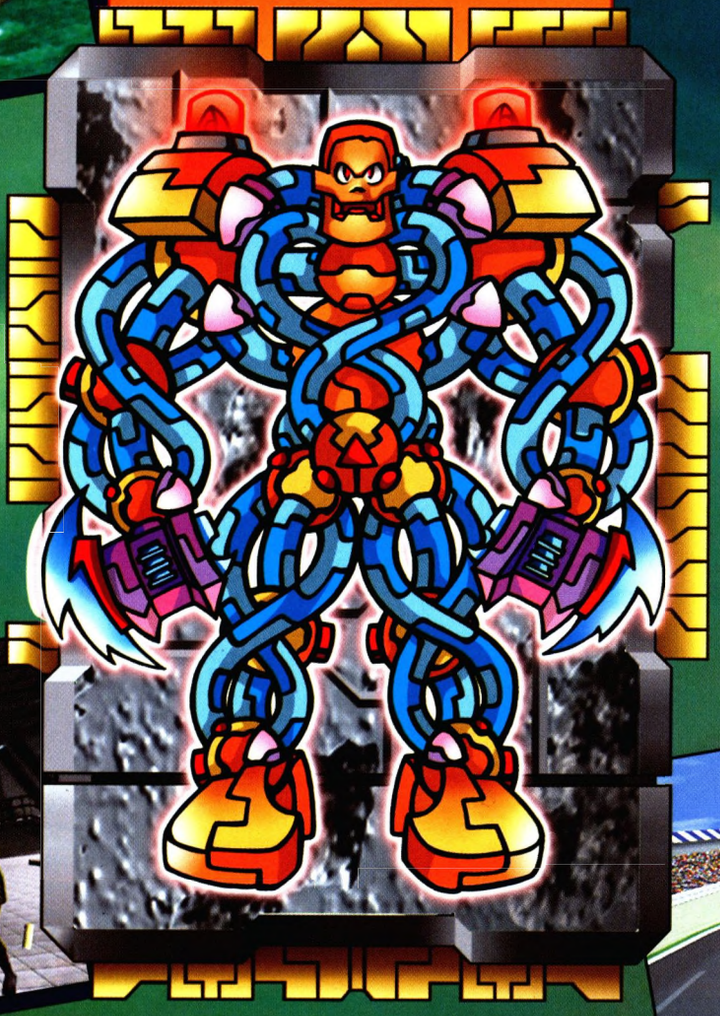
Scheuren, gassen, remmen, slippen en spinnen met deze juicy tips van Richard Jansen.

- Rij de hele Grand Prix mode uit. Je moet dus wereldkampioen worden. **Nu krijg je vier nieuwe circuit**, namelijk: Sixties, Aida, Suneb en Edialena.
- Bij de Arcade mode moet je bij de Time Attack alle tijden verbreken in de Easy Mode. Nu krijg je ook een **secret circuit** namelijk Aida.
- Voor de circuits in de Easy Mode moet je deze auto's gebruiken:
  Hokkenheim = Prost Barcelona = Williams Imola = Williams
  Silverstone = Williams Montreal = Williams

PC

MECHWARRIOR II

Een mysterieuze tip van Jochem Giert uit Apeldoorn. Als je de eerste CD voor de volle 100 % hebt uitgespeeld, haal de CD er dan uit en wacht een tijd.
Nu gebeurt er iets heel leuks...



PLAY-STATION

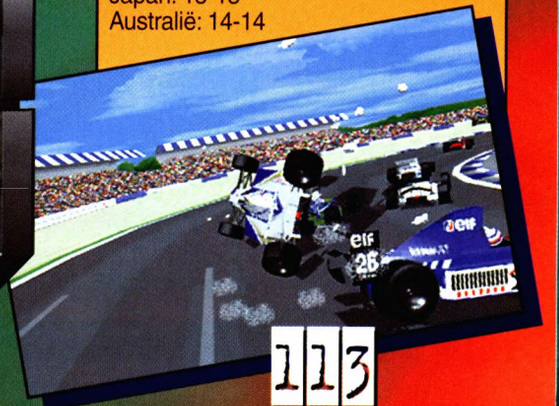
TOMB-RAIDER

Dit is echt de laatste tip die we ooit nog over Tombraider plaatsen! (Deel 1 dan hè?). Hij komt van Jean-Paul uit Houten en die weet hoe je **een handstand kunt maken**. Houd L1 en R1 ingedrukt en druk naar boven. Makkelijk als je bijvoorbeeld aan een muurtje hangt.

PC

GRAND PRIX 2

Het goed afstellen van je wagen is bij Grand Prix 2 een must. Dennis Felling liep stage bij de ploeg van Schumacher en kwam met de volgende tips.
Goede wageninstellingen voor een circuit.
Voor- en achterspoilers:
Brazilië: 11-11
Pacific: 11-11
San Marino: 6-6
Monaco: 13-13
Spanje: 14-14
Canada: 4-4
Frankrijk: 4-4
Groot-Brittannië: 12-12
Duitsland: 5-5
Hongarije: 16-16
België: 13-13
Italië: 5-5
Portugal: 16-16
Europa: 17-17
Japan: 15-15
Australië: 14-14



N64

GOLDENEYE

De naam is De Graaf. Dave de Graaf. En hij heeft een higly classified cheat voor Goldeneye. For your eyes only! Als je level drie heel snel uitspeelt, dan krijg je als het goed is een cheat. Ga dan naar de cheat options en zet de DK mode aan (dit is de Donkey Kong Mode). Ga nu naar het cheat select level en open een level.
Nu hebben **alle mannetjes een belachelijk groot hoofd en hele lange armen**.

WALKTHROUGH DEEL 1

LITTLE BIG ADVENTURE 2

PC

Matthijs 'Magic Ball' Le Loux uit Zutphen vindt LBA 2 een geweldig spel en was het helemaal met mijn score eens. Hij rende naar de winkel, kocht het spel en gooide zich helemaal suf met zijn magic bal en hier volgen zijn bevindingen:

CITADEL ISLAND

Na de prachtige intro beland je bij je huis met je vrouw die wil dat je Dino-Fly geneest. Haal uit het kastje naast de gesloten deur in je huis de sleutel en open de deur. Pak de Magische bal en de Holomap. Pak ook de dartpijltjes. Als je met de pijltjes op de tomaat op het dartbord gooit, komen er hartjes en magic bottles uit.

Ga nu naar het museum en klim door het raam naar binnen. Druk eerst op de rode knop en haal dan de hendel over. Ren naar beneden en grijp snel je pak.

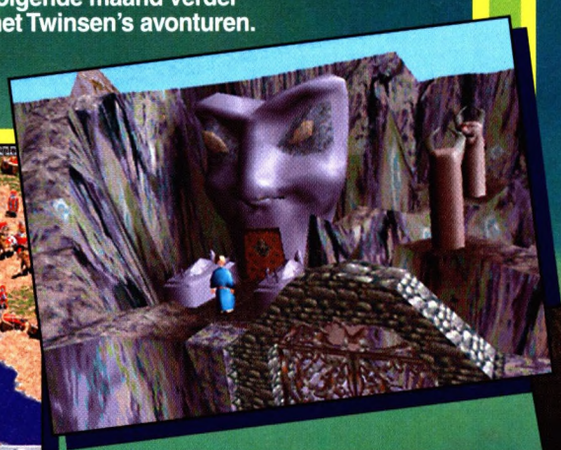
Ga nu naar de apotheek in het centrum van de stad en praat met de apotheekster. Nu jat een dief de paraplu van het vrouwtje. Ga naar buiten. Sluip nu in de 'discreet mode' naar de dief toe. (de dief staat bij het standbeeld). Hij vraagt waarom je hem volgt. Antwoord met "The umbrella". Geef de paraplu terug aan het vrouwtje. Luister naar wat ze te zeggen heeft.

Ga naar de weertovenaar en praat met hem. Zoek buiten de tent van de tovenaar goed de omgeving af dan vind je een ingang van een grot. Via steile kliffen en veel springen kom je er uiteindelijk. Loop door de grotten. Je komt bij een deur, maar de gang is afgesloten door tonnen en de tussendeur is dicht. Raak nu met de magic ball de hendel en loop door de twee deuren.

Je komt in een andere grot. Loop door, je komt bij twee greppels. Spring erover heen. Klim op een rotsje om een andere hendel te raken. Ga terug over de greppels en dan zie je rechts een trap met een afgebroken trede. Je kunt op de onderste trede springen en dan naar boven klimmen. Loop door de gang en je komt Joe the Elf tegen (LBA 1). Loop door de deur. Maak de Tazmanian achtige ventjes dood, met je magic ball of in de fight mode en je krijgt een sleutel. Spring via de rots het platform op en dood het andere ventje, je krijgt nog een sleutel. Ga naar de deuren, ze gaan open door de sleutels.

Nu moet je tegen een groot monster vechten. Blijf in de atletische mode, zoek steeds dekking achter rotsen, gooi met de magic ball tegen hem aan, ren weg en zoek weer dekking achter rotsen. Dat is de manier. Als hij de pijp uit is, kun je de vuurtorenwachter bevrijden. Loop achter hem aan en wie staat daar? Ga naar de vuurtoren. Praat met de tovenaar. Neem daarna de Ferry naar Desert Island.

Volgende maand verder met Twinsen's avonturen.



PC

HEXEN 2

PC

Met deze tips van Jurgen de Jong kun je wat makkelijker om je heen hakken. De diverse cheats gewoon invoeren tijdens het spelen.

Retail Version

• Satan	God Mode
• NRA	Je krijgt alle Wapens
• Locksmith	Je krijgt alle sleutels
• Shadowcaster	[0,1,2,] Wissel van personage: 0=Warrior, 1=Cleric, 2=Mage
• Indiana	Je krijgt alle artifacts
• Sherlock	Je krijgt alle Puzzle Pieces
• Casper	No Clipping
• INIT	Restart het level
• Deliverance	Pig Mode
• Butcher	Vernietigt alle monster in dat level
• Ticker	Frame Rate
• Visit [??]	Level Warp
• Conan	Geen wapens
• Puke	Run a script [1-99]
• Mapsco	Laat de hele map zien

Bèta codes

• INIT	Restart het level
• Bgokey	God Mode
• Crhinehart	Je krijgt alle wapens, volle mana en vol harnas
• Mraymondjudy	Je krijgt alle sleutels
• Braffel	25 van elk item
• Sgurno	100 health erbij
• Ebiessman	Pig Mode
• Rjohnson	No Clipping
• Plipocstika	Vernietigt alle monster in dat level
• Bpelletierx	(x=level??) Warp to level??
• Plipox	[0,1,2,] Wissel van personage: 0=Warrior, 1=Cleric, 2=Mage
• Cstika	Iedereen en alles dood

AGE OF EMPIRES

Tips van de makers.
F6: toont de hele map
F7: 'fog of war'
CTRL-N: laadt een nieuw spel en brengt je terug naar het hoofdmenu (single player, multiplayer)
Kies Single player.
Kies Campaign en de cheat is geactiveerd.
Probeer ook andere CRTL-? cheats.
CRTL-W: 1000 eenheden hout
CRTL-F: 1000 eenheden voedsel
CRTL-G: 1000 eenheden goud
CRTL-S: 1000 eenheden steen

LOST VIKINGS 2

De Vikings zijn weer eens verdwaald maar met behulp van de cheats van Kristian Pauw kun je ze een stuk makkelijker op weg helpen.
Op het password scherm moet je CH3T invullen. Daarna kan je een van de volgende codes intoetsten om **elk level te spelen met oneindige energie.**

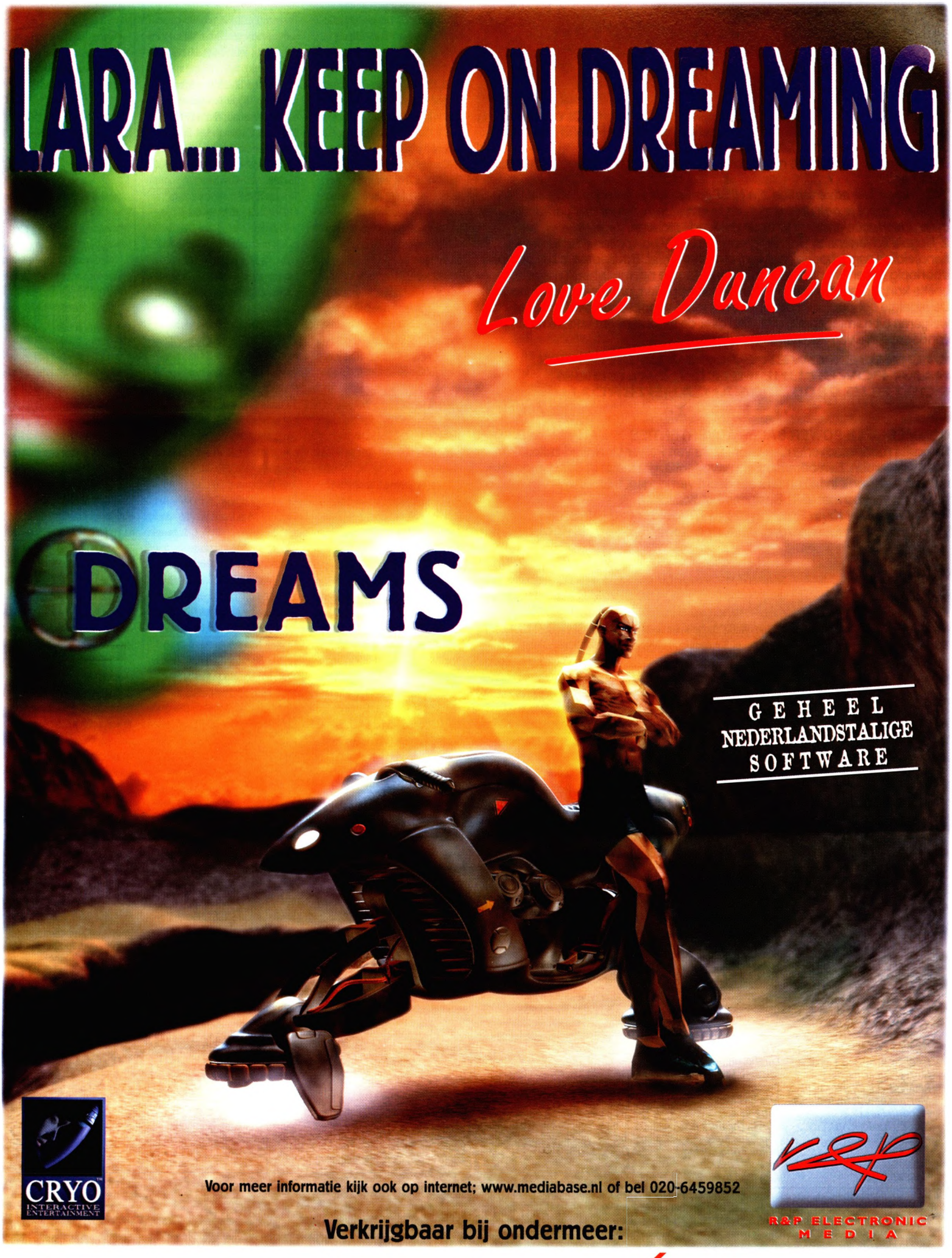
Level 1: NTRO	Level 17: YOVR
Level 2: 1STS	Level 18: OVUL
Level 3: 2NDS	Level 19: T1N3
Level 4: TRSH	Level 20: D4RK
Level 5: SW1M	Level 21: H4RD
Level 6: WOLF	Level 22: HRDR
Level 7: BR4T	Level 23: LOST
Level 8: K4RN	Level 24: OBOY
Level 9: BOMB	Level 25: HOM3
Level 10: WZRD	Level 26: SHCK
Level 11: BLKS	Level 27: TNNL
Level 12: TLPT	Level 28: H3LL
Level 13: GYSR	Level 29: 4RGH
Level 14: B3SV	Level 30: B4DD
Level 15: R3TO	Level 31: D4DY
Level 16: DRNK	

PC

PC

APACHE LONGBOW

De Tilburgse Fabian Komduur houdt niet van Gary Moore maar wel van 'Monty Barrymore'. Althans, van de naam dan, want vul je die laatste namelijk in als piloot dan ben je in de campaign mode **onsterfelijk en raakt je munitie never op**!


LARA... KEEP ON DREAMING
Love Duncan
DREAMS
GEHEEL
NEDERLANDSTALIGE
SOFTWARE
CRYO
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT
Voor meer informatie kijk ook op internet; www.mediabase.nl of bel 020-6459852
Verkrijgbaar bij ondermeer:
R&P ELECTRONIC
MEDIA
free record shop
SIMPLY THE BEST
ElectricCity
De winkel vol spanning in Vroom & Dreesmann
Dixons
je komt ogen en oren tekort.
turningpoint
VOBIS
MICROCOMPUTER
DYNABYTE
ONE STOP COMPUTERSHOP

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Gezocht voor NES: het spel Street Gangs. Ik geef er ƒ50,- voor. Tel.02439-74240 (Groesbeek).

Te koop: SNES met 11 spellen o.a. KI, Judge Dredd, Jungle Book, Pagemaker, The Lost Vikings, DK 2, Doom. Inclusief 2 controllers en alle kabels. Alles in originele doosjes met handleiding (en sommige met codes). Nieuw ƒ1400,-, vraagprijs ƒ495,-. Tel.0345-519724, Culemborg.

Te koop: SNES + 2 joypads + 12 spellen o.a. Mario Land, Zelda, MK 2, NBA Jam, Jurassic Park 2, ISS, TKO. Een Game Boy + 7 spellen o.a. Tetris, Double Dragon, Bugs Bunny, Super Mario Land 2. En nog een Super Game Boy. Alles voor ƒ400,-. Tel.0297-562297, Uithoorn (NH), vraag naar Menzo.

Te ruil voor SNES: Mickey in Circus, Power Pigs, Act Raiser 2, Hook, Bugs Bunny Rabbit Rampage, Smurfen, Wild and Wacky Sports, Kuifje en de Zonnetempel, Bomberman 2 (USA), Contra 3 (USA), Cool World (USA). Als je leuke spellen hebt wil ik ook wel 1 op 2 ruilen. Ik ben op zoek naar: Breath of Fire 2 of ChronoTrigger. Tel.0527-617818.

Te koop: SNES + 3 joysticks en 3 spellen voor maar ƒ250,-. Ook spellen kan je bij mij kopen zoals: FIFA 97 een gloednieuw spel voor maar ƒ70,- en MK 3 voor maar ƒ55,-. Verder kan je ook nog terecht als je een Nintendo wilt kopen met 2 joysticks en 7 spellen nu bij mij voor maar ƒ100,-. Tel.020-4965350, bellen tussen 18.00 en 19.00 uur, vragen naar Bob.

Te koop: SNES + 2 controllers en 3 spellen: MK 3, DKC en NBA Jam. Dit alles inclusief handleiding en alle codes voor MK 3 voor ƒ199,-. Tel.079-3316964, Ricardo, Zoetermeer.

Te koop: SNES + 2 joypads + goede kleurenmonitor + True Lies en Battletoads Double Dragon (alles met boekje en doosje). Prijs ƒ250,-. Tel.038-4542700.

Te koop voor SNES: Fifa 97 ƒ55,-, Kick Off 3 ƒ40,-, Starwing ƒ40,-, Doom ƒ45,-, alle prijzen exclusief verzendkosten. Tel.010-4149327, vraag naar Arthur.

Te ruil: Mijn Mario Kart 64 tegen een ander leuk (nieuw) spel van jou (Amerikaanse spellen het liefst met converter). Tel.053-4612254, Enschede, vraag naar Daniel, na 16.00 uur.

Te koop op NES: Dragon Ninja, Super Mario 2, per stuk 250 Bfr of ƒ12,-, of 2 voor 450 Bfr. Tel. vanuit België:(056)647293. Tel. vanuit Nederland:0032/56647293.

Te koop: SNES met 2 joypads + 60 spellen (o.a. Int. Superstar Soccer deluxe, K.I. en de tofste spellen ooit uitgegeven op de SNES) voor maar ƒ750,-. (Bel voor meer informatie!) Tel.020-6799619, vraag naar Amad.

Te koop: N64 met 2 controllers, controller pak en 4 spellen (Super Mario 64, Mario Kart 64, MK Trilogy, Blast Corps). Prijs ƒ895,-. Tel.073-5477647 (Sjors).

Te koop: SNES + 12 spellen + 2 controllers + 1 Turbocontroller o.a. Starwing, MK 3, Phantom 2040 en nog veel meer mooie spellen. Alles met doosje en boekje en in zeer goede staat. Ook apart te koop. Alles voor maar ƒ500,-. Tel.0343-454535.

Te koop: Game Boy met vergrootglas, link-kabel, licht, opbergtas, accu, 10 spellen (o.a. Tiny Toon 2, Looney Tunes, Desert Strike, Mario 1 + 2). Prijs ƒ150,-. Tel.0348-402570 (vraag naar Patrick).

Te koop: SNES met 2 spellen (Mickey Mania & Yoshi's Island (SML 2)) en 1 controller en adapter. Prijs ƒ100,-. Tel.0348-402570 (vraag naar Patrick).

Te koop/te ruil voor N64: Super Mario 64 ƒ90,-, Pilotwings 64 ƒ100,-, Wave Race 64 ƒ100,-. Of ruilen voor een ander goed spel (niet KI-Gold of Blast Corps). Als je in de buurt van Barneveld woont, bel dan naar: Remco v.d. Top. Tel.0342-416159.

Te koop: Game Boy + boekje, licht + vergrootglas, accu + oplader, koffer, game genie + codeboekje en de spellen: Motocross Maniacs + boekje, KI + boekje, Jimmy Conners Tennis + boekje, Lamborghini Challenge, Nigel Mansell's Autorace + boekje, World Cup Soccer + boekje. Prijs ƒ300,- + verzendkosten. Ik heb geen vervoer. Tjerk Rijnja. Tel.030-6961591.

Te koop: SNES met 2 controllers (1 daarvan is een super joystick) en 5 spellen o.a. DKC 1 en 2, Streetracer, Legend en Dragon + Super Game Boy. Totale winkelwaarde ƒ810,-, bij mij voor maar ƒ425,-. Tel.0183-403369 (bellen na 16.00 uur), vraag naar Jordy. Ik heb geen vervoer.

Te koop voor de Game Boy: Dragon's Lair ƒ12,50, Double Dragon ƒ10,-, Who Framed Roger Rabbit ƒ20,-, Prehistoric Man ƒ20,-, Fortified Zone ƒ20,-, Prophecy Viking Child ƒ17,50, The Legend of Zelda: Link's Awakening ƒ30,- of ruilen voor andere Game Boy spellen. Tel.0529-453374, Rene Jansen, Ommen.

Te koop voor de SNES: Fifa 97 Golden Edition voor ƒ109,-, 1 maand oud. Voor snelle beslissers Space Jam Trading Crads. Het liefst voor januari 1998. Tel.010-4565665, vragen naar Kishan of Karan, zelf halen, geen vervoer.

Te koop: N64 + antenne- en scart-kabel + Super Mario 64 + Mario Kart 64. Tel.077-4773469.

Te koop: SNES + 2 controllers + game genie + spel Super Mario Kart voor ƒ150,-. Tel.010-5113963 (Berkel en Rodenrijs).

Gezocht voor SNES: Megaman X3 en Chrono Trigger. Ik ruil alleen, ik heb: Megaman X2, Mario RPG, KI, Plok, DKC 2, Ultimate MK. Spellen ook te koop. Tevens te koop: NES met veel spellen voor ƒ100,-. Tel.030-2612993, Richard, Utrecht.

Te koop: SNES met 2 controllers ƒ180,-, DKC 1 ƒ60,-, DKC 2 ƒ70,-, DKC 3 ƒ90,-, Mario Paint ƒ70,- (+ muis + muismat), Super Game Boy ƒ60,-. Alles samen voor maar ƒ500,- (winkelwaarde ƒ1025,-). Alles compleet met handleiding en doosje. Als je binnen 3 weken reageert krijg je er een SNES-draagkoffer bij kado. Tel.0252-377372, Kaja, Noordwijkerhout.

Te koop: Game Pocket met 2 spellen: Mario Land 2 en Donkey Kong Land 2 + buideltasje + vergrootglas met licht en adapter. Bij de Game Boy zit een boekje, bij de spellen niet. Alles is nog geen jaar oud en in goede staat. Vraagprijs ƒ200,-. Tel.030-2719312, Joris. Bellen na 15.00 uur.

Gevraagd: Het spel Zelda 1 of Zelda 2 voor de NES. Maximaal ƒ35,- per spel. Johnny Venneman, Dirkdoensweg 30, 3253 AE Ouddorp.

Te koop: SNES + 2 controllers + converter + 8 spellen (o.a. MK 3, NBA Jam 2, DKC 1) met originele boekjes. Prijs ƒ380,-. Yel.0316-543022, Dirk-Jan, Lobith.

Te koop: N64 met 2 controllers en 3 spellen: Starwars (SOTE), KI Gold en Mario 64 voor ƒ600,-. Ook te koop een SNES met 3 controllers, een Action Replay 2 en 6 spellen: SSF 2, KI, Clay Fighter 2, Starwing, Stunt Race FX en SF 2 Turbo voor ƒ350,-, alles samen voor ƒ900,-. Tel.075-6211270.

Te koop: Japanse N64, dus 20% sneller en geen zwarte balken, met 2 joypads en 2 spellen nl. Super Mario 64 en KI Gold met boekjes en doosjes. Alles in één koop voor ƒ450,-. Tel.0118-479510.

Te koop voor N64: Mario 64 ƒ50,-, Waverace 64 ƒ55,-, Mario Kart ƒ55,-, MK Trilogy ƒ90,-, Blast Corpse ƒ60,- of ruilen tegen SNES of Game Boy spellen. Tel.035-5260748.

Te koop/te ruil: NES met 2 gewone controllers, 2 super controllers, 1 joystick, game genie en 6 spellen: Terminator 2, Probotector 2, Arch Rivals (basketbal), Dream Master, Castlevania 2, Defender of the Crown. Alles met doosjes en handleidingen voor ƒ150,- of ruilen tegen een SNES met 1 controller en 1 spel. Tevens te ruil: Wie heeft voor mij een RPG voor de Game Boy (geen Zelda). Ik wil die ruilen tegen Worms, Spiderman 2, Tiny Toon, Looney Tunes, Double Dragon 3 The Arcade Game, Burai Fighter Deluxe. Tel.0591-381760, Schoonoord (vlakbij Emmen), geen vervoer.

Te ruil: Jouw Mario Kart 64 en ƒ50,- voor mijn ISS 64, Tel.078-6131124 (Hammie), Dordrecht.

GAME TOWN

De grootste spelcomputer zaak in Noord- Holland
Betaald u ook teveel voor uw spellen

Nintendo 64 bits
Mariokart ƒ 129,-
Mario 64 ƒ 129,-
Mortel Kombat ƒ 199,-
Killer Instinct ƒ 169,-
International s.s. soccer ƒ 199,-
Star Wars ƒ 169,-
Pilot Wings ƒ 149,-
F1 ƒ 199,-
Star Fox + Rumble/pak ƒ 169,-
007 Golden Eye ƒ 129,-
Wave Race ƒ 129,-
En nog vele andere nieuwe titels.

Dorpsstraat 542
1723 HH Noord Scharwoude
Telefoon 0226 - 314854,
Fax 0226 - 340101

Te ruil voor N64: Wil jij jou Turok Dinosaur Hunter of KI Gold ruilen voor mijn Mario Kart 64, Mario 64 of Star Wars. Tel.0172-537113, vraag naar Sven.

Te ruil voor SNES: Battletoads, Mario is Missing, Ardy Light Foot, F-Zero of Clayfighter tegen jouw: Plok, Mario World 1, game genie, Megaman X2 of Actraiser 2. Tel.073-5515266, bel na 16.45, Bart.

Te koop: N64 + controller + memory card + de spellen: Star Wars: SOTE en ISS 64. Prijs ƒ450,-. Tel.0251-252481, Jan Davelaar.

Te koop/te ruil: Wie wil er een N64 spel (b.v. Star Wars, Mario Kart) ruilen voor de 3 SNES-spellen: NBA Jam T.E., Indiana Jones, Pilotwings of ook te koop voor ƒ120,-. Tel.0032/93430400 (België) na 6 uur, vraag naar Bob.

Te koop: N64 met 2 controllers + memory pack + scart kabel + RF-moduler/switch + de spellen Super Mario 64, Wave Race 64, Turok, Fifa 64. Alles samen met boekjes in doos voor ƒ800,-. Tel.0493-316097, vraag naar Koen in Deurne.

Te koop: SNES + 2 controllers, 1 joystick en 4 spellen: Doom 1, Batman Returns, Batman Forever, MK 3 met codes. Ik heb vervoer. Prijs ƒ225,-. Tel.0345-573370.

... FUTURE ZONE ...

West Kruiskade 48,
3014 AT Rotterdam
Tel.: 010-4369350

Hoogstraat 1025,
3011 PM Rotterdam
Tel.: 010 - 4049908

PLAYSTATION	NINTENDO 64	SATURN
Final Fantasy 7	Lamborghini 64	Samurai Showdown 4
Marvel Super Heroes	Mission: Impossible	Dead Or Alive
Resident Evil director's cut	Bomberman 3D	The Lost World
Mortal Kombat Mythologies	Mischief Makers	Lunar Silver Star Story
Fighting Force	Extreme G	Street Fighter vs. X-men
Mace: The dark Age	Mace: The dark Age	Magic Knight Rayearth
Pandemonium 2	Top Gear Rally	Tetris
Time Crisis	Diddy Kong Racing	Duke Nukem 3D
MDK	F1 Pole Position	Croc
Bushido Blade	Clayfighter 63 1/3	Quake

Hintbooks, accessoires z.a. guns, rumble packs, mem. cards
Final Fantasy Merch. z.a. keychains, dolls, posters, shirts.
PC-CD-ROM, NTSC-CD's en video's
Uw videogames en mangaspecialist!!!
Mailorder de volgende dag in huis!!!

videoshop
Haniel

Sega
Nintendo
3-DO
Playstation
CD-Rom
ook import

verhuur - verkoop - inruil

Keuze uit meer dan 1500 games

Gasthuisstraat 9
7201 MN Zutphen
Tel. 0575 - 511860

powersales

Te koop: SNES met 2 joysticks en 10 spellen o.a. DKC 1, 2 en 3, MK 3, UMK 3, Wolverine, Zombies, Mickey Mania. Met een Super Game Boy-Superscoop met 2 in 1 spel (is een soort bazooka), alle spellen zijn in zeer goede staat + boekjes + gratis trucjes en codes. Alle aansluitkabels zitten er natuurlijk ook bij. Tel.0180-580081, vraag naar Jeroen van Zwienen. Prijs ƒ450,-.

Te koop: Game Boy met 3 spellen: Super Mario Land 1, Gremlins 2 en Tetris met 1 game licht (speciaal licht om in het donker te spelen), 1 gratis opbergkoffer voor de eerste beller (die alles koopt) + adapter zonder stekker (op te laden in het stopcontact) handig voor in de auto. Prijs ƒ100,-. Alles met opbergdoosjes en boekjes. Tel.0180-580081, vraag naar Jeroen van Zwienen.

Te koop voor N64: Blast Corps (Europees), nog geen maand oud, compleet met handleiding en originele doos. Prijs ƒ119,-. Kopers liefst in Amsterdam. Tel.020-6963424, vraag naar Robert.

TTe koop: SNES + toebehoren, 2 controllers, bazooka + spel, Mario World 1, Mario Kart, Jungle Strike, Tiny Toons Sport, Kick Off 3. Tel.023-5285756, Bas, Heemstede. Prijs ƒ250,-.

Gevraagd: Ik zoek een action replay voor de Game Boy, over de prijs valt te praten. Tel.0515-413955, Offingawier (te Sneek).

Te koop voor N64: Mario Kart 64 prijs ƒ100,-. Tel.075-6220323, Niels Kerssens, Zaandijk.

Te koop/te ruil: SNES met 2 joypads + super Game Boy en 10 spellen: UMK 3, MK 1, SF, JP 1, Shaq Fu, KI, SF 2 en SF 2 Turbo, Toy Story en SimCity. Alles voor 15.000 Bfr of ƒ775,- of ruilen tegen N64 met 1 of 2 pads en 1 of meer spellen b.v. M 64 of Turok. Tel.03/6362428 (Belgie) en vraag naar Tom. Bellen na 18.00 uur.

Te koop voor N64: Turok ƒ100,- en Wave Race ƒ90,-. Tel.055-3667336, vragen naar Sebastiaan.

Te koop: RF switch voor N64 voor ƒ30,-. Tel.0413-250221, Uden, Kevin Verbeten.

Te koop: SNES 1 jaar oud met 8 spellen o.a. DKC 1, 2, 3, Secret of Evermore, MK, Mickey Mania, Starwing en Street Fighter 2 Turbo, interesse? Alles voor maar ƒ399,-. Tel.0187-485294, vraag naar Thijs.

TTe koop voor N64: Turok Dinosaur Hunter + tip boekje voor ƒ100,-, Mario Kart 64 ƒ90,-. Tel.0341-434829, na 17.00 uur bellen.

Te koop: Voor Game Boy: Mole Mania ƒ30,-, DKL ƒ30,-, Wario Blast ƒ30,-, samen voor ƒ75,-. Voor de N64: Blast Corps ƒ115,-. Tel.030-2522421, vraag naar Tim.

Te koop: SNES + 2 joypads + 1 SN propad + Pro Action Replay + 9 spellen (o.a. MK 2, MK 3, SMW, Aladdin en Mario Allstars). Alles in 1 koop. Prijs ƒ399,-. Tel.0165-551527, Roosendaal, vraag naar Tommy.

Te koop voor N64: Pilotwings 64 ƒ109,-, Wave Race 64 ƒ109,-. Allebei voor ƒ199,-. Alles in perfecte staat en in originele doos en handleiding. Tel.0251-228974 (Beverwijk).

Te koop voor N64: Super Mario 64 ƒ75,-, Star Wars ƒ75,-, Blast Corps ƒ100,-, Lylat Wars ƒ125,-. Tel.0546-862970.

Te koop voor SNES: Zelda (met boekje) ƒ75,- of ruilen tegen een ander leuk spel. Tel.077-4662144 (Limburg), vraag naar Roy.

Te koop/te ruil voor SNES: Super Soccer voor ƒ60,- en Rise of the Robots voor ƒ60,-, beide met handleiding. Samen voor ƒ100,- of ruilen tegen een ander spel. Tel.077-4662725 (Limburg), vraag naar Jos.

PC

Te koop/te ruil: Warcraft 2 The Expansion ƒ20,-, Maddog 1 + 2 ƒ30,-, Quarantine ƒ15,-, Earthworm Jim SP ƒ15,-, Full Throttle ƒ30,-, Cheat CD-Rom ƒ15,-. Ruilen: 2 of 3 van mijn CD´s ruilen tegen jouw Dark Colony, Rising Lands, Beast & Bumpkins. Of tegen goede RPG´s. Tel.0226-413054, Bas Blom, bellen na 17.00 uur.

Te koop gevraagd: C&C + Covert Operations en eventueel ook Tactical Operations. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.050-5414050 (Groningen), Ronald.

Te koop: 486 DX 2, 100 Mhz, 16 Mb RAM, 850 Mb harddisk, Diamond Speedstar Pro video kaart, 14' SVGA monitor, 16 Bit soundcard met boxen, 4 speed CD-Rom, OKI microline 182 printer en enkele spellen (o.a. Diablo) en programma's. Prijs ƒ1100,-. Tel.024-6776472.

Te koop (niet te ruil) op CD-Rom: Carmageddon, Dungeon Keeper, Red Alert + Counterstrike, Theme Hospital, Outlaws, POD, Redneck Rampage, Need For Speed 2, X-Wing vs Tie Fighter, Lost Vikings 2. Prijs per stuk ƒ75,-, 2 voor ƒ125,-, 3 voor ƒ150,-. Alles in 1 koop voor ƒ250,-. Tel.0224-298215, vraag naar Ho-Yin.

Te koop: CD-Rom Witchaven. Tel.038-4542700. Te ruil: Mijn Earthworm Jim 1 & 2 (in één) tegen jouw Tomb Raider. Alles moet nog wel in goede staat zijn. Tel.024-6774252 Paul (Gelderland).

Te koop/te ruil op CD-Rom: Fifa 96, Magic Carpet 2, Nascar Racing, Overlord, Under A Killing Moon, The Lords of Tantrazz, A2 Racer, Locus, Privateer 2 en ook veel shareware en verzamelgames. Ruilen tegen jouw origineel leuk spel. Tel. vanuit Belgie: 056/647293. Tel. vanuit Nederland:0032/56647293.

Te koop: Carmageddon ƒ40,-, LBA 1 ƒ15,-, 3D Ultra Pinball ƒ7,50. Alles in één koop ƒ55,-. Alles in doos met handleiding. Tel.074-2663018, Niek.

Te koop op CD-Rom: BC Racers ƒ25,-, D.O.A. ƒ15,-, Select Games 7 ƒ20,-, Select Games 10 ƒ20,-, Select Games 12 ƒ20,-, Select Games Special 6 ƒ20,-, Terminal Velocity (shareware) ƒ10,-, Game Classics 1 ƒ10,-, The Ultimate Doom (+ doos en handleiding) ƒ30,-. Alles in één koop ƒ150,-. Tel.0599-212991, vraag naar Niels. P.S. Ik heb geen vervoer.

Te koop/te ruil: Ik heb Police Quest SWAT ƒ25,-, Hardline ƒ25,-, Full Throttle ƒ20,-, C&C ƒ15,-, Rebel Assault ƒ15,-, Crazy Previews ƒ10,-. Of ruilen tegen Outpost, Star Trek: BORG, Starfleet Academy. Allemaal tegen 2 van mijn spellen behalve Outpost. Tel.0316-333769, na 15.00 uur, vraag naar Han (Zevenaar).

Te koop: CD-Rom spellen: Phantasmagoria 2 (5 CD) ƒ70,-, Carmageddon ƒ55,-, Estatica 2 ƒ55,-, KKND ƒ50,-, Star Control 3 ƒ55,-, Dungeon Keeper ƒ65,-, Rebel Assault 2 ƒ30,-, Twinsen's Odyssey ƒ65,-, The 11th Hour ƒ25,-, MicroCosm ƒ10,-, Dragonsphere ƒ7,50, Conspiracy ƒ10,-, Burn Cycle ƒ20,-. Verder nog verzamel CD's: Win 95, Office 97 voor ƒ40,-, Legacy 15 (2 CD) ƒ60,- met allemaal nieuwe spellen. Verder nog een Dynalink 14k4 modem (extern) ƒ75,-. Tel.0348-402570 (vraag naar Dennis).

Te koop: Formula Karts ƒ70,-, Carmageddon ƒ50,-, Dungeon Keeper ƒ60,-, Theme Hospital ƒ70,-, Red Alert ƒ55,-, Estatica 2 ƒ80,-, Iron & Blood ƒ60,-, Wipe Out XL (3DFX) ƒ65,-, Formula 1 (3DFX) ƒ80,-, TNFS 2 ƒ60,-, Network Q Rac Rally + Xmiles ƒ100,-. Quake=Mission Pack no 1 & 2 ƒ100,-, alles origineel op CD-Rom. Tel.0546-644871, Gerko Jansen.

Te ruil voor CD-Rom: Mijn Police Quest SWAT L.A.D.D.(met handleiding) ruilen voor jouw: Toonstruck of X-Wing vs Tie Fighter of Dark Earth of Destruction Derby 2 of een ander gaaf spel. Ik heb geen vervoer. Tel.0592-612087, vraag naar Jos.

Te koop voor CD-Rom: SSF 2 (+ boek en doos) ƒ35,-, Time Commando (+ boek en doos) ƒ35,-, Crusader No Remorse (+ boek en doos) ƒ20,-, Bioforge (+ boek en doos) ƒ20,-, US Navy Fighters (+ boek en doos) ƒ25,-, Red Alert + More Red Missions (+ boek en doos) ƒ60,-, Nascar Racing (+ boek) ƒ20,-, Bloodnet (+ boek) ƒ20,-, FX Fighter ƒ20,-. Bij aankoop van 3 of meer spellen 1 dubbel demo-cd t.w.v. ƒ25,- gratis (er zijn 3). Alle spellen zijn in perfecte staat. Tel.020-6799619, vraag naar Amad.

Te koop gevraagd: Ultimate Soccer Manager 2 voor de PC. Tel.0299-642794 (ik heb vervoer).

NEDGAME POSTBUS 1379 9701 BJ GRONINGEN WWW. NED GAME. NL

INRUIL, INKOOP EN VERKOOP PER POST!

PLAYSTATION	1	2	3
ADIDAS	60	35	30
AIR COMBAT	40	25	20
ALIEN TRILOGY	50	30	25
COOLBOARDERS	70	40	35
CRASH BANDIC	90	60	50
DESTR. DERBY	30	20	15
DESTR. DERBY 2	80	50	40
FADE TO BLACK	50	30	25
FIFA SOCCER 96	30	20	15
FIFA SOCCER 97	70	40	35
KRAZY IVAN	30	20	15
NAMCO MUSEUM	60	35	30
NBA JAM T.E.	60	35	30
MAGIC CARPET	50	30	25
MK TRILOGIE	70	40	35
RESIDENT EVIL	80	50	40
RIDGE RACER	40	25	20
RIDGE RACER R	70	40	30
SPIDER	70	40	35
STAR GLADIATOR	70	40	35
STREET. ALPHA	50	30	25
SUIKODEN	60	30	40
TEKKEN	40	25	20
TEKKEN 2	90	60	50
TOMB RAIDER	90	60	50
TOSHINDEN	30	20	15
TOSHINDEN 2	50	30	25
TRUE PINBALL	50	30	25
WIPE OUT	00	25	20

EN VELE ANDEREN BEL NU!!

SEGA SATURN	1	2	3
DAYTONA USA	30	20	15
SEGA RALLY	60	35	30
VIRTUA FIGHT	20	15	10
VIRTUA FIGHT	50	30	25
TOSHINDEN	50	30	25
TOSHINDEN 2	80	55	40
WORLDWI. SOC.	70	40	35

EN VELE ANDEREN V.A. ƒ 20,-

NINTENDO 64	1	2	3
MARIO 64	90	60	50
PILOT WINGS	90	60	50
WAVERACE 64	90	60	50

BEL NU VOOR MEER TITELS!!

NINTENDO (NIEUW)	
BLAST CORPS	F 149,95
BOMBERMAN (JAP)	F 229,95
DARK RIFT (USA)	F 189,95
GOLDENEYE (USA)	F 199,95
GOEMAN (JAP)	F 239,95
HEXEN (USA)	F 189,95
MARIO KART 64	F 124,95
MK TRILOGY	F 189,95
MULTI RACING (USA)	F 189,95
STARFOX+[(USA)	F 199,95
SUPERSTAR SOC.	F 179,95
TETRISPHERE (USA)	F 189,95
TR. MAKER (JAP)	F 229,95
W PR + MEM (JAP)	F 99,95

PLAYSTATION NIEUW	
ACE COMBAT 2 (USA)	F 139,95
AREA 51	F 119,95
EXCALIBUR	F 119,95
FINAL FANT 7 (USA)	F 169,95
FLOATING RUNNER	F 79,95
HEXEN	F 119,95
INCR. HULK	F 69,95
KING OF FIGHT 95	F 99,95
MEGAMAN 8 (USA)	F 139,95
MEGAMAN X3	F 99,95
MICRO MACH V3	F 119,95
OLYMPIC SOCCER	F 69,95
PERFECT WEAPON	F 119,95
PUZZLE FIGHTER	F 99,95
RALLY CROSS	F 119,95
RAGE RACER	F 119,95
RIDGE RACER REV.	F 69,95
SPIDER	F 79,95
SOULBLADE	F 119,95
SUPERSTAR S DEL	F 79,95
SUPERSTAR S PRO	F 119,95
TIME CR + GUN	F 249,95
TOSHIND. KIDS (JAP)	F 69,95
V RALLY	F 119,95

EN NOG VEEL MEER TOPTITELS!!

SPECIAL
NINTENDO VIRTUAL BOY MET 5 SPELLEN, NU F 229,95

BEL NU VOOR ONZE GRATIS CATALOGUS !

KOLOM 1 DIT IS DE VERKOOPPRIJS VAN HET SPEL
KOLOM 2 DIT BEDRAG KRIJG JE ALS JE INRUILT OP EEN GEBRUIKT SPEL
KOLOM 3 DIT BEDRAG KRIJG JE ALS JE DIT SPEL AAN ONS VERKOOPT.
TEVENS KOPEN WIJ ALLES VAN 8 TOT 64 BIT WIJ BIEDEN ALTIJD DE HOOGSTE PRIJS

050-3112632 ma. t/m vrij. 16-21 UUR E- MAIL NEDGAME @NL

Te koop: Pentium moederbord HX Intel chipset 512 PLB cache plus AMD K5-166 Mhz processor. Als nieuw, in originele verpakking met handleiding. Nog met garantie! Prijs ƒ475,-. Tel.0229-218040.

Te koop: Destruction Derby, Wipe Out, Fade to Black ƒ40,-, Time Commando, Reloaded, Total NBA 96, MK Trilogy ƒ50,-, Formula One ƒ65,-, LBA ƒ75,-. Tel.040-2811191, vraag naar Nils.

Te koop op CD-Rom: Z, The Bitmap Brothers", 1 week oud, in doos + handleiding. Prijs ƒ50,-. Tel.013-5358390, Tilburg.

Te koop: Destruction Derby 2 ƒ35,- (met doos en handleiding), verzamel CD met o.a. Formula 1 Grand Prix 2, Area 51, Monster Truck Madness, Quake, Bug, Amok, Afterlife, Gex, Hexen, Heretic, 3D Ultra Pinball 2 en nog 4 andere titels (alle spellen zijn hele versies) voor ƒ45,-. Witchhaven 2 ƒ20,- of ruilen tegen Police Quest SWAT, Gabriël Knight 2 of Pandora Directive. Tel.0497-641826, Chris.

Te koop op CD-Rom: MaXimum (3 CD's) met Creatures, Destruction Derby 2, Larry 7, Red Alert, Screamer 2, Tomb Raider, City of Lost Children, Diablo, Sega Rally, Virtua Cop, Moto Racer, Outlaws, Redneck Rampage, X-Wing vs Tie Fighter. Geen demo's! Prijs ƒ200,-. Tel.0223-842551, buzzer: 06-60172513, Theo.

Te koop: Thrustmaster Formula 1 stuur + pedalen ƒ150,-, Gravis PC-Gamepad ƒ30,-. CD-Rom: A2-Racer ƒ30,-, Tomb Raider (doos) ƒ60,-, Grand Prix 2 (doos) ƒ60,-. Tel.015-2157484, Ferry.

Te koop/te ruil: CD-Rom spellen: EK 96, 6 demo's ƒ7,50 per stuk. Disketes: Jazz Jackrabbit (2 stuks) ƒ7,50, Soccer + Lotus, Electroman, Crazy Car 3 + Lotus. Het liefst ruilen tegen Stunts, Simcity 2000, Theme Park of andere leuke 3D-spellen. Tel.0547-292480, vraag naar Remko.

Te koop: World Wide Soccer 97 ƒ60,-, Captain Quazar ƒ25,-, Iznogoedh ƒ50,-, Ar'kritz ƒ50,-, Earth 2140 Duitse versie ƒ40,-, Expect No Mercy ƒ15,-, Cop & Co Detective Bureau ƒ40,-, Zombie Wars ƒ15,-, Lumatrix ƒ15,-, alles nieuw in doos met handleiding. Sonic 3D Blast ƒ60,-. Tel.030-6053135, Wouter.

Te koop: De volgende PC spellen: Time Commando, Eradicator, Crusader No Remorse, Rise of the Robots, Rebel Assault 2 en SSF 2. Allemaal voor ƒ25,-. Tel.023-5653569 (Hoofddorp).

Te koop: Een 4 speed Goldstar CD-Rom-speler. Met originele handleiding & originele software. Incl. montage schroeven en een audiokabel. Prijs ƒ75,- (excl. verzendkosten). Tevens te koop een game-card voor het spelen met 2 joysticks. Prijs ƒ20,- (excl. verzendkosten). Dit hoeft niet in één koop. Tel.0251-656158, bellen na 18.00 uur en vragen naar Bas (Castricum).

Gevraagd voor PC: Verkoop jij Redneck Rampage voor een aangenaam prijsje of heb je cheats te veel? Bel dan eens naar Tel.09-3456441 (België) en vraag naar Kenny. Kan ook per post, Zelzate.

Te koop op CD-Rom: Dungeon Keeper, compleet met doos en handleiding voor ƒ60,-. Tel.010-4580303 (Capelle a/d IJssel) vraag naar Benny.

Te koop op CD-Rom: Alone in the Dark ƒ20,-, Alone in the Dark 2 ƒ20,-, samen voor ƒ30,-. Alien Odyssey ƒ25,-, FX Fighter ƒ10,-, Syndicate ƒ15,-, Z ƒ50,-, Harvester ƒ50,-, Rayman ƒ30,-. Jorn Kerkhoven. Tel.030-2293342.

Te ruil op CD-Rom: Johnny Bazookatone + JB muziek-cd en Fade to Black allebei z.g.a.n. 1 spel Big Red Racing of Full Throttle. Tel.0184-692365, vraag naar Wouter (bellen na 15.30 uur).

p o w e r s a l e s

NEXT LEVEL *Your Level*

Dé spelcomputer speciaalzaak

PC CD-ROM	van	voor
RESIDENT EVIL	~~129,95~~	99,95
LANDS OF LORE II	~~129,95~~	99,95
SHADOW WARRIOR	~~99,95~~	89,95
ECCO	~~49,95~~	9,95
ARCHIMEDEAN DYNASTY		
+ SETTLERS II		79,95
TOONSTRUCK		29,95
Z		29,95

INRUIL MOGELIJK EN VRAAG OM ONZE KORTINGSPAS WIJ VERZENDEN OOK PER POST

Van Woustraat 226 Amsterdam
Tel. 020 - 6758323
Mariënburgstraat 8 Arnhem
026 - 4459400
Zuidsingel 59 Amersfoort
033 - 4700427

Te koop: Pentium 75, 16 Mb EDO RAM, 1 GB videokaart, 16 Sb + 25 watt boxen, win95 toetsenbord, muis, 3,5 diskette station, 14' SVGA monitor, 14K4 modem, diverse software titels o.a. windows 95. Prijs ƒ1450,-. Tel.013-5054734, na 5 uur bellen.

Te koop op CD-Rom: Carmageddon ƒ60,-, Theme Park ƒ15,-, EWJ 1 + 2 (samen) ƒ20,-, SimCopter ƒ75,-, SimFarm ƒ15,-. Ik wil niet ruilen. Tel.077-4772833, Wouter, Baarlo (bij Venlo).

Te koop/te ruil voor PC CD-Rom: Duke 3D ƒ25,-, Energy vol. 1 met o.a. Carmageddon en Quake ƒ100,-, EK 96 ƒ10,-, Actua Soccer ƒ15,-, Asterix ƒ35,-, PU vol 2 ƒ7,50, NFL Hockey ƒ15,-, Terminal Velocity ƒ15,-, Tilt ƒ15,-, Oscar ƒ15,-, Tennis Cup 2 ƒ7,50 of ruilen tegen: A2 racer, GP 2, Fifa 97, Formula Karts of een ander tof spel. Tel.0546-574682, na 4 uur.

Te koop op CD-Rom: Carmageddon, Dungeon Keeper, Need for Speed 2 en Total Annihilation. Alles origineel. Per stuk ƒ50,-, inclusief verzendkosten. Tel.072-5093450, Ruud.

Te koop op CD-Rom: Spellen in originele verpakking met handleidingen. Destruction Derby 2 ƒ50,-, Nascar Racing, Screamer, FX-Fighter, Wipe-Out + Novastorm, Top Gun:Fire at Will (volledig Duits) en Power F1 voor ƒ40,- per stuk en verschillende shareware CD-Rom's voor ƒ5,- per stuk. Tel.045-5753108, Marcel Meessen.

Te koop op CD-Rom: Maddog McCree 1 + 2 ƒ20,-, Nascar ƒ45,-, C&C Red Alert ƒ65,-. Alles erbij (doos + handleiding). Ruilen of te koop gevraagd: Heroes of Might and Magic 2, Theme Hospital, LBA 2, Carmageddon tegen redelijke prijs. Tel.071-5170563, Wiebe.

Te koop (i.v.m. niet compatible zijn van PC): International Rally Championship, nog nooit gespeeld, paar weken oud, nog in doos met handleiding. Voor ƒ75,-. Tel.0495-546343, Weert (vraag naar Roel).

Te koop op CD-Rom: Police Quest Swat + Kyrandia 3 + 2 Demo CD's voor ƒ75,- of ruilen tegen jouw Die Hard Trilogy compleet en onbeschadigd. Tel.0524-552357, vraag naar Peter (bellen na 18.00 uur). Ik heb zelf geen vervoer.

Te koop: LBA, Full Throttle, The Dig, Sam & Max, The Journeyman Project Turbo, WipeOut, Cyberia en C&C Covert Operations. Alles in goede staat met handleiding en doos. Prijs ƒ25,- per stuk of alles voor ƒ175,-. Tel.026-3337616, bellen na 18.00 uur, vragen naar Frank of e-mail: wilfra@pi.net. (In de buurt van Arnhem, ik heb geen vervoer.)

Te koop op CD-Rom: 3D Magic Eye ƒ15,-, Maabus ƒ15,-, Asymetrix Pres. ƒ10,-, Columbus ƒ10,-, Gender Wars ƒ20,-, Expect No Mercy ƒ10,-, Time Commando ƒ30,-, Worms Reinforcements ƒ15,-, Clandestiny ƒ15,- en nog veel meer (alles exclusief verzendkosten). Tevens gevraagd: Legacy 1 t/m 10. Tel.0596-623353, vraag naar Ronald.

Te koop op CD-Rom: MDK ƒ35,-, C&C Red Alert ƒ40,-, Theme Hospital ƒ30,-, Carmageddon ƒ25,-, Leisure Suit Larry 7: Love for Sail ƒ25,-, Donald in Cold Shadow ƒ25,-. Tel.0591-553513, liefst bellen in het weekend of op maandag. Vragen naar Mark. Spellen via de post.

Te koop/te ruil: C&C Red Alert ƒ65,-, The Crow City of Angels ƒ65,-, 7th Quest ƒ20,-. Of te ruil voor: Tekken 2, Rising Lands, Conquest Earth, Dark Earth, Dungeon Keeper. Tel.078-6412293, vragen naar Marnix.

Dimension Plus
KvK 54455 te Groningen

Prijzen Inc. BTW, ex verzendkosten
Prijzen en leverbaarheid onder voorbehoud

DIMENSION*plus*

De grootste gameshop in Groningen
winkel & postorder

Spellen en benodigdheden voor;
PC, PLAYSTATION, SATURN, GAMEBOY,
SUPER NINTENDO, NINTENDO 64

Bezoek onze winkel voor een compleet overzicht of vraag onze catalogus aan door een briefje met naam- en adresgegevens te sturen naar:

STEENTILSTRAAT 12-14
9711 GM GRONINGEN** (nabij het casino)* ***050-3129818
Fax 050-3139146

email; dimplus@worldaccess.nl

NINTENDO 64 DEMONSTRATIES IN ONZE WINKEL

PLAYSTATION

Te koop: Soviet Strike ƒ50,-, WipeOut 2097 ƒ50,-, Command & Conquer ƒ50,-, alles samen voor ƒ125,-. Tel.0413-267481, Noord-Brabant, vraag naar Phillip.

Te koop: Formula 1 ƒ80,-. Te koop gevraagd: Command & Conquer, Formula 1 97, NBA in the Zone 2. Tel.077-4652816, vraag naar Mark.

Te koop: Alone in the Dark 2 ƒ75, Fifa 97 ƒ79,-, Warhawk ƒ40,-, Theme Park ƒ50,-, Destruction Derby ƒ40,-, Blazing Dragon ƒ70,-. Alles in prima conditie. Tel.030-6775182, Utrecht.

Te koop: Fade to Black, Alien Trilogy, Jupiter Strike, Air Combat, Doom voor ƒ45,- per stuk. Formula 1 voor ƒ99,-, allemaal splinternieuw. Tel.04926-63205, iedere dag voor 12.00 uur bellen.

Te ruil: Mijn Tekken 2, Alien Trilogy tegen jouw leuk spel. Tel. vanuit België: 056/647293, vanuit Nederland Tel.0032/56647293, Kurt.

Te ruil: Mijn Ridge Racer, Magic Carpet en Off World Intercepter Extreme tegen jouw Tomb Raider, V-Rally, Micro Machines V3. Tel.0343-454535.

Te koop/te ruil: Fifa 96 ƒ30,-, Road Rash ƒ30,-, Power Serve ƒ40,-, Adidas Power Soccer ƒ60,-, Total NBA 97 ƒ75,-. Of ruilen tegen: ISS Pro, Soviet Strike of Tomb Raider. Tel.0543-531900, bellen na 18.00 uur en vragen naar Wim., Winterswijk.

Te koop: Formula One ƒ75,- en Destruction Derby ƒ50,-. In één koop voor ƒ120,- + 3 gratis demo's met veel bespeelbare spellen. Alles in zeer goede staat en compleet. Tel.0181-216517, Ricardo.

Te koop: Omgebouwde PlayStation (PAL/NTSC) (net 1 jaar oud) met 2 controllers, memorycard scart-kabel, rgb-kabel en met 20 spellen: o.a. Rage Racer, Soul Edge, Toshinden 2, Star Gladiator, Die Hard Trilogy, Alien Trilogy, Porsche Challenge, Resident Evil, Bushido Blade, Twisted Metal 1 + 2, Rally Cross e.a. Allemaal Top Titels. Vraagprijs ƒ1100,-. Tel.0348-402570 (vraag naar Dennis).

Te koop gevraagd: Een Mad Cats Steering Wheel (+ pedalen). Tel.0346-261239 (Kristian), prijs in overleg.

Dit telefoonnummer kost circa 1 gulden per minuut

GamesNET

YES !!!

Download ONBEPERKT de NIEUWSTE en BESTE PC-GAMES naar jouw PC. Keuze uit meer dan 12.000 GAMES.

Bel met modeminstelling: ANSI 8/N/1

0900-20.230.16

1 g/m

Te koop: Megaman X4 (JAP), Final Fantasy 7 (USA), Wild Arms (USA), Point Blank (JAP), Bushido Blade (USA), SF Exp. Alpha (JAP), Time Crisis (JAP). Elk spel is ƒ50,-. Opsturen onder rembours. Tel.0113-621178 (Arnaud).

Te ruil: Mijn Micro V3, Legacy of Kain, Formula 1, Crash Bandicoot tegen jouw: Firo and Klawd, Myst, Blazing Dragons, Children of the Lost City, Player Manager. Tevens te ruil: Mijn Evolution Global (soort Sim 2000), Fade to Black, Need for Speed tegen jouw: Rayman, Discworld of een ander leuk doe-spel, géén race-spel. Tel.026-4436212, vraag naar Rudi.

Te koop: Soul Blade ƒ90,-, Rage Racer ƒ90,-. Allebei voor ƒ160,-. Tel.0228-583340, Joey.

Te koop: Fifa 97 ƒ50,-, Pandemonium ƒ50,-, Formula One ƒ50,-, of alledrie voor ƒ125,-. Tel.026-3514496, vraag naar Ralph (Arnhem).

Te ruil: Resident Evil, Die Hard Trilogy, Tobal Nr. 1, Air Combat tegen Tomb Raider, Soviet Strike, V-Rally, Soul Blade, Lone Soldier etc. Tel.013-5342897, vraag naar Mike, ik heb vervoer.

Te koop: Formula One voor ƒ70,- of ruilen tegen Formula One 97 met bijbetaling. Tevens te koop: Sony Controller voor ƒ35,- of ruilen tegen Sony Analog Joypad (die nieuwe), met bijbetaling. Laatste alleen als ik de F 97 ook al heb. Tel.0543-531494, Erwin.

Te koop/te ruil: Alien Trilogy, Tomb Raider, Twisted Metal, Die Hard, V-Rally, Revolution X, Gex, NBA T.E., Tekken, Fade to Black. Tel.073-6143623. Tevens ben ik op zoek naar Croc. Gerard, Den Bosch.

Te koop/te ruil: Re-loaded ƒ65,-, Ayrton Senna Karting ƒ60,- en Coalboarders ƒ70,- of ruilen tegen Broken Sword, SF Alpha of Porsche Challange. Alles Europees met boekje. Tel.046-4376747, Jasper, Beek.

Te koop/te ruil: Het spel Ridge Racer ƒ40,- of ruilen tegen Sim City 2000 liefst in goede staat compleet met handleiding. Kan ook per post. Tel.0032/89758170 (vanuit Nederland) of Tel.089/758170 (vanuit België).

Te koop: PlayStation 3 maanden oud, 2 joypads, memory card, garantie en 5 spellen o.a. Die Hard Trilogy en Pandemonium. Prijs n.o.t.k. Tel.030-6963069, Gerben.

Te koop: V-Rally ƒ80,- en Destruction Derby 2 ƒ80,-. Tel.0172-539350, vraag naar Bart.

Te koop: PSX Arcadestuur met pedalen, dit voor maar ƒ80,-, de eerste koper krijgt een gratis demo CD. Tel.0511-541999, vraag naar Sybren.

Te koop: Broken Sword ƒ90,- en Micro Machine V3 ƒ90,-. Tel.030-2931602 (Roman, kan per post).

Te koop: Total NBA 97, Abe's Oddysee, Namco Tennis Smash Court en Cool Boarders. Prijs totaal ƒ150,-. Nog nooit gespeeld. Tel.0180-580081, vraag naar Jeroen van Zwienen.

Te koop/te ruil: Die Hard Trilogy ƒ75,-, Tomb Raider ƒ90,-, Resident Evil ƒ45,-, Theme Park ƒ60,- of te ruilen tegen andere vette games. Tel.040-2113013, Eindhoven.

Te koop: 2 originele PlayStation controllers ƒ35,- per stuk, 1 programmeerbare controller prijs n.o.t.k. of alles in één koop ƒ100,-. Tel.050-5253216, vraag naar Peter.

Te koop: PAL versie Crash Bandicoot, MK Trilogy, Tekken 2 ƒ60,- per spel. Twisted Metal, Fifa 96 ƒ25,- per spel, Need for Speed ƒ35,-, USA + JAP versie: Overblood, Wargods, Raystorm, Tenka, DD 2, Tobal 2, Soul Edge, Megaman 8, Riot, Street Racer, Macros FX, City of the Lost Children, 2xtreme, Wipe Out 2097 voor ƒ20,- à ƒ25,- per spel. Konami Justifier gun + 2 spellen: USA versie Area 51, Crypt Killer ƒ90,-. Tel.0341-434829, na 17.00 uur bellen.

Te koop: Coalboarders ƒ60,-, Battle Arena Toshinden ƒ30,-, Ridge Racer Revolution ƒ60,-, Tekken 2 + demo ƒ65,-, NBA Jam Extreme ƒ50,-, Lightgun ƒ50,- (bij omgebouwde PSX Crypt Killer (JAP) gratis). Lightgun ook te ruil tegen Arcade stick of steeringwheel. Tel.0182-501056, Haastrecht, Cho.

Te koop gevraagd: PlayStation met minimaal 1 controller en een game. Tel.0516-514676, vraag naar Elgin.

Te koop/te ruil: Destruction Derby 2 ƒ65,- , Fifa 97 ƒ65,- en Resident Evil ƒ65,-. Of te ruil tegen Fifa 98, Croc en Final Fantasy 7. Ronald Kers, Lodewyk van Deysselhove 12, 3438 HS Nieuwegein.

Te koop gevraagd: PSX met minimaal 1 controller en een game. Tel.0516-514676, bel na zes uur en vraag naar Elgin.

Te koop: Crash Bandicoot ƒ60,-, NHL 97 (IJshockey) ƒ60,-, Adidas Power Soccer ƒ60,-, Destruction Derby 1 ƒ60,-, WipeOut 2097 ƒ60,-, alles compleet met doosje + handleiding. Per stuk ƒ60,-, alles samen voor ƒ250,-. Tel.0251-240221, Bob, Heemskerk.

Te koop: Die Hard Trilogy ƒ75,-, Tekken ƒ50,-, WipeOut 2097 ƒ75,-, pistool (Cobra Gun) ƒ50,-. Alles bij elkaar voor maar ƒ225,-. Spellen ook te ruil tegen o.a.: Tenka, Soul Blade, Samurai, Shodown 3, Crash Bandicoot 2, Resident Evil of andere strakke vechtspellen/3D spellen. Tel.035-6912477, vraag naar Julius.

Te koop/te ruil: Formula One ƒ75,-, Cyberia ƒ25,-, Krazy Ivan ƒ50,-, PGA Tour 96 ƒ35,-, NBA Jam TE ƒ50,- of ruilen tegen b.v. Die Hard Trilogy, Doom of VR Baseball of een ander mooi spel. Eventueel 2 tegen 1 ruilen. Tel.0544-482332, Sergé, bellen na 17.00 uur.

Te ruil gevraagd: Mijn Power Serve (Tennis) z.g.a.n. of Goalstorm of NBA Jam TE tegen jouw Coolboarders, Rage Racer of Moto Racer of een ander leuk spel. Tel.0118-463498 (Dominic).

Te koop/te ruil: Cool Boarders, Doom, Total NBA 96, Actua Soccer, Crash Bandicoot. Prijs overeen te komen. Ruilen tegen b.v. LBA, Tekken 2 of een ander leuk spel. Tel.0578-621389, Bastiaan Wassmer, Epe.

S E G A

Te koop: MegaDrive + knuppel + extra handvat + 13 spellen met Game Genie voor ƒ250,-. Tel.0486-413752, bellen na 15.15 uur, Rolf.

Te koop: MegaDrive 2 met 2 joysticks + 4 spellen voor ƒ200,-. Tel.046-4748492 (Limburg).

Te koop voor Saturn: Bug ƒ35,-, VC 1 ƒ50,-, VF 2 ƒ50,-, VC 2 ƒ75,-, Sonic 3D ƒ75,-, Panzer Dragoon 2 ƒ75,-, Soviet Strike ƒ75,-, Daytona CCE ƒ75,- en Saturn Bomberman ƒ90,-. Of één van deze spellen ruilen voor: Last Bronx, Marvel Heroes of Sonic Jam. Tel.0515-332579 (Friesland).

Te koop: Saturn + 3 controllers (waarvan 1 een 3D-pad) + 6 spellen (Sonic 3D, Sega Rally, Wipe Out, Sega Worldwide Soccer 97, Soviet Strike, Nights). Prijs ƒ550,-. Tel.055-5063706, Arend.

Te koop: Saturn met 2 controllers, Gun, RF-lead en 6 spelletjes: VF 2, Fifa 96, Virtua Cop, Sega Rally, Die Hard Trilogy en C&C + 5 demo's en 32 Saturn Magazines. Alles in goede staat, met doosjes, codes en gebruiksaanwijzingen. Tel.010-4806963. Prijs ƒ675,- (Abuzer, Rotterdam).

Dit telefoonnummer kost circa 1 gulden per minuut

80.000 PC-GAMES

ALLE nieuwe en beste PC-Games
ONBEPERKT downloaden
naar jouw eigen computer.
Modeminstelling : ANSI 8/N/1.

Bel met je modem:
0900-20.230.22

Te koop: Saturn + 2 pads + memory cartridge + photo CD + 6 spellen (Sega Rally, Tomb Raider, Bug Too, Casper, VF2, Christmas Nights). Alles met doosjes en boekjes. Vraagprijs ƒ599,-. Tel.0575-563881 (Brummen), vraag naar Jeroen.

Te koop: Game Gear met tas + adapter + Power Pack (dit is een accu voor 5 uur spelen) + vergrootglas en 5 spellen. Hij is twee jaar oud. Prijs ƒ125,-. Tel.0492-522346, vraag naar Ferdinand.

Te ruil voor Saturn: Loaded, VF Kids, C&C, Bug en Mansion of Hidden Souls (samen ruilen tegen 1 spel), Discworld, Destruction Derby, Theme Park, Clockwork Knight, Sega Rally, Fighting Vipers, Street Racer. Ruilen tegen: Panzer Dragoon 2, Virtual On, Virtua Cop 1/2, Tomb Raider, Night Warriors, Exhumed of iets anders. Tel.0164-685001, Arjan, Halsteren.

Te koop: Megadrive + 2 controllers (1 zes-knops) + 3 spellen: Space Harrier 2, Taz in Escape from Mars, David Robinson's Supreme Court (basketbal). Vraagprijs ƒ125,-. Tel.070-3989939, Den Haag.

Te koop: Saturn + 2 controllers en 7 games (o.a. Virtua Cop, Soviet Strike, Tomb Raider, Daytona USA) voor slechts ƒ550,-. Alles nog in doos en bijna niet gebruikt. Tijdelijk met gratis 8e game: bel snel. Tel.023-5632966, Hoofddorp (NH).

Te koop voor Game Gear: Terminator 2 ƒ20,-, G.LOC ƒ15,-, Aladdin ƒ20,-, Crystal Warriors ƒ15,-, Ecco the Dolphin ƒ20,-, Alien Syndrome ƒ15,-, Streets of Rage ƒ20,-, Choplifter 3 ƒ15,-. Ik zoek ook nog Game Gear spellen en een TV-Tuner. Tel.072-5643132, St. Pancras, bij Alkmaar. Vraag naar Jeffrey.

Te koop: Saturn met 2 joypads + 3D joypad en 10 topspellen: Sega Rally, Tomb Raider, Nights, Die Hard, Soviet Strike, F1, Daytona USA, Power Soccer, Rayman, Baku Baku. Met doos en handleiding (7 maanden oud). Alles in 1 voor ƒ750,-. Tel.0485-342349, vraag naar Daniël, Limburg.

Te koop voor Saturn: BUG! (USA) ƒ35,-, Virtua Cop 1 (USA) ƒ35,-, Virtual On (USA) ƒ65,-, Pro Action Replay ƒ55,-. Alles in één koop ƒ175,-. Tel.0594-515944, Rinke Biesma.

Te koop: MegaDrive II, 1 controlpad en 7 spellen: Sonic 1 en 2, Sonic and Knuckles, Terminator 1 en 2, Fifa International Soccer, Fifa 97 voor ƒ200,-. Tel.024-3581002, bellen na 4 uur, Matthijs.

Te koop: Saturn met 2 control pads, race stuur, pistool, converter, RF-unit en 22 top-spelletjes o.a. Tomb Raider, Fifa Soccer 96 en 97, Doom, Ultimate MK, Destruction Derby en Virtua Cop 2. Alles in perfecte staat voor slechts ƒ700,-. Ook losse verkoop. Tel.010-4209365.

Te koop: MegaDrive met 2 controllers en 4 spellen: Sonic 1 + 3, Sonic and Knuckles en Sonic 3D. Alles voor maar ƒ100,-. Tel.023-5241138 (bel a.u.b. na 19.00 uur en vraag naar Joeri).

Te koop: Saturn met 2 gamepads en 7 games: C&C, Ultimate MK 3, VF 2, Daytona USA CCE, Nights, Robotica en Hi-Octane, 6 maanden oud, weinig gebruikt. Vraagprijs ƒ750,-. Tel.013-5216478 of Tel.06-53924034, vragen naar Johan.

Te koop: MegaDrive II + 2 controllers en de volgende spellen: Sunset Riders, MK 3, Strider, Virtua Racing, Sonic 1 + 2, Biohazard Battle, Fifa Soccer, Puggsy, Soleil, Quackshot. Vraagprijs ƒ350,-. Voor de snelle beslisser een gratis opbergkoffer. Tel.0412-652808, Niels.

Te koop: MegaDrive 1 + 2 6-buttons joypad en 2 gewone joypad en nog een vliegknuppel en 9 spellen o.a. Lion King, Story of Thor, Cutthroat Island, MK 2 + alle codes, Primal Rage. Prijs ƒ275,-. Tel.035-5242150, Sander Hofstede.

Te koop: Saturn compleet met 4 topgames aan de hoogste bieder i.v.m. aanschaf PC. Tel.03455-71226 (Matthijs, na 16.00 uur).

Te koop: Game Gear, incl. tas, vergrotend beeldscherm, adapter en aansluiting voor in de auto + 4 games (Mortal Kombat 2, Donald Duck, Wonder Boy en vier in één). Alles samen voor ƒ100,-. Tel.0516-514676, bel na zes uur en vraag naar Elgin.

GAMESHOP

Weimarstraat 61, 2562 GR Den Haag
Tel. 070 - 3623196

DE GROOTSTE
COLLECTIE VIDEOGAMES
VAN NEDERLAND

WIJ VOEREN O.A.
SEGA: SATURN, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, MEGA, - CD, 32X
NINTENDO: GAMEBOY, 8-BIT EN 16 BIT
NEO GEO EN NEO GEO-CD,
SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
OOK VOOR ALLE NIEUWE INTERNATIONALE VIDEOGAMES

VERZENDING PER POST MOGELIJK

DIVERSEN

Te koop: MegaDrive met 3 controllers (2 3-knops, 1 6-knops), 9 spellen (o.a. Cool Spot, Lightcrusader, Dynamite Headdy). Verder een Game Boy met 4 spellen (Mario Land 2, Speedball 2, Zelda:Links Awakening en Tetris), adapter, draagtas. Spellen met doosjes en handleidingen. Prijs ƒ200,-. Tel.035-6850657 (ma-vr. 16.00-20.00 uur), vraag naar Robin.

Te ruil: Mijn SNES + controller + 5 spellen (MK3, SF 2, Mario Allstars, Fifa 96, Starwing) tegen jouw PlayStation + controller en eventueel een spel. Tel.0115-618913, Kenneth.

Te koop/te ruil: Game Boy + vergrootglas met licht, adapter, four player adapter en 4 topspellen en 105 in 1 spel. Alles in originele verpakking en met boekjes voor ƒ275,- of ruilen tegen een PlayStation met kabels. Tel.0181-402801, zelf op te halen.

Te koop/te ruil: N64 + 4 joypads + 2 memory cards + 2 converters + 8 spellen: Fifa 64 ƒ80,-, Turok ƒ90,-, Wave Race ƒ90,-, Mario Kart ƒ90,-, KI (USA) ƒ100,-, Star Fox + rumble pack (USA) ƒ125,-, Golden Eye (USA) ƒ125,-, Multi Racing Championship (USA) ƒ150,- of ruilen tegen een PlayStation + min. 9 à 10 spellen o.a.: Die Hard Trilogy of Resident Evil en 2 joypads. Tel.0570-657004 (bellen na 15.00 uur), vraag naar Bas, Deventer.

Te koop: SNES + 6 spellen (Super Mario World, Mario is Missing, KI, SSF 2, Jurassic Park 2 en MK), TV-kabel en adapter. Plus 2 Powerpads en 2 gewone pads. Prijs ƒ350,- of ruilen tegen een Sony PlayStation met 1 pad, 1 demodisk en TV-aansluiting en adaptor. Ik heb geen vervoer. Tel.0524-291723 (Drenthe), vraag naar Wim Kroezen.

Te koop: SNES met KI, Starwing, DKC en 2 controllers. Prijs ƒ230,- of ruilen tegen een PlayStation of N64. Tel.010-4610067, Pieter.

Te ruil: Mijn PlayStation + 6 coole spellen o.a. V-Rally, Hardcore 4 x 4, plus joypad & RF switch tegen jouw N64 met min. 1 spel. Tel.030-2447211 (Utrecht), vraag naar Ramon.

Te koop: Neo Geo CD + 2 controllers + 5 spellen o.a. Sidekicks 2 + Fatal Fury. Prijs ƒ275,-. Tel.0294-411598 (na 18.00 uur).

Gevraagd: Wave Race 64 en Pilotwings 64. Deze wil ik ruilen tegen mijn Ridge Racer, Magic Carpet, Off World Interceptor Extreme of Skeleton Warriors voor de PlayStation. Wie nu belt krijgt er een gratis demo bij (het moet wel met doosje en boekje en in goede staat zijn). Tel.0343-454535.

Te koop/te ruil: SNES + 2 controllers en 9 topspellen (Ultimate MK 3, Starwing, KI, Battletank 2, Secret of Evermore, Pilotwings, Rock´n Roll Racing, Super Starwars, Syndicate) + map met codes voor ƒ399,-. Of ruilen tegen PlayStation met 2 controllers en min. 2 spellen of tegen een N64 met min. 1 spel en 1 controller. Tel.0181-402801, zelf op te halen.

Gevraagd: PU's te koop gevraagd: augustus 1993 en december 1993. Liefst in goede staat. Tel.072-5611211, George.

Gevraagd: Wie heeft de codes van Asterix and the Great Rescue, Urban Strike, Micro Machines 1 en 2 op de MegaDrive. Schrijf naar: Bart Niessen, Van Elzelingenweg 9, 3329 KS Dordrecht.

Te ruil: Mijn SNES + controller + 5 spellen (MK 3, SF 2, Fifa 96, Starwing, Mario Allstars) + mijn Game Boy met 3 spellen (DK Land 2, NBA Jam, Asterix) tegen jouw PlayStation met min. 1 spel. Tel.0115-696879, Jeoffrey.

Te koop/te ruil: Atari Jaguar, 2 controllers, adaptor, met boekjes en 7 spellen: o.a. Doom, Iron Soldier, Bubsy enz. Alles voor ƒ400,- of ruilen tegen een PlayStation met Tekken 2 of een ander leuk spel. Tel.055-5063807, vraag naar Rick (Beekbergen), bel na 16.00 uur.

Gevraagd: Als je codes hebt voor het PC-spel Dune 2, bel me dan even of stuur een brief naar: Zevenblad 64, 7577 EB Oldenzaal. Tel.0541-517724, vraag naar Ronald.

Gevraagd: Hand of Fate (Kyrandia) en Dune 2. Prijs n.o.t.k. Tel.0154-247537, Jelle.

Te koop: MegaDrive met 2 zes-knops controllers en 3 spellen (Sonic 1, Sonic 2 en Tazmania + een Game Genie). Met boekjes en handleiding. Vraagprijs ƒ125,- of ruilen tegen een leuk PlayStation spel. Tel.040-2062212, vraag naar Ruud.

Te koop: MegaDrive I ƒ80,-, MK 3 voor MegaDrive ƒ60,-, Sonic 1 voor MD ƒ10,-, samen voor ƒ140,-. Te koop voor PC: Expect no Mercy voor ƒ50,-, 3D Ultra Minigolf voor ƒ30,-, samen voor ƒ75,-. Tel.0512-362223, vraag naar Franciscus.

Te ruil: De CD-Rom's Red Alert, MK 3, Apache (helicopterspel), LBA. Dit alles kost ƒ400,- (met handleiding) of ruilen tegen een PlayStation (hoeft geen spel bij te zitten) of N64 (hoeft ook geen spel bij te zitten) of andere mooie computer. Tel.0347-376438, Michael.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Mark Bencivengo,
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Ruben Heere, Jan Meyroos
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Monique Gelissen, Anne-Roos Oosterbaan, Jacoline van der Klip. Inge Bergveld, Dick Tasma.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Ronald Bouwman, 020-4875307
Gjalt Dijkstra 020-4875258
Aizo Krikke 020-4875404

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

ATTENTIE: Zonder schriftelijke toestemming van de uitgever is het verboden dit blad op te nemen in of ter beschikking te stellen van een leesportefeuille.

© 1997 VNU BPA
Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen zonder uitdrukkelijke toestemming van de uitgever.

de QWIF Z
DOOR ARYTON
EEN VIRTUELE KOUDEGOLF OVERSPOELT HET DIGITALE MELKWEGSTELSEL
OOK QWIF WORDT GETEISTERD
WOESJ
BRRRR
AL MEER DAN 2 WEKEN ZITTEN DE QWIFZ ROND DE OPEN HAARD ... AFGESLOTEN VAN DE BUITEN-WERELD...
HUH?
ROMMEL ROMMEL
'T DAK
HONGERIG EN KOUD... DOOR ALLES EN IEDEREEN VERLATEN...
NOU JA... IEDEREEN?
AU
PLOF
JAM
JAM
H...ALLO KINDERS
S...SINTERKLAAS!
WOW
IT'S PARTY TIME
EN DUS:
SMAK
IS IE AL GAAR?
BURN
HÉ HO HO
H... HEET
MJAM!!! KLAASROLLADE

Nu bij Tomb Raider II
"The making of Independence Day"
met 2 speelbare levels
t.w.v. 39.95 gratis!
Exclusief bij Intertoys.

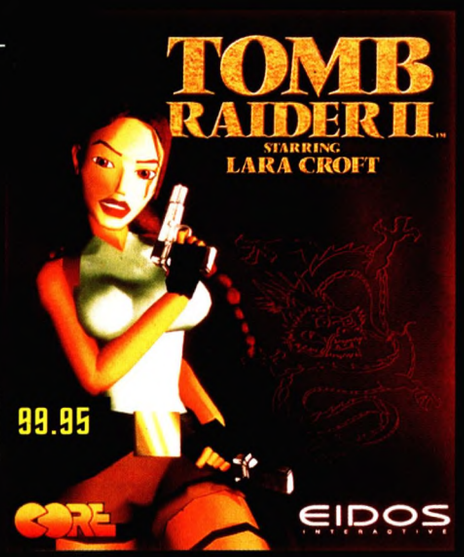
FREE

CD-Rom PC

Tomb Raider II 99.95

Niet afgebeeld

Tomb Raider I 99.95 59.95

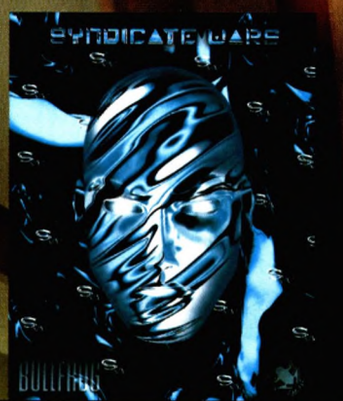


Game over
For high prices....
Intertoys wins again

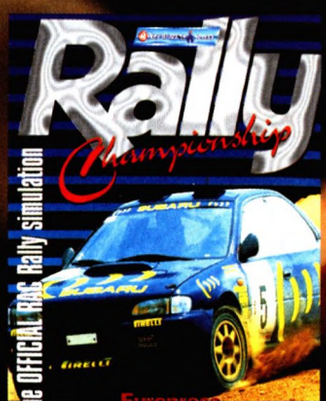
Blade Runner 119.95

Nu met 'The making of Blade Runner'

Wing Commander III 79.95 14.95

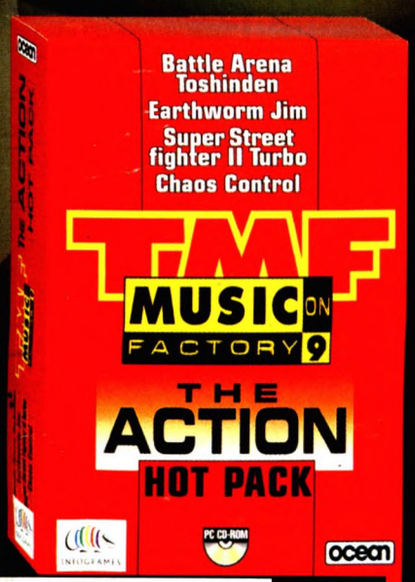


Syndicate Wars 99.- 15.99



Rally Championship 99.95 39.95

FiFa '98 99.95



TMF Pack met 4 spellen 99.95 24.99

De beste 100 spellen op 1 cd p/stuk 7.95

Kies uit 12 verschillende.

Intertoys

AKTIE

Koop FiFa'98 op CD-Rom of Playstation (129,95) en win 2 van de 10 tickets voor het WK'98, 1 van de 50 FiFa'98 polo-shirts (t.w.v. 59,95) of 1 van de 100 officiële wedstrijdballen (t.w.v. 39,95). Let op: de aktie is exclusief bij Intertoys i.s.m. Electronic Arts en Power Unlimited. Wedstrijdformulier is bij Intertoys verkrijgbaar.

Intertoys wants you dirty cool... and dirty

Time Crisis **189.95**

Met light gun

Crash Bandicoot 2 **109.95**

Vanaf eind nov.

Final Fantasy VII **129.95**

AKTIE

Teken in voor Crash Bandicoot 2 of koop Time Crisis of Final Fantasy VII en maak kans op 1 van de **200 Sony Playstation Truien** t.w.v. 89,95 of **400 Sony Yppy Walkmans** t.w.v. 59,95. Exclusief bij Intertoys!

Sony Memory Card **44.95**

Voor Final Fantasy VII is de Memorycard onmisbaar

Crash Bandicoot 2 is prima met de Analoog Controller te spelen

Analoog Controller **74.95**

Intertoys

to play it cheap!

NINTENDO 64

Vanaf 12 dec.

Diddy Kong Racing	129.-

Vanaf eind nov.

Duke Nukem	199.-
Lamborghini Racing	179.-
San Fransisco Rush	199.-
F1 Pole Position 64	179.-
Bomber Man	129.-
Golden Eye	129.-

Vanaf begin dec.

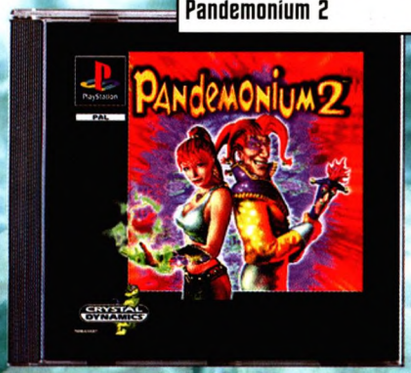
Top Gear Ralley	179.-

PRICE REDUCTION

Duke Nukem	129.95

Vanaf eind nov.

PlayStation



Pandemonium 2	129.95

Test Drive 4	129.95

Tomb Raider II	129.95
Tomb Raider I 139.-	79.95

Niet afgebeeld

Red Alert	129.95

Resident Evil Director's Cut	129.95

Met extra speelbare levels van Resident Evil 2

FiFa '98	129.95

Vanaf 28 nov.

SPECIAL OFFER

Bij aankoop van de Sony Playstation met controller voor 349,- of de Playstation Value Pack (is Playstation met 2 controllers en memorycard) voor 399,-:

DIE HARD TRILOGY OF NEED FOR SPEED 2 voor maar 59,95

of

DIE HARD TRILOGY EN NEED FOR SPEED 2 samen voor 99,-

Exclusief bij Intertoys.

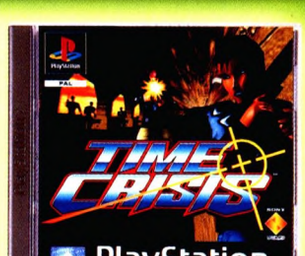
TBWA

*Een misdaadorganisatie. Een ontvoering. Een opdracht. Een Guncon.45. Een held... Maar geen tijd. **Time Crisis**. Geen tijd voor identificatie. Geen tijd voor medelijden.*

POWERLINE

NL 0909/9.000.000 99cpm
B 0900/00000 6,05 BEF 20"/40"

www.playstation-europe.com



Gotcha!

TIME CRISIS

namco®

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION.

PlayStation™

and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ◆is a trademark of Sony Corporation. Time CrisisTM & © 1995 1996 NAMCO LTD., and G con45TM&© 1996 NAMCO LTD. All rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. G-con 45™ is ook compatibel met "Point Blank" verkrijgbaar bij NAMCO vanaf begin 1998.