

# POWER

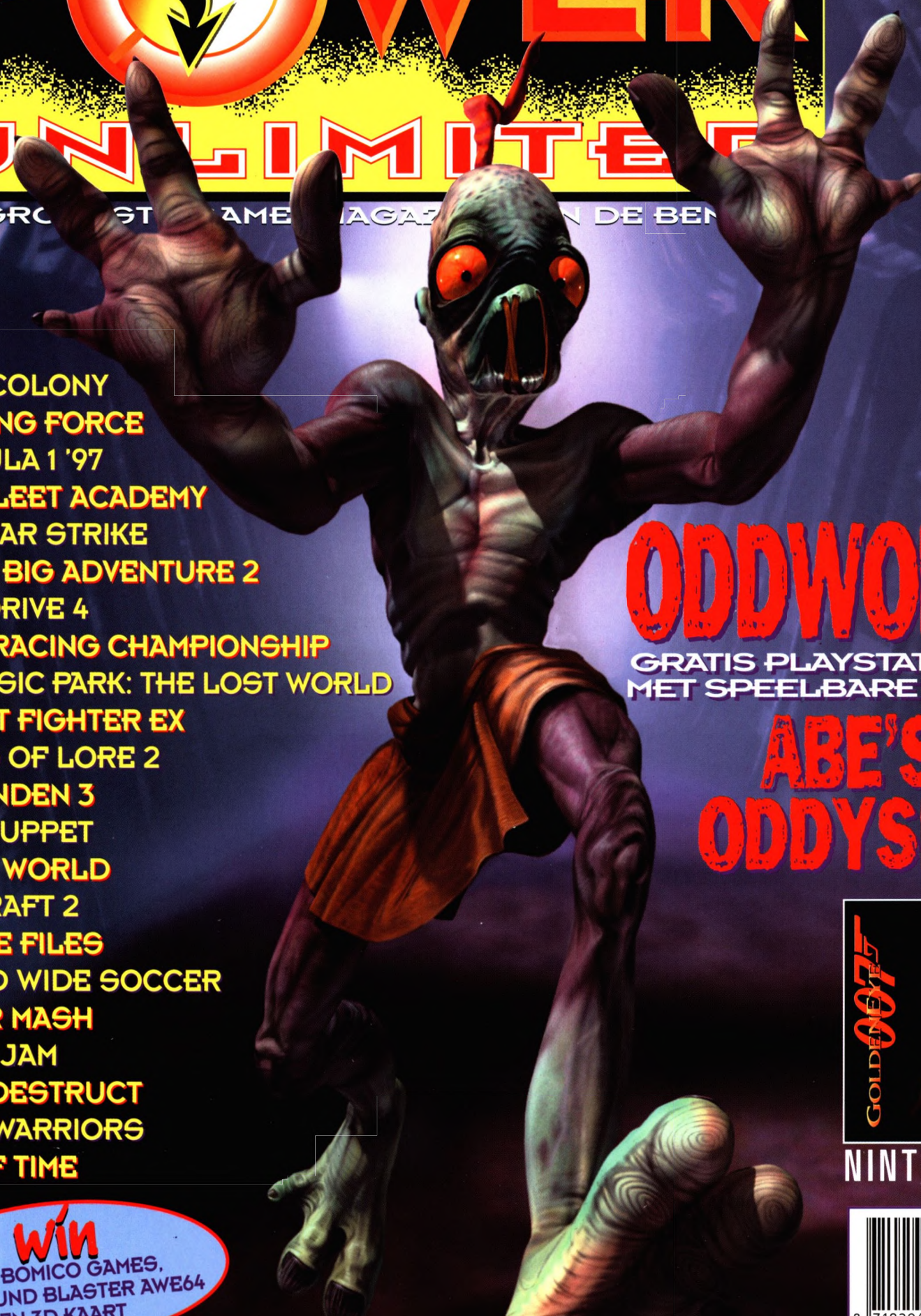
F 5,95  
BPR 115

## UNLIMITED

NET GRC ST AME MAGAZ N DE BEN

- ROC
- ARK COLONY
- IGHTING FORCE
- ORMULA 1 '97
- TARFLEET ACADEMY
- UCLEAR STRIKE
- ITTLE BIG ADVENTURE 2
- EST DRIVE 4
- ULTI RACING CHAMPIONSHIP
- URASSIC PARK: THE LOST WORLD
- TREET FIGHTER EX
- ANDS OF LORE 2
- OSHINDEN 3
- EAT PUPPET
- ATER WORLD
- ARCRAFT 2
- EBBLE FILES
- ORLD WIDE SOCCER
- OTOR MASH
- ONIC JAM
- UTO DESTRICT
- AND WARRIORS
- ARK OF TIME

**Win**  
ZES BOMICO GAMES.  
EEN SOUND BLASTER AWE64  
EN 3D KAART



# ODDWORLD

GRATIS PLAYSTATION CD  
MET SPEELBARE LEVELS

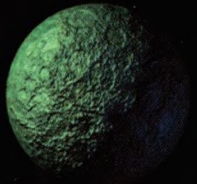
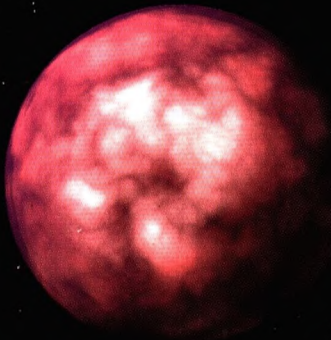
## ABE'S ODDYSEE



NINTENDO 64



# Voor jou zou hij naar het einde van de aarde gaan.



# LBA<sup>2</sup>

little big adventure™

Für Windows® 95 en MS-DOS®



Vertrieb durch

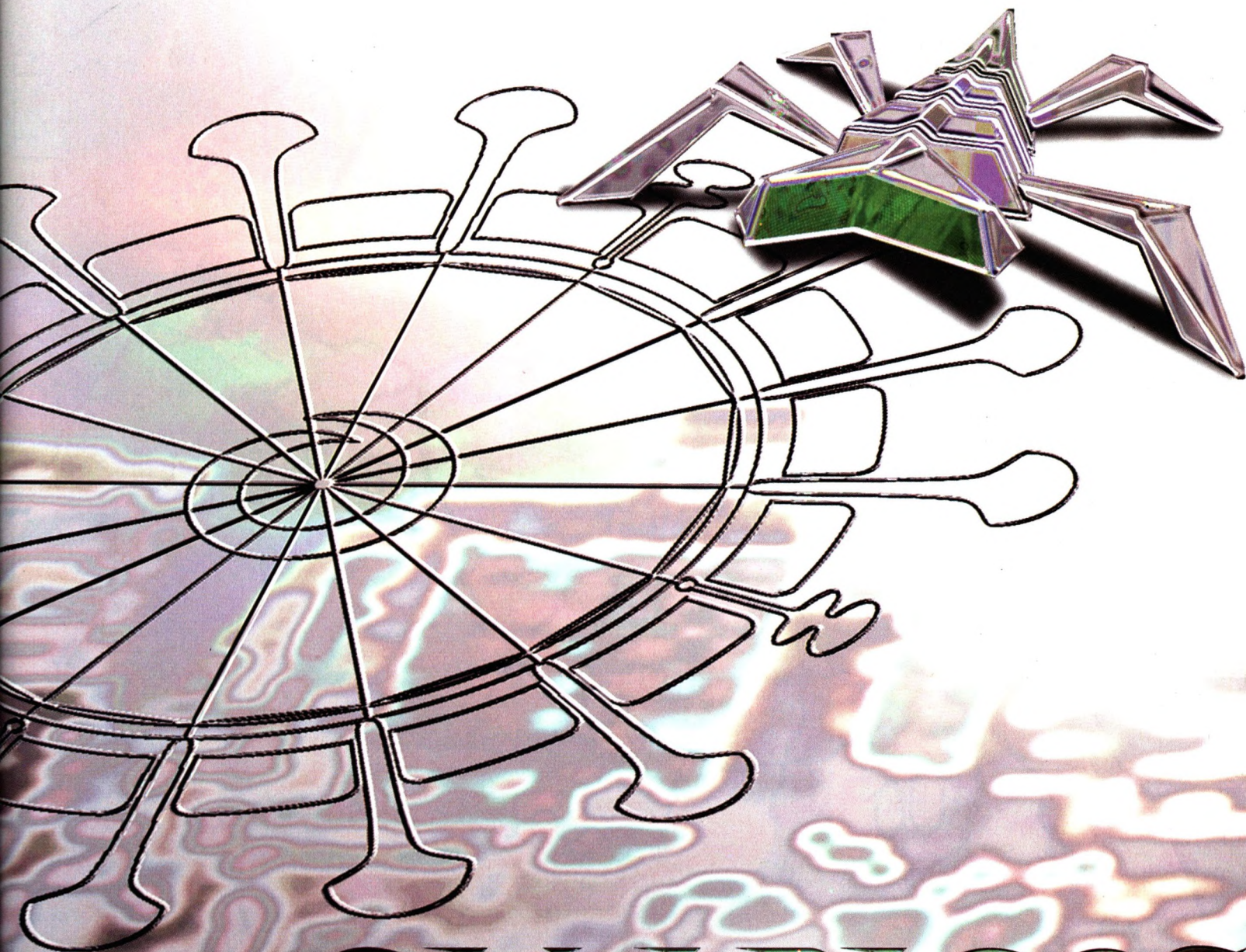


ELECTRONIC ARTS™



© 1997 Adeline Software International. Little Big Adventure is een handelsmerk van Adeline Software International. Electronic Arts en het Electronic Arts logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts in de Verenigde Staten en/of andere landen. Windows is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen.

LEREN OM TE LEVEN,  
LEVEN OM TE LEREN.



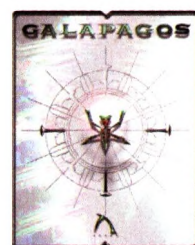
# GALAPAGOS

HET SPEL DAT Z'N EIGEN LEVEN LEIDT.



PC - CD

DOWNLOAD JE DEMO OP  
[WWW.ANARK.COM](http://WWW.ANARK.COM)





AME™

OFFENSE

DEFENSE

8

LOST WORLD

$\Phi$

VIDEO-GAME



# Dit nummer

## THE LOST WORLD

Een game die je vanaf het eerste moment bij de strot grijpt. Je begint als klein hagedisje maar uiteindelijk zul je als dino-hunter en zelfs als T-Rex een meedogenloze strijd moeten uitvechten.

18

## FORMULA ONE '97

De makers van Formula One zijn er met hun '97 versie in geslaagd om van een uitstekende game een waar juweeltje te maken. Alles er op en er aan, inclusief een two player mode.

4.6

## LITTLE BIG ADVENTURE 2

Iedere rechtgeaarde gamesliefhebber zal in LBA 2 iets van z'n gading vinden. Of heb je soms een hekel aan kleurrijke, grappige, goed uitgewerkte, lang speelbare en originele spellen?



20

## WARCRAFT 2

Misschien nog wel spannender dan deel 1. Slechte graphics en verrot geluid maar zeer verslavend.

4.8

## NUCLEAIR STRIKE

De 'Strike fans' komen weer ruimschoots aan hun trekken met deze waardige en vooral spannende opvolger van Soviet Strike.

5.2

## MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Wie sturen met de stick geen probleem vindt zal lekker kunnen scheuren met dit N64 rally racespel. Helaas kan MRC zich volgens Ed niet meten met PSX-toppers als Rally Cross en V-Rally.

5.4

## STREETFIGHTER EX ALPHA PLUS

Eindelijk weer eens een Streetfighter game die we een aanwinst voor de cyclus kunnen noemen. Alle characters zijn voorzien van een groot aantal moves en combo's. De gameplay is soepel en de graphics een lust voor het oog.

2.2

## MEAT PUPPET

Mooi verhaal, fraaie graphics en een uitstekende gameplay. Move over Lara, Lotos is here!

2.6

## FIGHTING FORCE

Starreporter Kees vloog naar New York en kwam daar de crew van de Fighting Force in levende lijve tegen. Een bizarre ontmoeting...

2.8

## ODD WORLD. ABE'S ODYSSEY

Veel kwalitatief hoogstaande games deze maand en Oddworld scoorde van al die prachtige games het hoogste cijfer. Zelfs Bjørn kon er geen minpuntje aan ontdekken.

3.2

## LANDS OF LORE 2

Een smakelijke mix van adventure en RPG met de meest bizarre en sfeervolle wezens en werelden die je in tijden hebt gezien. Fantasy met een grote gouden hoofdletter F.

4.0

## GOLDEN-EYE 007

Door Thomas nu al getipt als 'spel van het jaar'. Zelden heeft de transformatie van film naar spel zo'n prachtig resultaat opgeleverd.



4.4

## CROC

Croc zou weleens een hele grote hit kunnen worden. Beter goed gejat dan slecht bedacht, gaat in dit geval helemaal op.

5.8

## WILD ARMS

Een ijzersterke RPG met een boeiend verhaal. Final Fantasy 7 is nog steeds de top maar Wild Arms doet er niet veel voor onder.

6.2

## SOCCER TRIO

De voetbalcompetitie is alweer lekker op gang en verloopt gelukkig heel wat spectaculairder dan de spellen Formation Soccer, World Evolution Soccer en Super Football Champ die Skate onder handen nam.

6.6

## GUTS 'N' GARTERS

Een man met moed of een vrouw met sex-appeal en snelle vingers... aan jou de keuze met wie je de oorlog wilt winnen in deze shoot'em up met adventure-achtige tintjes.

6.8

## BEAST & BUMKINGS

B & B is zoiets als Monty Python meets The Settlers. Een moeilijke sim vol humor.

6.9



## PC CD-ROM

Little Big Adventure 2	20
Meat Puppet	26
QAD	27
Starfleet Academy	35
Dark Colony	36
Waterworld	37
Lands Of Lore 2	40
Ark Of Time	42
Rising Lands	43
Feeble Files	49
Amber	61
World Wide Soccer	65
Guts 'n' Garters	68
Beast & Bumpkins	69
Sand Warriors	72
Pro Pinball, Timeshock	73
Pacific General	73
Puzzle Bobble	74
PGA Tour Pro	74
Last Rites	74
Theatre Of Pain	74

## PLAYSTATION

The Lost World	18
Streetfighter Ex Alpha Plus	22
Toshinden 3	25
Fighting Force	28
Oddworld	32
Formula One '97	46
Warcraft 2	48
Syndicate Wars	51
Nucleair Strike	52
VR Baseball	57
Croc	58
Wild Arms	62
Testdrive 4	63
Rosco McQueen	64
Formation Soccer '97	66
Super Football Champ	66
Auto Destruct	70
Motor Mash	71
Super Puzzle Fighter 2	73
Parrapia The Rapper	73

## SATURN

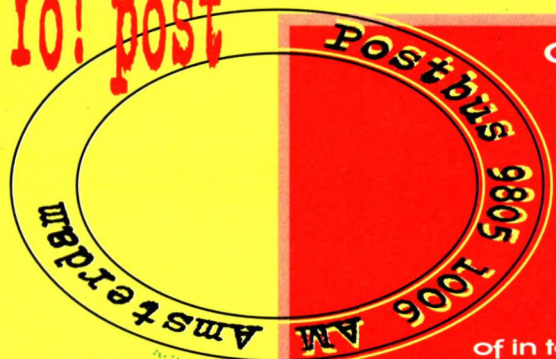
Last Bronx	50
Sonic Jam	60
World Evolution Soccer	66

## NINTENDO 64

GoldenEye 007	44
Multi Racing Championship	54

## VASTE RUBRIEKEN

Yo! Post	6
Nieuws	8
TechTalk	10
De redactie	13
Power Top 10	15
Screenshots	16
Powerweb Update	30
Wedstrijd	38
Eeuwig Leven	76
Power Sales	85
De Qwifz	90



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.

### ZOELOE'S

Wat is er toch aan de hand met de gabbers in België? Het lijkt wel of er bij ons niemand weet dat er zoiets als hakkuh bestaat. Als ik bij ons op school langs m'n neus weg vraag wie of wat gabbers zijn, krijg ik te horen dat dit een bijna uitgestorven diersoort is die zich op de Antillen voedt met insecten. Wanneer ik dan moedeloos vraag wat hakkuh dan wel mag zijn, antwoorden ze dat dit een ritueel is dat de Zoeloe's (negerstam waar ook de Mortal-broers vanaf stammen) uitvoeren wanneer de zoon van het stamhoofd z'n eerste woordje zegt.

Zijn er dan echt zo weinig gabbers in België? Desnoods kunnen we er een paar nationaliseren uit Nederland, maar dat is ook slechts een tijdelijke optie. Daarom voor alle Belgische PU-lezers:

- gabbers: kale kerels die luisteren naar hardcore,
- hakkuh: dans die op hardcore gedaan wordt.

Ik hoop dat ik heb bijgedragen tot het eeuwige gabberbestaan.

*Jurassic Jeroen van Londersele, Liedekerke, België*

■ Gabber gaat internationaal!

### SKATEMAGEDDON

Ik stapte uit mijn tevreden ronkende Yellow Hawk en keek over mijn stuur heen. Op het trottoir liepen een omaatje, een gozer op een skateboard, een babe met een klein hondje en een ontzettende vetzak. Ik draaide mijn radio aan. Er was muziek van de Fear Factory op. Ik kwam al goed in de stemming. Met een sadistische klap op de claxon stootte ik de stoep op. Binnen enkele seconden lag de dikzak tegen een lantaarnpaal en hingen zijn darmen aan mijn bumpers. Vervolgens



smeerde ik oma en haar pensioentje over mijn voorruit uit. No problem, ruitwissers aan. Minder vrolijk was ik toen bleek dat haar looprek mijn antenne had geknakt. Ik versnelde en met een weke splet rolde de skategozer over mijn motorkap. Toen ik remde verdween het kleine hondje keffend onder mijn rechtervoorwiel. Kwijlend bekeek ik het mooie lichaam van de welgevormde dame maar toen bleek dat die irritante chick niet wilde kappen met janken, reed ik haar gillend de muur in.

Plotsklaps werd mijn kar van achteren geramd door een blauw-witte bigfoot met een chauffeur die verdacht veel op O.J. Simpson leek. Dit leek mij onlogisch, aangezien O.J. zijn auto kwijt is. Achteraf bleek O.K. Simpson (waarschijnlijk zijn schuilnaam) niet in de manual te staan. Is hij misschien een soort secret character? En is die cops-tank te slopen?

Terug naar mijn verhaal. Ik trapte de rem in maar wist een koe nog net niet te missen. Of was het opzettelijk...?

*Jurriaan Dierkens Schuttevaer, Hazerswoude*

■ En wie durft er te zeggen dat Carmageddon geen schadelijke invloed op de jeugd heeft? Bah, wat een misserij verhaal!

### BRAAKNEIGINGEN

Ik krijg braakneigingen van het soort mensen dat bijvoorbeeld een Saturn heeft en dan zegt dat andere mensen slecht zijn omdat ze over een PlayStation beschikken. Wat maakt het uit dat er ook andere spelcomputers zijn? Sterker nog, dan zou er geen reet meer aan zijn!

Stel je eens voor dat iedereen hetzelfde had, dan kon je nooit meer met vrienden praten over welke spellen nou wel of niet mooi zijn omdat iedereen die al heeft. Heb ik gelijk of niet?

En wat maken bits nou uit, daar koop je toch geen computer van f 300,- voor, of wel dan?

*Maarten Vos, Oss*

■ Toch zou het wel een goed idee zijn: iedereen dezelfde spelcomputer. Dat zou een hoop rust in de Yo Post opleveren.

### TITUS 64

Mijn vader heeft nu al geruime tijd een ISDN-modem. En omdat hij aan homebanking wilde doen, moest hij dus lid worden van een internet provider. Van Skynet kregen wij tien uur gratis op internet. En omdat ik na een maandje werken een Nintendo 64 had gekocht, bezocht ik de Nintendo website en keek of er al gauw mooie racespellen uit zouden komen voor de N64.

Op een pagina stond wat uitleg en twee screenshots over Lamborghini 64 van Titus. Omdat dit spel mij interesseerde, surfde ik meteen naar de website van Titus. Daar vond ik nog meer screenshots. Mocht dit spel even goed zijn als het er uit ziet, dan wil ik het natuurlijk zo snel mogelijk in huis hebben. Volgens Titus zal het spel in september in de winkels liggen. Maar wat er niet bij staat is of dit voor Japan, Amerika of Europa geldt. Hopelijk kunnen jullie dit verduidelijken.

*Benny Steen, Leffinge*

■ Eigenlijk hadden we Lamborghini 64 al in deze Power Unlimited willen bespreken maar helaas was-ie nog niet voor een test beschikbaar. Wel bevestigde CD Contact Data, de distributeur van het spel, dat Lamborghini 64 ook voor Europa in september moet uitkomen.

matie en - ook belangrijk - de lage prijs.

Maar toch is er iets wat ik niet begriep. In het blad van juli/augustus lees ik op bladzijde 12 een positieve vermelding over A2 racer en dat er een uitgebreide review in de PU van een maand later komt. Als klap op de vuurpijl staat A2 racer op pagina 14 ook nog op de zesde plaats van de top-10.



(Boven Theme Hospital en Outlaws).

Onbegrijpelijk! Ik vind het spel echt waardeloos. Slechte realiteit, graphics, speelplezier, etcetera. Niet om aan te zien. Toen ik het spel had gekocht, heb ik daardoor een week met een Karremans-gevoel gelopen.

*Raymond van Hoorn, Maastricht*

### OPZIJ. OPZIJ. OPZIJ

Wat in the hell is er gebeurd in juni op de redactie? Waar is de vrouwe-

lijke inbreng in het testteam gebleven? Laat desnoods de dochter van Ed op de redactie werken. Ik mis vooral Laura omdat ze toch een andere (vrouwelijke) mening gaf dan de rest. Mijn ervaring is dat vrouwen toch een ander perspectief geven op games. Of is het de bedoeling dat PU een soort games Webber wordt? No Thanks! We want more girlpower in PU. Ik spreek nu namens alle power-babes van Holland.

Tip: sleur die Nancy uit de bios en laat haar games reviewen. Want voor filminfo koop ik geen PU. Voor alle duidelijkheid, ik pleit niet voor



### ONBEGRIJPELIJK KARREMANS

Allereerst, credits where credits belong, jullie blad is het beste blad verkrijgbaar. Mooie layout, goede infor-

een soort Opzij (bah vies woord).  
*Eliza Eckhart, 's-Gravenhage*

■ De dochter van Ed schrijft inmiddels voor de Donald Duck dus zij is niet beschikbaar. En Nancy? Zouden we graag willen, maar ja, ze gaat alleen voor Macintosh.

### FORMULA 1 '97

Ik had nog wat informatie over de opvolger van Formula 1 (Formula 1 '97, hoe origineel). Ik vond een preview bestaande uit zes pagina's. Men had het over een groot aantal pluspunten in vergelijking met het origineel: teams uit 1997 (coureurs, wagens en banen), officiële FIA regels (inclusief gele, rode en blauwe vlag), de twee bandensponsors Goodyear en Bridgestone + de keuze uit verschillende banden voor verschillende omstandigheden en crashen, yes, Formula 1-fan er kan worden gecrashed; rondvliegende banden, brandende auto's, remmen die weigeren, kapotte versnellingsbak, olie lekkages en nog veel meer.

Ik hoop dat jullie wat aan deze informatie hebben. Succes met jullie blad.

*Stephan v.d. Vlist, Rijnsburg*

■ Tegen zes pagina's kunnen we niet op maar verderop vind je een uitgebreide 2-pagina preview van Formula 1 '97 waarin Ed alle verbeteringen overzichtelijk op een rijtje zet.

### NEED FOR NINE

Beste Bas, ben jij nou helemaal van de ratten besnuffeld? Die review van jou over Need For Speed 2 is dus echt zwaar klote. Een 6,3? Er hadden toch echt 3 punten bij gemogen! En die minpunten die je gaf, slaan echt nergens op. Geen shortcut? Nou, ga maar eens naar baan 2 en na de start links de parkeerplaats op, zoals je ziet heb je dan een heel stuk afgesneden! Je kunt niet crashen of over de kop slaan? Heb je die review soms door een blinde laten doen? Rij maar eens vol tegen een kever op en probeer dan maar eens te tellen hoe vaak jouw auto en de kevertjes over de kop slaan te rollebollen. Als je van de weg gaat, word je meteen er terug op geduwd? Nee dus, ga maar eens naar mediterrano of mystic peaks en je kan bijna overal op of af rijden. Rij bijvoorbeeld maar eens bij mystic peaks op je snelst over de hangbrug en gewoon rechtdoor blijven rijden dan vlieg je van de berg af en word je ook niet terug geduwd!

*TNTim en Mighty Mike, Elsloo*

### NEED FOR BAS

Beste Bas, toen jij in mei Need For Speed 2 hebt afgekraakt, heb ik mij daar niks van aangetrokken en heb het spel toch gekocht.

Ik ben in het bezit van een zeer krachtige Intel pentium 200 met 32 meg EDO RAM en een 4 Mb WRAM Matrox Millennium video-kaart en het spel doet het geweldig. Er zijn zeker wel shortcuts mis-schien waren er op jouw bèta test-versie geen shortcuts maar bij de officiële versie zijn ze er zeker wel. Je zei dat hevig crashen of over de kop slaan niet kon, nou kom dan maar eens een dagje langs, je wordt zo misselijk als een hoop stront. Graphics een 7? Sorry hoor maar volgens mij heb je testdrive 1 gerecenseerd.

Domme mede weggebruikers? Heb je wel eens een spel gezien waar de andere weggebruikers elkaar total loss rijden? Nou check maar eens de officiële Need for Speed 2.

*Arie Meeldijk, Klaaswaal*



■ Toen we Bas zijn Need For Speed fanmail lieten lezen is-ie er als een speer vandoor gegaan. Zeker de officiële versie gaan kopen.

### COMPUTER UIT?

Toen laatst het dikke zomernummer door de bus viel, vloog ik naar de deur en begon enthousiast te bladeren om te kijken wat ik de komende tijd lekker op m'n gemak zou kunnen lezen.

Hierbij kwam ik tot pagina 46, die niet werd gevolgd door 47 maar door klare bullshit. Welke ongelofelijke gek zegt er nou tegen de meest fanatieke gamers (dit zijn jullie, lezers): 'Zet je computer uit en ga buiten spelen?' Zijn jullie helemaal gek geworden? 15 pagina's pure shit. Hadden we hier soms om gevraagd? Ik dacht het niet!

Als ik een sportmagazine wil, koop ik dat zelf wel hoor. Ik ben hier goed ziek van. Probeer dit maar eens goed te maken voor ik de volgende rekening van jullie (sport)blad betaal.

*Theo JJ Kos, Wervershoof*

■ Is wel goed tegen de stress hoor, af en toe even naar buiten!

### MARK IS COOL

Enige tijd geleden werd er een brief geplaatst, waarin gevraagd werd wat Skate's echte naam was. Waarom zeggen jullie dat niet? Als mijn vermoedens correct zijn heet hij Richard Simon, dat staat gewoon achterin in het colofon.

En die Mark Bencivengo, dat is wel een coole gozer. Doe hem de groeten van mij. Schrijf een special over hem. I love America! En de inwoners natuurlijk.

*Björn de Leeuw, Culemborg*

■ De groeten terug!

### DOOLHOF

Ik vind PU megacool, prachtige reviews, ongelooflijke previews, nieuws... Het zorgt ervoor dat je altijd alles weet en je je vrienden de loef afsteekt door meer dan hen te weten op het gebied van games. Simpelweg omdat zij geen Power Unlimited lezen. Het enige wat je kunt doen is lezen, lezen en nog eens lezen. Maar jullie verwachten toch niet dat we daar een maand over doen? In hoogstens een week heb je 'm uit. Daarna is er niks meer te doen met de PU. Geen raadseltjes of spelletjes, nada. Give us a break en zet er iets interactiefs in zodat we ons tijdens de overige drie weken kunnen amuseren.

*Igor 'Gamemaster' Armellini*

■ Je kunt natuurlijk nog vliegtuigjes van de PU-pagina's vouwen!

### KEES KLOPT NIET

Ten eerste wil ik kwijt dat het zomernummer er weer gaaf uit zag. De outdoor-special bijlage was ook heel cool.

Na het blad een beetje te hebben doorgekeken kom ik aan op pagina 42. De review van Mortal Kombat Trilogy, voor de N64. Ik snap niet wat er met Kees mis is maar zijn review zuigt heel hard. Op alle andere systemen wordt MK de hemel in geprezen (PlayStation, Saturn) en worden er voor de originaliteit hoge punten gescoord. Maar voor de N64 is dit opeens heel anders. Hij geeft MK Trilogy een 1 voor originaliteit en vindt het teleurstellend. Zijn (eigen) heilige MK



kraakt hij nu helemaal af, terwijl hij anders rustig een 10 voor originaliteit uitdeelt. Kees, je moet eens bij jezelf te rade gaan, want dit klopt niet.

*Robbert Roosen, Wijk bij Duurstede.*

■ Gelukkig maakt Kees het dit nummer weer helemaal goed met een mes-scherpe review van de nieuwste Street Fighter.



# MEER WORMS

Een kleine twee jaar geleden introduceerde Team 17 het spel Worms. Een spel met magere graphics en geluiden en eenvoudige gameplay (hoewel het zeker niet makkelijk te winnen was).

Minpunt aan dit strategische spel, waarin je elkaar te lijf gaat als wormen, was dat de characters en dus ook hun wapens erg klein en onduidelijk waren. Toch maakte de goede gameplay en het spelconcept Worms wereldwijd tot een groot succes. Op internet verschenen overal Worms-sites, er ontstond een heuse Worms nieuwsgroep en zelfs een chat kanaal. In januari van dit jaar

kwamen er twee nieuwe Worm edities bij: Worms United and Reinforcements. Veel meer dan een bescheiden uitbreiding aan opties en nieuwe levels konden we er echter niet aan ontdekken.

### BEZOEK

Kort geleden bezocht een dame van Team 17 de redactie met een zeer vroege, maar speelbare versie van Worms 2. Samen hebben we het spel direct geïnstalleerd en heb-

ben onze eerste Worms-veldslag in de two player mode uitgevochten. Het eerste dat me opviel, is dat de makers goed hebben geluisterd naar de klachten over Worms. De graphics zijn veel mooier en de characters een stuk groter. Ook aan het geluid is het nodige gedaan. De maffe wapens die we kennen uit eerdere delen, zijn uitgebreid en klinken nu echt klasse. Over het geheel gezien



is Worms 2 zeker mooier dan deel 1 en bevat het spel nog meer opties. Hoewel ik Worms hiervoor nog nooit gespeeld had, schoten mijn wormen de dame van Team 17 zonder probleem van het scherm. Helaas had ze niet de tijd om langer te blijven en nam ze die ultra

vroege versie weer mee terug naar Engeland. Jullie zullen dus nog even op de review moeten wachten maar maak je worm maar vast nat. Ondertussen kun je info over dit spel vinden op de officiële Worms 2 site: (www.worms2.com).

BAS

## HOMERUN MET VR BASBALL

Op pagina 57 vind je een uitgebreide review van Interplay's VR Baseball voor de PlayStation. Ben je baseball fanaat en ga je ook voor 'the real thing', dan hebben we de hand weten te leggen op een exclusieve VR Baseball honkbalhandschoen (links vangend), inclusief softbal en opbergtas. Hebben? Stuur een briefkaartje naar Power Unlimited, VR Baseball, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. Doe dit voor 15 oktober en wie weet vang jij dan wel deze fraaie prijs.



## Canal+ komt met gamesprogramma

Vanaf 1 september is Canal+ gestart met het programma 'Cyber' waarin de abonnees van deze betaalzender op de hoogte worden gehouden van het laatste gamesnieuws.

Het programma Cyber wordt dagelijks uitgezonden in België en Nederland en heeft als centraal thema de nieuwste games op PSX, Saturn, Nintendo64 en CD-ROM. Ook zal er aandacht worden geschonken aan interessante internet-sites en de laatste trends op multimedia-gebied. Opvallende verschijning in Cyber is de 22-jarig Cleo, een geanimeerde sexy 3D schoonheid, die het programma presenteert. Cleo is afgestudeerd aan de Mario University te Tokio en staat haar mannetje op het gebied van karate en surfen. Wat ons betreft heeft Cleo alles in huis om de nieuwe Lara Croft te worden.

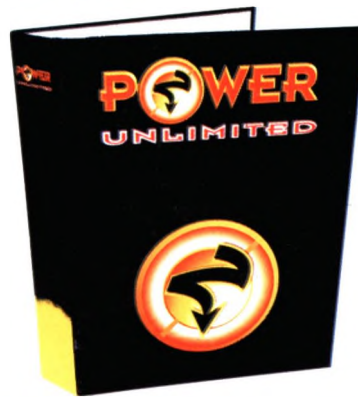
We hebben er overigens alle vertrouwen in dat Cyber uitstekend op de hoogte zal zijn van de heetste nieuwtjes op games-gebied; een van de redactieleden van dit Canal+ programma is namelijk onze eigen Bjorn.





# VERZAMEL- BAND

Wil je jouw exemplaren van Power Unlimited nu eindelijk eens netjes opbergen? Dan is er goed nieuws, want de unieke Power Unlimited verzamelband is nog altijd te koop! Bestel 'm via Media Expresse of maak f 17,50 (inclusief verzendkosten) over op gironummer 9229 of bankrekeningnummer 56.15.22.782, ten name van Medianet te Haarlem (onder vermelding van Verzamelband POW artikelnummer 41888). In een verzamelband kun je overigens een hele jaargang (elf nummers) van Power Unlimited kwijt.



## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

In de (voorlopige) planning voor de Power Unlimited van volgende maand staan: Lamborghini 64 (N64), Conquest Earth (PC), Hexen 2 (PC), 7th Legion (PC), Broken Sword 2 (PSX & PC), G-Police (PSX), Tone Rebellion (PC), Duckman (PC), Nascar '98 (PSX), Bushido Blade (PSX), Unreal (PC), Fall Out (PC) en nog veel, veel meer. De nieuwe Power Unlimited ligt vanaf 20 oktober in de kiosken.

# JOINT STRIKE FIGHTER



Aaah, Parijs. De stad van de liefde, de Eiffeltoren, de Haute Couture én de plaats waar Eidos haar perspresentatie gaf van een van haar nieuwste spellen: Joint Strike

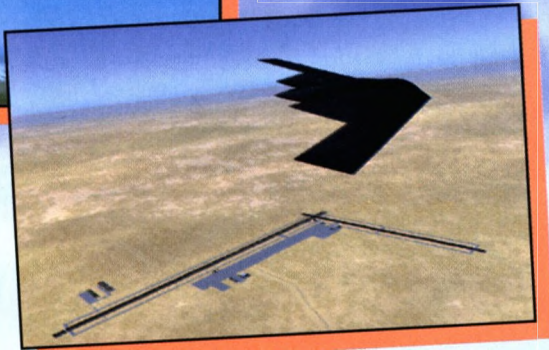
grote raket bestaat weer uit tien computer-gestuurde bommen die met elkaar communiceren en ideaal is voor groundtargets, zoals een groep tanks. Eenmaal gelanceerd zullen de computer-gestuurde bommen een voor een de dichtstbijzijnde targets uitschakelen.

en ga zo maar door. Ook als je heel laag vliegt, blijft de omgeving schitterend en is ze nergens blokkerig. Voor diegene die het allemaal niet zo realistisch willen, maar gewoon houden van knallen, is er een Dog Fight mode waarbij je lekker kunt vliegen en air-to-air combat kunt aangaan. Scherp blijven dus de komende maanden want JSF wordt een spel waar de flight sim-liefhebbers hun vingers bij af zullen likken.

JAN

## Fighter.

In Joint Strike Fighter staat de Stealth Technologie centraal. De piloot heeft de beschikking over twee nieuw type vliegtuigen; een Lockheed X-35 en een Boeing X-32 jager. Hiermee kun je uiteraard flink wat kilometers gaan vliegen, stunts, knallen en dingen opblazen. Wat me als eerste opviel, is dat JSF enorm groot is. Het totale gebied waar je boven kan vliegen, bestaat uit zo'n 11 miljoen(!) vierkante mijlen. Dat is absoluut het grootste gebied ooit dat door een flight sim bestreken werd.



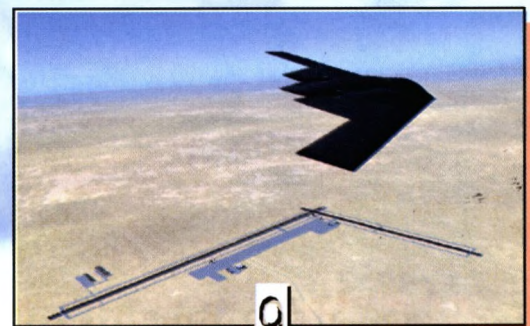
Daarnaast zijn er ook steden waar je over- of doorheen kunt vliegen. Meestal bestaat een stad in een combat flight sim uit niet meer dan tien of twintig gebouwen. In JSF dus niet. Zo kun je bijvoorbeeld in Korea over Seoul vliegen. Als je de stad nadert zullen eerst de suburbs verschijnen alvorens een immense stad opduikt. Hier kun je echt minuten lang over vliegen. Niet echt vette actie, maar wel erg realistisch.

## ACTIE

Aan actie overigens geen gebrek in JSF. Je hebt de keuze uit vier verschillende scenario's. Korea, Afghanistan, Korea en Russisch grensgebied. Deze scenario's, met elk hun specifieke terreinen (toendra, woestijn, sneeuw etcetera), bestaan weer uit uiteenlopende missies. Iedere missie is anders en zal, nadat je een missie opnieuw gaat spelen omdat je bijvoorbeeld gecrasht bent,

steeds veranderen. Per missie dien je alleen of met je wingmen meerdere targets uit te schakelen. Deze targets variëren van vijandelijke vliegtuigen tot nucleaire installaties, radars of complete konvooien. De targets bewegen voortdurend op de kaart en kunnen naar eigen inzicht vernietigd worden. Je bepaalt dus zelf of je eerst een olietanker naar de bodem van de oceaan knalt of dat je een F-16 neermaait. Hiervoor kun je je kist uiteraard voorzien van de nieuwste en meest destructieve wapens. Zo zijn er natuurlijk gided missiles en diverse grote raketten. Een van de meest ultieme wapens is wel de 'smart bomb'. Deze

**STANDAARD** Wellicht het allersterkste punt van JSF is het ongelooflijk hoge realiteitsgehalte. Alle gebieden waar je in vliegt zijn uitgewerkt met behulp van Amerikaanse satelliet gegevens. De graphics zijn dan ook absurd realistisch. Mist, regen, sneeuw, turbulentie, lichtjes als je 's nachts vliegt, infrared view, 3D explosies



# TECH TALK

➤ Het bedrijf Seta maakt al add-ons voor Nintendo sinds de SNES op de markt kwam. Het nieuwste snuffje uit de Seta keuken is een modem in de vorm van een cartridge.

Seta heeft een custom IC laten ontwikkelen die via een Modular Jack **de N64 met andere N64-ers kan verbinden** (via de telefoonlijn dus). Tot nu toe is er slechts een spel genaamd Morita Shogi - een Japanse schaakvariant - dat via een speciale mask ROM is geïntegreerd in de modem, maar de mogelijkheden zijn duidelijk enorm.

➤ Vorige maand schreven we nog dat naar alle waarschijnlijkheid de **3Dfx Voodoo** grafische chipset voor de nieuwe Saturn 2 zou worden gebruikt. Nu beseffen we voor de zoveelste keer hoe voorzichtig we met dit soort informatie moeten omspringen. Sega heeft namelijk onverwacht aangekondigd alle geldkranen richting ontwikkeling van deze chipset dicht te draaien. Een officiële reden is niet gegeven, maar op de vraag of het iets te maken had met de prestaties van de chip-

**De videogamewereld staat niet stil maar draait onvermoeibaar door. Vorige maand kon je alles lezen over de nieuwe Saturn 2, de PlayStation 2 en de Neo Geo 64. Deze maand meer over de Saturn 2, een modem voor de Nintendo64 en CD-i. CD-i? Yup, CD-i.**

set of de kosten van die technologie, kregen we een ontkennend antwoord.

➤ Wie had ooit kunnen verwachten dat we berichten over de CD-i in de Tech Talk rubriek zouden tegenkomen? Wij niet. Toch is er nieuws te melden. Philips probeert het namelijk nog eens met een nieuw knap staaltje techniek: **de Scuba**. De Scuba is een 3D head set zoals we die van de Cyber 1000 en 2000 kennen. Om de kosten laag te houden heeft Philips besloten om 3D-geluid mogelijkheden en head-tracking technologie achterwege te laten.

➤ Seta heeft nog meer nieuws. Samen met Nintendo brengen zij een nieuw motherboard uit voor de Arcade. Na Namco's PlayStation board de System 11 en Sega's op de Saturn gebaseerde ST-V, komt Seta met de **ALECK64**. Programmeurs kunnen gewoon de N64 development tools gebruiken maar kunnen gebruik maken van een vette 125Mhz CPU en extra RAM. Een speciale optie geeft zelfs de mogelijkheid om 1000 sprites tegelijk op het scherm te zetten (2D althans).

➤ Overigens gaat 3Dfx niet met lege handen naar huis. Hun Voodoo technologie wordt zeer waarschijnlijk gebruikt in de nieuwe **Power3D**, een graphics accelerator die de Macintosh als gammachine de broodnodige boost moet meegeven.

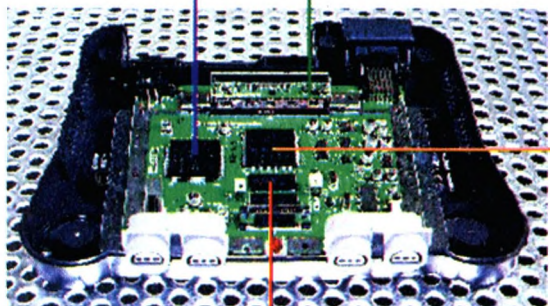
BJØRN



In TechTalk begeeft Power Unlimited zich niet alleen achter de schermen van de gamesontwikkelaars, we wagen ons ook met veel plezier in het roddelcircuit. We melden nieuwtjes en geruchten over hard- of software die misschien pas volgend jaar op de markt verschijnt. Inmiddels heeft zich een heel netwerk van PU-spionnen over Europa verspreid met maar één opdracht: verzamel de heetste nieuwtjes voor TechTalk. Ook jij kunt daarbij helpen. Stuur ons jouw wetenswaardigheden uit het gamecircuit. Dat kan per post (Power Unlimited, TechTalk, Postbus 9805, 1006 AM) maar een beetje techtalker heeft natuurlijk een Internet-account en stuur ons zijn hot gossip via e-mail: [power@bpa.nl](mailto:power@bpa.nl).

64-bit MIPS custom RA300 CPU running at 93.75MHz. Unlike an unaccelerated PC, the ultra-fast operation of this chip isn't

The cartridge slot of the machine extends onto the underside of the PCB and also acts as an expansion port for the forthcoming 64DD. This is the entry point to the system's internal architecture and can access all chips



The much-vaunted Reality Engine co-processor is a re-engineered version of the multimedia engine designed for high-end workstations. Running at 62.5MHz, it is divided into two parts: the Reality Signal processor (which calculates all the geometry) and the Reality Display processor (which draws everything to the screen)

There are 4 megabytes of Rambus-designed DRAM in the Nintendo 64. This is a unified memory system which is shared between sound, game logic and graphic data



# Watervlug Jetski geweld!



## WAVE RACE

Uitgelaten dolfinen. De brandende zon weerspiegelt in het kristalheldere water. Het startsein klinkt. Plankgas, en weg ben je. Stuiterend over de onstuimige golven. Rakelings langs een boei. Stuntend over een schans. De wind trekt aan, de golven worden hoger. Je haalt een tegenstander in, snijdt hem af. Nog één ronde tussen jou en de overwinning. Nog één ronde uiterste concentratie. Nog één ronde... Wave Race 64. Voor één of twee spelers.

Exclusief voor Nintendo 64.

**Nintendo**

NINTENDO 64



# The New Dimension of Fun

Geschikt voor 1 of 2 spelers. Nu bij je Nintendo dealer voor Hfl. 129,-

TM and ® are Trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1998 Nintendo Co., Ltd. The product made in cooperation with Kawasaki Heavy Industries, Ltd. TM and ® are Trademarks of Nintendo.

# Ocean creëert Superteam

Tot nu toe werd de spelletjesmarkt gedomineerd door Amerikaanse bedrijven. Wellicht dat daar binnenkort verandering in komt.

Ocean/Infogrames heeft vergaande contracten getekend met vier andere Europese top game makers en een handjevol distributeurs, om een 'Europees superteam' te creëren.

Dit samenwerkingsverband moet resulteren in veel nieuwe produkten die eind 1997 worden uitgebracht voor alle systemen, inclusief de N64.

Dankzij Bomico Distribution, die ook een grote rol speelt in het geheel, had ik afgelopen maand de kans om een voorproefje te krijgen van een aantal nieuwe titels in Manchester, Engeland.

## PC

Laten we beginnen met de meest indrukwekkende, de rest is in willekeurige volgorde. **UEFA Soccer** is het spel dat op mij de

meeste indruk maakte. Deze PC soccergame heeft de beste 3D graphics die ik tot nu toe heb gezien in een voetbalspel. De spelers zijn zo realistisch dat je hun gezichtsuitdrukking kunt zien tijdens het spelen en sommige spelers zijn de evenbeelden van de echte profs. Met 48 teams en 17 verschillende stadions, is dit zeker een soccergame om naar uit te kijken. Een van de andere interessante titels voor de PC is het nieuwe actie/avonturen spel **Outcast**, dat met zijn graphics en full motion 3D gameplay zeker veelbelovend genoemd kan worden.

Voor de liefhebbers van PC flight/space sims komen titels als **I-War** en **F-22** er aan, houd ook die in de gaten!



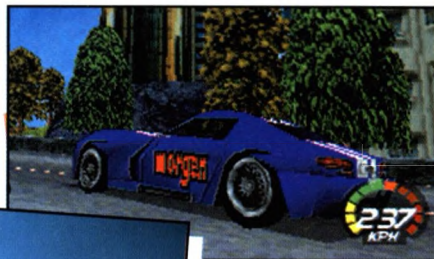
## PSX

Voor de PlayStation zijn er ook verschillende titels in de maak dit jaar, zoals een 3D cartoon platform genaamd **Jersey Devil** en onze oude favoriet **Lucky Luke**, die met zijn eigen 3D avontuur weer de harten zal veroveren van de echte fans. Wat betreft de games voor de PSX was naar mijn idee het spel **Total Drivin'** de meest indrukwekkende. Een preview van dit spel heeft reeds in PU nr. 9 gestaan en zoals uit de titel al blijkt is dit een racespel waarin alle facetten van het racen aan bod komen zoals off-road rally races,

sand buggy races op het strand, street races en natuurlijk het traditionele circuit racen. Nintendo 64 heeft ook een race game waar ze trots op kunnen zijn, namelijk **Multi Racing Championship** (of MRC zoals ze het liever noemen). Wil je meer over dit spel weten, lees dan de preview van Ed op pagina 54 en 55.

Met al deze én meer titels in de maak zal Ocean/Infogrames de komende jaren zeker voor enige deining zorgen in de gamewereld.

MARK B



## Mario Kart 64 kampioenschap

Op 18 oktober a.s. wordt in het All Inn Kart & Quad Centre in Utrecht bepaald wie zich nationaal kampioen Mario Kart 64 mag noemen.

Uit de meer dan 350 voorronden die in het hele land zijn gehouden, zijn 48 gamers met de snelste tijden geselecteerd en zij zullen op een van de Mario Kart 64-circuits hun skills moeten tonen.

De winnaar mag zich niet alleen 1 jaar lang de beste Mario Kart speler noemen maar krijgt ook een Nintendo64 en een jaar lang gratis N64 software.



12

National  
Fungames  
1997

Na het grote succes van de 'Melk. De Witte Motor. National Fungames' van vorig jaar, is besloten dit evenement ook dit jaar weer te organiseren.

Op 14 december a.s. kunnen gamers hun kwaliteiten tonen in de Amsterdamse Rai. Overigens zijn er ook wedstrijden voor niet gamers, zoals Streethockey, Citybasketball, Beachvolleyball, Streetsoccer en Dance. Lezers die willen weten hoe ze zich kunnen opgeven en welk spel centraal zal staan bij de videogames wedstrijden, kunnen bellen met het speciale infonummer: 0900-8991118.

Spelers worden ingedeeld naar leeftijd en ervaring dus ook beginnende gamers kunnen in de prijzen vallen.



# UITSLAG

# LARA CROFT WEDSTRIJD



De winnende inzending van Gerwin Broers uit Westwoud.

In het zomernummer organiseerden wij een grote Lara Croft-wedstrijd, met als hoofdprijs een PlayStation. Zelden is er zo enthousiast gereageerd op een prijsvraag in Power Unlimited. Zonder overdrijven kunnen we stellen dat we vele honderden inzendingen hebben ontvangen, zodat de deskundige jury bestaande uit Ed, Bas en Kim (PowerWeb) letterlijk hun handen vol hadden aan het uitzoeken en kiezen van de uiteindelijke winnaars. Na lang en intensief beraad, is de keuze gevallen op de volgende winnaars:

- 1e prijs (Sony PlayStation + Tomb Raider): Gerwin Broers (Westwoud)
- 2e prijs (PlayStation lichtbak + Soul Blade en Tenka): Cedric Verstraeten (Gent, België)
- 3e prijs (Soul Blade + Tomb Raider): Edmond van Loosen (Uift), P. Vliering (Zoetermeer), Davy Stubbe (Jabbeke, België) en Harald Dunnink (Velp).
- 4e prijs (PlayStation t-shirt): Koen Mok (Bakel), Erik Richters (Rotterdam), Georg Sausele (Assen), Nol Laurijssen (Reusel), Alroy Nanlohy (Bemmel), Machiel Hulsbosch (Baarle-Nassau), Adriaan Duiker (Makkum), Roman Radelicki (Kessel, België), Dicky Manoury (Amsterdam) en Oscar Schalkoord (Den Haag).

## WINNAARS JANSPORT RUGZAKKEN

In het zomernummer hadden we tien rugzakken van de firma JanSport in de verlotting. Hier zijn de winnaars: Rob Peek (Houten), Bryan Voet (Kloosterzande), Maurice van der Linden (Bennebroek), Joost Peters (Uden), Johnny Groen (Joure), Eelco Collette (Rijswijk), Bart Niessen (Dordrecht), Edwin Henket (Zaandam), Jimmy de Bee (Wespelaar, België) en Bastiaan van Geest (Nieuwegein)

Alle prijswinnaars hebben inmiddels bericht gehad. Ben je niet in de prijzen gevallen? Geeft niks, op pagina 38 vind je een nieuwe Power-competitie. Doe je toch gewoon weer mee?

# de redactie

Om het vijfjarig bestaan van PU te vieren, is het testteam een dagje naar Walibi geweest. Nadat we twee uur lang op z'n kop hadden stilgehangen in de achtbaan, besloten we even bij te komen bij de plaatselijke waarzegster en vroegen haar wat ons in de toekomst te wachten staat.

### BAS

Valt tijdens een middagje zeevissen overboord en wordt vriendschappelijk opgenomen door een kudde broedende potvissen. Hij wordt hun leider en samen strijden ze tegen de walvisvangst.



in en speelt een sleutelrol in de onderhandelingen voor wereldvrede.



### RUBEN

Wordt stinkend rijk, koopt een Caribisch eiland waar hij met een handvol vrienden de rest van zijn leven slijt en verwekt meer dan driehonderd kinderen bij de plaatselijke bevolking, die hem als een god beschouwen.



### ED

Rijdt, dromend van een ritje in een formule 1 wagen, per ongeluk een zeldzame

egel dood, waarop zijn rijbewijs wordt ingenomen. Nu moet hij wachten totdat zijn kinderen groot genoeg zijn om papa naar zijn werk te rijden.

### MARK B.

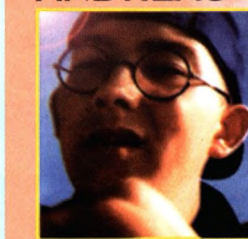
Wordt tijdens een vlucht naar Amerika verliefd op een stewardess en besluit piloot te worden om haar in de cockpit te veroveren. Tijdens een plotselinge gijzeling redt hij haar



levens en wint daarmee haar hart.

### ANDREAS

Vindt tijdens het mixen van een nieuwe cocktail per ongeluk een medicijn uit tegen Ebola en koopt met het Nobelprijsgeld de uitgeverij van Power Unlimited op. Nu hoeft hij nooit meer op tijd zijn stukjes in te leveren!



### JAN

Vindt tijdens een zondagse boswandeling een goudmijn in de Utrechtse heuvelrug en wordt megalomiljonair. Schenkt op een goede dag zijn gehele fortuin aan het goede doel en begint een nieuw leven als straatmuzikant.



### KEES

Gaat op reis om zijn 'ware ik' te vinden. Keert jaren later terug als volleerd Zen-meester, gaat de politiek

king, die hem als een god beschouwen.



### SKATE

Wordt door de spelers van Ajax, die zijn stukjes maandelijks lezen, gevraagd om Olsen te ver-

vangen als trainer. Vanaf dat moment verliest de Amsterdamse ploeg elke wedstrijd en wordt NAC landskampioen.

### BJØRN

Schrijft zich in voor het Eurovisie Songfestival en slaapt met zijn hit 'meissie, meissie' de eerste prijs in de wacht. Wordt onthaald als volksheld en eindigt met zijn hoofd op het nieuwe biljet van tien Euro's.



### THOMAS

Koopt een fitness-apparaat, wordt mister Universe en krijgt een gastrol aangeboden in Baywatch. Trouwt met Lisa Anders-



on (de zus van Pamela) en verhuist naar Miami, waar hij een Hollandse haringkraam begint.

### NANCY

Gaat op vakantie naar Mexico en wordt verliefd op een worstelkampioen die haar overhaalt om ook in het vak te stappen. Samen vormen ze het worstelteam 'El Worstelteam' en veroveren de harten van half Mexico.



**HIJ IS ER...**

Een heils idee

**Haaf**

**Niet te geloven....**

**Niet duur, zeg!**

**Hoe kan dat nou ???**

**OUUAAAH**

**Niet te filmen!**

**COOL**

Hè,  
Wat?  
Ik  
neem  
er  
twee  
van...

Hé,  
stop  
met  
duwen!

The image shows the cover art for the video game 'Rayman Platinum' on the PlayStation 2. The central character, Rayman, is a purple, three-fingered creature with a large orange nose and a red bow tie, standing in a dark, cave-like environment. The title 'RAYMAN' is written in large, stylized, yellow-to-orange gradient letters at the top. Below the title, the text 'NIEUWE ADVIESPRIJS f 59,95' is written in yellow. The PlayStation logo and 'PAL' are in the top left, and the Ubi Soft logo is in the bottom left. At the bottom of the cover, the text 'PlayStation PLATINUM™' is displayed in a large, bold font.

**Té mooi voor woorden**

**Rauw Kan niet beter...**

Ik heb toch twee handen, of niet soms? ! ?



Niets is te gek voor je, stap de Platinum-Wereld binnen!



<http://www.ubisoft.com>



GAME WORLD BV  
DISTRIBUTIE  
010-21 50 500



**bart smit**

Wil je op de hoogte blijven van de laatste UBI SOFT titels, stuur dan een E-mail naar [hotnews@ubisoft.com](mailto:hotnews@ubisoft.com)

# 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](http://www.bpa.nl/powerweb)). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je soms ook oudere budget-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

Blast Corps (juni)	9,8
Star Fox 64 (juli/aug)	9
Human Grand Prix (juni)	9
Doom 64 (juni)	8,5
War Gods (september)	8,2
Hexen 64 (september)	8,1
Powerfull Pro Baseball (juli/aug)	8,1

### SATURN

Fighters Mega Mix (juli/aug)	8,4
Bomberman (juli/aug)	8,9


### PLAYSTATION

Final Fantasy VII (juni)	9,3
V-Rally (juli/aug)	9,1
Time Crisis (september)	9
Int. Superstar Soccer Pro (mei)	8,8
Dracula X (september)	8,6
Total NBA 97 (juni)	8,5
Rally Cross (juni)	8,5
Tempest X3 (juni)	8,5
Exhumed (juni)	8,4
Persona (juni)	8,3
Vandal Hearts (juni)	8

### PC CD-ROM

Beavis & Butt-head (juni)	13,2
Star Trek Generations (juli/aug)	9,6
Dark Earth (september)	9,4
Dungeon Keeper (september)	9,4
X-Wing vs Tie Fighter (juli/aug)	9,2
Shadow Warrior (juli/aug)	9,2
Carmageddon (juni)	9
Dragon Lore 2 (juli/aug)	8,8
Exhumed (juni)	8,8
Interstate 76 (juni)	8,8
Shivers 2 (september)	8,6
Extreme Assault (september)	8,6
Versailles (juni)	8,6
The Last Express (september)	8,5
Dark Reign (september)	8,5
X-Com Apocalypse (juli/aug)	8,5
Atlantis (juni)	8,5
The Crow (juli/aug)	8,4
Outpost 2 (september)	8,3
Comanche 3 (september)	8,3
Rebel Moon Rising (september)	8,2
Banzai Bug (juni)	8,2
Premier Manager 97 (september)	8
Monopoly (september)	8
Outlaws (juni)	8
Moto racer (juli/aug)	8

### NINTENDO POWER top 10



- (5) Super Mario 64 (N64)
- (4) Wave Race (N64)
- (-) Mario Kart (SNES)
- (2) Mario Kart 64 (N64)
- (8) Killer Instinct Gold (N64)
- (7) International Superstar Soccer (N64)
- (-) F1 Race (GB)
- (-) Worms (GB)
- (-) Warioland (GB)
- (-) Donkey Kong (GB)

### PC CD-ROM POWER top 10



- (2) A2 Racer
- (3) Atlantis
- (5) Dungeon Keeper
- (7) Carmageddon
- (-) FIFA Soccer Manager
- (4) Formula 1 GP 2
- (6) Red Alert
- (-) X-com: Apocalypse
- (-) Red Alert: Counter Strike
- (-) Connections

### SONY PLAYSTATION POWER top 10



ALESI	48.718
SCHUMACHER	31.9

- (3) Formula One
- (2) V-Rally
- (6) Tekken 2
- (-) Tekken Platinum
- (7) Rage Racer
- (-) Destruction Derby Platinum
- (-) International Superstar Soccer
- (-) Mortal Kombat Trilogy
- (8) Need For Speed 2
- (-) Rally Cross

### SEGA SATURN POWER top 10



- (-) Pandemonium
- (-) Shining Holy Arc
- (-) Tomb Raider
- (8) Manx TT
- (-) Fighting Vipers
- (5) Bomberman
- (6) Sega Rally
- (-) Virtua Cop 2
- (3) Nights
- (7) Fighters Mega Mix

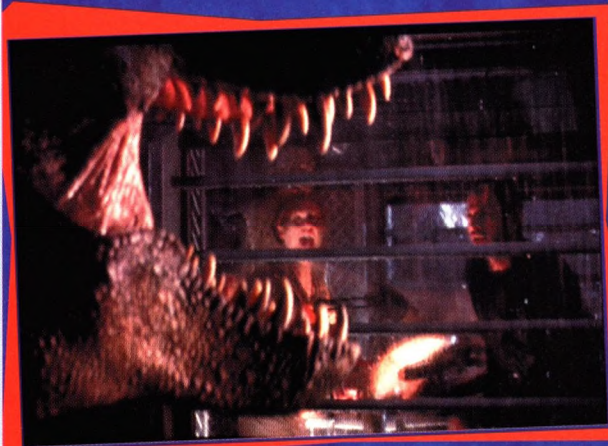
ONDER REDACTIE  
VAN NANCY

S  
c  
r  
e  
e  
n  
s  
h  
o  
t  
s

# THE LOST WORLD: JURASSIC PARK



Het was te verwachten en is er nu dan ook: The Lost World, het vervolg op Jurassic Park, gaat door waar de eerste film ophield. Want hoewel het erop leek dat alle dino's waren afgemaakt, hebben een paar het overleefd. En erg dol op mensen zijn ze niet meer.



Dokter Ian Malcolm is nog niet helemaal bekomen van zijn vorige Jurassic-avontuur. Het is inmiddels vier jaar later, en hij is er ontertussen heilig van overtuigd dat mensen en dinosaurussen zo ver mogelijk bij el-

kaar vandaan moeten blijven. Jammer genoeg voor hem denken de mensen bij InGen daar heel anders over. Het bedrijf dat in Jurassic Park een dino pretpark wilde bouwen, wordt inmiddels gerund door



het neefje van John Hammond. Hij heeft grote plannen voor Site B; een geheim gehouden eiland waar dinosaurussen in een genetisch laboratorium

onderzocht en gekloond werden. Hoewel het lab al lang niet meer in gebruik is, en er ook geen mens op het eiland komt, wisten enkele dino's te

overleven. Hammond's neef ziet mogelijkheden voor een nieuw pretpark, terwijl Hammond zelf een manier ziet om goed te maken wat in de vorige film fout ging. Beiden sturen een team naar het eilandje. De een om dino's te vangen en de ander om ze te redden. Dokter Ian Malcolm zit in het laatste team, onder protest en zwaar pessimistisch. En daar heeft hij alle reden toe, want de dieren laten zich niet zomaar vangen. Zeker die chagrijnige T-Rex niet. Vanaf 25 september in de bioscoop

Deze maand! Prehistorische prijzen pakketten! We hebben weer wat weg te geven.

Stuur een kaartje met je naam en adres naar de PU-redactie en schrijf daarop de naam van de eilandengroep waar Site B gelegen is.

Je kunt er een exclusief (canvas) jack mee winnen. Omdat de kans bestaat dat iemand anders daarmee vandoor gaat, hebben we ook 10 pakketten bestaande uit een t-shirt, button en cap in de aanbidding. Wie het eerst komt, etc...

we  
ge  
be  
ve  
er  
tie







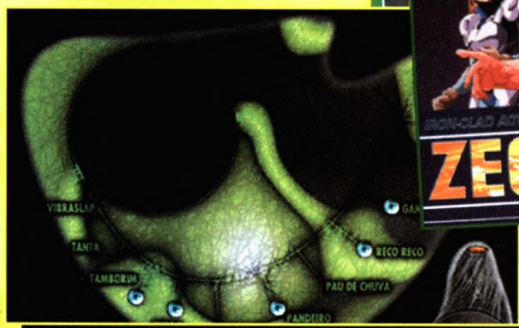
Haal meer uit je computer. Bijvoorbeeld een Braziliaanse sambaband. Of combineer conga-ritmes met gitaren om je eigen crossover geluid te maken. Met AXE's percussie sound system komt het allemaal je harde schijf afrollen. Fluitje van een cent.

De CD-ROM bevat geluidsfragmenten van verschillende Braziliaanse percussie-instrumenten, variërend van 60 tot 160 bpm. Samen vormen dit meer dan 650 loops die je op alle mogelijke manieren (met een maximum van 8 geluiden per keer) kunt combineren en, wanneer het geluid bevalt, saven. Later kunnen die 'grooves' zoals ze op de CD-ROM genoemd worden, weer in een audio sequencer gestopt worden om verder te mixen.

Naast de geluiden biedt de GrooveMaker uitleg van de verschillende instrumenten die namen als vibraslap, repenique en berimbau dragen, plus filmpjes van de manier waarop ze bespeeld moeten worden. AXE heeft ook een Auto GrooveMaker die automatisch loops met elkaar combineert, zodat je alleen maar een paar keer hoeft te klikken en je creatieve hersencellen door kunnen slapen.

Voor computerbezitters zonder muzikale aspiraties is het een leuk, maar vrij prijzig spelletje. Die kunnen misschien beter de gratis demo van het Net afplukken: [www.ventura.net.it/ikm](http://www.ventura.net.it/ikm)

**AXE Interactive Sampling CD-ROM (prof edition 195,00, lite edition 95,00)**



# S O C I A L S

Er wordt flink wat vernietigd aan het Mangafront. In alle drie de nieuwe titels van deze maand staat het voortbestaan van de Aarde op het spel.

In **Zeoraima**, project Hades 2 (deel twee van een serie losse verhalen) wordt de strijd tussen goed en kwaad uitgevochten tussen Hakkeshu robots.

**Tokyo Revelation** heeft demonische software die erop uit is de mensheid te vernietigen.

# S H O R T S

De derde en meest veelbelovende titel maakt de verwachtingen ook waar. **Armageddon** krijgt een dikke negen voor de animaties. En met het verhaal zit het ook goed.

In Armageddon is het leven op Aarde zoals wij dat kennen door een supercomputer in gang gezet. Tegelijkertijd is ergens anders in de melkweg een andere supercomputer met een vergelijkbaar

gie van de tegenstander, heeft ze een geheim wapen in de vorm van de Delta Boy; een levende avatar van de supercomputer die de hele mensheid begonnen is.

in Washington en levert 90 minuten live actie op. Slapstick op z'n best.

In de categorie zieke sites verdient de **Bert is Evil-site** een plekje ergens vlak onder het midden (want ze zijn veel zeker te vinden, maar die zetten we niet in de PU. Zoek zelf maar).

## ARMAGEDDON



Videotip; zin in een film met weinig verhaal en veel actie? Huur dan **First Strike**, een Jackie Chan avontuur waarin van alles gebeurt waar Chan zelf niet zoveel van begrijpt omdat hij het grootste deel van de tijd bezig is met overleven.

Chan speelt Jackie, een agent uit Hong Kong die door de CIA én de (opvolger van de) KGB is 'geleend' om een gestolen kernkop te vinden. Zijn opdracht brengt Chan van de Oekraïne naar Australië en via Moskou

## TOKYO REVELATION



Met Bert wordt hier de wederhelft van Ernie bedoeld. De sitebouwers van [www.fractal-cow.com/bert](http://www.fractal-cow.com/bert) zijn niet de eersten die zich afvragen wat er allemaal in het pluizige hoofd van Bert omgaat maar ze maakten wel een van de weinige sites die ook bewijs levert van zijn illegale, criminele, zieke activiteiten.

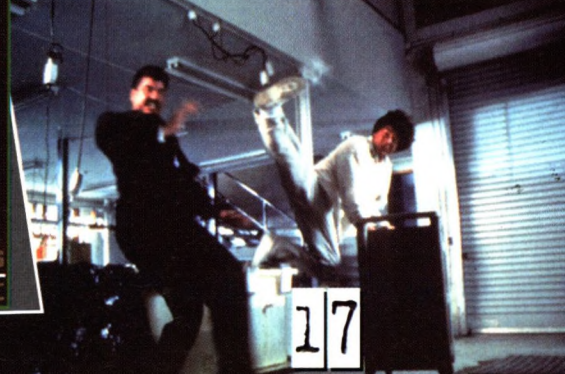


evolutieproject begonnen. De twee rassen raken slaags, en hoewel de Aarde het nooit kan redden tegenover de geavanceerde technolo-

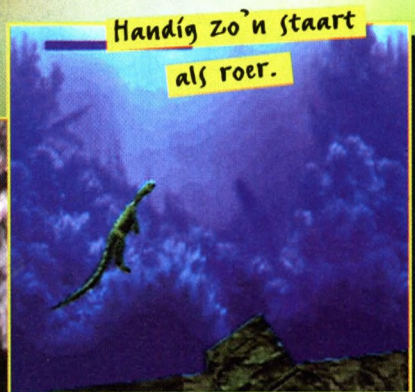
## Na "RUMBLE IN THE BRONX"



JACKIE CHAN'S FIRST STRIKE



Ha, ha wat is dit?  
Lachgas?



Handig zo'n staart  
als roer.



Hopla, ruggegraat naar de kloten.



Niet met ome Rex fokken!

Jurassic Park brak zo'n vijf jaar geleden alle records in de Amerikaanse bioscoopzalen. De opvolger heeft inmiddels nog meer ping ping opgebracht dan zijn voorganger. Nadat deel 1 navolging kreeg op de consoles, is het nu de beurt aan het vervolg, *Lost World*, om te schitteren op de PlayStation.

**INTERACTIEF DROOMWERKJE**

Dat Steven Spielberg's nieuwste 'monsterproductie' ook wereldwijd weer een kaskraker zal worden, staat als een paal boven water. Wat

mijnheer Spielberg aanraakt, verandert ogenblikkelijk in goud. Het is dan ook niet verwonderlijk dat Dreamworks Interactive (zijn productiebedrijf dat tevens verantwoordelijk is voor de technische hoogstandjes in onder andere *Lost*

*World*) druk in de weer is geweest met de aan de film verbonden game. Alleen op die manier zal zo'n game een groot succes kunnen worden. Dat lijkt me althans de denkwijze van de grote

man zelf en zijn bedrijf dat verantwoordelijk is voor een jaarlijkse omzet van honderden miljoenen dollars. Ik denk namelijk niet dat Spielberg, op welk vlak dan ook, een flop op zijn conto wil hebben. Zelfs de games moeten goed in elkaar steken.

**VERTROEBELDE GEEST**

Waar *Lost World* over gaat, zal wellicht duidelijk zijn. DNA-onderzoeken en op hol geslagen dino's op een eiland lijken me wel de juiste trefwoorden. Wat is in deze 3D-ogende(!) action/platformgame nu precies de bedoeling? Nou, ik moet je eerlijk zeggen dat ik er aanvankelijk

niet helemaal uitkwam (ja hallo, wij van de redactie moeten het, in tegenstelling tot jullie gamers, vaak doen met weinig tot geen background information) maar na er een tijdje mee in de weer geweest te zijn, vielen de stukjes van de puzzel langzaam maar zeker in elkaar. Met verschillende characters dien je allerlei ontbrekende DNA-stukken in je bezit te krijgen, om vervolgens zonder kleerscheuren van het eiland te kunnen ontsnappen. Dat is dan allemaal wel duidelijk maar de characters waarmee je dit

moet doen, zaaien verwarring in mijn toch al vertroebelde geest. Wat blijkt: je moet niet alleen met de mens aan de slag, ook kruij je in de huid van een *Compsognathus* (een hagedis soort), een *Raptor* en zelfs een kolossale *T-Rex*! Kan iemand me dan nu misschien vertellen wie de good guys en de bad guys zijn?

**KNOKPARTIJTJES**

Ach, wat maakt het eigenlijk uit wie er goed en wie er slecht zijn. De actie is immers de belangrijkste factor in *Lost World*.

De game telt vijf levels, die weer onderverdeeld zijn in een viertal sublevels. Al deze levels zijn werkelijk prachtig vormgegeven en doen zeer realistisch aan. Wat me wel een beetje tegenviel, is het pseudo-driedimensionale gedeelte. Op het eerste gezicht lijkt het dat je vrijuit kunt rondlopen in de rots- en jungleachtige gebieden maar al snel blijkt dat de routes voor je zijn uitgestippeld. Gelukkig wordt dit minpuntje goed opgevangen door de constante spanning en actie, waardoor verdere irritaties achterwege blijven. Tel daarbij op de wreedaardige graphics en ome Skate was urenlang als een bezetene aan het spelen in de testruimte, afgewisseld door knokpartijtjes met collega's die hun games daar ook graag zouden willen testen. Zeg nou eerlijk: als jij een dope nieuwe game aan het spelen bent,

# LOST WORLD

wil je toch ook niet dat jouw broertje of zusje aan de televisie gaat zitten pielen om Sesamstraat te kunnen kijken? Want

### MEIN GRUT

De extra features zijn erg origineel. Naast de extra levens die her en der verstopt zitten, zweven er op bepaalde plaatsen speciale items die je als mens tijdelijk krachtiger en als dinosaurius zijnde een stuk bloeddorstiger maken.

Dit is van groot belang, aangezien je het op je overlevingstocht moet opnemen tegen maar liefst twintig verschillende soorten killerdino's. Wanneer ze in hun eentje komen, zijn ze nog vrij gemakkelijk te verslaan, maar zodra ze in georganiseerde groepjes op je afstor-

men, heb je de poppetjes aan het dansen. In het eerste level waarin je met de kleine hagedis speelt, heb je aanvankelijk nog te maken met het kleinere grut dat je met een aantal goeie beten doodt (los van de grote Tricerops die een specialere aanpak vereist) maar daarna wordt het een kwestie van opperste concentratie. De dino's worden al maar groter en gevaarlijker en zijn steeds lastiger om te vloeren of te ontwijken. Met hun dodelijke beten is het maar goed dat je je life-meter kunt aanvullen door een paar happen uit geslachte tegenstanders te nemen, of door rondvliegende insecten uit de lucht te graaien. Doe je dat niet, dan zul je snel het loodje leggen.

### TREX ON HER ASS

In de verdere vier levels heb je dus te maken met een Raptor, een speciale dinojager genaamd J. Hammond, een Tyrannosaurus Rex en de jongedame Sarah Harding, een paleontologe (een soort dino-expert) met wie je de game al schietend en slingerend tot een goed eind zult moeten brengen. Tricky, omdat de T-Rex die je in het voorgaande level bestuurd, nu als een bezetene achter haar ass aanzit.

Hoe het uiteindelijk allemaal zal eindigen wanneer je je missie weet te volbrengen, verklap ik niet maar reken maar op een hoop bloed, zweet en tranen alvorens je überhaupt aan het slotstuk toekomt.

Na dagenlang intensief met de game bezig te zijn geweest, kan ik alleen nog maar vertellen dat Lost World een uiterst origineel en enerverend spel is geworden, waarbij de spanning en sensatie constant in de lucht hangt.

Mede dankzij de uiterst gevarieerde gameplay, de muziek en geluidseffecten van de originele soundtrack, en de bij tijd en wijlen duizelingwekkende graphics, weet deze action-



Prehistorische kanarie.

platformer je van het begin tot het eind bij de strot te grijpen. Trust me on this one.

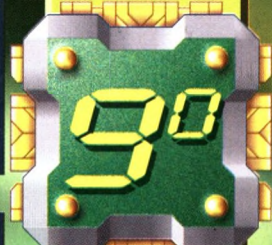
### RAPPORT

GRAPHICS	9 <sup>0</sup>
GELUID	9 <sup>2</sup>
ORIGINALITEIT	8 <sup>8</sup>
SPEELBAARHEID	8 <sup>0</sup>

- Prachtige schepsels
- Fascinerende decors
- Constante spanning
- Geen tussentijdse save-points

### PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350  
 Fabrikant:  
 Dreamworks Interactive  
 Distributeur: Electronic Arts  
 Tel: 010-2062222



Lost World is een meer dan waardige game-variant op de film geworden, waar je vele uren speelplezier mee zult beleven. Lang leve de dinosaurussen!  
 SKATE

Sarah's leven hangt aan een Zijden draad.



De hunter heeft duidelijk schijt aan dino's.



Bukkuh.

Kunnen jullie wel met z'n tweeën.



### POWER TIP

De computerdata in de intro's flitsen snel door het beeld maar lees ze goed. Hierin staat namelijk waardevolle info voor de juiste strategieën.

Zal ik je even op je rug krabben?



Effe lunse.

Is het een actie spel met adventure elementen of is het een adventure met actie elementen? Lees verder en huiver.



Say cheese!

# Little Big Adventure 2

## ODE

Een paar jaar geleden kwam er heel onopvallend een spel uit. Een spel dat niet gehyped werd en waar nauwelijks een geoliede marketingpolitiek aan vooraf was gegaan. Echter, het spel werd al heel snel opgepikt door vele gamers en groeide uit tot een enorm succes. De afwijkende, eigen invulling van actie en adventure viel bij velen in de smaak.

Dat spel was Relentless: Little Big Adventure waarin een grappig mannetje met puntstaart en grote ogen zijn wereld moest redden van de gemene Dr. Funrock. De held Twinsen kon rennen, sluipen, springen, vechten en van het rondsmiten met zijn magic ball kreeg niemand genoeg. Twinsen werd door liefhebbers in de harten gesloten. De geruchten over een vervolg zorgden dan ook voor enige opwinding. De geruchten hebben inmiddels plaats gemaakt voor harde feiten want Little Big Adventure 2: Twinsen's Oddysey ligt in de winkels!

## PESTEN

Maar gelukkig hoef ik niet naar de winkels, want ik heb nu eenmaal een hele leuke baan waarbij ik geregeld games mag testen. En wat wil het toe-

val (lees: smeken, faxen, schreeuwen en zeuren bij de hoofdredacteur), LBA 2 lag op mijn toch al niet onaantrekkelijke stapel te testen games.

Na deze onnodige, maar wel heerlijke pesterige opmerkingen kunnen we nu overgaan tot de orde van de dag: de recensie van het spel.

Op het eerste gezicht ziet deel 2 er precies hetzelfde uit als zijn voorganger. Wie echter verder kijkt, ziet al snel een rijk geïllustreerde en sfeervolle 3D wereld waarin Twinsen een bonte verzameling, nieuwe avonturen zal meemaken.

## UFO

Het spel begint als een weervoorspelling van Erwin Krol. Twinsen zit samen met zijn zwangere vrouw (way to go, Twinsen!) op een parkbankje te genieten van de ondergaande zon, als plotseling een hels onweer losbarst. Normaal controleert de Weather Wizard het weer maar vandaag om een of andere duistere reden dus niet. Tijdens dit vreemde noodweer wordt Dino-Fly, Twinsen's Jurrasic vriendje uit het eerste deel, geraakt door de bliksem. Twinsen's eerste opdracht is daar: het vinden van een geneesmiddel voor Dino. En alsof dat nog niet genoeg is, vindt er ook nog eens een inva-

sie van aliens plaats. Twinsen maakt een einde aan het noodweer en vanaf dat moment landen er overal UFO's op planeet Twinsun. De aliens zijn in eerste instantie poeslief en bedienen zich tegenover de bevolking van een ouwe-jongens-krentenbrood mentaliteit.

Toch blijkt al snel dat er iets niet helemaal in de haak is als opeens de lokale tovenaars maar ook kinderen een voor een verdwijnen.

Wat is hier aan hand? En wat moeten die on-aangekondigde aliens hier eigenlijk? Natuurlijk kruip jij in de huid van Twinsen om al deze raadsels op te lossen.

## ANYTIME, ANYPLACE

Logischerwijs moet Twinsen zijn planeet afreizen op jacht naar info en objecten. Om te beginnen is er natuurlijk Citadel Island, Twinsen's hometown. Ieder dorp of stadje is zo ingericht dat je als speler echt het gevoel hebt dat je daadwerkelijk iets bezoekt.

Je kunt naar Desert Island of naar de heuvels afreizen om met de

Weather Wizard te praten. Het maakt eigenlijk niet uit waar je eerst heen gaat en dat is een van de grootste aardigheden van dit spel, het is absoluut niet lineair. Ga waar je wilt, wanneer je wilt en praat met wie je maar wilt anytime, anyplace. Totale vrijheid dus en niet alleen op je eigen planeet. Als Twinsen zul je vreemde plaatsen bezoeken met namen als Esmer's Homeworld, Planet Zeelich en de Emerald Moon. Maar dan ben je al gauw zo'n 40 uur verder. Ja, dit spel is kolossaal.

## SIMPEL?

De besturing van Twinsen is zo simpel als het spelen van Doom. Net zo als in het eerste deel kan Twin-

sen drie houdingen aannemen: atletisch, discreet en agressief. Het ene moment moet er namelijk gerend en gesprongen worden, dan dien je

# Big Adventure 2

## Twinsen's Oddysey



Niet aan die rode hendel zitten!

### RAPPORT

#### GRAPHICS

90

#### GELUID

90

#### ORIGINALITEIT

90

#### SPEELBAARHEID

90

Mooi

Non-lineair

Vele werelden

Het spel gaat maar door en door en door en...

### PC CD-ROM

Prijs: f 109,- Bfr. ca. 2000

Systeemeisen: 486 DX, 16Mb

RAM, 35 Mb Schijfruimte, ge-

luidskaart, muis, Quad speed

CD-speler, Windows '95 of

Dos 5.0.

Fabrikant: Activision

Distributeur: Electronic Arts

Tel: 010-2062222



iemand van achteren te besluipen en ook wordt er menig partijtje geknokt. De magic ball zorgt er ook nu weer voor dat je tegenstanders of lastige wachters van verre kunt raken.

De diverse powerups, voor magie, geld en leven zitten verscholen in kisten, kratten en vuilnisbakken. Hoe meer magic bottles je verzamelt, hoe verder je met je magische bal iemand k.o. kunt smijten.

Ondanks dat de controle van het spel simpel is, is het spel dat zelf niet. Gevarieerde puzzels, lastige tegenstanders of schijnbaar onmogelijk haalbare plaatsen zullen je keer op keer laten zweten voor je monitor.

### PLEZIER

Een lastig opvolger dus, maar wat maakt dat uit. Als je alleen al naar het spel kijkt en luistert, verschijnt er spontaan een smile op je gezicht.

Al was het maar om al die verschillende werelden en planeten met hun eigen inwoners, de rijke gedetailleerde kamers, woningen, gebouwen en voertuigen, de sfeervolle muziek, de aaneenschakeling van vreemde, intrige-

rende geluidjes en zo kan ik nog wel even doorgaan.

En dan is er vooral de lange gameplay. Want elke keer dat je denkt dat je het plot hebt ontrafeld, krijgt het verhaal een onverwachte wending en verschijnt er een nieuwe opdracht. Om gek van te worden. Maar niet heus.



Waar moet ik zijn voor de barbecue?



Erwin Krol's weervoorspelling komt weer eens niet uit.



Zal het recht zegevieren?



Vrienden voor het leven?



Willen de jongste lezers even snel omslaan.



Ook Twinsen speelt graag Mario Kart.

LBA 2 mag je niet missen. Iedere rechtgeaarde gamesliefhebber zal hier wat van zijn of haar gading in vinden. Of het nu arcade, actie of adventure is; de charme van Twinsen en zijn universum is onontkoombaar. Of je moet een hekel hebben aan kleurrijke, grappige, goed uitgewerkte, lang speelbare, unieke spellen.

JAN

# STREET FIGHTER EX

Voor de regelmatige bezoekers van de arcade hallen is Streetfighter Ex geen onbekende. Deze 3D variant van de moeder der vechtspeellen heeft nu ook eindelijk haar weg gevonden naar de home-console.



## WAARDIGE OPVOLGER

Om het feit van de oversteek van arcade naar console nog wat extra luister bij te zetten hebben de ontwer-

### RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPELBAARHEID	9°

- Veel nieuwe moves
- Verse graphics
- Soepele gameplay
- Lijkt wel veel op Virtua Fighter

### PLAYSTATION

Prijs: f 179,95 Bfr. ca. 3250  
 Fabrikant: Capcom  
 Verkrijgbaar bij:  
 Dimension Plus  
 Tel: 050-3129818



Streetfighter EX Alpha Plus is absoluut een aanwinst voor de Streetfighter cyclus. Alle characters, zowel oud als nieuw, zijn voorzien van een groot aantal moves en combo's. De gameplay is soepel en de graphics zijn gewoonweg heerlijk. **KEES**

pers, de heer Nishitani en zijn team, Streetfighter EX van enkele extraatjes voorzien, vandaar dat het spel zich met trots Streetfighter EX Alpha plus (pffff...wat een mond vol) mag noemen. Een ieder die in de afgelopen paar jaar wel eens een recensie van mij betreffende één van de vele Streetfighter varianten heeft gelezen, weet dat ik een broertje dood heb aan al die hopeloze pogingen om dit prehistorische vechtspel nieuw leven in te blazen. Streetfighter EX Alpha Plus is de eerste uitzondering op deze regel. Sterker nog ik vind het een fantastisch spel. De eerste waardige opvolger van Streetfighter II. Reden genoeg om alle EX fighters nog eens uitgebreid aan jullie voor te stellen. **RYU.** Geen Streetfighter zonder Ryu. Dat



spreekt voor zich. Uiteraard bedient onze held zich nog steeds van de beruchte Dragon Punch en de no-

dige vuurballen. Gelukkig heeft hij dit keer wel een aantal nieuwe moves gekregen dus zelfs Ryu kan voor wat verrassingen zorgen. **KEN.** Ken je hem nog?



De blonde halfgod die nu al ruim tien jaar zijn makker Ryu vergezelt in de Streetfighterkampioenschappen. In alle voorgaande SF varianten waren de moves van Ken en Ryu zo goed als identiek maar bij Alpha Plus kunnen we eindelijk wat verschillen ontdekken. **DHALSIM.** De duivelse neef van Ghandi maakt in EX Alpha Plus zijn come-back. Zijn handen en voeten zijn nog steeds van elastiek en z'n alles vernietigende Yoga Fire is intact gebleven. Een nieuwe verrassing is een alles vernietigende hand. **SAKURA.** Dit minderjarige kostschool meisje debuteerde in Streetfighter Alpha 2. Wegens haar immense populariteit bij de wat oudere Japanse heren maakt zij in de EX Al-

pha Plus versie opnieuw haar intrede. Het is dan ook niet voor niets dat haar zomerjurkje bij iedere move opwaait. **HOKUTO.** Als Sakura de natte droom is van menig Japanner dan is Hokuto de vrouw waar ze dagelijks naast wakker worden. Ingetogen,



zwijzaam en met een zuur gezicht. Haar vechtsijl is eveneens gespeend van onnodige franje. **CRACKER JACK.** Een Yakuza achtig mannetje wiens vechtsijl zijn oorsprong vindt in ongere harenkroegen.



Lekker er op los beuken. Wanneer vuisten alleen niet afdoende zijn, trekt Jack een immense honkbalknuppel uit zijn binnenzak. **ZANGIEF.** Deze worstelaar uit de voormalige Sovjet Unie mocht natuurlijk niet ont-



breken. Zijn grootste dilemma is dat de idealen waar hij vroeger schedels voor brak tegenwoordig niet meer zo hoog in het vaandel staan. **SKULLOMANIA.** Het meest bizarre nieuwe character is zonder

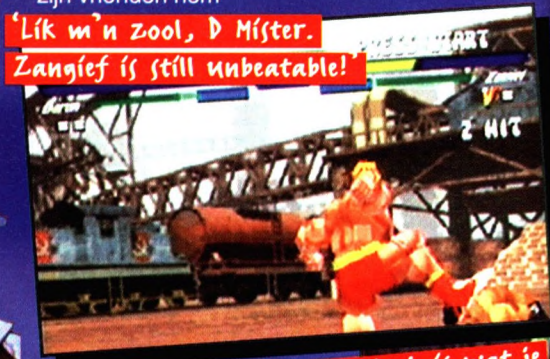


twijfel de circus-klant Skullomania of, zoals zijn vrienden hem

kende voor de Streetfighter-veteranen. Uiteraard bewapend met zijn inmiddels legendarische moves en een legio aan nieuwe genade-slagen. **PULLEM PURNA.** Een bukdanseres uit het



oude Perzië? Dat klinkt eerder aantrekkelijk dan bedreigend. Desalniettemin is Pullem Purna een gevaarlijke tegenstander die snel en sensueel vecht.



'Lik m'n Zool, D Mister. Zangief is still unbeatable!

Cracker Jack is wat je noemt een lady-killer.

noemen, Skullo. Zijn vechtsijl is acrobatisch en niet gespeend van enige humor. **GUILE.** Deze Amerikaanse militair is natuurlijk geen onbe-

Sakura in de geplukte kipestand. Zo zien wij het graag.



Sakura krijgt bilkecock van 'pretty boy' Kairi.



Dame ga nou niet alleen 's nachts het park in.

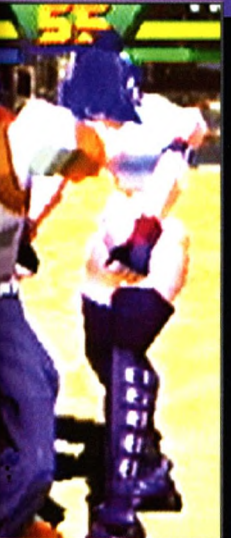
# STREET FIGHTER EX ALPHA PLUS



**D. DARK.** Deze ninja annex Navy Seal is één van mijn favoriete characters in Streetfighter EX Alpha Plus. Hij heeft een aantal vernieuwende moves die bijna alle characters stof doen happen.

**CHUN LI.** Zij kon natuurlijk niet ontbreken op deze Streetfighter reünie. De Chinese schone is dodelijk als altijd en heeft voor deze gelegenheid een aantal nieuwe moves ingestudeerd. Maak je borst maar nat.

**KAIRI.** Een Bruce Lee-kloon die het vooral



Streetfighter zou Streetfighter niet zijn zonder onze vriend Bison.

goed zal doen bij de meisjes. Zijn Kung Fu is snel en effectief. Weinig spectaculaire special moves maar veel recht toe recht aan Jeet Kan Do.

**ALLEN SNIDER.** Alweer zo'n knappe vent. Gehuld in een paars karate-pak en met een arrogante grijns op zijn

diezelfde imposante bouw en de trage maar dodelijke vechtstijl die nekken breekt.

**BLAIR DAME.** Schaars gekleed, goed gevormd en geen genade. Kortom Blair Dame is een dijk van wijf. Haar vechtstijl is een soort combinatie

natuurlijk beter. Vega is een nuchtere stierenvechter en Bison is al sinds jaar en dag de eindbaas van Streetfighter. Ook in de EX Alpha Plus versie dult hij geen competitie.

**GARUDA.** Dit monsterlijke personage is uit hetzelfde hout gesneden als Bison. Een boom van een 'vent' die met lompe maar zeer effectieve moves zijn tegenstanders tot pulp slaat.

**EVIL RYU.** De eeuwige braverik Ryu laat zich eindelijk eens van een andere kant zien. Sadistisch, slecht gehumeurd en onhygiënisch. Qua moves verschilt hij natuurlijk niet



zoveel van zijn brave alter ego maar uiteraard hanteert deze gluisperd een aantal vuile trucjes die brave Hendrik niet zou durven te gebruiken.

**KILLER HOKUTO.** Net als Evil Ryu is Killer Hokuto een kwaadaardig alter ego van een normaliter braaf personage. De ideale huisvrouw Hokuto is getransformeerd tot een moordlustige tante die jammer genoeg niet echt veel meer moves heeft dan haar 'goede' variant.

**CYCLOID BETA.** Dit verborgen character ziet eruit alsof hij (of zij dat is niet helemaal duidelijk) bloot heeft gestaan aan een fikse dosis radio-actieve straling. Net als zijn collega Cycloid



gezicht probeert hij het onrecht te bestrijden zonder dat zijn haar uit model gaat.

**GOUKI.** Zonder twijfel een direct familielid van Bison en Garuda. Hij heeft in elk geval

tussen kickboksen en ballet en zorgt ervoor dat aan het eind van de match niet alleen haar blauw is.

**D. MISTER.** Deze Zuid-Amerikaanse vogel is een perfecte concurrent voor onze Russische vriend Zangief. Mister is eveneens een worstelaar maar schroomt ook niet om zo nu en dan een paar rake klappen uit te delen.

**BISON.** In de Japanse handleiding noemen ze hem doodleuk Vega. Maar de kenners weten

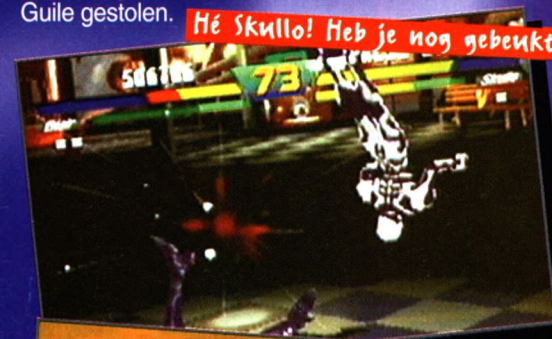


Gamma combineert de Cycloid Beta een aantal verschillende vechtstijlen van de andere Streetfighter characters.

**CYCLOID GAMMA.** Cycloid Gamma is net als Cycloid Beta een verborgen character in Streetfighter EX Alpha Plus. Net als Virtua Fighter's Dural zijn de Cycloids karakterloze characters. Gamma ziet er uit als een 'wireframe' model en heeft een aantal moves van Guile gestolen.

## POWER TIP

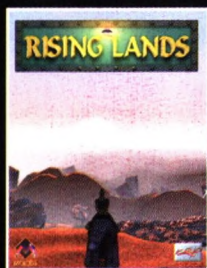
Ieder character heeft een move die zijn of haar tegenstander voor enkele seconden doet duizelen. Een mooi begin voor een combi.



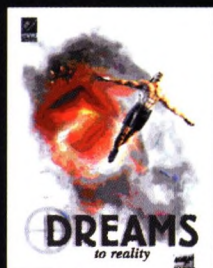
# Heb je deze al?



## VERWACHT:



**RISING LANDS**  
Categorie: strategie/simulatie  
Rampspoed heeft de aarde getroffen. Het is aan jou om de succesvolle oprichter van de nieuwe wereld te worden. Vecht, handel, ontwikkel, wedijver, maar blijf op je hoede voor de vijand. Met meer dan 180 schermen en kunstmatige intelligentie!



**DREAMS**  
Categorie: actie/Arcade  
Nieuw en bizar, maar toch vreemd genoeg vertrouwd! Dreams is een prachtige 3D actie-adventure met meer dan 100 plaatsen om te verkennen en met meer dan 100 dromers en monsters. Loop, ren, spring, vlieg en zwem in de wereld van Dreams, een spel van actie en magie in een prachtige, supersnelle 3D omgeving.



**UBIK**  
Categorie: actie/strategisch  
Van de science fiction schrijver Philip K. Dick, bekend van Blade Runner en Total Recall, komt nu een totaal nieuwe uitdaging: UBIK. New York, het jaar 2019... Megacorporaties, Cryonics, ruimtelijke kolonies... en een onophoudelijke spionage-oorlog tussen de industrieën... Met UbiK breekt een nieuw tijdperk in games aan!



**3e MILLENNIUM**  
Categorie: simulatie  
Burgeroorlogen, militaire juntas, gangs: we weten nu al hoe de wereld eruit zal zien in het jaar 2000. Maar hoe zit het met het jaar 2500? Je wordt uitgedaagd om van een wereld van uitersten in de loop van 500 jaar weer een eenheid te maken.

"Waar vind ik meer informatie?  
Een greep uit de artikelen:"

### PINBALL CONSTRUCTION KIT

Categorie: Creatief/behendigheid  
"Prachtig en goed..." Waardering: 9  
- Power Unlimited 12-'96

### SLAMTILT

Categorie: behendigheids  
"Slamtilt is gewoon een lekker flipperspel..."  
- Hoogspel 12-'96

### FINGERS FOR WINDOWS

Categorie: Educatief  
"De tikcursus is werkelijk perfect"  
- PC Active 89

### FORT BOYARD - DE LEGENDE

Categorie: Adventure  
"Leuk verhaal, redelijk moeilijke puzzels, filmpjes zien er goed uit, levensecht effect"  
- Power Unlimited 01-'97

### FORT BOYARD - DE UITDAGING

Categorie: Actie/behendigheids  
"Precies als de TV-serie." "Spannend is het zeker wel."  
- Computer Totaal 12-'96

### AR'KRITZ

Categorie: Platform  
"...vrij verslavend. Leuk als afwisseling..."  
- PCM nr. 4

"Een fraai platformspel..." Waardering: 8  
- Power Unlimited 04-'97

### EVIDENCE

Categorie: Adventure  
"Een leuk en moeilijk spel dat een hoop tijd zal kosten om het op te lossen maar dat maakt 't des te meer de moeite waard." Waardering: 8  
- Power Unlimited 04-'97

"Evidence: Het bewijs munt uit in een sterk verhaal..."  
- Interactive 04-'97

"... zeker de moeite waard."  
- PC Consument 04-'97

### IZNOGOEDH

Categorie: Platform  
"De manier waarop deze combinatie van platform-actie en strategie is uitgevoerd is namelijk heel fraai; vol humor en met schitterende 3D achtige graphics."  
Waardering: 85!  
- Sjors & Sjimmie 03-'97

"De levels in Iznogoech zijn heel fraai vormgegeven met een ongelooflijke gedetailleerdheid."  
- Hoogspel 05-'97

"Een fraai en afwisselend platformspel..."  
"De levels zijn mooi om naar te kijken..."  
- Power Unlimited 05-'97

"Grafisch overstijgt 'Iznogoech' ruimschoots het gemiddelde spel..."  
- PC Game 06-'97

### ATLANTIS

Categorie: Adventure  
"Ik hoop dat ik snel de volledige versie van Atlantis in handen krijg want het is een adventure van de bovenste plank dat er om schreeuwt gespeeld te worden."  
- Power Unlimited 07-'97

"Laat één ding duidelijk zijn; Atlantis' is de mooiste adventure van het jaar."  
- Veronica gids nr. 30

en nog veel meer, kijk op internet!

Internet: [www.mediabase.nl](http://www.mediabase.nl) Mail: [rpmail@mediabase.nl](mailto:rpmail@mediabase.nl)



R&P ELECTRONIC



review

# Battle Arena Toshinden 3

Battle Arena Toshinden is een belangrijke schakel geweest in het succes van de PlayStation. Toen deze 32-bit machine medio '95 op de markt kwam, was Toshinden voor velen een doorslaggevende reden om de PlayStation aan te schaffen.

## SUPRISE!

Toen Battle Arena Toshinden 2 aan de horizon verscheen, ging menig leunstoel-ninja hartje sneller kloppen. Maar jammer genoeg kon deze opvolger niet voldoen aan de hoog gespannen verwachtingen. Weliswaar waren de graphics een fractie beter geworden en maakte een aantal nieuwe characters hun entree maar dat was zeker niet genoeg om Toshinden 2 een volwaardige opvolger te noemen. Vervolgens werden we nog even om de tuin geleid met Toshinden URA (Saturn). Een spel dat eveneens gelanceerd werd als een geheel vernieuwde versie maar in praktijk niet meer bleek te zijn dan een, overigens smakelijk, tussendoortje.

Producent Takara lijkt van haar fouten geleerd te hebben en ver-rast vriend en vijand met het derde deel in de Battle Arena Toshinden saga.

## SNELHEID UBER ALLES

Niet alleen de graphics zijn flink verbeterd maar ook de ietwat roestige gameplay is voorzien van de nodige smeerolie. Zo bestaat er nu de mogelijkheid om er een aantal gruwelijke combo's uit te gooien en hebben alle characters naast hun gewone moves ook allemaal 'super-moves' (een soul bomb en een overdrive). Deze multi-combo moves zijn even makkelijk uit te voeren als effectief. Een zeer interessante nieuwe optie is de mogelijkheid om te kiezen tussen 30 frames per seconde of 60 frames

per seconde. Uiteraard is de laatstgenoemde de meest snelle en vloeiende mogelijkheid. Het enige nadeel is dat je hier niet alle details in de achtergrond ziet (Duh!!) maar dat wordt ruimschoots gecompenseerd door de snelheid en de beeld-kwaliteit van de characters die er eigenlijk alleen maar op vooruit gaat.

## MONKEY BUSINESS

Net als Tekken bevat Toshinden 3 een groot aantal verborgen characters (18 in totaal). Nadat je met een van veertien standaard characters het spel hebt uitgespeeld en zijn of haar persoonlijke eindbaas hebt gevloerd, is het mogelijk om deze baas ook te kiezen. Naast het leger aan nieuwe characters zijn natuurlijk ook alle oude bekenden uit de voorgaande Toshinden titels van

de partij met als enige uitzondering Fo Fai die vervangen is door de witte baviaan Bayhou die overigens exact dezelfde vechtstijl heeft als Fo. In tegenstelling tot de meeste vechtspelletjes duurt een battle bij Toshinden maar één ronde. De energie-balk van de characters is hier wel veel groter dan bij de meeste andere games waardoor de tijd dat je daadwerkelijk aan het vechten bent langer is dan normaal. De gevechten vinden nog steeds plaats in

dezelfde soort arena's als in de voorgaande Toshinden titels met als enig verschil dat ze nu overdekt zijn en afgebakend met hekken en muren. Uiteraard betekent dit dat het niet meer mogelijk is om te winnen door je tegenstander uit de ring te beuken maar het heeft als voordeel dat je de competitie lekker tegen de muren en plafonds kan rossen. Dit alles zal er volgens mij voor zorgen dat de Battle Arena weer op flink wat klandizie kan rekenen.

## POWER TIP

Pas op: sommige special moves doen je met je porum tegen het plafond vliegen en daar schiet alleen de tegenpartij iets mee op.

## RAPPORT

GRAPHICS	95
GELUID	90
ORIGINALITEIT	85
SPEELBAARHEID	90

- ▲ 32 characters
- ▲ Yakuza gast met magnum
- ▲ Kooi-gevecht
- ▲ Multi-combo moves

## PLAYSTATION

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000  
Fabrikant: Takara  
Distributeur: Columbia Tristar  
Tel: 035-6250720



Toshinden 3 is een fantastische aanwinst. Als een spel zoveel characters (32) en zoveel verschillende moves en combo's in huis heeft dan kan het niet anders dan een klapper zijn. Snel, vet en zalig om te spelen. Zo kom ik de herfst wel door.

KEES



# Meat Puppet

Na het grote succes van Lara Croft verschijnen er steeds meer games met dames die hun mannetje staan. Lotos Abstraction, uit het spel Meat Puppet, is er ook zo een.

## BLADERUNNER

De in het strak leer gestoken Lotos zou zo weggelopen kunnen zijn uit de film Blade Runner. Ze leeft in een futuristische 21ste eeuwse wereld, waar zes grote corporaties de dienst uitmaken.

Het verhaal begint als Lotos ingaat op een uitnodiging voor een feest.

Helaas voor haar was dat alleen maar een excuus om haar naar

Dumaine, verschijnt. Dumaine is een soort technische geest. Net als Lotos is hij geheel onder de controle van Martinet en vreest voor zijn leven zodra de Puppet Master genoeg van hem heeft. Daarnaast heeft hij ook nog eens een zwak voor Lotos.

## TRIGGER-MORTIS READYKILL

De opdracht van Lotos en Dumaine is om samen de zes leiders van de verschillende corporaties te vermoorden. Als Lotos hierin slaagt rapporteert Dumaine dit aan Martinet. Slaagt Lotos niet binnen een bepaalde tijd of weigert ze de opdracht uit te voeren dan laat Martinet de explosieven in haar lichaam ontploffen. Tja, veel keus heb je dan niet. Gelukkig wordt onze heldin niet met lege handen op pad gestuurd. Ze begint haar moordpartij met een machinepistool met de toepasselijke naam Triggermortis Readykill.

Jij als speler bekijkt Lotos schuin van boven zoals in bijvoorbeeld Crusader: No Regret. Voor de besturing kun je uit twee verschillende mogelijkheden kiezen, via het toetsenbord of met de muis. Ik vond de besturing met de muis het prettigst. Je richt de cursor waar je heen wilt, houd de muisknop ingedrukt en zonder probleem wandel je naar de aangegeven plaats.

## EFFE WACHTUH

Het spelen zelf gaat extreem soepel. Er zijn zes levels en dat zijn de zes hoofdkantoren van de corporaties. In

het totaal zijn er iets van 300 kamers waar je je een weg doorheen moet vechten. Aan het eind van ieder level moet je de leider uitschakelen. Je kunt 360 graden om je heen schieten en je krijgt later nog meer wapens tot je beschikking, zoals een rocket launcher, een vlammenwerper of een tranquillizer.

Jammer genoeg moet je, als je van de ene naar de andere kamer gaat even wachten voordat ie geload is. Dat vond ik gelijk het enige minpunt van het spel. Wat ik goed vond, is dat je overal in het spel

kunt saven. Dat is wel zo handig aangezien dit niet bepaald een makkelijk spel is. Samen met Dumaine voer je de opdrachten uit en probeer je om erachter te komen wie die Puppet Master Martinet is en wat zijn plannen zijn. Aan het eind zul je niet alleen jezelf en Dumaine moeten redden, maar zelfs de hele wereld.

## POWER TIP

Er is een hele mooie site met alles wat je verder wilt weten over Meat Puppet. Ga naar [www.playmates-toys.com/pages/pie/mpuppet/main.htm](http://www.playmates-toys.com/pages/pie/mpuppet/main.htm)

## RAPPORT

### GRAPHICS

90

### GELUID

86

### ORIGINALITEIT

87

### SPEELBAARHEID

90

Mooi verhaal

Tijdens spel saven

Coole explosies

Loaden

## PC CD-ROM

Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450  
Systeemeisen: Pentium 90,  
16 Mb, SVGA,  
30 Mb schijfruimte,  
Double speed CD-Speler.  
Fabrikant: Playmates  
Distributeur: Homesoftware  
Tel: 023-5311241

88

Mooi verhaal, mooie graphics en een uitstekende gameplay. Move over Lara, Lotos is here.

Tussen kunst en kogels.



Wie ben ik?



Wat is dit? De wasserette?



Goh, wat heb je het hier gezellig gemaakt.



De naam van dit spel is de 'Quintessential Art of Destruction'. Dit betekent zoveel als; de zuivere kunst van het slopen. Dat klinkt goed, het heeft echter bar weinig met het spel te maken.

## BEETJE VREEMD

In het jaar 2999 is het weer eens een chaos in het heelal. Als huur-ling is het jouw opdracht om mensen te evacueren van planeten waar het te gevaarlijk voor hen is geworden.

Dat is op zich vrij simpel. Je vliegt wat rond, ziet wat figuurtjes wandelen en dropt een 'escape pod'. Zodra het maximale aantal personen in zo'n pod zit, pik je 'm weer op en brengt hem terug naar je basis. Zo ga je door totdat iedereen is gered en dan kun je weer verder naar de volgende planeet.

Uiteraard ben jij niet de enige die er rondvliegt. Je krijgt namelijk geld, afhankelijk van het aantal van de planeet gehaalde personen. Je kunt dus rekenen op stevige competitie. Gelukkig heb je een heleboel verschillende wapens waarmee je die concurrentie zo van de planeet afschiet. Probeer het bijvoorbeeld eens met een gammakanon of een clusterbom. Als je snel bent kun je ook de escape pod van je tegenstander jatten, scheelt jou weer wat werk. Aangezien het er jouw opdrachtgever alleen maar om gaat de be-

woners van de planeet te halen, maakt niet uit hoe, kun je ook het gewilde aantal behalen door ze gewoon dood te schieten. Die tellen net zo goed als levenden. Beetje vreemd, maar wel leuk.

## NIET SPECTACULAIR

Het schieten op je concurrenten is niet echt spectaculair. Je knalt een paar keer op ze en dan smeren ze hem snel. Als je er achteraan gaat, steelt een ander je escape pod. Na een tijdje wachtte ik gewoon tot ze weer vanzelf terug kwamen en knalde ze dan alsnog naar een andere planeet. Verder is QAD meer een strategisch spel. Het is een kwestie van je pods goed neerzetten en wachten. De graphics schijnen met allerlei verschillende ingewikkelde technieken gemaakt te zijn maar ik

Als je kan knallen, doe het dan ook voluit.



Effe een paar inboorlingen uit hun hut schieten.



Het is niet veel maar er staat iets.



Ook nee, het zijn de verschrikkelijke driedekkers!



Fijn dat jullie er zijn, dan heb ik iets te doen.



Ligt het nou aan mij, of vliegt daar een heks in space?



zie het er niet aan af. Ik vind de graphics zelfs saai. Je vliegt rond in een omgeving die erg op de Magic Carpet omgeving lijkt. Hier en daar vind je een paar hutjes of een ander bouwseltje maar verder is er niet veel. Zo nu en dan vloog ik zelfs dwars door sommige objecten heen en dat viel al helemaal tegen. Je tegenstanders zijn niet bepaald heftig en

de poppetjes die je moet 'reddend' zien eruit als playmobiel. Je cockpit is simpel maar duidelijk. Je ziet welke wapens je hebt en hoeveel planeetbewoners je nog moet oppikken of doodschieten.

## NET SCHA-KEN

Het spel op zich loopt prima en de besturing van je voertuig is soepel. Er zijn 30 levels die

stuk voor stuk best wel groot zijn maar toch vond ik dat het vooral aan actie ontbrak. Het grootste deel van de tijd vlieg je rond of moet je wachten. Het spel is nog het best met een potje schaak te vergelijken. En om heel eerlijk te zijn, heb ik een ongelofelijke pesthekel aan schaken. Als je wilt schaken, zijn er trouwens echte schaakgames.

## RAPPORT

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

- Speelt soepel
- Weinig actie
- Saaije omgeving
- Knullig verhaaltje

## PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: min. 486/66,  
win95 of 3.1, 8 Mb RAM,  
Double speed CD-speler, muis,  
geluidskaart.  
Fabrikant: Philips/Granberry  
Source  
Distributeur: Bomico  
Tel: 040-2393555



Ik kon niet bepaald warm lopen voor dit spel. Het is mij te weinig actie in een te saaije omgeving.

BAS

Core Design (o.a. bekend van Tomb Raider) presenteerde onlangs in New York haar nieuwste beat'em up Fighting Force. De hoofdredacteur bedacht zich geen moment en stuurde zijn ster-reporter naar de Big Apple. 'May the force be with you'.

## ON BROADWAY

Gewapend met schone sokken, een tandenborstel en een portie gezonde nieuwsgierigheid meld ik mij in de lobby van een luxueus hotel in Manhattan dat voor de gelegenheid is omgedoopt tot het Fighting Force hoofdkwartier.

Aldaar ontmoet ik maar liefst vijftig collega's die van over de hele wereld zijn overgevlogen om deze historische gebeurtenis bij te wonen.

's Avonds worden wij met een gigantische touringbus geëscorteerd naar een restaurant. Onderweg daar naar toe worden wij door Rick, een New Yorker in hart en nieren, getraakteerd op

een klein toeristisch tourtje langs de theaters op Broadway. Rick poogt ons tevergeefs aan het lachen te maken en is uitermate verwonderd dat wij geen vragen stellen.

"Ik dacht dat journalisten altijd veel vragen stellen". Wat denkt die man wel niet? Wij zijn geen journalisten; wij zijn parasieten die hun brood verdienen met het spelen van computerspelletjes.

## OFF BROADWAY PLAY

Halverwege de trip begeeft de bus het opheens. De chauffeur vertelt ons dat de motor oververhit is en vraagt via de mobielefoon om een nieuwe bus. Of we even geduld willen hebben.

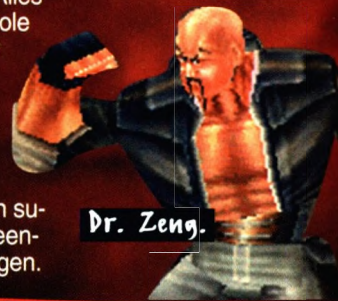


## MEET THE PLAYERS

Nog geen seconde later stormt een twee meter lange griezel gehuld in Chinese kledij maar met een onvervalst anglosaksisch gezicht de bus in. "Mijn naam is Dr. Zeng en jullie zijn mijn gijzelaars", buldert hij. Er wordt hartelijk gelachen. Dit soort 'off Broadway' theatervoorstellingen zijn wel besteed aan ons soort mensen.

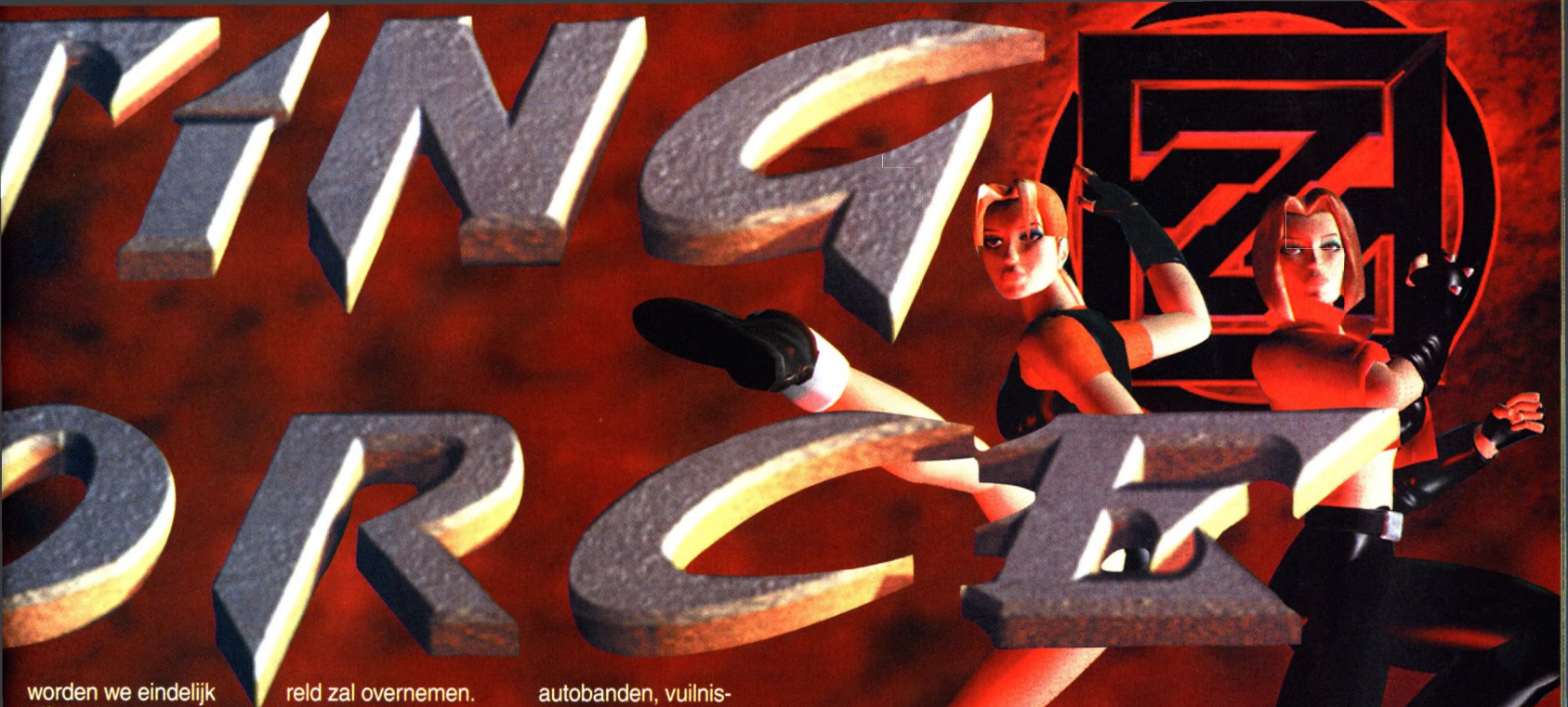
Inmiddels heeft de Fighting Force zich op het trottoir verzameld. Een gebruikte beach-boy, een beer van een body builder en twee heerlijke meiden. Er klinkt gejoel en gefluit uit de bus en Dr. Zeng neemt de benen. De Fighting Force komt de bus in om er zeker van te zijn dat Dr. Zeng ons niet beschadigd heeft. Alles blijkt onder controle te zijn en zonder ook maar een woord te zeggen verlaat het viertal de bus. In een stad als New York maken superhelden nu eenmaal lange dagen.

Na een proteïnerijk ontbijt begint in een congrescentrum ergens midden in Manhattan de officiële presentatie van Fighting Force. Na een korte toespraak van de directeur van Core Design (gaaaap) en technische toelichting van een van de ontwerpers



Dr. Zeng.





worden we eindelijk officieel voorgesteld aan de Fighting Force. De gebruikte beach-boy heet **Hawk** en is een soort kruising tussen James Bond en Hulk Hogan. **Alana** is een lekker ding dat zowel man als vrouw buiten adem achter zich laat (dan wel goed-schiks dan wel kwaad-schiks). **Smasher** is een brok mens van weinig woorden en **Mace** is een 'raver' die, wanneer ze niet op een house-beat danst, druk bezig is het onrecht in de wereld te bestrijden. **Dr.Zeng** kan het natuurlijk ook niet nalaten om even zijn gezicht te laten zien en ons te verwittigen dat hij diezelfde dag nog de we-

reld zal overnemen. We zullen zien.

**VETTE POT**  
In het hotel is een kamer ingeruimd waar wij de pre- $\beta$  versie van Fighting Force kunnen uitproberen. Het eerste dat mij opvalt wanneer ik het spel begin te spelen, is dat het erg veel weg heeft van Die Hard Arcade. Niet zo zeer dat het een kopie is maar het heeft hetzelfde principe. Je wandelt van level naar level terwijl je onderweg aangevallen wordt door allerlei onguire knakkers. Overal vind je wapens (pistolen, bazooka's, granaten ect.) of zaken die als een wapen kunnen dienen (loden pijpen,

autobanden, vuilnisbakken) en die je het enigszins makkelijker maken om de levels tot een goed einde te brengen. Het grote verschil met Die Hard Arcade is dat je dat spel makkelijk in een half uur uitspeelt. Fighting Force is met zijn acht stages die op zich weer bestaan uit een ruime twintig 3D-levels, geen vlug tussendoortje. Je kunt de levels alleen aanpakken of samen met een compagnon. Daarnaast is er ook nog de mogelijkheid om gewoon 'one on one' te vechten. Maar aangezien je alleen kunt kiezen uit vier characters is dat niet echt een spectaculaire optie.

### BRONX BOYCOT

Bij wijze van bonus worden we die avond opnieuw in de bus geladen om een aantal lokaties te bezoeken die we inmiddels kennen uit het spel. Een kleine wandeling door Central Park, een

bezoek aan een onguire bar (alwaar de Fighting Force ons alweer trakteert op een kleine show) en tenslotte een heuse helicoptervlucht boven New York precies zoals Dr. Zeng die in het spel maakt. Helaas weigerde onze Rick om met de touringbus de Bronx in te rijden. Vreemd want dit lichtelijk vervallen stadsdeel is toch prominent aanwezig in het spel Fighting Force. Wel wist hij ons te vertellen dat sommige van zijn collega's busreizen organiseren door de New Yorkse ghetto's. Een soort 'urban safari' die ons helaas niet gegund werd. Uit spaarzame eigen ervaring kon ik echter concluderen dat de 'Bronx' levels in het spel er redelijk realistisch uitzien. Uiteraard is de manier van communiceren (shoot first ask questions later) op een nachtelijk

tijdstip niet geheel ongewoon maar ook de nummers van de metro's die het verpauperde station binnenrijden corresponderen met de realiteit. Ook de 'shopping mall' doen we niet aan. Aangezien New York zelfs in de grootste krent een kooplustige maniak wakker maakt, gingen onze tourleiders er vanuit dat wij deze grote winkelcentra wel op eigen initiatief zouden bezoeken. Nog geen vierentwintig uur in New York of alle 50 journalisten hadden zich al een breuk getild aan tassen met CD's, Nike's, spijkerbroeken en sieraden. Als ik het hotel verlaat om mijn vliegtuig terug te halen zie ik zelfs de leden van The Fighting Force gebroederlijk met Dr. Zeng en bepakt met volle tassen over straat wandelen. That's showbiz.

### RAPPORT

Vanwege het feit dat Kees in New York een versie van Fighting Force te zien kreeg waar hij nog geen verregaande conclusies aan wilde verbinden, plaatsen we zijn verhaal zonder rapportcijfers. Als de definitieve versie van Fighting Force voor ons beschikbaar is, zal Kees deze beat 'em up nog eens serieus onder handen nemen en alle punten op de i's zetten.

- Veel levels
- Lekker beuken
- Prima graphics
- Vrij standaard

### PLAYSTATION

Prijs: ± f 139,95 Bfr. ca. 2525  
Fabrikant: Core Design  
Distributeur:  
CD Contact Data  
Tel: 077-3232832

Fighting Force heeft fraaie 3D graphics maar moet het niet hebben van originele characters of fenomenale moves. Het is een spel voor de simpele zielen: mensen die -net als ik- houden van lekker in het wilde weg beuken. De grote hoeveelheid levels en de daarbij behorende eindbazen zorgen ervoor dat je lang en intens kunt genieten van dit spel.

KEES



# POWERWEB

## Update

<http://www.bpa.nl/powerweb>

### SUPER ULTRA BORING

Het beeldscherm van computers is op zichzelf een vrij saai ding. Bijna iedere monitor heeft dezelfde goorwitte kleur en er zitten een paar knopjes op. Meer is het niet. Ook als je hem aanzet, wordt het vaak niet veel beter. Het begint al bij het Start-Up Screen. Een logo van Microsoft en een wolken achtergrondje is wat je meestal te zien krijgt. Je desktop is al helemaal saai. Je kunt uit verschillende kleurtjes en patroontjes kiezen en er zitten standaard een paar bliepjes in als systeem geluiden. De cursor en iconen zijn al helemaal niet om aan te zien, een pijltje en een paar droge iconen die precies uitbeelden wat ze doen. Super Ultra Boring dus.

### LANG SURFEN

Nu kun je dagen doorbrengen achter je computer om zelf een leuk achtergrondje te maken. Je kunt zelfs je eigen iconen maken

Je kamer hangt vol met posters van hardcore gabber party's, alternatieve bands of skaters, en dat allemaal om je kamer wat cooler te maken. Alleen je computer is zo saai als wat. Het wordt tijd om daar eens wat aan te gaan doen.

of van je favoriete CD of TV-serie geluiden opnemen en als systeem geluid installeren. Maar dat is een hoop werk en om het gewenste resultaat te krijgen, moet je eerst heel wat leren. Niet doen dus. Op Internet kun je op veel plaatsen iconen downloaden of op je favoriete site een plaatje opslaan (b.v. mijn foto op het Powerweb). Er zijn hele pagina's gewijd aan zogeheten wav. files, dit zijn stukjes opgenomen geluid die je op je computer kunt afspelen. Na een lange tijd surfen en het net afzoeken naar de juiste dingen kun je je computer heel

aardig veranderen.

### MAKKELIJKER

Het kan echter nog veel makkelijker. Overal op het Internet kun je Desktop Themes vinden. Ieder 'themepack' heeft z'n eigen onderwerp. Het makkelijke van zo'n 'themepack' is dat alles al voor je is gedaan. De iconen, systeemgeluiden, lettertypen en achtergronden zitten allemaal bij elkaar. Je hoeft het alleen maar te in-

stalleren en automatisch wordt alles voor je veranderd. Op ieder gebied zijn er wel een of meer thema's te vinden. Zo zijn er waanzinnig veel Star Trek themes, maar ook van allerlei bands, Pamela Anderson of een game zijn ze te vinden. Je kunt het zo gek niet verzinnen of er is er wel een van ge-

maakt. Nu is de ene beter dan de andere omdat sommige door hobbyisten worden gemaakt en andere door bijvoorbeeld een spelfabrikant. Meestal kan je aan het aantal Kb zien of het een uitgebreide of een simpele is. Het beste is natuurlijk als ze een paar Mb groot zijn. Maar om het te installeren heb je wel Microsoft Plus nodig.

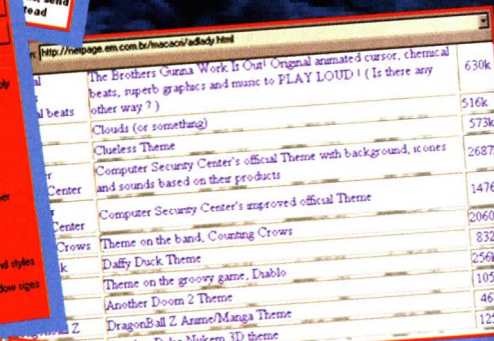
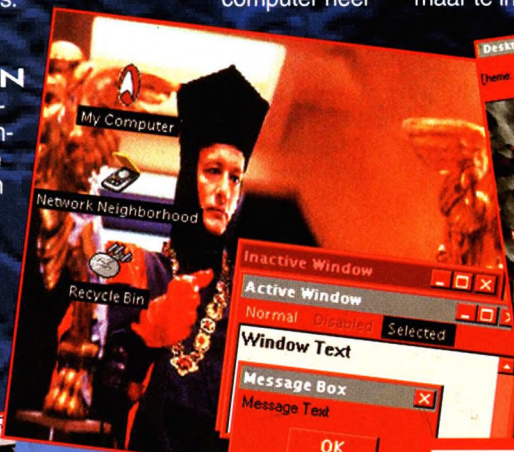
Hierin vind je namelijk een speciaal programma dat je in staat stelt

om themepacks te openen of te veranderen.

### ALTERNATIEF VOOR MS PLUS

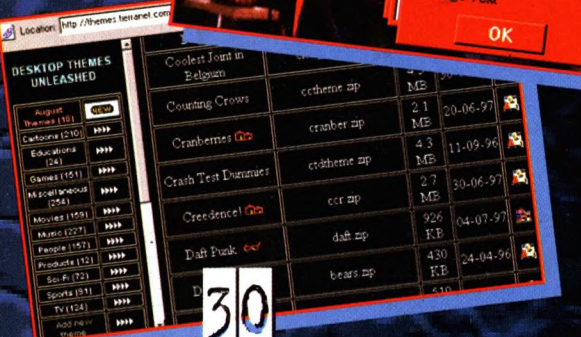
Nu heeft niet iedereen Microsoft Plus, maar er zijn wel andere programma's te vinden die hetzelfde doen. Voor zo'n programma zou je naar SHIFT ([www.shift.pi.net](http://www.shift.pi.net)) kunnen gaan. Op deze, overigens prachtige, site vind je niet alleen dit programma maar ook allerlei toffe themepacks en tools die je kunt gebruiken. Als je dat eenmaal hebt dan kun je op het net gaan surfen op zoek naar jouw favoriete window dressing. Om het je wat gemakkelijker te maken, heb ik alvast een paar site adressen voor je verzameld.

BAS



### Site adressen

- <http://careweb.com/entertainment/themes.htm>
- <http://netpage.em.com.br/macacri/adlady.html>
- <http://themes.tierranet.com/>
- <http://users.aol.com/mytheme/desktop.htm>
- <http://business.fullerton.edu/~nekbyter/themes/index2.html>
- <http://www-personal.monash.edu.au/ftp/pub/win95.themes/>
- <http://www.jokewallpaper.com/>






# GRATIS BLUE BRAIN

## MET 17 FUNCTIES



De Blue Brain: een zakcomputertje met maar liefst 17 functies. Zoals een afspraakalarm, weekplanner, wekker, drie leuke spelletjes, bioritme, match & date (of je bij elkaar past), notities, beveiliging en nog veel meer. De Blue Brain krijg je als je tussen de 12 en 18 bent en voor het eerst een Easy Blue Rekening opent. Bovendien krijg je dan meteen een pas waarmee je kunt pinnen en 'chippen'. Vul dus snel de antwoordkaart in (of bel 0800-0400) en je krijgt de actiefolder thuisgestuurd. Of loop gewoon even langs bij het postkantoor. GIROBLAUW PAST BIJ JOU. POSTBANK 

Rennen kreng! Vort! Aaarghh! Boooooom!



**LEKKERE SNACK**

Abe is een Mukodon die als slaaf werkt in de grote vleesfabriek Rupture Farms. Terwijl zijn Mukodon-vrienden vlees verwerken tot de populairste snacks van de planeet Oddworld maakt Abe gedwee elke dag de vloeren schoon.

Op een, op het eerste gezicht, gewone dag loopt hij weer achter zijn vloerenboener aan de lange gangen door.

Daar, door de kier van een openstaande deur, ziet hij iets verschrikkelijks. Het blijkt dat de verkopen van de vlees-snacks de laatste tijd zwaar tegenvallen en dat de bazen van Rupture Farms een nieuwe snack gaan introduceren. Tot zijn grote schrik blijkt het hoofdingrediënt van die snack Mukodon-vlees te zijn!

Dat kan natuurlijk niet. Vlees eten is oké, maar niet

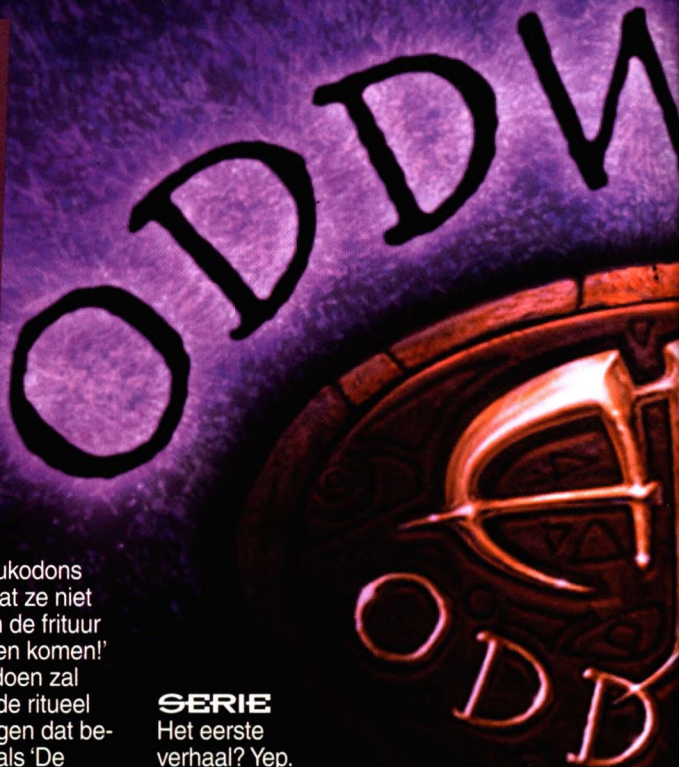
als het je eigen hachie is! Abe weet dat hij zo snel mogelijk zijn broeders van het Mukodonras moet waarschuwen en ze te helpen uit Rupture Farms te ontsnappen.

Maar hoe moet hij, een simpele slaaf, dat voor elkaar krijgen? Hij kan helemaal niks. Ze hebben zelfs zijn lippen aan elkaar genaaid zodat hij niet eens kan fluiten!

**HOOP**

Abe besluit eerder uit te klokken om zijn sjamaan te zien. Deze oude wijze man vertelt Abe over zijn familiegeschiedenis waaruit blijkt dat Abe's voorvaders niet altijd slaven zijn geweest. In vroegere tijden waren ze zelfs gevreesd om de mentale krachten die ze bezaten, waarmee ze de wil van elk ander wezen

Ik zal de Mukodons redden zodat ze niet als snack in de frituur terecht zullen komen! Om dat te doen zal Abe het oude ritueel moeten volgen dat bekend staat als 'De Hoop'. Als dit is gebeurd, zal hij de kracht hebben om de deuren van Rupture Farms te verbrijzelen en zijn Mukodon vrienden te helpen. En zo begint het eerste verhaal van de Oddworld serie.



**SERIE**

Het eerste verhaal? Yep. Oddworld is een serie spellen waarvan Abe's Oddysee de eerste is. De volgende zullen pas over een periode van een paar jaar gemaakt worden dus we kunnen tot ruim in het jaar 2000 genieten van onze nieuwe blauwe vriend Abe. Het is overigens onwaarschijnlijk dat Abe in het volgende spel de hoofdrol zal vervullen maar we zullen hem zeker nog een keer tegenkomen. Maar goed, dat is toekomstmuziek. Eerst moeten we het

eerste spel maar eens uitspelen, en dat zal niet gemakkelijk zijn. Volgens de makers duurt het minimaal vijftig uur om het spel uit te spelen, en dan kan het nog zijn dat je niet alles hebt gezien! Wat staat Abe allemaal te wachten?

**MEDITEREN**

De eerste twee levels spelen zich af binnen de muren van Rupture Farms. Het spel is zo ontworpen dat je alle bewegingen die Abe

Abe hangt er een beetje lullig bij.



Pak me dan.....



.....als je kan.



konden overnemen. Het blijkt ook dat er een oude mythe bestaat waarin wordt voorspeld dat er een redder zou komen om het Mukodon volk te bevrijden van het kwaad. Als Abe naar zijn huisje terugloopt denkt hij na over waarom de sjamaan hem dit verhaal vertelde, tot dat hij plots opkijkt en hard uitroept: 'natuurlijk! Ik ben die verlosser!'

**POWER TIP**

Deze bal is niet alleen maar gevaarlijk. Je kunt hem ook gebruiken om vijanden te pletten.





# ORLEANS

De poster van Abe hangt al een maand in mijn kamer en nu kan ik dan eindelijk de volledige versie spelen! Smaakt Abe werkelijk zo goed als z'n wrede bazen beweren?

## GAMESPEAK 1

Om een en ander te verduidelijken, zal ik jullie iets meer moeten uitleggen over het fenomeen gamespeak. Gamespeak is een belangrijk onderdeel van Abe's Oddysee. Met behulp van de L1 en L2 knoppen in combinatie met de vier actieknoppen kan Abe praten, fluiten of emoties uiten. Omdat je alle andere Mukodons moet redden door ze mee te nemen naar de teleport-plekken, ben je verplicht met ze te communiceren. Als je een Mukodon

## POWER TIP



Soms kun je van collega's een speciale spreuk krijgen. Gebruik deze om een heel scherm met bommen op te blazen.

ziet die je wilt meenemen, moet je hem eerst begroeten door Abe 'hello' te laten zeggen. De Mukodon kijkt dan op en zegt netjes 'hello' terug. Nu kun je met hem praten. Als je wilt dat hij met je meekomt, laat je Abe simpelweg 'follow me' zeggen, wat de Mukodon met 'oke' beantwoordt. Daarna doet de Mukodon alles wat jij ook doet. Als je rent, gaat hij rennen, als je sluipt, gaat hij sluipen, enzovoort.

## GAMESPEAK 2

Soms is het nodig dat de Mukodon op een bepaalde plek wacht, bijvoorbeeld als je op een lift staat of als je nog een andere Mukodon wilt ophalen. Door Abe 'stay here' te laten zeggen, blijft de Mukodon waar hij is en heb je alle tijd om te doen wat je nog te doen stond.

Naast dat praten kan Abe ook fluiten en andere geluiden maken. Die geluiden en het gefluit heb je pas in latere levels

nodig. Door speciale deuntjes te fluiten kan Abe deuren openen, speciale objecten activeren en geheime spreuken krijgen van

andere Mukodons. Al met al wordt er heel wat afgefluit, gepraat en geboerd.

## TREURIG

Als je eenmaal de fabriek bent ontvlucht, kom je in bossen, bergen en woestijnen om uiteindelijk weer Rupture Farms in te gaan. Daar moet je, behalve mijnen, ravijnen en bad guys ontwijken, de speciale 'Hoop' bemachtigen en de Mukodons bevrijden. De sfeer waarin dit allemaal gebeurt heeft iets prachtig triests. Dat komt door

de sombere en treurige Abe maar ook door de prachtige graphics, het noodlottige verhaal en het feit dat sommige andere wezens Abe helpen, omdat ze zelf ook onderdrukt worden. Voeg daarbij de manier waarop Abe kan communiceren met de anderen en je hebt een van de mooiste games van dit moment.



## RAPPORT

GRAPHICS	9.9
GELUID	9.8
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	9.9

- ▲ Gamespeak
- ▲ Graphics
- ▲ Verhaal
- ▲ Abe

## PLAYSTATION

Prijs: f 139,95 Bfr. ca. 2525  
 Fabrikant: Oddworld  
 Inhabitants/GT Interactive  
 Distributeur: CD Contact Data  
 Tel: 077-3232832



Voor platformgame-liefhebbers als ik is dit een geschenk uit de hemel maar ook anderen zullen Abe prachtig vinden. De graphics, het geluid, het verhaal; alles is top. Kijk zelf maar op de demo-CD!

BJÖRN

# Countdown to Meltdown.



# NUCLEAR STRIKE™



Het vervolg op Soviet Strike.™ Voorkom de oorlog voor het ontaardt in de meest explosieve strijd te land, ter zee en in de lucht ult de geschiedenis.

# Starfleet

# ACADEMY

Voor ik me aan de zijde van grote namen als Kirk en Picard kan scharen, zal ik toch eerst het een en ander moeten leren. Ik heb me daarom, als echte Trekkie, ingeschreven op de Starfleet Academy.

## REGELS BREKEN

De Starfleet Academy ligt in San Francisco en het hoofd van deze school is de befaamde Hikaru Sulu, een van de originele bemanningsleden van de Enterprise. Samen met niemand minder dan Captain Kirk en Chekov zal hij je door je hele opleiding heen begeleiden. Als het mis gaat is hij degene die je ter verantwoording roept.

Chekov is gastdocent en helpt je met de technische kant van de opleiding. Kirk zal je bijstaan op het gebied van commando voeren. Hij zal je ook leren om de regels te nu en dan enigszins te omzeilen. Door middel van filmpjes en filmpjes leer je de actuele gebeurtenissen in het spel.

Als cadet David Foster begint helemaal onderaan. Het is wel zaak om vantevoren eerst het Starfleet handboek er even op na te slaan, zodat je alvast enig idee van de controls hebt. Leer alles over het Forward Screen, de Science stations, navigatie, het stuur, engineering en communications. Hoewel er op ieder station, in

het door jou uitgezochte opleidings spaceship een andere cadet zit, ben jij degene die de beslissingen neemt. Ook zul je alle andere cadetten moeten leiden en tevreden moeten houden.

## KOBYASHI MARU

Je eerste opdracht is het opruimen van een zootje space mines. Dat lijkt makkelijk maar dat kan nog flink te-

genvallen. Hier leer je een koers uit te zetten, de wapen controls bedienen en nog veel meer functies van het schip.

De tweede missie is al weer een stuk moeilijker. Je moet achter een paar dieven aan om een gestolen voorwerp terug te halen. In

de tussentijd moet je ook nog gelijk effe een planeet redden. Dat begint meteen goed dus. Zo zijn er nog veel meer missies, waaronder de beruchte Kobayashi Maru. Er zijn in totaal 29 missies, waarin je tegenover wel 30 verschillende soorten vijandelijke spaceships

komt te staan. Neem het op tegen bijvoorbeeld een Klingon Bird of Prey, of schiet een paar Romulans in hun heavy Cruiser van je forward screen.

## VEEL OEFENEN

De graphics zijn werkelijk prachtig. Je waant je echt aan boord van een spaceship. Ook het geluid is goed gedaan. Als je bijvoorbeeld warped en je zet je speakers hard, dan is het waarachtig alsof je wegschiet in space. Alles is zeer overzichtelijk ingedeeld en je kunt overal heen door er simpelweg op te klikken.

Er is ook een on-board computer die je alle informatie geeft over de bediening. En die zul je nodig hebben. Het spelen van deze space flight/action sim is alles behalve

makkelijk. De controls zijn zeer uitgebreid en het vergt heel wat oefening voordat je het op kunt nemen tegen een stel Klingons.

## RAPPORT

GRAPHICS	8.8
GELUID	8.5
ORIGINALITEIT	9.2
SPEELBAARHEID	9.3

- Goeie interface
- Realistische sim
- Uitstekende graphics
- Ik kan eindelijk een spacekadet worden

## PC CD-ROM

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000  
Systeemeisen: Pentium 75  
.Dos of Win95, 16 Mb RAM,  
560K free base memory, 20  
MB hard drive space, Double  
speed (lieft sneller) CD-spe-  
ler, SVGA, Joystick mogelijk-  
heid.  
Fabrikant: Interplay  
Distributeur: Bomico  
Tel: 040-2393555



Ik ben nog steeds op de academy. Ik geloof niet dat ik een van de meest briljante studenten ben die ze ooit hebben gehad. Toch zet ik door. Het is jammer voor de PU maar zodra ik geslaagd ben, ben ik weg. To boldly go, weef je wel.

BAS

Kobayashi Maru, probeer het maar.



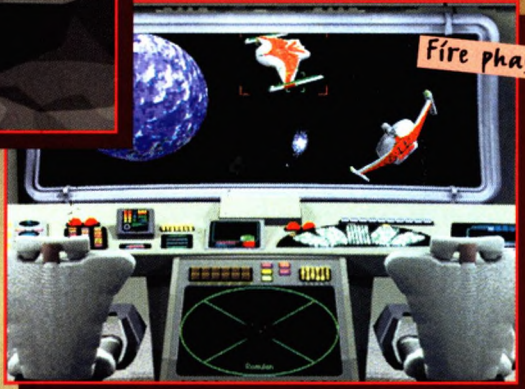
Bij de directeur op 't matje.



Doe mij Picard Ambon on the rocks.



Engage... sure maar hoe doe je dat?



Fire phasers.



The bridge.

preview

# DARK

# COLONY

Dark Reign, Dark Rift, Dark Earth, Dark Project en nu weer Dark Colony. Depressies bij de computerprogrammeurs? Gebrek aan originaliteit bij het verzinnen van titels? Of gewoon de naam van een nieuwe Kloon & Conquer van Gametek?

## RAPPORT

GRAPHICS

9°

GELUID

8°

ORIGINALITEIT

7°

SPEELBAARHEID

8°

Mooi

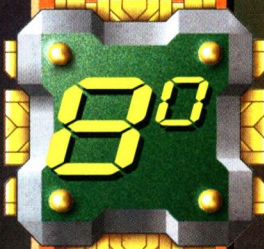
Bloed

Strakke filmpjes

Geen eigen karakter

## PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: 486 DX2 66  
Mhz, 8Mb RAM, 50 Mb  
Schijfruimte, geluidskaart,  
muis, Double speed CD-speler,  
Windows 95.  
Fabrikant: Gametek  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 077-3232832



Dark Colony moet het vooral van de graphics hebben. Die zien er dan ook prachtig uit met veel detail en kleuren. Bovendien speelt DC makkelijk weg. Al met al de zoveelste prima real-time strategy game uit een inmiddels zeer lange reeks.

JAN



Het wordt aardig heet hier!



En mijn gazonnetje lag erg zo keurig bij!



Het gevecht barst in alle hevigheid

## POWER TIP

(Humans) Plaats naast je resources altijd mobiel afweerschut.

## MARS

Alleen diegenen die twee jaar lang in de rimboe hebben vertoefd, hebben wellicht de opmars van real-time strategy games niet opgemerkt. Het begon allemaal met Dune 2, dat idee werd overgenomen door Westwood in de vorm van C&C en de rest is geschiedenis. Ieder softwarehuis heeft inmiddels zijn eigen variant uitgebracht dus ook Gametek kon niet achterblijven. In Dark Colony moet je dus ook resources vinden, gebouwen construeren, units trainen en de vijand aanvallen en vernietigen. Deze keer vindt het schouwspel plaats op Mars. Een gigantisch tekort aan energiebronnen bedreigt de Aarde en de rijke grondstoffen van de rode planeet lijken uitkomst te bieden. Echter een buitenaards ras kampt met dezelfde problemen en bevindt zich eveneens op Mars. Van het begrip 'samen zullen we alles eerlijk delen', heeft niemand ooit gehoord dus dat wordt knokken.

## MOVING UP

Als je begint kies je of je de humans of de aliens wilt spelen. De gebouwen en units zien er uiteraard verschillend uit, de gameplay is hetzelfde. Iedere unit heeft zijn even sterke tegenhanger bij de vijand. Van die units zijn er slechts acht verschillende. Zowel aan de kant van de humans als de aliens. Deze beperkte variatie valt een beetje tegen. Het trainen van units gaat echter zeer vlot. Op het moment dat je genoeg credits hebt verzameld, hier het oppompen van een soort gloeiende lavabron, druk je op 'build' en hop, je desbetreffende mech of voetsoldaat rolt de fabriek uit.

Beetje onrealistisch maar wel makkelijk.

De bediening van de units is super simpel: klikken met de muis waarbij je kunt kiezen uit patrouilleren, lopen, lopen en aanvallen en alleen aanvallen. Wat echt gewoon niet kan, is dat de units van de humans weer het uitgekauwde 'moving

up' roepen wanneer je ze aanklikt. Verzin eens wat nieuws!

## SAPPIG

Waar in Dark Colony zonder meer uitblinkt is de vormgeving. Het ziet er allemaal zeer sappig uit. Om te be-

ginnen zijn de achtergronden fraai en zeer gedetailleerd. Planten, rondlopende beesten,

schaduw en rook sieren de verschillende omgevingen. Je vecht in de woestijn, jungle of ondergrondse battle arena's. Tijdens het schieten spat het bloed veelvuldig in het rond. Mjam-mie. Aardig is ook dat de wapens van de aliens bijna allemaal organisch zijn. Zo zijn de 'alien tanks' levende wezens die ook bloeden wanneer ze geraakt worden. De gebouwen zijn groot en gestileerd. Als je een nieuw gebouw aanmaakt, zal er een ruimteschip landen die het gebouw plaatst en daarna met veel geronk weer opstijgt. En het opblazen en vernietigen van units en gebouwen gaat gepaard met indrukwekkende explosies. Al deze kleurrijke hoogstandjes maken Dark Colony een lust voor het oog.



En ik dacht dat muggen vervelend waren!



De explosies worden groter en groter.



Voor deze 'Blob-fabriek' heeft het laatste uur geslagen.

**POWER TIP**

Vraag me niet waarom maar ook tennisschoenen zijn een gewild ruilobject.



Bluswater is er genoeg.

Waterworld is weer een spel dat gebaseerd is op een bioscoopfilm. De film is nooit een echte hit geworden, laten we kijken of Interplay er van het spel wel een weet te maken.

**MAD MAX STAAT DROOG**

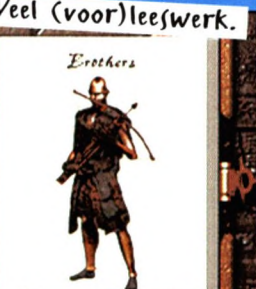
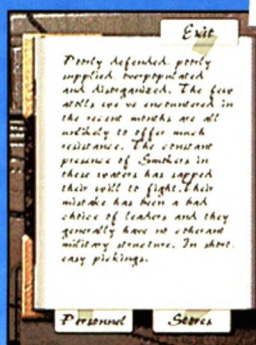
Voor degene die de film niet gezien hebben, zal ik in het kort vertellen waar het over gaat. Het zit ongeveer zo: héél, héél lang geleden bestond de wereld slechts uit droog land. Maar toen gebeurde er iets vreselijks: de gletsjers smolten en namen het droge land in bezit en vormden zo een onmetelijk grote zee. De overlevenden van deze ramp zijn verdeeld in een soort van piraten gangs, die vechten voor verschillende levensbehoeften. Aangezien de hele wereld is verzopen in zout water, is het gevecht om zoet water nog heftiger dan de strijd in Mad Max om een volle tank.

**DRIJVENDE STADJES**

De gangs hebben hun eigen drijvende stadjes gebouwd, die atolls genoemd worden en hier vinden ook alle ge-

vechten plaats. Het spel begint met, wat er in mijn ogen uitziet als een low budget versie van de film. De kerel die ze de hoofdrol laten spelen, lijkt niet eens op Kevin Costner. Nou ja, voor een computer-game is het wel een high budget intro en zo hoefde ik in ieder geval niet naar de bios te gaan en kon de vijftien piek in m'n zak houden. Ik kreeg gewoon het hele verhaal in een korte intro. Na de 'film' volgt een klein verhaaltje over wat er precies aan de hand is in het spel en worden de missies gegeven. De opdrachten zijn in het begin vrij makkelijk, maar worden al snel veel moeilijker. Na het krijgen van je missies, moet je wapens gaan ruilen of kopen om je bemanning te bewapenen en dan ben je klaar om aan je strijd te beginnen. De legers zijn een soort kruising tussen modern en middeleeuws, er zijn kruisbogen maar ook pistolen en grote geweren. De manier waarop je je mannen beweegt, is hetzelfde als in Red Alert: selecteer je mannen en geef ze een opdracht, kill, move of

Veel (voor)leeswerk.



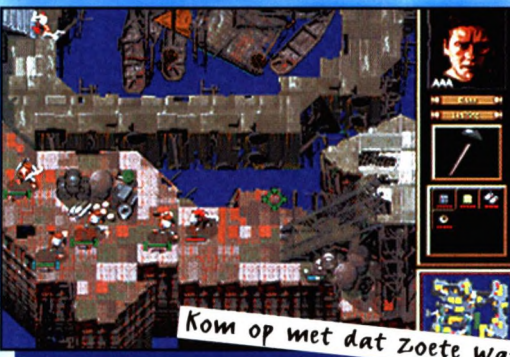
Hij lijkt niet eens op Kevin Costner!



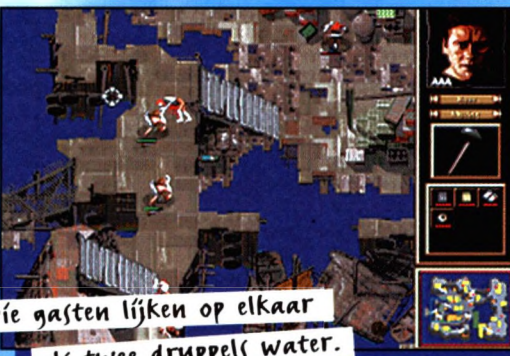
Heb je alle videofilmpjes gezien dan hoef je niet meer naar de videotheek.



Fitness op een vlotje.



Kom op met dat Zoete Water!



Die gasten lijken op elkaar als twee druppels water.

collect. De dingen die je verzamelt; zoet water, verbanddozen enzovoort, kunnen voor wapens geruild of door de soldaten gebruikt worden.

**DE HELE FILM**  
Waterworld's graphics zijn net als bij andere sims aan de kleine kant, maar daar zij nogal realistisch en

bloederig zijn, lijkt mij dit ook beter. Het ene bloedbad na het andere is niet zo bevorderlijk voor je maag. Het was overigens wel erg grappig om mijn mannen bewapend met guns achter een ventje met een hamer aan te sturen. Na elke voltooide of mislukte missie wordt er een video filmpje gespeeld en aan het

**RAPPORT**

- GRAPHICS **8.5**
- GELUID **7.5**
- ORIGINALITEIT **8.0**
- SPEELBAARHEID **8.0**

- Snel bewegende soldaten
- Bloederige gevechten
- Je hoeft de film niet meer te zien
- Wordt veel voorgelezen

**PC CD-ROM**  
Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450  
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, Quad speed CD-speler, SVGA.  
Fabrikant: Interplay  
Distributeur: Bomico  
Tel: 040-239355

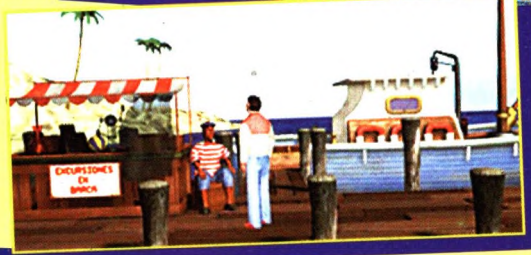


In Waterworld houd je je voornamelijk bezig met het afweten van de vijanden en het verzamelen van items om te ruilen. Ook al heeft dit spel veel overeenkomsten met andere sims, het heeft toch zijn eigen originele stijl.  
MARK B.

eind van het spel zou het dus zo moeten zijn dat je je vrienden kan vertellen dat je de film hebt gezien. Ik vond ook een level editor maar vanwege het feit dat ik een heel vroege versie speelde, ga ik niet beloven dat je deze ook in de definitieve versie zal vinden.

WATERWORLD

# wedstrijd **W**innen een Creative Labs 3D- en geluidskaart



## of een bundel van vijf Bomico games!

Zoals je natuurlijk wel weet, bespreekt Power Unlimited ieder maand de allernieuwste games. We doen dit inmiddels al meer dan vijf jaar. Een groot feest maken wij hier niet van, we wachten liever tot januari omdat dan de vijftigste(!) Power Unlimited zal verschijnen.

deze spellenset be- draagt ongeveer 450 gulden, dus je krijgt ab- soluut waar voor je in- spanningen. De eerste prijs bestaat niet alleen uit dezelfde gamesbundel, maar

Helemaal onopge- merkt willen we onze vijfde verjaardag niet voorbij laten gaan, dus hebben we een wed- strijd bedacht waarbij we de trouwe PU-le- zers in het zonnetje willen zetten. Een beetje Power-fan bewaart natuurlijk al zijn oude bladen, dus is het niet zo moeilijk om de (p)reviews op te zoeken van de games die je met deze wed- strijd kunt winnen.

eindscores uit de vijf rapporten bij elkaar op en zet het totaalgetal op een briefkaartje. Vermeld daarbij je naam, adres en tele- fonnummer en stuur de briefkaart naar Po- wer Unlimited, Power Wedstrijd, Postbus 9805, 1006 AM Am- sterdam. E-mailen mag ook (ook nu je naam, adres en telefoonnum- mer svp vermelden): power@bpa.nl. Insturen kan tot uiterlijk 1 november.

Wat is de opdracht? Vind de (p)reviews van de volgende PC-games: MDK, Ark Of Time, Lost Vikings 2, Atomic Bomberman, Shattered Steel en Blood & Magic. Tel de

**DE FRUZEN** In samenwerking met Creative Labs en dis- tributeur Bomico heb- ben we een fraai prij- zenpakket voor jullie kunnen regelen.



De elfde tot en met de vijftiengste prijs is een exclusieve Power Unlimited verzamelband.

De tweede tot en met de tiende prijs bestaat uit de ge- noemde, indrukwek- kende bundel van vijf top-PC games uit de Bomico stal: MDK, Ark Of Time, Lost Vikings 2, Atomic Bomber- man, Shattered Steel en Blood & Magic. De totale winkelwaarde van

bovendien uit Creative Labs Sound Blaster AWE64 Speciale Editie (een 64 stemmige geluidskaart met een winkelwaarde van f 239,-) en een Creative Labs 3D Blaster PCI (een krachtige 3D grafische kaart, speciaal ontwor- pen voor het spelen van 3D games. Winkel- waarde: f 450,-). De juiste oplossing en alle gelukkige winnaars worden bekend ge- maakt in de Power Un- limited van januari (die niet voor de Kerst in de winkels ligt). Succes!



Vind de (p)reviews van de afgebeelde PC-games (van boven naar beneden: Blood & Magic, MDK, Shattered Steel, Lost Vikings 2, Atomic Bomberman, Ark Of Time) en tel de eindscores uit de zes rapporten bij elkaar op

BINNENHORT BIJ DE  
TIJDSCHRIFTENHANDELAAR!



THE LOST WORLD OF JURASSIC PARK™ & © 1997 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Licensed by NCA Universal Merchandising, Inc.

# DE STICKERVERZAMELING



preview

# LANDS OF GUARDIANS OF DESTINY

Wie Westwood zegt, zegt...? Inderdaad. 'Not a problem!', 'Confirmitive' en 'I'm on it!'. Je zou bijna vergeten dat die gasten ook nog andere spellen maken dan Command & Conquer deel 1 t/m 30. Maar LOL 2 is duidelijk heel wat anders.

## RAPPORT

GRAPHICS

8.8

GELUID

8.5

ORIGINALITEIT

9.0

SPEELBAARHEID

9.0

Fantasy van de bovenste plank

Groot

Transformeren

Vechtmode

## PC CD-ROM

Prijs: f 129,- Bfr. ca. 2350  
Systeemeisen: 486 DX, 16 Mb RAM, 55 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows '95 of Dos 5.0.

Fabrikant: Virgin/Westwood  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 030-2416016

## KOEL

Oké, zo vreselijk anders is Lands Of Lore 2: Guardians Of Destiny natuurlijk ook weer niet want het is 'gewoon' het vervolg op Lands Of Lore, het spel van Westwood dat per ongeluk een hit werd en dus schreeuwde om een deel 2. Met de ontwikkelingen van het spel begon men al in 1994 en sindsdien zijn we gek gemaakt door hypes op Internet, schreeuwende persberichten en lekkermakende

screenshots.

Het PU-team hield al die tijd het hoofd koel en stuurde, toen de tijd rijp was, het spel naar ondergetekende. Heel rustig nam ik het pakketje aan bij mijn eikehouten met gouden klopper versierde voordeur.

Toen ik de deur echter had dichtgesmeten, rende ik als een gek naar mijn gamesroom, scheurde het kartonnen doosje aan gort en duwde de eerste van de vier glimmende schijfjes in mijn gretige CD-lader.

## GODEN

De wereld van Guardians Of Destiny is een mythische wereld, gecreëerd door de Oude Goden. De Goden verveelden zich de godgansse dag en ontwierpen ter afleiding stervelingen. Ze konden naar de stervelingen kijken en lachen om hun kleine, onbenullige wiswasjes. Er was echter een heilige regel. De Goden zouden zich niet bemoeien met de stervelingen. Maar natuurlijk was er een bad guy onder de Goden genaamd Belial. Deze kon de verleiding niet weerstaan en gaf een ras, genaamd de Dracoids, magische krachten en voorzag ze van geheime eeuwenoude wapens.

De Dracoids werden een oorlogszuchtig ras dat dood en verderf zaaide. De Goden deden niets. Totdat het ras der Hulines, het buurland van de Dracoids, bijna totaal vernietigd werd. Eén God Anu, beter bekend als Draracle, kon het niet langer aanzien en redde het ras der Hulines van totale uitroeiing.

Daar in dat kleine café aan de haven



En daar in dat eettentje hebben we nog zo'n enig stel ontmoet.



## WEDEROPSTANDING

De goden zaten met een probleem, hun regel was geschonden en Belial moest worden vernietigd. Belial had echter nog een sneaky troef achter zijn klauwen. Wach- tend op zijn straf,

creëerde hij met zijn magische krachten een Moeder Beest dat gigantische spinnen uitspuwt en ieder levend wezen vernietigt en diens energie verzamelt. Al deze energie is nodig om Belial na zijn dood weer te doen herleven.

En dan nu het nieuws van 20.00 uur.



Patiënt: "Dokter ga ik sterven?"  
Doc: "Dat hang ervan af. Bent u rijk?"



Zeker een bedorven blikje Whiskas gegeten.



Hallo meneer, gaat het wel helemaal goed met u? Kon beter zeker?

LOL 2 creëert wederom een smakelijke mix van adventure en RPG. Gegarandeerd voor uren speelplezier, ontelbare 'oohs' en 'aahs' van verrukking en de meest bizarre en sfeervolle werelden en wezens die je in tijden hebt gezien. Dit is Fantasy met een grote gouden hoofdletter F!

JAN



# FLORE 2

## DESTINY

De Goden, teleurgesteld in de mensheid, trokken na de terechtstelling van Belial weg naar verborgen rijken. Slechts één God bleef achter. Draracle, op de hoogte van Belial's komende wederopstanding, zal met de hulp van een sterveling Belial's plannen moeten dwarsbomen.

Luther, zoon van de heks Scotia (deel 1 van Lands Of Lore) en afstammeling van de Hulines, is uitverkorene. En raad eens wie jij mag spelen? Yep, Luther is de naam.

### HOCUS POCUS

Als je het spel begint, vind je jezelf als Luther

in tweeën scheurt. Vervolgens beuk je door de muren heen je cel uit en verander je weer, alleen nu in een klein reptiel. In deze hoedanigheid vlucht je het kasteel uit en ren je naar de dichtstbijzijnde grotten. Daar verander je weer in Luther. Over deze 'morphing' spreuk heb je weinig te zeggen. Je verandert al naar gelang de situatie. Dit kan soms erg lastig zijn maar vaak ook erg handig. Zo kun je als reptiel door kleine gaten en kieren kruipen en ben je als beest een stuk sterker dan Luther. Dit is slechts een van de fantaserijke elementen van

de verf. Je ziet bijvoorbeeld je wapen niet in beeld zwaaien als je vecht, zodat het soms onduidelijk is of je de tegenstander raakt. Via een schild zie je wel je eigen gezicht (als mens of als beest) dat zo mogelijk bebloed dient te zijn, wil je het een beetje lang volhouden.

### FEEST

Al vechtend en speurend reis je door de meest uiteenlopende locaties. Twintig om precies te zijn. Een exotische jungle, ondergrondse kerkers, mystieke kastelen, ze staan allemaal op het rijke menu. LOL 2 is dan ook een visueel feest. De cutscenes zijn om te wattertanden en de in-

daar gaat het tenslotte om. Je kunt LOL 2 op velerlei manieren spelen. Geef je helemaal over aan de magie, wees de nobele redder van de sterfelijke mensheid of kies uiteindelijk de donkere kant en treed in de voetsporen van je moeder. Zelfs de meest botte schurk kan LOL 2 uitspelen zonder vast te raken. Voeg daarbij de symfonische (door een orkest gespeelde) muziek en de uitmuntende geluids- en lichteffecten en je hebt alle ingrediënten compleet voor een avontuurlijk spektakel.



Kijk eens wat vaker in de spiegel van de slager.



Houd je bekken!



Creepshow.



Vitslover.

gevangen in een kerker waar een bewaker je zit te dissen. Dit had hij beter niet kunnen doen, want het moment daarop verander je in een immens beest die de guard in kwestie

LOL 2. Het spel bevat nog veel meer magie in de vorm van spreuken die je je eigen kunt maken. Uiteindelijk zijn er wel 80 verschillende. Naast het hanteren van de magie zul je naar eigen inzicht moeten omgaan met de ontelbare wezens en personages die het spel te bieden heeft. Je zult veel wapens verzamelen en dus ook moeten vechten. Dit komt soms niet helemaal uit



Geestig, niet?



Oma gaat uit d'r dak.

game graphics gewoon goed. Natuurlijk, als je dichtbij een muur of struik staat, zie je gewoon weer blokjes. Dus de jubelstemming omtrent de absurd mooie graphics, vraagt enige nuance. Het zijn vooral de filmpjes die grafisch krachtpatserij vertonen. Gelukkig is het verhaal tenminste ook goed uitgewerkt en

Wie is er bang voor een paar spinnetjes?



Daar kan Hans Kazan's Magic Show niet aan tippen.

# ARK OF TIME

De verzonken stad Atlantis is een wel zeer bekende inspiratiebron voor makers van adventures. Wij van PU vragen ons inmiddels af: hoe lang blijft men dit thema nog uitmeiken?

## RAPPORT

GRAPHICS

8°

GELUID

8°

ORIGINALITEIT

6°

SPEELBAARHEID

8°

Fraai beeld en geluid

Veel locaties

Groot

Vreselijke stemmen

## PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: 486 DX-2, 66  
Mhz, 8Mb RAM, 51 Mb  
Schijfruimte, geluidskaart,  
muis, Double speed CD-speler.  
(Quad speed CD-speler en  
Pentium aanbevelen).  
Fabrikant: KOEI/International  
Computer Entertainment  
Distributeur: Bomico  
Tel: 040-2393555

## VERDWIJNING

De ellende in Ark Of Time begint wanneer een professor/archeoloog samen met zijn team de bodem van de zee onderzoekt naar overblijfselen van de verzonken stad Atlantis. Er is duidelijk iets mis gegaan, want de professor en zijn team lijken van de aardbodem te zijn verdwenen. De jonge journalist Richard Kendall wordt door zijn hoofdredacteur met de opdracht opgezadeld om de professor terug te vinden

en daar vervolgens een wereldverhaal over te schrijven. De eerste stop is het eiland Rum Cay in de Stille Zuidzee. Op dit eiland, dat vroeger een piratenhol was, is de prof voor het laatst gesignaleerd. Nou ja, een tripje op kosten van de baas naar een zonnovergoten tropisch eiland; het kan erger.

## JATWERK

Ark Of Time is een klassiek adventure in de stijl van Idiana Jones en The Dig. Je bedient Richard met de muis, de personen en de objecten die je kunt aanklikken, lichten op wanneer je er met de muis langs gaat. Qua inhoud hebben de makers met een

scheef oog naar grote broer Lucasarts gekoken. In AOT zitten namelijk verdacht veel elementen uit The Fate Of Atlantis en nog meer elementen uit Zak Mc Kracken and the Alien Mindbender. Dit laatste spel zal voor velen wel van voor jullie tijd zijn, maar mij kun je niet belazeren! Maar ja, beter goed gejat dan slecht verzonden.

## TRICKY

Qua gameplay komt 't er vooral op neer om de juiste objecten op de juiste plaats te gebruiken. Daarnaast is het zaak om elk schilderijtje of krasje op de muur te bekijken waar je later dan weer hele intelligente vragen over kunt stellen aan de meest uiteenlopende figuren. De puzzels variëren van makkelijk tot pittig maar het wordt nooit zo absurd als bijvoorbeeld in een spel

als Discworld. Toch was er een tricky one die ik jullie niet wil onthouden. Op een gegeven moment staat Richard voor een oude kerk maar de deur is dicht. Bovenin ziet hij een kapot raam maar daar kan hij niet bij. In de verte staat een meisje appels te plukken op een ladder. Om de ladder te kunnen gebruiken moet je eerst de kat bemachtigen van dat meisje, vervolgens smijt je die vlooiënbaal in dat kapotte raam en het beest begint vreselijk te janken. Meisje komt aangesnel met ladder om kat te redderen en voilà.

Wat minder fraai is, zijn de stemmen. Vooral de stem van Richard is echt belachelijk dom. Als een soort combinatie tussen een robot en een mietje lepelst hij zijn tekst op. Daarnaast beweegt hij zich als een stijve hark voort en doet dat ook nog eens vreselijk langzaam. Je zit dus soms uren te wachten voordat sullette Richard van links in je scherm helemaal naar rechts is gelopen. Resultaat: onnodige wachttijden en onnodige irritatie.

## POWER TIP

In plaats van die vreselijke stemmen kun je beter de ondertiteling inschakelen.

## HARK OF TIME?

De locaties in AOT zijn uiteenlopend en bijzonder fraai, evenals de muziek.



De ideale locatie voor de Steen & Been Show.

Zware discussies op de redactie.



It's a jungle out there!

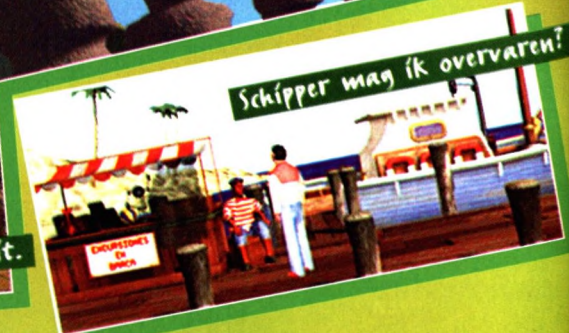
Vier op een rij.



Geef mij Herman Brood maar.



Voor het zingen de kerk uit.



Schipper mag ik overvaren?

Ark Of Time doet in alles denken aan de vroegere adventures van Lucasarts. De locaties en het verhaal zijn dan ook niet bijster origineel maar dat zal voor velen geen probleem zijn. De volgende keer graag wel betere acteurs voor die stemmen!

JAN

In den beginne...

Massamoordenaar.

Ingang van de kolenmijn.

Ezeltje rijden op een beer.

Lets get ready to rumble.

Lijkt op Mad Max.

Met circus is in de stad.

R&P is druk bezig met een strategie/simulatiespel, genaamd **Rising Land**. Wij, hier bij PU, waren zo gelukkig om een speelbare 'work in progress' kopie te ontvangen, lets check it out!



## RUIL- HANDEL

In **Rising Land** is de Aardse beschaving uiteengevallen en is het menselijke ras flink in aantal teruggebracht en leeft men onder barbaarse middel-eeuwse omstandigheden. De nieuwe samenleving is gebaseerd op stammen, die verdragen zijn aangegaan. Desondanks wordt er natuurlijk regelmatig een potje geknakt. Het traditionele handelssysteem, gebaseerd op harde cash, is verdwenen en heeft plaats gemaakt voor de ruilhandel van goederen en grondstoffen.

## HEILIGDOM

Je begint met een klein stukje zichtbaar land, vier kolonisten, twee bouwers, vier soldaten en een heiligdom. Het heiligdom is zoiets als een hoofdkwartier. Het idee is zo'n beetje hetzelfde als in **Red Alert** en sommige andere strategie games en in dit geval laat je bouwers een raffinaderij bouwen om grondstoffen, verkregen door de boeren, te raffineren. Ja, ja, hier wordt alles eerst met de hand geoogst voordat je genoeg hebt gespaard om een oogstmachine te bouwen. Stuur een paar kolonisten op pad om nieuw

## POWER TIP

Je moet je manschappen goed gevoed houden want een lange tocht op zoek naar nieuwe grond kan dodelijk zijn als je mannen niet genoeg te eten krijgen.

land te ontdekken maar laat ze niet te ver afdwalen want de stammen, verscholen in het donker, zijn er op uit om alles wat hun pad kruist te beroven en te doden. Het spel richt zich niet op het vechten maar meer op het creëren en bewaken van je kolonie. Je beste wapen kan een groepje gevechtssklare soldaten zijn maar ook goed getrainde dieven die in een handomdraai de vijand kunnen strippen van al hun rijkdommen.

## ZAG TWEE BEREN....

De bouwopties zijn heel anders dan ik in vorige sims gezien heb. Zo was er bijvoorbeeld een optie om een circus te bouwen. Dit is de plaats om beren te vinden die getraind kunnen worden om te veranderen in verschrikkelijke moordende monsters. En wat dacht je van de marktplaats, hier kan je goederen verhandelen en ruilen met andere kampen. Ontwikkel je een Genootschap, dan

kan je voor elke vijf zakken voedsel die worden opgeslagen, een kolonist aan je kolonie toevoegen. Dit is veel werk maar een goede manier om je kolonie uit te breiden. Het bouwen gaat vrij snel en om je bouwers te zien bouwen is zo onderhoudend, dat de korte wachttijd voorbij vliegt. De graphics zijn, zoals bij de meeste sims, een beetje klein maar de poppetjes en vervoermiddelen zijn erg origineel.

## RAPPORT

GRAPHICS

8.5

GELUID

7.0

ORIGINALITEIT

8.5

SPEELBAARHEID

8.5

Snel bouwen

Gekke bouwopties

Moordende beren om op te rijden

Met de hand oogsten

## PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800

Systeemeisen: Pentium,

16Mb RAM, Quad speed CD-

ROM, SVGA.

Uitgever:

R&P Electronic Media

Distributeur:

Artware International

Tel: 0182-611 641



Afgezien van een klein aantal overeenkomsten met andere sims, is dit volgens mij geen kloon. Het gaat snel, is heel amusant en is net even anders dan de rest van de strategie-/simulatiespelletjes.

MARK B.

De soundtrack... wel, ik hoorde wat geschreeuw en gegil, maar gezien het niveau van de rest van het spel, zal ook dat wel dik in orde komen.

# RISING LANDS

review

Pak aan, jij communistisch zwijn!

Toen Pierce Brosnan 35 jaar geleden nog een kleutertje was, knalde Sean Connery er in de bioscopen al lustig op los in Dr. No. Toch is het Brosnan die James Bond op de troon van het Games Imperium heeft mogen zetten. Bij deze tip ik GoldenEye 007 namelijk als 'spel van het jaar'.

# GOLDEYE

Close range - GoldenEye zit barstensvol geweld.

Oké, geef je maar over.

Dit is nog eens een nekschot.

Hebt nog slechts één seconde te leven.

007 oog in oog met us Famke.

De 4-player deathmode: phatte actie op een klein oppervlak.

Shit, is het al zo laat, ik moet snel nog even wat babes scoren.

Ook in de 2-player mode subtiele graphics.

## UNIEK

Spelfabrikant Rare heeft het weer eens geflikt. Dit succesvolle bedrijf, dat ondermeer verantwoordelijk is voor de schitterende Donkey Kong serie, heeft met GoldenEye 007 een uniek spel ontwikkeld. Uniek omdat het nu wel eens gelukt is om

graphics, keiharde vuurgevechten en een heerlijke dosis melige humor. Daarnaast is de gameplay van GoldenEye 007 het best te vergelijken met die van Doom maar dan in een wereld die een stuk dichterbij de werkelijkheid staat. Voeg dit samen met een heerlijke Turok-besturing (met rumble pak!) en GoldenEye 007 is een spel waar 'Q' graag een puntje aan zou willen zuigen.

## HET VERHAAL

Omdat het alweer anderhalf jaar geleden is dat de film GoldenEye in de bioscopen te zien was, volgt hier nog even een korte samenvatting. Het grootste deel van de film speelt zich af in het nieuwe Rusland. Na de Glasnost en Perestrojka viel het grote

Rusland uiteen en criminele bendes en mafiagroeperingen hadden het rijk voor zich alleen. Een van die mafiagroepen heet Janus en dit syndicaat speelt een machtige rol in de wereld van 's werelds grootste wapendealers. Janus heeft de hand weten te leggen op de hypermoderne gevechtshelicopter Pirate die werd gestolen van een Franse kruiser in de haven van Monte Carlo. Daarnaast heeft het syndicaat ook nog eens de verschrikkelijke GoldenEye wapensatelliet weten te activeren. De veiligheid van de vrije westerse wereld is in gevaar en James Bond (Pierce Brosnan) moet de boel weer zien te redden. Samen met de mooie Natalya Simonova (Izabella Scorupco) en met als tegenstandster de nog mooiere Xenia Onatopp (onze eigen Famke Janssen) baant James zich al schietend een weg door hordes Russische soldaten, generaals, kozakken en godfathers: op zoek naar Pirate en de computer van GoldenEye. You're licensed to kill.

## SHAKEN, NOT STIRRED

De 18 missies van GoldenEye 007 volgen de film op de voet. Natuurlijk zijn er wel wat veranderingen aangebracht in het scenario maar die hebben alleen maar tot resultaat dat het spel zo mogelijk nog meer actie bevat dan de film. Net als in de bios komt Bond op de meest onmogelijke plekken in de meest absurde situaties terecht. Hij bungee-jumpt op een gegeven moment van een Russische dam en maakt bommen onschadelijk in Monte Carlo. Hij infiltreert achter vijandelijke militaire linies en steelt geheime wapens van een Siberische legerbasis. Maar Bond zou natuurlijk niet zijn als hij aan het eind van het verhaal ook niet het mooie meisje redt. Tijdens iedere missie moet een aantal doelen gehaald worden. Het aantal doelen is weer afhankelijk van de moeilijkheidsgraad die je kiest. Die varieert

een bekende speelfilm op een goede manier om te zetten naar een spel. Uniek omdat de spannende James Bond sfeer die deze

films zo speciaal maakt ook in het spel terug te vinden is. Uniek omdat het gewoon een verschrikkelijk phat spel is met super realistische

## POWER TIP

Als je alle missies hebt afgewerkt in de moeilijkste 007-mode, dan zullen twee extra scenario's te spelen zijn.



van 'agent', tot 'secret agent' en '007 agent'. James Bond moet het aan het begin van iedere missie stellen met zijn oude vertrouwde Walther PPK. Hij kan echter zijn vuurkracht aanzienlijk uitbreiden door soldaten neer te schieten en hun wapens af te pakken. Er zijn maar liefst 19 wapens waar James mee op pad kan gaan: een hele serie Russische, Amerikaanse- en Engelse machinegeweren, een scherpschutergeweer, raket- en granaatwerpers en een hele serie mijnen. Genoeg vuurkracht om al die ruskie keihard mee omver te blazen. Shaken, not stirred baby.

### INTERACTIVITEIT OP Z'N BEST

Wat mij nog het meest heeft verbaasd over GoldenEye 007 is het realistische karakter van het spel. Al vanaf de eerste graphics van de eerste missie heb je het gevoel dat je daadwerkelijk in Rusland aanwezig bent. Dat is in de eerste plaats te danken aan de realistische achtergronden en settings van het spel. Ik heb zelden een game ge-

speeld waarin dit zo mooi is ontwikkeld en weergegeven als bij GoldenEye 007. Sterk punt is ook dat alle voorwerpen in de omgeving van James Bond zijn te beïnvloeden. Schiet je bijvoorbeeld een lamp aan diggelen dan gaat het licht uit, en schiet je bijvoorbeeld bewakingscamera's kapot dan zal het alarm niet afgaan en zo zijn er nog talloze voorbeelden te noemen. Interactiviteit op zijn best. Op de tweede plaats komen de schitterende animaties van de characters. Deze zijn op een dusdanige manier 'getexturemapped' en 'gemotioncaptured' dat ze er zeer realistisch uitzien en handelen. Stel, je schiet een soldaat een gaatje in zijn hoofd, dan valt hij meteen neer en is dood. Maar je kunt iemand bijvoorbeeld ook eerst een paar keer in zijn benen schieten. Hij blijft dan krijsend en hinkelend voor je staan, wachtend op het genadeschot.

De soldaten reageren overigens allemaal weer anders tijdens een vuurgevecht. De een blijft staan en schieten terwijl de ander tijdens het schieten weer wegduikt op zoek naar een veilig plekje. GoldenEye 007 blijft je iedere seconde van het spel verrassen!

### DEATH MODE

Ik ben er zeker van dat je aan de missies van GoldenEye 007 weken plezier zult gaan beleven. Maar wil je tussendoor toch nog even wat anders dan 'M', 'Q', Money Penny, Russische generaals, soldaten en gijzelaars dan kan je altijd nog vluchten naar de multiplayer-mode. Hierin is het mogelijk om in splitscreen met twee tot vier spelers een tegen een, twee tegen twee of drie tegen een te spelen.

**Een kogel in je kop terwijl je net staat te pissen, dan ben je goed nat.**



### POWER TIP

Als je bewakingscamera's spot, schiet deze dan kapot voordat ze het alarm laten afgaan.

### RAPPORT

GRAPHICS	97
GELUID	90
ORIGINALITEIT	95
SPEELBAARHEID	99

- Schitterende graphics
- Sniper rifle
- Schieten en babes
- Interactief als de pest

### NINTENDO 64

Prijs: f 149,- Bfr.ca.2700  
Fabrikant: Rare  
Distributeur: Nintendo  
Tel: 030-6051353



Game Galore (overvloed), zo kan je GoldenEye 007 het best omschrijven. Een spel waarbij je overvloedig wordt door alles wat je ziet en doet en waarbij je constant het gevoel hebt dat je er daadwerkelijk bij bent. De beste movie-to-game vertaling ooit. THOMAS

### POWER TIP

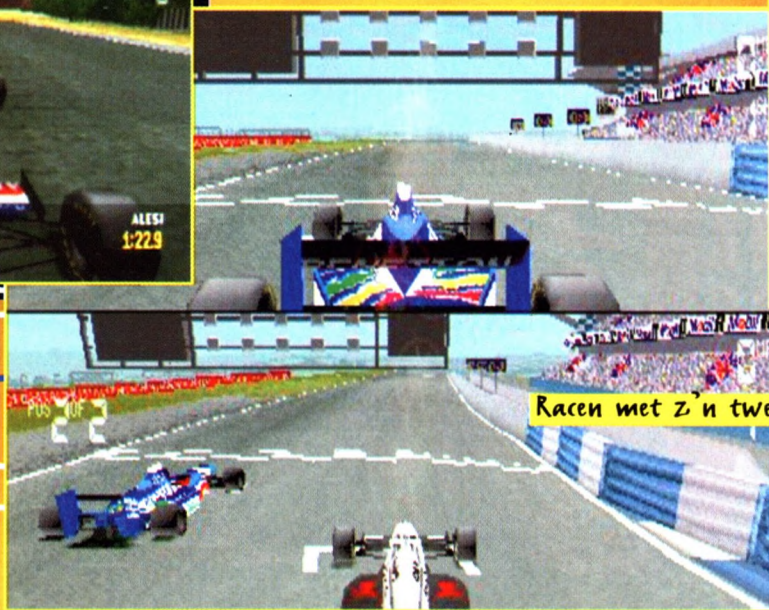


Het spel heeft geen plattegrond. Wil je dus weten waar je al geweest bent, schiet dan gewoon een gaatje in een muur of raam.

In de slipstream.



Dat wordt een nieuw setje banden.



Racen met z'n tweeën.

**Slechts een jaar geleden verscheen een van de beste en succesvolste Formule**

**1 sims aller tijden: Formula 1 op de PSX. Wees niet bang dat F'97 alleen gemaakt is om dit succes eens even opnieuw uit te melken, want de makers van dit spel zijn er in geslaagd om van een hele goede game een juweeltje te maken.**

**VERGISSING**

'Alles erop en eraan', schreef ik een jaar geleden over Formula 1. Wat kan een mens zich vergissen. Die conclusie moet ik trekken na het spelen van Formula 1 '97: er blijkt namelijk nog veel meer op en aan te kunnen. Ik zal me in deze preview dan ook met name richten op de toevoegingen en verbeteringen van deze '97 versie waarvan ik nu al kan zeggen dat zelfs voor de bezitters van het 'oude' spel de aanschaf van deze se-

quel op z'n minst het overwegen waard is.

**TWEE SPELERS**

De belangrijkste toevoeging aan F'97 is in mijn ogen de two player mode. Geen gemakkelijker meer met linkkabels en gesleep met PSX'en: gewoon lekker ragen met z'n tweeën tegelijk en zo hoort het ook. Het mooiste zou natuurlijk zijn als je met z'n tweeën samen met alle overige racers de strijd aan zou kunnen gaan maar dat is wellicht toekomstmuziek.

Eén tegen één dus. Opvallend en nieuw zijn ook de crashes. Beprekten die zich oorspronkelijk tot een doffe dreun en een rookwolkje hier en daar; in F'97 vliegen de vonken en onderdelen je om de oren. Een prachtig gezicht en een stuk realistischer (denk maar eens aan de crash/luchtdoop van Martin Brundle in Melbourne vorig jaar). Bij de eerste versie heb ik heel wat races kunnen winnen door m'n wagen overal gewoon tussen te smijten, nu zul je het heel wat voorzichtiger moeten doen want voor je het weet ben je bijvoorbeeld een wiel kwijt en is het game over.

**AI** Een verandering die misschien niet zo snel opvalt maar eveneens het realisme verhoogt, is de zogenaamde arti-

ficial intelligence. Dat houdt in dit geval in dat de computergestuurde racers zich veel meer als echte racers gedragen. Zo zul je nu na het maken van een foutje eerder ingehaald worden of remt iemand je eruit omdat hij op het rechte eind gebruik maakt van je slipstream. Het gaat zelfs zover dat de coureurs een rijgedrag vertonen dat lijkt te kloppen met de werkelijkheid. Zo rijdt Damon Hill iets behoudender dan vorig jaar in de wetenschap dat zijn Arrows team niet even een reserve auto op kan hoesten en zul je zien dat Alesi zich helemaal in z'n element voelt als het circuit nat wordt. Over natte circuits gesproken, ook het weer heeft een realistischer tintje gekregen. Tijdens een race kan het weer nu veranderen en de

omstandigheden zijn ook duidelijker merkbaar aan het rijgedrag van jouw auto en die van de concurrentie. Daarbij komt dat je het bij slecht weer nu ook ziet bliksemen terwijl je de regen nu ook echt hoort plenzen en de donder rommelen.

**ARCADE**

Voor het racen was het wat mij betreft niet noodzakelijk maar F'97 heeft het aantal views uitgebreid tot acht. Een fraaie toevoeging daarbij is de cockpit view waarin je jezelf direct op de vingers kijkt. Je zou het misschien bijna vergeten maar F'97 heeft ook nog een arcade mode, evenals z'n voorganger overigens. In deze versie zijn de verschillen tussen beide modes aanmerkelijk groter en dat behelst zoveel facetten dat ik me maar even beperk tot de medede-

ling dat het racen in de arcade mode nu totaal verschilt van de grand prix.

**GELUID**

Tijdens het rijden merk je ongetwijfeld dat ook het commentaar is uitgebreid. Murray Walker ("If I am not mistaken... I am very much mistaken") heeft meer tekst gekregen en wordt nu geassisteerd door F1 racer Martin Brundle. Zelf zet ik het commentaar in principe uit maar als je dat doet dan mis je ook een ander nieuwigheidje: de pit radio. Via dit systeem neemt de pit crew regelmatig contact met je op, bijvoorbeeld over hoe de auto aanvoelt, dat er ergens schade is maar ook als je brandstof dreigt op te raken of je banden verwisseld moeten worden en het dus tijd wordt voor een pitstop. Belangrijker op 'sound

**FORMULA**

Alle views op een rijtje.



Je hoort de regen kletteren.

ALES! 1:15.948

ALES! 54.2

THIS LAP 24

Alesi is weleens beter gestart.

8

ALES! 7 BENETTON RENAULT

THIS LAP 2.9

Skit, te scherp ingestuurd.

Daar kan zelfs een Mercedes niet tegen.

21

COULTHARD 10 MCLAREN MERCEDES

ALES! 1:24.3

POWER TIP

Je kunt de namen van de rijders nu ook vervangen met 'edit'.



RAPPORT

GRAPHICS

9.5

GELUID

9.0

ORIGINALITEIT

7.0

SPEELBAARHEID

10

Nieuwe circuits

Twee speler mode

Nog realistischer

Crashes

PLAYSTATION

Prijs: f. 129.95 Bfr. ca. 2350  
Fabrikant: Psychosis/Bizarre  
Distributeur: Columbia Tristar  
Tel: 035-6250720



Mooier, realistischer, uitgebreider... alles erop en eraan zou ik bijna zeggen. Zelfs voor de bezitters van de oorspronkelijke versie het aanschaffen waard.

ED

gebied' is natuurlijk het geluid van de auto's zelf. En ja hoor, ook op dat punt is F'97 nog beter dan z'n voorganger. Echte F1 freaks kunnen nu zelfs horen of ze door een Ferrari of een Williams Renault worden ingehaald.

### GEHEIMEN

Betrouwbare bronnen hebben mij verteld dat in F'97 ook verborgen circuits en geheimpjes zitten (zoals een andere Psychosis game). Helaas heb ik niet de tijd gehad om dat te kunnen bevestigen.

Ik weet in ieder geval inmiddels dat ook in de eerste versie een verborgen circuit zit. De afgelopen maand heb ik namelijk deel 1 in de hard mode als winnaar van het seizoen beëindigd en toen kreeg ik

ineens een heel nieuw (niet bestaand) circuit voor m'n kiezen. Je begrijpt dat het heel wat weken kost om zover te komen (naar mijn inschatting is F'97 een stukje moeilijker dus duurt het nog langer) en ik houd me dan ook aanbevolen als PU-lezers mij daar meer over kunnen vertellen.

### NIEUWE CIRCUITS

Tot slot nog even iets over de circuits. In F'97 kom je drie nieuwe circuits tegen, te weten: Melbourne, Australië, de heuvelachtige A1 Ring, Oostenrijk en het Spaanse circuit van Jerez dat in de plaats is gekomen van Estoril, Portugal.

Maar tijdens het racen zullen de kenners van deel 1 gelijk merken dat ook vrijwel alle an-

dere circuits veranderingen hebben ondergaan, zoals dat ook in het echt is gebeurd.

### TOP OF THE LIST

Bij hoge uitzondering heb ik me in deze preview voornamelijk beperkt tot de veranderingen ten opzichte van de vorige versie en het niet gehad over mijn ervaringen tijdens het spelen van de game zelf. Misschien zegt het genoeg dat ik Formula 1 op de eerste plaats had gezet op mijn lijstje van beste games van 1996 en dat Formula 1 '97 nog stukken beter is dan z'n voorganger. Ik maak me sterk dat ik voor het eind van dit jaar nog een beter racespel in m'n vingers krijg.

## Veranderingen Formula 1 '97

In deze preview heb je de belangrijkste veranderingen/verbeteringen van de '97 versie kunnen lezen ten opzichte van z'n voorganger.

Hier zijn ze nog even op een rijtje.

- ◆ Alle circuits en rijders van het seizoen 1997.
- ◆ Groter verschil tussen arcade- en grand prix mode.
- ◆ Hogere beeldresolutie.
- ◆ Two player mode.
- ◆ Acht verschillende views.
- ◆ Nieuw AI-systeem.
- ◆ Spectaculairdere crashes en realistischere schade.
- ◆ Verschillend geluid van de wagens.
- ◆ Twee commentatoren met meer tekst.
- ◆ Pitcrew radio.
- ◆ Twaalf nieuwe soundtracks.
- ◆ Weer verandert en oogt en klinkt realistischer.
- ◆ Uitgebreidere trainings mode met behulpzaam commentaar en technische statistieken.

# 1 97



# Warcraft 2

## The Dark Saga

Ik heb persoonlijk altijd een hekel gehad aan games als Warcraft. Ik vond de graphics verrot en de gameplay saai. Een bordspel speel je toch op een bord? Maar echt goed had ik me nog nooit verdiept in zo'n game en misschien werd het wel eens tijd.

**BELLA ITALIA**  
Toen ik laatst bezoek kreeg van een viertal Italianen die mijn zolder tot jeugdhotel omtoerden en zich als een stel bloeddorstige honden op mijn PlayStation stortten, vonden ze uit dat Warcraft 2 een game

was die ze ook in hun eigen moerstaal konden spelen. Een week lang was mijn woonkamer het slagveld waarin werd gestreden, vermoord en veroverd. Er werd land ontgonnen en ontbost, er werden havens aangelegd en vliegende draken getemd. Na een tijdje begonnen mijn vingers te jeuken om toch maar eens een poging te wagen met een spel als dit. Toen mijn Italianen een middagje naar de coffeeshop gingen (ze waren immers op een culturele vakantie), nam ik mijn kans waar en daalde af in de diepe regionen van Warcraft 2.

**EERST NAAR SCHOOL**  
Warcraft is een beetje een kruising tussen Sim City, een aquarium en Dungeons & Dragons. Je moet alle aspecten van het oorlogvoeren beheersen, wat betekent dat je niet alleen moet kunnen bouwen, maar ook je legers moet kunnen voeren, aanvoeren, vervoeren en voorzien van het juiste materiaal. De paarden moeten stallen hebben, de speerpunten moeten gesmeed worden en de olie aangeboord. Om dit te leren, beginnen de eerste levels simpel.

**ORC ORC ORC...**  
Ik koos ervoor om leider te worden van een troep orcs en het gevecht aan te gaan met de human alliance: de mens. Mijn orcs, de Blackrock Clan, kregen van opper-orcenleider Doomhammer de simpele opdracht om een basis te bouwen op het eiland Zul D'Are. Hier moest een viertal boerderijen en een barak uit de grond worden gestampt. Makkie toch? Totdat ik na de bouw van twee boerderijen door mijn goud heen was en ik mijn kleine Pion (werkorc) naar de goudmijn moest sturen. Tenminste, als mijn Grunts (vechtorcs) die konden vinden, zonder onmiddellijk doodgeslagen te worden door de vijanden, die opeens overal vandaan kwamen. Ik kreeg al snel door dat dit meer was dan een simpele RPG. Hier moest strategisch worden nagedacht.

**TROTS**  
En ziedaar: een paar opdrachten later was ik al een volleerd orcenleider. Ik bouwde steden alsof het niets was en schudde de meest ingenieuze oorlogsmachinery uit mijn mouw. Mijn orcjes hadden al snel de beschikking over aanvals- en vervoersschepen, olieraffinerijen, getemde draken, kastelen en een leger aan tovenaars, ridders en elfen. De Blackrock Clan deed het goed en Doomhammer was trots op me en zag me als zijn eigen zoon.

**RAPPORT**

- GRAPHICS: 6.5
- GELUID: 7.7
- ORIGINALITEIT: 7.7
- SPEELBAARHEID: 9.0

- Spannend
- Strategisch
- Verslavend
- Wacky graphics

**PLAYSTATION**  
 Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350  
 Fabrikant: Electronic Arts  
 Distributeur: Electronic Arts  
 Tel: 010-2062222



Het is voor het eerst dat ik zo'n strategisch oorlogsspel heb uitgespeeld en ik vind het helemaal het einde. Ook al zijn de graphics en het geluid verrot en de mogelijkheden nogal beperkt, toch is Warcraft 2 vast net zo spannend en misschien nog wel spannender dan Warcraft 1. Hoge verslavingsfactor.  
**ANDREAS**





# preview

Heb je je ooit afgevraagd wie die mysterieuze graancirkels maakt en waar deze gast woont en werkt? Check out this game!

## 'GREETINGS CITIZEN!'

Welkom bij Feeble Files. In dit cartoon RPG avontuur speel jij de rol van een zielig buitenaards wezentje, Feeble genaamd. Feeble is de maker van de graancirkels en heeft een aantal dingen overhoop gehaald

tijdens zijn terugweg. Het lijkt erop dat Feeble tegen een satelliet is gebotst en 'm van z'n plaats heeft gestoten, waarop deze op zijn beurt weer tegen de Company installatie, waar hij werkt, aan is geknald. Waarschijnlijk is Feeble nu zijn baan kwijt en zijn meerderen, de Omni Brain zoals zij zichzelf noemen, hebben een Reconstructive Personality therapie voor hem in petto. Hier begint je avontuur.

## DE REVOLUTIE BEGINT

Als je terug bent in het ruimtestation moet je meteen op weg om zoveel mogelijk informatie te verzamelen en nuttige items te vinden. Dit gaat het beste door met alle mensen, die je onderweg tegenkomt, te praten. Nadat je je helm en jacket gevonden hebt, krijg je een nieuw soort vervoermiddel, aangezien die andere total loss is. Dit is een super cool space scootertje die je van punt A naar B, of beter gezegd Alpha naar Bèta, zal transporteren. Zoek overal en maak gebruik van de items, of combinaties hiervan die je op je pad tegenkomt, om vooruit te komen in je opstandige gevecht tegen de duivelse Omni Brain. Gelukkig sta je er niet alleen voor, onderweg kom je Dolores tegen, een revolutionaire in hart en nieren die bereid is om ten koste van wat dan ook, te vechten voor vrijheid. Samen met haar en de hulp van SAM, een psychopathische

robot/killing machine, beleef je jouw avontuur.

## GOOD CYCLE!

Duidelijk is dat Feeble Files veel te bieden heeft. Met zijn Super VGA Silicon Graphics weergegeven animaties komt dit dichterbij een interactieve cartoon dan je ooit gezien hebt. Er zijn meer dan 100 3D weergegeven karakters die zeker zullen testen of je slim bent en je ongetwijfeld aan het lachen krijgen. De stemmen zijn ingesproken door niet minder dan twintig acteurs en actrices, zoals Robert Llewellyn (Red Dwarf) en Peter Tuddenham (Blake 7). In totaal zijn er meer dan zesduizend zinnen en vijftien uur 16 bit stereo geluid van hoge kwaliteit. Samen met meer dan tachtig locaties om onderweg te bezoeken, zou dit iedereen blij moeten maken en dat is een must hier in Feeble Files. Blijf lachen, anders heb je de kans dat je ter plekke neergeschoten wordt. Bedankt en geniet van je Cycle (life).

## POWER TIP

Zorg dat je elke centimeter van de locaties afzoekt, soms zijn er combinaties van items nodig om vooruit te komen in je avontuur.

Anarchistische lenzen.



Zelfportret van Feeble.



The workshop.



The Observatory.



Time to party!



Plaatsbewijzen alstublieft.



Docking agent.



Majoor Benson defected company agent.



Onwe knar.

## RAPPORT

GRAPHICS	9.0
GELUID	8.7
ORIGINALITEIT	8.5
SPEELBAARHEID	8.7

- ▲ Veel karakters
- ▲ Grappig
- ▲ Veel gesproken tekst
- ▲ Te gekke geanimeerde graphics

## PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: Pentium 75, 16 Mb RAM, 50 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler, geluidskaart, muis.  
Fabrikant: Interplay  
Distributeur: Bomco  
Tel: 040-2393555



Met alles wat Feeble Files te bieden heeft: goede graphics, cool geluid en veel verschillende locaties, wordt het zeker een klassieker onder de avonturenspelletjes. Dus space niet uit bij dit spel!

MARK B.

# FEEBLE FILES

# LAST BRONX

**POWER TIF**

Last Bronx is het leukste in 2 player mode en vooral als beide partijen met Kurosawa spelen.

De kwaliteit van de games die ik de laatste tijd voor de Saturn te bespreken kreeg, was in mijn ogen ver onder de maat. Maar ja, je blijft hopen. Hopelijk is Last Bronx niet zo nikszeggend als het klinkt.

**RAPPORT**

- GRAPHICS **8<sup>5</sup>**
- GELUID **7<sup>5</sup>**
- ORIGINALITEIT **2<sup>0</sup>**
- SPEELBAARHEID **7<sup>0</sup>**

- Kurosawa
- Te makkelijk
- Te uitgekauwd
- Te domme naam

**SATURN**

Prijs: f 169,50 Bfr. ca. 3050  
 Fabrikant: Sega  
 Verkrijgbaar bij:  
 Dimension Plus  
 Tel: 050-3129818



Last Bronx is zeker niet slecht. Ben je nog niet in het bezit van de vechtgame klassiekers als Fighting Vipers of Virtua Fighter 2 is het best een leuke aanwinst. Maar als je deze games al hebt, is het je geld niet waard.

RUBEN

**SONY-SEGA**

Zoals iedereen weet, wordt de achterstand van Sega op concurrent Sony met de maand groter. Dit is mijns inziens vooral te wijten aan de titels die Sega uitbrengt die vaak achterhaald zijn in vergelijking met de super marktgerichte games waar Sony mee komt.

Ook het laatste Bastion van Sega's trots, de vechtgames, is na de komst van Sony's Toshinden 2, Soul Blade en Tekken 2 zonder genade overgenomen. En laten we er eerlijk over zijn; ze vroegen er om. Ik bedoel; een van de eerste titels op de Saturn was Virtua Fighter en met echt veel betere vechtgames zijn ze daarna niet meer gekomen. Na vorige maand teleurgesteld te zijn door D-Xhird, hoop ik nu met Last Bronx eindelijk weer eens iets verrassends voorgeschoteld te krijgen.

**MAFFE JONGENS**

Waar de titel Last Bronx op slaat zou ik echt niet weten. Ook

de namen van de acht verschillende stages doen vermoeden dat de Japanse programmeurs totaal geen kennis hebben van de Amerikaanse taal of cultuur.

Met namen als 'Radical parking lot' of 'Naked Airport' zou je denken dat ze gewoon een aantal filmtitels van de lokale videotheek hebben verknipt.

Een andere maffe bijkomstigheid is dat alle acht characters blank zijn. Dit terwijl iedereen weet dat er naar verhouding net zoveel blanken in de Bronx wonen als Tibetaanse monniken in Zaandam. Maffe jongens die Japanners.

**NIKS NIEUWS**

Je kan in Last Bronx dus spelen met (slechts) acht characters, die deel uitmaken van verschillende 'Streetgangs'. Qua uiterlijk en achtergrond zijn het gewoon weer variaties op de bekende characters in vechtgamesland, dus: twee helden, drie doorgedraaide schoolmeisjes, een Zweedse reus en twee psychopaten, kortom the same old cast.

De gameplay en speciale moves kan ik samenvatten in

één woord: Virtua Fighter 2. Zeker niet slecht dus, maar wederom niks nieuws onder de zon.

Een ding vond ik wel leuk aan Last Bronx en dat was de aanwezigheid van Kurosawa. Hij vecht namelijk niet met zijn handen maar met een honkbalknuppel. Met hem spelen is net als zeehondjes jagen: bruto en dus fun.

**MAKKIE**

In normale gamemode speel je het spel met elke character gemakkelijk uit. In het laatste gevecht strijd je tegen de metalen versie van het character waarmee je speelt en dat is lang niet zo moeilijk als het klinkt.

Er is ook nog de mogelijkheid om in 'Time Attack mode' te knokken. Dit houdt in dat je je tegenstander binnen een zo kort mogelijke tijd om zeep moet helpen met als doel in een soort geheel onbelangrijke 'Hall of Fame' te komen.

Om het spel niet geheel de grond in te boren, moet ik nog wel melden dat de graphics van Last Bronx prachtig zijn.

Hier, een beker melk over je nieuwe pak!



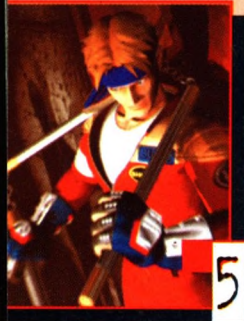
Zeg maar dag tegen je knieschijven.



Tanden op elkaar!



**JAPANESE IMPORT**



# SYNDICATE WARS



Is deze wereld jou ook te braaf? Kom dan met me mee naar een plek waar een leven net zo veel waard is als stront op straat: de wereld van Syndicate Wars.

**CYBORG WAR**  
 Het verhaal rond Syndicate Wars speelt in een soort Blade Runner-achtige toekomstwereld, waar door mensen bestuurd cyborgs de orde handhaven. Gelukkig is de politie niet de enige met dit soort robots en zorgt de aanwezigheid van cyborg-bendes voor wat leven in de brouwerij. Jij kan er voor kiezen om voor een van de twee grootste syndicaten te gaan werken: Eurocorp Syndicate of The Church of the new Epoch. Eenmaal gekozen, krijg je het commando over een groep van vier cyborgs waarmee je de meest uiteenlopende missies voor je Syndicate gaat uitvoeren. Sounds like fun, toch?

**ZONDER GELD GEEN HELD**  
 Op het eerste gezicht deed Syndicate Wars me denken aan games als Loaded of Crusader. Je ziet namelijk ook alles vanuit 3D 'Birds eye view' en de mannetjes die je bestuurt, lijken ook op die van de bovengenoemde games. Waarin S.W. zich duidelijk onderscheidt is dat het meer een soort strategische RPG is. Met simpelweg alles neerschieten kom je er niet. Elke missie is anders en telkens zal je cyborgs op een andere manier uit moeten rusten qua wapens en gereedschappen.

Zo zijn er bijvoorbeeld 'persuade' missions. Hier moet je een of meerdere mensen door middel van een 'persuadetrone' kidnappen. Als je dit handige apparaatje op iemand gebruikt, wordt hij jouw slaaf en volgt hij je overal waar je gaat. Natuurlijk bevindt diegene zich diep in vijandelijk gebied en zal je nog flink wat slachtwerk moeten verrichten. Wat mij meteen beviel aan S.W. is dat het heel realistisch is en dan heb ik het nog niet eens over de prachtige graphics. Net als in het

echte leven, krijg je niks gedaan zonder geld. Je hebt dit namelijk nodig om je wapens en ander speelgoed te kopen. Er zijn meerdere manieren om cash te krijgen maar waar ik persoonlijk de voorkeur aan gaf, was het overvallen van de lokale bank. Dit doe je door hem simpelweg op te blazen, en het her en der verspreide geld gewoon op te pikken; een kind kan de was doen! Een andere hele coole feature is dat je je ook per auto kan vervoeren. Dit heeft als voordeel dat je sneller bij je

scherm bent. Lopen op straat is namelijk niet zonder risico. Als klap op de vuurpijl is er ook nog eens de mogelijkheid van 'drive-by shootings' vanuit je auto; voor mij alleen al een reden om dit spel tot een van de betere in z'n soort te rekenen.

**CONTROLE**  
 De eerste paar keren dat ik S.W. speelde had ik erg veel moeite met de besturing. Die is namelijk zeer uitgebreid. Van het veranderen van view-point tot het in- en uitstappen van een auto; alles is te regelen met je pad. Hierdoor zijn heel veel commando's uit te voeren door een combinatie van toetsen, bijvoorbeeld: R2 + naar beneden = uitstappen auto. Het duurt dus wel even voordat je al de 23 commando's zonder boekje kan uitvoeren. Maar toen ik het eenmaal onder de knie

had, was ik zeker drie dagen achter elkaar niet meer achter mijn pad vandaan te trappen.



doel bent, en dat je beter be-

## POWER TIP

Probeer een auto te kopen die ook van de snelweg af kan. Ze zijn moeilijk te vinden maar als je er een hebt, ben je bijna niet te verslaan.

**RAPPORT**

- GRAPHICS: 9°
- GELUID: 8°
- ORIGINALITEIT: 7<sup>5</sup>
- SPEELBAARHEID: 8<sup>5</sup>

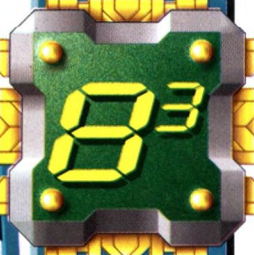
Drive-by shootings!

Vette graphics

Banken overvallen

Lastige commando's

**PLAYSTATION**  
 Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350  
 Fabrikant: Bullfrog  
 Distributeur: Electronic Arts  
 Tel: 010-2062222



Syndicate Wars is verrassend leuk en blijft boeien. Wat ik vooral geinig vond was dat je kan doen wat je wilt: een park in de fik steken, een paar uur rondrijden en daarna gewoon verder gaan met je mission. Door die grote bewegingsvrijheid en de prachtige graphics lijkt het net alsof je in een film speelt.

RUBEN



Typisch Aziatisch tafereeltje.



Op naar de landingsplaats.



We gaan voor de radar.

Nog maar nauwelijks hersteld van het geweld dat begin dit jaar plaatsvond op het Russische grondgebied, krijg ik Electronic Arts' nieuwste bom uit de Strike-serie op mijn dak. Een nucleaire wel te verstaan. Ditmaal is het clean up-time in het verre Oosten. Enter the chopper, and buckle up!



Die huisjes blaas je zo weg.



**GEEN NOOD**

Omdat ik helaas een versie van dit spel in mijn bezit had waar nul komma nul informatie bijgeleverd was, ging ik een beetje snuffelen op Internet. Helaas was er nog niets over Nuclear Strike te vinden maar ik sloeg wel steil achterover toen ik zag wat zijn voorganger, Soviet Strike, in het afgelopen jaar allemaal teweeggebracht heeft. Ik vond namelijk enkele wreed uitgewerkte sites waarop werkelijk alles te vinden was over deze strategische oorloggame. Vooral de site van Electronic Arts zelf is er eentje om in te lijsten. Met dezelfde kwaliteit van de filmpjes die we kennen van de consoleversies, leek het net alsof ik in

Voldoende info op te roepen.

een verlengstuk van de game terechtgekomen was. De achtergronden van de personages worden hier nog eens extra uitgediept, terwijl je met collega surfers uitgebreid kunt discussiëren over de beste strategieën en tactieken waarmee je het spel tot een goed eind kunt brengen. Over Nuclear Strike werd zoals gezegd niets uit de doeken gedaan, het 'Coming Soon'-trailertje niet meegerekend. Geen nood, dacht ik nog bij mezelf, zonder info zal het ook wel lukken.

**DAYTIME VERSLAVING**

Een aantal van jullie zal nu misschien zoiets



Knallen met de jager gaat al net zo lekker.

hebben van 'wat kan mij die sites nou schelen', maar die groep vergeet een ding: de Strike-saga (met onder andere Desert- en Jungle Strike) is niet zomaar een serie games die dezelfde achternaam draagt, het is een onlosmakelijk geheel dat ervoor ge-

zorgd heeft dat vele gamers er een daytime verslaving aan hebben overgehouden. Voor hen is mijn inleidende verhaaltje eigenlijk bestemd maar natuurlijk ook voor degenen bij wie de interesse pas gewekt wordt tijdens het lezen van mijn review. Laatst-

genoemden raad ik aan om voor een beter overzicht van deze reeks games de januari-uitgave van dit jaar nog eens door te bladeren, en op pagina's 46 en 47 Kees' Soviet Strike-review te checken. Toe maar, het doet heus geen pijn.

**BROEKKAKKERS**

Kom ik nu dan eindelijk toe aan de game waar het natuurlijk allemaal om draait. Zoals ik al zei, is het strijdtafereel verplaatst naar Azië, waar terroristen een uit zuiver plutonium bestaande bom aan het Witruische leger hebben weten te ont-

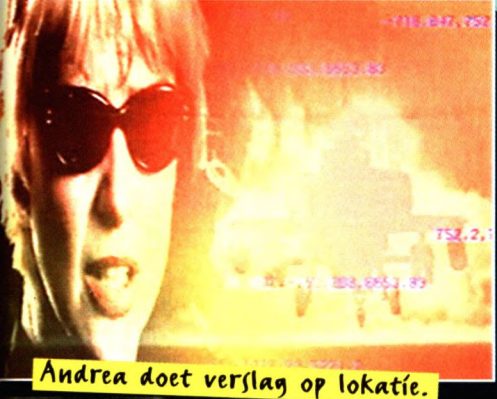
futselen. Aangezien deze bom met groot gemak een hele stad zou kunnen wegvagen, en ze vooral in de Verenigde Staten in hun broek kakken van dit soort gegevens (mede veroorzaakt door al die rampenfilms van tegenwoordig), wordt het weer hoog tijd om de geheime militaire organisatie Global Strike Force in te schakelen. Generaal Earle heeft er nog steeds de leiding en communicatie-officier Hack geeft je wederom alle nodige informatie wanneer je als speler eenmaal hebt plaatsgenomen in je state of the art gevechtsheli.

# NUCLEAR

Sssst, niemand heeft  
me horen aankomen.



Wat gebeurt daar allemaal!



Andrea doet verslag op lokatie.

Never change a winning team, wordt wel eens gezegd en het mag duidelijk zijn dat dit gezelschap (met niet te vergeten Andrea, die op lokatie verslag doet van gevaarlijke situaties) goed op elkaar is ingespeeld. Hoewel...?

**STOEIEN MET TIJGERS**

Evenals in de vorige edities is de leiding in het begin eensgezind over de missies die je een voor een moet zien te volbrengen. Echter, wanneer het spelverloop vordert, lijken sommige van jouw collega's het allemaal beter te weten. Het komt dan ook niet zelden voor dat je meerdere opdrachten tegelijk in je oor geschreeuwd krijgt en dat kun je als gevechts-

piloot natuurlijk niet gebruiken. Op die momenten zul je je eigen boontjes moeten doppen en maar hopen dat de beslissingen die je neemt, de juiste zijn. De eerste missies zijn nog vrij overzichtelijk. In de jungle van Indo-China nader je allereerst een drietal kleine vulkanen die door vjandelijke eenheden beschermd worden. Wat te doen in die situatie? Juist, kapotknallen die hap! Na die missie volbracht te hebben, moet je op zoek gaan naar je oude sidekick Nick, je co-piloot. Alleen, Nick heeft een beetje liggen stoeien met een paar jungle-tijgers, dus van hem zullen we in de volgende Strike-games niet veel meer horen, denk ik. Vervolgens dien je de aantrekke-



Bekende 'Strike' beelden.

lijke Naja Hana en haar rebellenleger een handje te helpen, waarna het spektakel pas echt goed losbarst.

**WINNEND PAARD**

De vele missies die daarop volgen, moet je maar lekker zelf uit zien te vogelen. Ik kan wel zeggen dat ze alsmat complexer en gevaarlijker worden naarmate je verder komt. Aan het spelconcept is niets veranderd, net zo min als aan de graphics. Tja, Electronic Arts heeft met deze games nu eenmaal een winnend paard in hun stal, dus waarom zouden ze er ook aan gaan morrelen. Wederom liggen er

over het gehele gebied waardevolle items als raketten, pantseronderdelen en fueltanks verspreid, die ervoor zorgen dat je geheime bezoek aan Azië verlengd kan worden. Een belangrijk verschil met de vorige edities zit 'm in de vervoermiddelen die je later in de game tot je beschikking krijgt. Zo kun je overstappen in een allesverwoestende hovercraft, en krijg je zelfs een heuse straaljager tot je beschikking. Da's toch wel erg prettig, omdat je na een tijdje een beetje uitgekeken raakt op de heli-copter waarin je vliegt. En zoals het gezegde luidt: verandering van spijs doet eten.

**TSJILP, TSJILP**

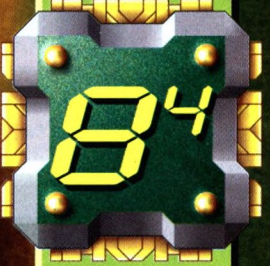
Ik had eerlijk gezegd gehoopt op nog wat meer speciale verrassingen maar ik moet tegelijk toegeven dat ik het spel nog lang niet heb uitgespeeld. Daar gaat echt wel wat meer tijd in zitten dan die paar dagen die ik eraan gezeten heb. Wellicht dat er dus nog genoeg speciaals te beleven valt. Wat mij betreft kun je het bovenstaande minpuntje vergeten, en lekker aan de slag gaan met deze waardige opvolger van Soviet Strike. Nog één ding: hou het wel gezond en raak niet, net als ik, verslaafd aan deze game. Voor je 't weet, verlies je alle besef van tijd, dag en nacht. En terwijl ik net ontwaak uit m'n roes door het geluid van tsiijpende vogels op m'n vensterbank, lijkt het mij inmiddels de hoogste tijd om Nuclear Strike maar snel terug te brengen naar de PU-Headquarters.

**RAPPORT**

- GRAPHICS **8<sup>6</sup>**
- GELUID **8<sup>4</sup>**
- ORIGINALITEIT **7<sup>8</sup>**
- SPEELBAARHEID **8<sup>8</sup>**

- Constante actie
- Tactisch en strategisch hoogstaand
- Hoog verslavingsgehalte
- Weinig nieuwe gadgets

**PLAYSTATION**  
 Prijs: f 129.95 Bfr.ca.2350  
 Fabrikant: Electronic Arts  
 Distributeur: Electronic Arts  
 Tel.010-2062222



De Strike-fans komen weer ruimschoots aan hun trekken met deze waardige en vooral spannende opvolger van Soviet Strike. Ik garandeer je dan ook vele uren speelplezier met de nucleaire editie.

SKATE

**STRIKE** 

Met Multi Racing Championship heeft nu ook de N64 een rally racespel dat moet gaan concurreren met PSX-toppers als V-Rally en Rally Cross. En dan moet je dus wel van goede huize komen...



Verno 5 Turbo.



Meteor RSR.



Sterk punt is eveneens de ruime keuze aan wagens waarvan er standaard acht tot je beschikking staan die qua prestaties genoeg van elkaar verschillen om daar even bij stil te staan.

De **Galleon GTO** is een echte allrounder die op alle onderdelen redelijk scoort en wellicht de beste om mee te beginnen.

De **Tigris** is een snelle jongen maar wat traag qua acceleratie en ligt bij topsnelheid wat nerveus op de weg.

De **Kingroader** is een 4WD die geen hoge top heeft maar een puike wegligging en zeer geschikt is voor het off road werk.

Pas als je het spel echt in de vingers hebt, kun je je wagen aan de **Verno 5 Turbo**, een razendsnel accelererend karretje dat heel wat

stuurmanskunst vraagt.

Een bolide die zich heel wat makkelijk laat besturen is de **Meteor RSR**. Op zich ook een goede keus voor de beginnende MRC'er.

De **Dog/V** heeft wellicht de beste acceleratie maar de topsnelheid en wegligging zijn niet om over naar huis te schrijven.

De **GTV 4** ziet er naar mijn mening het gelijkst uit. Italiaans design en voelt zich met z'n hoge topsnelheid in z'n element op de verharde weg.

Tot slot de **Montana S4** een sterke jongen met een V8 motor die zich met name op heuvelachtig terrein van z'n beste kant laat zien.

**AFSLAAN**

Het wagenpark mag er dus zijn in MRC en

daarbij dient ook nog vermeld dat elke bolide uitgebreid naar eigen wens is af te stellen op het gebied van bandenkeus, remmen, vering, besturing en aërodynamica, waarbij de instelling natuurlijk van invloed is op het gedrag en soms ook op de topsnelheid.

Na enkele uurtjes uitproberen, zul je dan ook ongetwijfeld een wagen vinden die je precies zo hebt afgesteld dat je klaar bent om de strijd aan te gaan.

De races vinden plaats op drie circuits: **Sea Side** (easy) **Mountain** (normal) en **Down Town** (hard) en wat dat betreft is MRC dus heel wat minder ruim beedeeld.

Wel zijn er op alle circuits punten waarbij je moet kiezen tussen rechts of links afslaan en momenten waarop

je de mogelijkheid wordt geboden (ook in de cockpit hoorbaar) om eventueel stukken af te snijden. Hierdoor zal 't best een tijdje duren voordat je hebt uitgevonden hoe de circuits in elkaar steken en welke route het meest ideaal is.

Daarbij moet je zeker ook rekening houden met welke auto je rijdt want met de supersnelle GTV of Verno heeft het bijvoorbeeld weinig zin om een shortcut te nemen die niet geasfalteerd is.

**BEWAREN**

Op zich kun je, ook in de championship mode, elke race een andere wagen kiezen of je auto iets anders afstellen. Zo zul je merken dat bijvoorbeeld de Galleon zich uitstekend thuisvoelt op de sneeuw van het Mountain circuit en de short-

cuts van het Down Town circuit het best met een 4WD genomen kunnen worden. Een memory card is dan ook geen overbodige luxe om hierop je favoriete instellingen te bewaren en je rondetijden met de verschillende wagens goed te kunnen vergelijken om zo de beste keus te maken.

**STICK**

Wat betreft graphics en geluid vind ik MRC geen hoogvlieger. De beeldopbouw is weliswaar uitstekend en aan details geen gebrek maar toch vond ik de afwerking van de wagens en de algehele scherpte van het beeld voor verbetering vatbaar. Het geluid is niet irritant slecht maar ook dat heb ik weleens beter gehoord. Nog belangrijker in

# Multi Racing Ch

Goed kijken, dan zie je een hert wegsprinten.

Even een korter weggetje genomen.

Door alle info is het splitscreen aan de kleine kant.

Hallo, rechts heeft voorrang.

**POWER TIP**  
Met de cockpit view kun je in je spiegel zien of er iemand aankomt.

Kijk niet zo schaapachtig.

De rest is al het hoekje om



Galleon GT0.



Tigris.



Kingroader.



Dog/V.



GTV 4.



Montana S4.

mijn ogen is de besturing van de wagens en daar moet ik wel iets meer over kwijt. MRC mist namelijk de optie om met de 'vierpunts-druktoets' te sturen. Je kunt de N64 pad en 'het stuurknuppeltje' op 73 manieren instellen maar sturen zul je met de stick moeten doen. Oké, ik ben een ouwe lul maar ook na uren spelen moet mij van het hart dat ik sturen met de stick voor een racespel niet ideaal vind. Op een of andere manier hield ik het gevoel net niet de juiste 'touch' te kunnen vinden om, met name in de bochten, de wagen precies dat te laten doen wat ik wilde. Ik neem dat dan ook mee als minpunt want hoewel er genoeg gamers zullen zijn die de stick misschien juist lekkerder vinden sturen, hadden ze de mo-

gelijkheid van een 'ouderwetste bediening' nooit mogen weglaten. In dit geval extra jammer (voor mij dan) omdat door het grote aanbod aan wagens en instellingsmogelijkheden op de besturing verder helemaal niets is aan te merken.

**PLUSJES EN MINNETJES**

MRC hinkt wat betreft de opties sowieso een beetje op twee gedachten. Aan de ene kant heel uitgebreid wat het aanbod aan wagens betreft, instelmogelijkheden die er echt toe doen, de 3D stick en de controller die je helemaal naar je hand kunt zetten, ghost car optie en zelfs de mogelijkheid om een 'handicap' in te stellen als je met een vriend raced

die veel beter of slechter is. Aan de andere kant slechts twee views (in de auto en erachter), geen mogelijkheid om met de vierpunts-toets te sturen, geen zichtbare en/of merkbare schade aan je auto en slechts drie circuits. Een spel met plusjes en minnetjes dus.

**MRC**



Mijn favoriet, de GTV 4.

**RAPPORT**

- GRAPHICS 7°
- GELUID 7°
- ORIGINALITEIT 6°
- SPEELBAARHEID 7°

- Veel wagens, afslagen en shortcuts
- Twee spelers
- Alleen sturen met de stick
- Slechts drie circuits

**NINTENDO64**  
 Prijs: f 199,95 Bfr. ca. 3600  
 Fabrikant: Imagineer  
 Distributeur: Bomico  
 Tel: 040-2393555



Wie sturen met een stick geen probleem vindt, zal in MRC ongetwijfeld de ideale wagen en afstelling vinden om de strijd aan te gaan. Een strijd die echter wel wat meer circuits had mogen bieden en, wat mij betreft, de mogelijkheid om op de ouderwetse manier te sturen.



Riemen vast.

**Championship**

Nagenieten van de overwinning.

Dat was op 't randje.



Laat je niet afleiden door die ballonnen.



Die tunnelwand geeft niet mee.

# GA JE DIT OVERLEVEN?

THE LOST WORLD JURASSIC PARK™, SOUVENIR, PARASITATION, HANDELSMERK EN COMPUTER 1997 DREAMWORKS INTERACTIVE, LLC. THE LOST WORLD JURASSIC PARK™ & © 1997 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. EN AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.  
Electronic Arts is het in de Verenigde Staten en andere landen geregistreerde handelsmerk van Electronic Arts, PlayStation en PC, zijn handelsmerken van Sony Computer Entertainment, Inc.

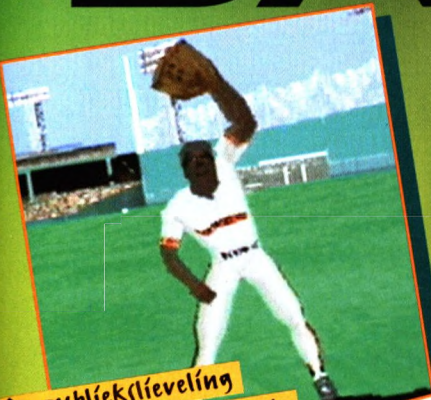


Met tanden als kartelmessen moet het lukken. Tandjes die botten als luciferhoutjes doen breken. Hang de beest uit als Tyrannosaurus Rex in het heftigste spelavontuur uit de geschiedenis.

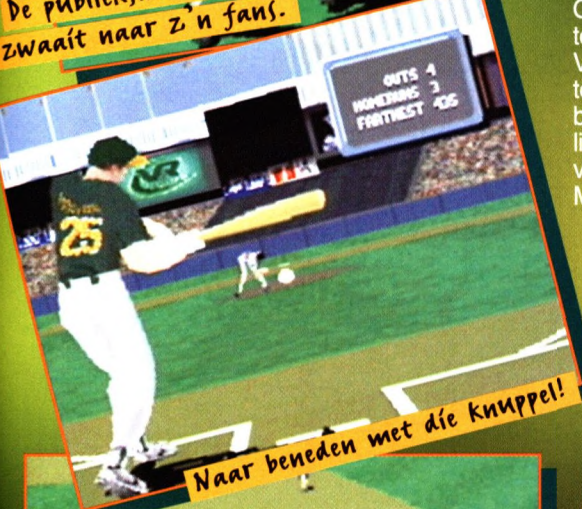




# VR BASEBALL 97



De publiekslieveling zwaait naar z'n fans.



Naar beneden met die knuppel!



Haalt ie 't of haalt ie 't niet?



Dat wordt een homerun mannen.



Wegwezen jij!

Om nu te zeggen dat honkbal een ongelooflijk populaire sport in ons land is, lijkt me ietwat overdreven. Maar wie niet zo nodig een echte baseballbat wil oppakken, kan nu ook op de PSX aan de slag. And heeere's the pitch!

Oké, genoeg geleuterd, let's play ball met VR Baseball, een uiterst realistisch honkbalspel dat de officiële licentie in handen heeft van de Amerikaanse Major League.

gen) en oefenpotjes en wanneer je denkt klaar te zijn voor het grotere werk, begin je aan de reguliere competitie die verdeeld is in twee leagues: the American en the National League.

spelers) zijn hierin present en hebben allemaal de namen die ze in de realiteit ook dragen.

### STATISTICS

De stadions en de spelers ogen goed verzorgd, er is duidelijk veel tijd aan de details besteed. Net als aan de gameplay en de field-options trouwens, want deze zijn uiterst realistisch te noemen. Je weet wellicht dat Amerikanen ontzettend statistics-crazy zijn, het is dus niet verwonderlijk dat elke speler een hoop statistieken met zich meedraagt. Dit maakt naar mijn gevoel het spel alleen maar realistischer. Wil je een pitcher wisselen, dan kun je alvast een nieuwe pitcher laten ingooien in de zogenaamde bullpen. Ja, ja, dat zijn toch allemaal van die kleine dingetjes die het 'm doen.

Een hele aardige extra optie is trouwens de Homerun Derby, waarin je met een beperkte hoeveelheid slagen zoveel mogelijk homeruns moet proberen te slaan, in de hoop het nationale record te verbreken. Ik kan je zeggen dat 't een oppermachtig gevoel geeft, wanneer je de bal steeds weer over het hek ziet vliegen. Maar waar het natuurlijk allemaal om draait, is de competitie met daaraan vastgeplakt de Play-offs en de Finals. Alle teams (met in totaal meer dan 700

Zowel de pitcher als de slagman kan op verschillende manieren gooien of slaan. Naarmate je de tactiek en techniek een beetje begint te begrijpen, zul je ook te weten komen welke worp of slag de beste zal zijn. De beweging en baan van de bal is geheel authentiek aan de echte shit en zo kan ik nog wel een pagina vol

### PLAY BALL!

Baseball behoort tot een van Amerika's populairste sporten. In Nederland loopt men helaas niet echt warm voor deze game. Zonde, omdat er toch genoeg actie in aanwezig is. In de VS is dat wel even anders, vooral als de Major League Play-offs bezig zijn. Dan weten de vrouwen dat ze hun mannen niet om aandacht hoeven te vragen, omdat ze met hun maten en vele six packs voor de buis gekluisterd zitten. Deze gekte valt enig-

zins te vergelijken met Europese of wereldkampioenschappen voetbal wanneer het Nederlands elftal vertegenwoordigd is, alleen is het daar nog een graadje erger.

### OPPERMAGTIG

Alle opties die je maar kunt bedenken zijn vertegenwoordigd in deze game. Je kunt beginnen met de batting practice (slagoefenin-

### RAPPORT

GRAPHICS	84
GELUID	82
ORIGINALITEIT	80
SPEELBAARHEID	86

- Realistische gameplay
- Veel opties
- Verslavend
- Lange laadtijden

### PLAYSTATION

Prijs: f. 129,95 Bfr. ca. 2350  
 Fabrikant: VR Sports  
 Distributeur: Bomico  
 Tel: 040-2393555



Of je nu sportief ingesteld bent of liever achter je TV blijft zitten; VR Baseball is een heuse topper op sportgebied en geeft je echt het gevoel alsof je op het veld zelf de sterren van de hemel speelt. Da's topsport in (bijna) z'n puurste vorm.

SKATE

lullen over het realisme van de bewegingen en het spel in z'n geheel. Dat doe ik lekker niet maar wat ik nog wel kwijt wil, is het feit dat VR Baseball me veel speelplezier heeft gegeven. Echt een sportgame die heel lang vers blijft.

# Croc

**EERST ZIEN...**

De programmeurs van Argonaut hebben lang gewerkt aan Croc, waar ook een PC en een Saturn versie van uitgebracht gaat worden. Distributeur en uitgever Fox Interactive beloofde mij dan ook dat ik zelfs na Mario64 onder de indruk zou zijn, omdat het uiterste van de technologische limiet van de PlayStation wordt geëist.

Croc heeft meer dan 40 levels, 200 verschillende locaties en een eigenwijze krokodil met een rugzak vol moves. Beloftes beloftes. Wij van de PU-redactie geloven graag, maar zien nog liever!

**MARIO EN SONIC**

Als je het eerste level binnenloopt zie je al snel de overeenkomst met Mario, de Nintendo64 versie wel te verstaan. De virtuele volgcamera zoekt telkens een andere hoek op om je een zo goed mogelijk beeld te geven van de omgeving. Die omgeving is al net zo klassiek voor het platformgenre als diezelfde Mario, die het al-

lemaal introduceerde.

Op een grasveldje omgeven door bergen, staan kistjes, hangen platformpjes gewichtloos in de lucht, blinken sterren en hartjes en hobbelt een vijandelijk diertje met opengesperde bek naar je toe om een stuk uit je been te bijten.

Instinctief druk ik op een knop en Croc zwaait met zijn staart. Met een zwiep verdwijnt het beestje in het niets en is de kust (voorlopig) veilig. Overigens heeft Croc niet alleen een hoog Mario-gehalte, Sonic heeft de makers ook duidelijk geïnspireerd. De sterren die overal verspreid liggen en in kisten verstopt zijn, beschermen Croc tegen aanvallen van vijanden.

Als je geraakt wordt dan vliegen de

Nintendo heeft zijn Mario, Sega heeft zijn Sonic en Sony heeft Crash. Hoewel, Sony heeft de wilde Bandicoot van gamesmaker Naughty Dog weliswaar nooit officieel geadopteerd, maar hij heeft geen competitie. Toch? Fout. Uit het niets kwam pas geleden een nieuwe held tevoorschijn met de naam Croc...

sterren in het rond (als je die tenminste hebt bemachtigd). Word je door een vijand belaagd zonder dat je sterren hebt dan verlies je een leven. Exact hetzelfde als met de ringen van Sonic dus. Er wordt dus veel gejat uit andere games maar dat zegt niet alles. Beter goed gejat dan

slecht verzonnen, is een cliché dat hier absoluut opgaat.

**VERHAALTJE**

Misschien een goed punt om even het achtergrond verhaal van Croc te vertellen. Uhm, (keelschraap): er was eens een volk dat zichzelf de Gobbos noemde. Het was een vredig volkje met een geliefde koning. Op een dag gebeurde er iets vreemds. Een paar Gobbos waren bij de rivier aan het vissen en zagen plots een mandje drijven met een deken er over-

heen. Met hun hengel visten ze het mandje naar de kant en keken erin. Ze zagen een kleine groene krokodil met een luier aan vreedzaam slapen. Ze renden naar de koning met het mandje en hij besloot de arme wees-croco te adopteren en hem Croc te noemen. Hij leerde Croc om hard te rennen en om zichzelf met z'n staart te verdedigen (een beetje na denkende koning had hem overigens op zijn enorme rijen vlijmscherpe tanden gewezen). Croc groeide en

**POWER TIP**

Heb je nog niet alle Gobbos gereed en sla je toch op de gong om naar het volgende level te gaan, dan mis je wel de geheime levels. En je mist dan heel wat want in een aantal van die levels kan je met Croc gaan zwemmen of zelfs snowboarden!



Carl Lewis, eat your hart out!



Doet u mij maar drie bolletjes met slagroom.



Een sprong in het diepe.



Croc heeft geen hoogtevrees.



Ik houd dit level voor gezien.



Als een krokodil in het water.

groeide en al snel stak hij met kop en schouders boven zijn pleegvader uit. Plots kwam er een einde aan alle feestvreugde. De superslechterik Baron Dante zat al een tijdje op zijn kasteel snode plannen te smeden om een einde te maken aan de vrolijkheid van de Gobbos. Hij had een enorme legermacht bij elkaar verzameld en verraste de Gobbos met een aanval op hun vredige eilandje. Vele Gobbos werden gevangen en er heerste paniek en verdriet. Ze moesten iets bedenken en Croc leek de aangewezen held om iets terug te doen voor het volk dat hem zo liefdevol had geadopteerd. De koning hielp Croc om zijn rugzak in te pakken en daar vertrok hij naar de eilanden van Baron Dante, om voor eens en altijd een einde te maken aan diens terreur.

grote woestijn, het tweede een soort pool eiland, het derde is dicht bebost, het vierde ondergronds en op het vijfde staat het kasteel. Op al die eilanden moet je Gobbos redden, puzzels oplossen en vooral overleven. De Gobbos zitten meestal opgesloten in een kist of in een kooi. De kist kan je openmaken door er op te springen en ze kapot te stampen maar voor de kooien heb je een sleutel nodig en die hangt natuurlijk niet aan een haakje naast de kooi. In totaal zijn er telkens zes Gobbos per level die je moet redden. Hoewel, je hoeft ze niet perse te redden. Ergens in het level staat namelijk een gong die je met je staart moet slaan om hem te luiden. Je gaat dan automatisch naar het volgende

level, onafhankelijk van het feit of je alle Gobbos hebt gered. Je mist dan alleen de geheime levels, waar je alleen naar toe kan gaan als je alle Gobbos in veiligheid hebt gesteld. En je mist dan heel wat want in een aantal van die levels kan je met Croc gaan zwemmen of zelfs snowboarden! Naast de Gobbos kun je nog iets verzamelen. In elk level liggen namelijk vijf edelstenen verspreid. Als je ze allemaal hebt gevonden, kun je daar een speciale deur mee openmaken die leidt naar een bonuslevel. Soms zitten daar ook Gobbos, dus als je ze niet allemaal in de gewone levels kunt vinden, moet je eerst het bo-

nuslevel uitspelen, de Gobbos verzamelen en de deur weer in gaan om via het normale level op de gong te slaan. Ingewikkeld niet?

### VUURBALLEN

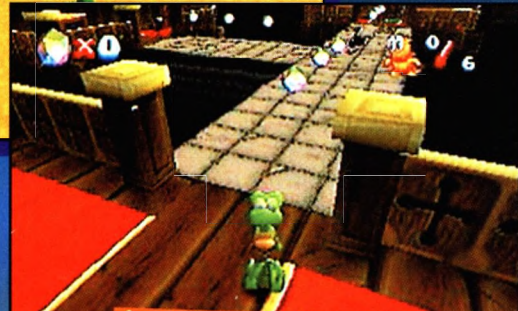
De obstakels worden, zoals dat hoort in platformgames, telkens moeilijker. Op het woestijn eiland zijn ze al van een behoorlijk niveau: brandend lava, bewegende platforms, steile klimwanden en massa's slechteriken staan je naar het leven.

En het is nog niet eens Sinterklaas!

Het pool eiland brengt daar nog glad ijs bij waardoor je op platforms extra moet opletten dat je er niet afglijdt. Het moeilijkst (en ook het mooist) vind ik het kasteel eiland. Nadat je via de enorme trap het kasteel in gaat, kom je een abstracte wereld tegen met pilaren die zo hoog zijn dat je de top niet ziet, teleport deuren, vuurballen die door de lucht suizen en natuurlijk de duivelse Baron Dante...



De eindbaas schiet zijn nagels naar Croc.



Gezellig kasteel heeft die Baron Dante.

### RAPPORT

GRAPHICS	9.5
GELUID	8.5
ORIGINALITEIT	6.5
SPEELBAARHEID	9.0

- Prachtig jatwerk
- Alles uit de PSX gehaald
- Massa's levels en bonusen
- Ondanks niet origineel toch een 9.5

### PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350  
 Fabrikant: Argonaut/  
 Fox Interactive  
 Distributeur: Electronic Arts  
 Tel: 010-2062222



Hoewel Croc wat hem betreft geen mascotte hoeft te worden, verdient hij het in mijn ogen wel. Op het eerste gezicht leek Croc een knap geprogrammeerd samenraapsel van clichés uit het platformgenre maar na vijf minuten kon ik de joypad niet meer neerleggen. Croc zou wel eens de grootste platformhit van het jaar kunnen worden.  
 BJØRN

### BONUS GOBBOS

Croc moet vijf eilanden doorkruisen om bij het kasteel van de Baron te komen. Het eerste eiland is een



# Sonic Jam



Sinds de geboorte van Sonic heeft Sega ons doodgegooid met games van die razende egel maar de afgelopen tijd is de technische vooruitgang een beetje in het slop geraakt. Is Sonic Jam dan die vette 32 bits titel, waar we al zo lang op zitten te wachten?

## RAPPORT

### GRAPHICS

7°

### GELUID

7°

### ORIGINALITEIT

5°

### SPEELBAARHEID

9°

Alle sonics op één schijf

MegaDrive kan naar zolder

Extra stukjes level

Neppe 3D SonicWorld

## SATURN

Prijs: f 149,50 Bfr. ca. 2700

Fabrikant: Sega

Verkrijgbaar bij: Dimension

Plus

Tel: 050-3129818

75

Sonic Jam is een goede compilatie van de eerder uitgebrachte Sonic Games. Ideaal voor iedereen die ze nog nooit heeft gespeeld en lekker handig voor de verstokte fan. Maar een 3D Sonic hoeft je op deze CD niet te verwachten.

ANDREAS

## GESCHIEDENIS

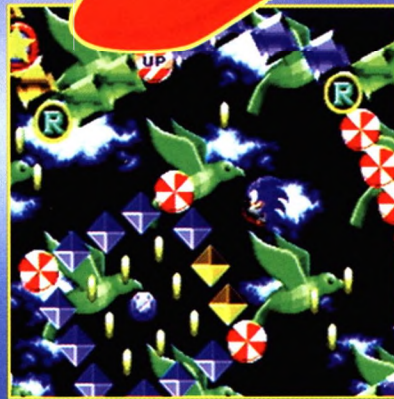
Ik zal jullie eens wat vertellen over vroeger: Sega miste een herkenbaar en terugkerend gezicht, zoals Nintendo's Mario en begon in 1990 met het Hedgehog Project. En uit duizenden vergaderingen en consumentenonderzoeken bleek dat een haastige egel het ideale onderwerp zou zijn voor een populaire spelcyclus. Zo gezegd, zo gedaan: er werd een egel ontwikkeld, die met enorme haast op zoek was naar her en der verstopte gouden ringen en dat bleek uiteindelijk een gouden vondst.

## NOG MEER GESCHIEDENIS

En in 1991 was het dan zover: Sonic the Hedgehog kwam uit voor MegaDrive en Game Gear en werd een grote hit voor Sega. En daar zou het niet bij blijven, want als we het rijtje

aflopen komen we tot 1996 de volgende titels tegen: Sonic 2, Sonic & Tails, Sonic Spinball, Sonic Drift, Sonic GameWorld, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Sonic & Tails 2, Tails and the musicmaker, Chaotix, Tails' Sky patrol, Tails' Adventure, Sonic Drift 2, Sonic Compilation, Sonic 2 in 1 en ook kwam de hele serie Sonic-games ook nog eens uit voor de PC.

In 1996 werd het vechtspel Sonic the Fighters uitgebracht in de arcade. Die laatste titel schopte het helaas nooit tot een console, dus terwijl de 32-bit apparaten begonnen op te komen bleef een echte 32-bit Sonic game eigenlijk uit. Nu is er dan eindelijk een titel voor de Saturn: Sonic Jam.



RINGS: 72

Bonuslevel.

Gouwe ouwe.

## NIKS

Maar helaas pinda-kaas, Deze CD is niets meer dan een compilatie van Sonic 1, 2 en 3. Dat er eindelijk een 3D Sonic game a la Mario 64 uit je Saturn komt rollen, kan je dus wel vergeten. Om nog enigszins het idee te geven dat ze bij Sega niet helemaal stil hebben gezeten, kan je in het hoofdmenu nog kiezen voor de optie SonicWorld maar dit blijkt een mis-

lukte Mario64 rip-off met maar één klein pokke-leveltje te zijn, waarin je Sonic moet sturen over hetzelfde groene gras, waarover Mario wandelt in zijn 3D titel. En het doel van dit level? Ja, wat zal ik daar over zeggen, Sonic wandelt een beetje rond en bezoekt de kleine huisjes die er staan opgesteld. En in die huisjes kan je dan wat leren over Sonic of de eerste schetsen bekijken of de hoezen van de vorige tienduizend Sonic versies, niet echt lachen dus.

## VOOR NIEUWE KIDS

Begrijp me niet verkeerd: Sonic Jam is

natuurlijk geen weggegooid geld: De verstokte Sonic fan zit natuurlijk te springen om zo'n compilatie. Nu kan je eindelijk je MegaDrive naar zolder promoveren en je favoriete game op de Saturn spelen. Ook heeft Sega aan elk van de drie Sonics een stukje level toegevoegd en kan je kiezen voor de originele of de uitgebreide versie van de oude games. Ik was zelf nogal teleurgesteld dat er niet veel nieuws op deze CD stond maar heb desondanks nog wel een paar avonden door Sonic 3 heen zitten rennen. En voor al die nieuwe gamertjes die nooit een 16 bits spelsysteem in huis hebben gehad en dus nog nooit Sonic hebben gespeeld, is deze CD een absolute must.



Tails volgt Sonic overal.

SCORE: 15200

TIME: 2:06

RINGS: 89

040

4

5

Sonic zoekt nog steeds naar gouden ringen.

Amber is naast een kleur ook een stof uit het darmkanaal van een potvis en een lekker biertje, maar eveneens een nieuw adventure over... geesten!



Hangin' in there?

Is het een clown of een kloon?



De meter slaat uit, de geesten zijn thuis.



Sorry, maar ik ben niet zo technisch.



Roxy in trance.



Een van de vele rare waarnemingen uit Amber.



**GEZWETS**

Amber zit volgens de aankondiging op de doos vol met paranormale verschijnselen, onverklaarbare gebeurtenissen en anderszins vaag gedoe. Enigszins sceptisch en grinnikend schoof ik Amber in mijn CD-Rom lade, want dat geneuzel over stemmen, zwevende tafels, klopgeesten en dergelijke gaat er bij mij niet in...

Echter, als je langs een groot meer rijdt, verschijnt er uit het niets een soort draaikolk van licht en hoor je kinderstemmen lachen. Afgeleid en geschrokken rijd je met auto en al het meer in. Hier begint het avontuur.

**GEESTIG?**

Oké, let's get down to the story: Roxy, een vrouwelijke wetenschapper op het gebied van paranormale zaken, heeft een oud huis gekocht, ver buiten de stad. Volgens de verhalen zou er in en rondom dat huis een grote activiteit van geesten zijn waar te nemen.

**WEIRD**

Uit de auto geklommen, spurde ik eerst de omgeving af. Als snel kwam ik bij het grote huis en vond ik Roxy in een soort trance, gestrekt liggend in de garage. Wat was hier in godsnaam aan de hand? Al lopend door het huis vond ik een aantal technische gadgets waarmee je de geestelijke activiteit kunt meten. Als je uit hebt gevonden hoe de verschillende apparatuur werken, kun je via camera's, die overal in het huis hangen, kamers bekijken. Ook kun je geluidsgolven opvangen, meten en omvormen tot stemmen! Op een gegeven moment, begon een van

**POWER TIP**  
Angsthazen kunnen beter het licht aanhouden tijdens het spelen.

mijn apparaatjes te biepen en zag ik via het videoscherm dat alle meubels in de woonkamers begonnen te zweven! Dit was weird! Als je alle activiteit gemeten hebt, en alle aantekeningen van Roxy hebt doorgenomen, kom je erachter dat rondom het huis drie geesten zweven, die alledrie in het reine moeten komen met zichzelf of iets. Ik weet het, dit klinkt allemaal heel vaag, maar het wordt nog veel vreemder.

**INDRUK-WEKKEND**

Via een soort diadeem kun je uiteindelijk in contact komen met de drie geesten die ooit, allemaal in een andere tijd, in dit huis hebben geleefd. Door met hun in contact te komen, nemen zij tijdelijk bezit van je lichaam, alleen jij bepaalt wat ze doen. Zo kun je hun fouten, of zaken waardoor ze nog geen rust hebben kunnen vinden, afronden. Als ik het zo opschrijf lijkt het misschien allemaal totale onzin, maar tijdens het spelen zat ik echt aan mijn monitor gekluisterd. Het spel ademt een

hele vreemde en beklemmende sfeer uit. Vooral doordat de drie afzonderlijke opdrachten die je per geest vervult, ook alledrie anders zijn vormgegeven. Een van de geesten is een kind, dat verdronken is in het meer bij het huis. Diens fantasiewereld is als geest tot leven gekomen en dat zag er even bizar als indrukwekkend uit. De twee ander geesten zijn een vrouw die zelfmoord heeft gepleegd en een zwaar gestoorde tuinman, en vooral om met die laatste te spelen was een zeer vreemde gewaarwording.

**RAPPORT**

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8°

- Weird
- Origineel concept
- Beklemmende sfeer
- Alleen klikken met de muis

**PC CD-ROM**  
Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: 486 DX, 16 Mb RAM, 16 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler.  
Fabrikant: SIB  
Distributeur: SIB  
Tel: 010-2450989



Ik neem alles terug! Geesten bestaan! Toch? Ik heb na het spelen nog wel even met het licht aan geslapen.

JAN

# AMBER

Death Is Not The End

Toen ik Final Fantasy VII onder ogen kreeg, werd voor mij de standaard gezet voor RPG's. Misschien dat deze kwaliteit iets te hoog gegrepen is voor Wild Arms maar het komt wel erg dicht in de buurt...

## FILGAIA

Het eens zo trotse land van Filgaia is een grote puinhoop geworden nadat een dikke duizend jaar geleden een stel Demonen dacht: let's kick some butt. De invasie werd echter neergeslagen door de

gebundelde krachten der Mensheid, Guardians (zij waken over de mensheid) en Elw (een machtig ras met enorme kennis). Duizend jaar later is er toch weinig meer over van deze eens zo mooie wereld van Filgaia: de Guardians zijn zwakker dan ooit en de Elw zijn volkomen uitgestorven. Het enige dat rest zijn

een stel ruïnes en mysterieuze relikwieën die deze fenomenale beschaving troosteloos achterliet. Aan het begin van Wild Arms staat een tweede invasie der Demonen voor de deur. Slechts drie personen zijn in staat om deze aanval af te slaan en Filgaia weer haar oude glorie terug te geven.

## DRIE MUSKETIERS

In Wild Arms staan de volgende drie personages centraal: Rudy Roughnight, Jack Van Burace en Cecilia Lynne Adlehyde. Rudy is een jonge knul

de tijd van de Elw). Jack is een schatzoeker die al jaren op zoek is naar 'Absolute Power' en op zijn zoektocht ontmoeten hij en Rudy de derde speler van het verhaal: Prinses Cecilia. Zij is de dochter van Koning Adlehyde en in het bezit van een ongelooflijk machtig magisch wapen: The Teardrop.

## COMBAT JERKER

De kracht van Wild Arms zit net als bij Final Fantasy VII in de 3D battlegraphics met verschillende camera-standpunten. Samen met Wild Arms sterke soundeffects worden de doorgaans saaie combats ineens een stuk leuker en sappiger

Rudy en Jack terwijl Cecilia net zo makkelijk een paar eenvoudige toverspreuken uit haar mouw schudt. Iets ingewikkelder wordt het als je zelf toverspreuken in elkaar kan gaan zetten. Hier voor krijgt de speler vier zogenaamde Crests die, als je er twee bij elkaar voegt op de Crest Graph, een unieke toverspreuk vor-

# WILD ARMS

van een jaar of vijftien die al zwerfend tussen de dorpen en steden van het land Filgaia op zoek is naar een vaste woon- en verblijfplaats. Ondanks zijn jonge leeftijd is Rudy een groot krijger en in het bezit van de ARM's (een dodelijk wapen uit

om te doorlopen. De gevechten die Rudy, Jack en Cecilia voeren kun je overigens zo simpel of moeilijk maken als je zelf wilt. De eenvoudige acties zijn de standaard ARM's en zwaardgevechten van

men. Het is even experimenteleren maar de uitwerking op je vijanden kan erg verrassend zijn. Wild Arms zit tot het randje vol met mooie graphics, goede sounds, platte strijd, mistige mystiek en keiharde magie: al met al een heerlijke RPG.

## RAPPORT

GRAPHICS

9°

GELUID

8.5

ORIGINALITEIT

7°

SPEELBAARHEID

9°

▲ Sterk verhaal

▲ Strakke combatscenes

▲ Leuke toverspreukjes

▲ Goede personages

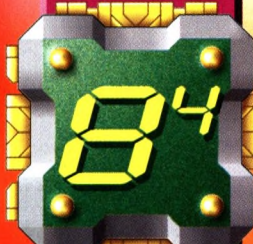
## PLAYSTATION

Prijs: f 134,95 Bfr. ca. 2425

Fabrikant: Sony

Verkrijgbaar bij: Dimension Plus

Tel: 050-3129818



Wild Arms is een ijzersterke RPG-titel voor de PlayStation, zoveel is zeker. Daar mag ook nog wel even aan toegevoegd worden dat de (lineaire) verhaallijn blijft boeien. Er is genoeg te beleven daar in Filgaia.

THOMAS



Hoe redden onze helden

Zich hieruit?



Vreemde tegenstanders.



De nodige magie ontbreekt

natuurlijk niet.



Als ik 't niet dacht.



Platte strijd.



FORCE LEVEL UP!

AMERIKAANSE IMPORT

POWER TIP

Ga voor stapels hints en een complete walkthrough naar: [www.wco.com/~garyle/wildarms/](http://www.wco.com/~garyle/wildarms/)

**VRUCHTBAAR BEZOEKJE**

Toen de mannen van het Britse Pitbull Syndicate verleden jaar op werkbezoek gingen bij het Californische Accolade, konden zij niet in denken dat dit de ge-

boorte zou betekenen van de heetste en meest realistische racer sinds tijden: Test Drive 4. Accolade wilde in eerste instantie een racegame laten ontwikkelen door een intern team. Toen de mannen van Pitbull echter eenmaal de kantoordeuren van dit grote gamesconcern waren gepasseerd, moesten en zouden er eerst contracten getekend worden voordat zij weer terug mochten naar Engeland.

De makers van Destruction Derby 1 en 2 en van Monster Trucks kregen de opdracht mee om een uniek racespel te ontwikkelen. Een racespel zo realistisch dat de speler bijna de wind in zijn

haren voelt blazen als hij met 230 km/h het raampje van zijn '67 Corvette open draait.

**3.000 PK!**

Ik kan zeggen dat Pitbull Syndicate en Accolade er inderdaad in



Heb je alles gehad...



In de sandwich.



Moet je maar een echte auto rijden.



Kijk een beetje uit

voor de lak wil je!



Zo'n bus houdt altijd op.

geslaagd zijn om met Test Drive 4 een heel snel, bloedheet en vooral realistisch race-spel te maken. Ook al

kregen wij op de PU-redactie slechts een 60% versie van het spel onder ogen, de vonken en stukken rubber vlogen al van het wegdek. Waardoor is dit spel realistischer en sneller dan zoveel andere racegames? Allereerst zijn alle racewagens exacte weergaven van oude en moderne Europese en Amerikaanse racemonsters waar iedere man automatisch van begint te kwijlen.

Ik noem het rijtje even op: Shelby Series 1, Dodge Viper, GTS-R, Acura NSX-T, '97 Corvette, '97 Cameo SS, Shelby Cobra, '67 Corvette, '68 Dodge Challenger en een '68 Plymouth 426. Samen toch goed voor zo'n dikke 3.000 PK.

Zowel het interieur als het exterieur, de weg-ligging en het geluid



Hé patjer!

'Cruisin down on a highway, cool wind in my hair...': The Eagles deden het en nu ben jij aan de beurt met Test Drive 4. Take her for a spin man, and put the pedal to the metal!

**4**

van de motoren zijn door Pitbull Syndicate uiterst nauwkeurig nabootst. Op de tweede plaats zijn de zes tracks stuk voor stuk kopieën van bestaande wegen over de hele wereld.

**WERELDCOUREUR**

Heb je wel eens met een rode Corvette over de smalle weggetjes van Noord-Engeland gereden of de heuvels van San Francisco als springplank gebruikt? In Test Drive 4 is alles mogelijk. En als je niet warm of koud wordt van deze tracks dan kan je altijd nog naar de Italiaanse Alpen, het Japanse Kyoto, het Amerikaanse Washington DC of naar de beruchte Duitse Autobahn. Daarnaast bestaat er ook nog een bonus-track die ondergronds moet worden afgelegd. Alles bij elkaar opgeteld is Test Drive 4 zeker een racespel om naar uit te kijken. Helemaal als we in ons achterhoofd houden

dat de PC versie zal worden uitgerust met een 8-player netwerk optie. Test Drive 4 wordt dan inderdaad een test, maar dan voor de speler die zijn 3000 PK's het best op het asfalt kan drukken.

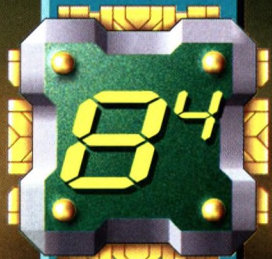
**RAPPORT**

- GRAPHICS **9°**
- GELUID **7°**
- ORIGINALITEIT **8°**
- SPEELBAARHEID **9.5**

- ▲ Mega snel
- ▲ Strakke graphics
- ▲ Zeer realistisch
- ▲ Goede besturing

**PLAYSTATION**

Prijs: f 129,95 Bfr. ca.2350  
 Fabrikant:  
 Pitbull Syndicate/Accolade  
 Distributeur: Electronic Arts  
 Tel: 010-2062222



**POWER TIP**

Stel een bandje samen met de beste cruise-muziek die je kan voorstellen. Koop een blonde opblaaspomp en plant die naast je op de bank neer. Zet het raam open, start de muziek en begin met track 1 van Test Drive 4. Een makkelijkere manier om je een echte man te voelen is er niet.

De versie van Test Drive 4 die ik heb mogen spelen was slechts voor 60% af. Toch kan ik nu al met zekerheid stellen dat Pitbull Syndicate met dit spel alweer een spannend en vooral realistisch racespel op de markt gaat brengen. THOMAS

preview

# Rosco McQueen



name-lijk allerlei powerups voor het grijpen, zoals op afstand ontplofende waterbommen, nitro's die robots bevriest en goodies die de brandslang van Rosco omtoveren tot een geweldige waterraket (een Kärcher heeft hierbij vergeleken maar een lullig pisstraaltje). Rosco McQueen is een held en erg origineel en daarmee brengt hij dit spel en het werk van brandweerlieden naar een hoger niveau.

Elke jongen droomt in zijn jeugd weleens van een spannend bestaan als brandweerman. Later komt de behoefte naar beter betaalde banen als astronaut of PU-recensent maar dat verlangen naar een lekker fikkie blijft altijd bestaan...

## RAPPORT

- GRAPHICS **8,5**
- GELUID **7,0**
- ORIGINALITEIT **8,5**
- SPEELBAARHEID **8,5**

- ▲ Vuur en explosies blijven aanstekelijk
- ▲ Veel humor
- ▲ Boordevol actie
- ▲ Simpel verhaal maar een sterk spel

## PLAYSTATION

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000  
Fabrikant: Sony/  
Slippery Snake  
Distributeur: Columbia Tristar  
Tel: 035-6250720

## PYROMAAN

Rosco is een man met het hart op de juiste plaats. Eerst denken en dan pas doen. En ook al is Rosco een verstokte pyromaan die geniet van elk vuurtje; hij blijft de branden bestrijden in plaats van ze aan te steken. En dit alles om te voorkomen dat de schurk Sylvester T Square de wereld reduceert tot een grote brandende hel. Maar bovenal om een held te mogen zijn voor al die mooie vrouwtjes die hij telkens weer uit die zeeën van vuur weet te redden.

## TOWER XS

Kennen jullie die schitterende rampenfilm Tower Inferno nog? Deze klassieker vertelt over het hoogste gebouw ter wereld dat op een gegeven moment in lichterlaaie staat. Hetzelfde overkomt ook onze brandweerman Rosco McQueen.

Hij wordt opgeroepen om even een kijkje te gaan nemen in de Tower XS, het hoogste gebouw in de fictieve wereld van Roscoter. Als enige gaat onze onverschrokken held naar binnen terwijl een deel van de wolkenkrabber al vanwege verschillende explosies in brand staat. Daarnaast wordt Rosco ook nog eens hartelijk welkom geheten door een leger van brandstichtende robots die door Sylvester T Square zijn neergezet. Maar als klap op de vuurpijl blijken ook nog eens alle werknemers die werken in de Tower XS, in het pand aanwezig te zijn. Een vurige situatie waar jij en Rosco een antwoord op moeten vinden terwijl een overdaad aan explosies en brandhaarden de

grond wel erg heet onder je voeten maakt.

## TACTIEK

Het sterke aan het spel Rosco McQueen is de combinatie van problemen waar de speler mee geconfronteerd wordt. Deze problemen lopen uiteen van het blussen van kleine en grote branden tot het constante gevaar van enorme explosies, het redden van mensen, de gevechten met het robotleger van Square tot en met de watervoorraad die telkens maar weer aangevuld

moet worden. Tactisch inzicht is erg belangrijk want allerlei boobytraps en ogenschijnlijk onzichtbare benzinesporen liggen constant op de loer. Maar wie denkt dat Rosco het op eigen kracht moet zien te redden, die heeft het mis. Er liggen

## POWER TIP



Rosco scheurt in z'n firebolide van de ene naar de andere ramp.



Probeer in eerste instantie zoveel mogelijk robots uit te schakelen zodat ze geen vuur meer kunnen stichten en concentreer je dan op de te redden mensen.

Dat dienstmeisje moet even snel met een bijl bewerkt worden want ze is erg lastig.



Rosco bestrijdt het vuur met kwaliteit: Evian en Perrier.



Rosco McQueen is een spannend, leuk en vooral vurig spel dat met name door de steeds veranderende camerastandpunten erg levendig blijft.

THOMAS



Naar mijn mening zijn de beste soccergames in de arcades door Sega uitgebracht. Al jarenlang jaag ik mijn halve maandsalaris door hun machines heen. Ik ben dan ook benieuwd of ze me thuis voor het huisje net zo gek kunnen maken

## ONVOORWAARDELIJK VET

Natuurlijk mag ik de arcade kasten en de PC niet over een kam scheren. In de arcade zit je met je neus bovenop een gigantisch beeldscherm, waarbij de soundeffects tien keer zo hard door de speakers knallen. Tevens is de gameplay op zo'n machine in de speelhal compleet anders dan in je eigen huis- of slaapkamer. Wat het spel zelf overigens niet minder spannend maakt, zoals ik al heb kunnen ervaren na het checken van enkele titels op CD-ROM. Tot voor kort dacht ik namelijk dat voetbal alleen op de velden, in de arcades en op de consoles thuishoorde. Zat ik daar even flink naast, zeg! Voetbal is nu eenmaal onvoorwaardelijk vet en blijkt als game op de PC ook z'n mannetje te kunnen staan. Die conclusie werd nog eens onderstreept toen ik aan het nieuwste produkt van Sega Sports, Worldwide Soccer, mocht snuffelen.

## THE GOLDEN GOALS

Aan de opties hoef ik niet veel woorden vuil te maken, die zijn namelijk vrij standaard. Zo zijn daar de Exhibition-mode, de Penalty shootouts, de World Cup-mode en de World League-mode (met save mogelijkheden). Aardige bijkomstigheid is de mogelijkheid om je favoriete goals te save met de Golden Goal-optie. Alle landenteams die ook

maar een beetje van belang zijn in het internationale circuit, zijn in het spel vertegenwoordigd. Verder zijn er meerdere camera-views waaruit te kiezen valt en is er een mogelijkheid om spelers en teams op allerlei manieren te veranderen. Oké, niks nieuws onder de zon dus. Waar mijn aandacht vooral naar uitging, was het grafische en het gameplay gedeelte van Worldwide Soccer. Nou, dat viel me dus zeker niet tegen. Wat het eerste betreft: de graphics zien er zeer goed verzorgd uit. Ze doen me een klein beetje denken aan die van Kick Off '97 maar dan een stukkie beter. De spelers

ogen zeer gedetailleerd en beweeglijk, met alle lichaamsdelen in de juiste proporties. Ook over de gameplay was ik erg te spreken. De spelers bewegen lekker rap over het veld, precies snel genoeg om het overzicht te bewaren en het tempo in het spel te houden. De balcontrole is uitstekend, ik kreeg de bal snel genoeg in mijn bezit zodra ik 'em naderde. Dat

heb ik wel eens anders meegemaakt.

## SEGA. BEDANKT

Passen en schieten: no problem. Wanneer je de spelers van een land een beetje leert kennen, zul je merken dat ieder zijn eigen

dat van elke speler in de statistieken verwerkt is. Met bananeschoten en omhalen kun je de mooiste goals maken. Maar dat vereist nogal wat oefening. Ik kan je overigens aanraden om deze game te spelen met een joystick,



## POWER TIP

Voor technische hoofdstadjes is een joystick aan te raden.

Hallo stelletje zontzakken!

Heeft 't publiek weer wat om te juichen

## RAPPORT

GRAPHICS	8 <sup>1</sup>
GELUID	8 <sup>0</sup>
ORIGINALITEIT	7 <sup>5</sup>
SPEELBAARHEID	8 <sup>7</sup>

- Perfecte balcontrole
- Vloeiende bewegingen
- Uiteenlopende kwaliteiten van spelers
- Het blijft een verslavend spelletje

men (tenzij je op dat gebied een ware pro bent). Omdat in dit geval de pad de bewegingen van zowel spelers als bal zeer nauwkeurig uitvoert, waarmee andere soccergames nogal eens de mist ingaan, wil ik de mensen van Sega Sports bij deze hartelijk bedanken. Ook ik ben nu namelijk echt overtuigd van het feit dat soccergames the bomb kunnen zijn op de PC.

## PC CD-ROM

Prijs: f 119,- Bfr. ca. 2175  
Systeemeisen: Pentium 60, 8 Mh RAM. Quick speed CD-speler, SVGA, Joystick aanbevolen.  
Fabrikant: Sega Sports  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 030-2416016



specifieke kwaliteiten heeft. Die kwaliteiten vind je terug in een grafiekje

aangezien dit soort acties er via het toetsenbord niet altijd even lekker uitko-

Mag ik even jouw schouder gebruiken.

Beentje de lucht in en scoren maar.

De kiep staat aan de grond genageld.



Nee, voor mij geen theepauze. Meer van dit soort soccergames, meer!

SKATE

Voetbal is ballet.



Als je mist, ben je een nul.

Voor de echte voetballiefhebber is de zomerstop een ware hel. Gelukkig is de competitie weer aan de gang, reden te meer om op deze twee pagina's uit te pakken met drie soccergames.

## CLUB-TEAMS!?

Nou, met drie voetbal-spellen moet er toch eentje tussenzitten waarmee ik lekker met de clubteams aan de slag kan. Dat hoopte ik toen ik Formation Soccer '97, World Evolution Soccer en Super Football Champ in mijn klauwen kreeg. Maar nee hoor, wederom is

## POWER TIP

Zorg dat je bij SF Champ de handelingen van de spitsen zo goed mogelijk onder de knie krijgt. Satisfaction guaranteed!



Oeps, dat wordt een slachting.

## THE ROAD TO FRANCE?

Te beginnen met Formation Soccer, die de subtitel 'The Road To France' met zich meedraagt. Juist, je raadt het al: deze game draait om het kwalificatietoernooi dat nationale teams uit alle hoeken van de wereld dienen te spelen om zich te kunnen plaatsen voor het WK, dat volgend jaar in Frankrijk zal plaatsvinden. Een fijne opwarmer wellicht? Nope! We hebben hier namelijk te maken met een game die aan alle kanten

dat niet het geval. Oké, even slikken dus, en dan maar kijken wat de pot wél schaft.

rammelt. Ik bedoel, als je de kwalificatieronden wilt simuleren, dan gooi je toch alle landen in de poule waarin ze in de realiteit ook zitten? Maar nee hoor, ik zie Nederland niet met België, Turkije en die andere onbeduidende landjes in een poule. Niet echt de juiste route naar Frankrijk dus.

## HAPJE

En zo zijn er in deze game genoeg andere punten te noemen die verre van oké zijn. Zo doen de stijl en kwaliteit van de graphics en de speelbaarheid me erg denken aan die van de voetbalgames die een aantal jaren terug in de arcades te

Trap 'm gewoon doormidden joh.



Het welbekende schot voor open doel.



Zie jij waar de bal is?



Hoezo een blije keeper?

vinden waren. Verre van up to date, mag ik wel zeggen. Ook zit er een behoorlijke schoonheidsfout in de afwerking van de actie zelf. Op het moment dat je namelijk in volle vaart met de bal richting het vijandelijke doel spurt en een verdediger de bal verovert, ontstaat er een soort razendsnelle 'timemap'. Een soort hapje in de disk, als het ware. Zijn er ook nog hoogtepuntjes te bespeuren aan Formation Soccer '97? Naah, ik dacht het niet eigenlijk. Het naderende kampioenschap is niet aan mij besteed. Wat deze game betreft dan.

## VERSCHRIKKELIJK

Het was alweer een tijdje geleden dat ik een voetballtitel voor de Saturn onder de knopjes had, maar met World Evolution Soccer was het weer zover. Mijn god, wat is dit hier, dit verschrikkelijke gebeuren op het beeldscherm? Damn, deze shit ziet er zwaar slecht uit! Deed de vorige game me nog denken aan iets van een paar jaar geleden, dit hier doet me weer keihard terug in de tijd knallen. Laten we zeggen, 1976? Soccergamefanaten die op zoek zijn naar een echt goede titel op hun Saturn, wil ik hier-

bij meteen melden dat ze ver uit de buurt moeten blijven van deze game. Echt, hoeveel geld ze je ook bieden, hoeveel reclame ze er ook voor zullen maken (weinig kans, 't is import), laat WE Soccer met rust. De spelers zijn klein en staan niet in verhouding tot de grootte van het veld. Het geluid is om te janken en, net als de speelbaarheid, prehistorisch. Echter, het 'mooiste' van alles is toch wel dat het geheel sprekend lijkt op een game die heel stiekem uit een zestien- of zelfs achttienbits console is gevlucht, en neergestreken is in een beter thuis, genaamd de Saturn. Hier lijkt mij eerder sprake van een omgekeerde evolutie!

## GENATURALISERD

Snel ontmantelde ik de Saturn, om vervolgens op de PlayStation het derde en laatste voet-

# SOCCER

WORLD EVOLUTION SOCCER

FORMATION SOCCER '97



Niet allemaal tegelijk  
springen jongens.

Schiet dan eikel!

Mijn absolute  
favoriet.

Ik zie je zo wel  
in de kleedkamer.

Handjes voor  
de huwelijksgeschenken.

Stuur een ambulance  
en snel.

Hoezo,  
een storende radar.

En daar verliest  
de Kiep z'n benen.

**JAPANESE  
IMPORT**

balspel te checken. Hè hè, eindelijk weer een beetje een normaal beeld. Bij de select-opties van **Super Football Champ** oogt alles nog wat goedkoop, maar wanneer je aan de match begint, trekt dat allemaal gelukkig wat bij. Ook hier alleen landenteams maar dan met een mogelijkheid om naast het (fictieve) wereldkampioenschap ook districtskampioenschappen te spelen. Hierin speel je tegen de landen uit het te kiezen werelddeel. Niet al te interessant. Wat wel interessant is, is de keuze die je kunt maken uit acht verschillende type spitsen. De ene heeft een kei-

hard schot in de benen, terwijl de ander weer meesterlijk verdedigers kan omspelen. Wel vreemd aan deze spitsen (met hun verschillende nationaliteiten) is, dat ze in elk landenteam kunnen verschijnen. Zeker pijnsnel genaturaliseerd, ofzo. Een andere zinnige verklaring heb ik hier niet voor.

**SPEED**

Altijd een belangrijk punt in een soccer game is de snelheid van het spelverloop. De bal en de spelers moeten absoluut op een realistische snelheid bewegen, anders voelt het gewoon niet goed aan en ga je je er snel aan irriteren.

Dat deed ik dus toen ik eenmaal aan mijn eerste wedstrijd van het wereldkampioenschap bezig was. Allereerst is daar de radar die de spelers op het veld weergeeft. Da's een prima optie maar niet als het bijna een kwart van het veld in beslag neemt en je de spelers nauwelijks nog kunt zien. De qua lengte goed maar in de breedte veel te heavy ogende spelers rennen in vloeiende bewegingen over het groene gras maar doen dat in een dusdanig langzaam tempo, dat ik vanzelf harder op de knoppen ging drukken om ze sneller te laten sprinten, tevergeefs natuurlijk.

**JAPANESE  
IMPORT**

**RAPPORT  
FORMATION  
SOCCER '97**

GRAPHICS	6 <sup>2</sup>
GELUID	6 <sup>0</sup>
ORIGINALITEIT	5 <sup>0</sup>
SPELBAARHEID	6 <sup>0</sup>

- Lekker tempo
- Ouwe koek
- Indelingen teams kloppen niet
- Weinig specials

**PLAYSTATION**  
Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000  
Fabrikant: Human  
Verkrijgbaar bij: Future Zone  
Tel: 010-4369350

**RAPPORT  
WORLD  
EVOLUTION  
SOCCER**

GRAPHICS	4 <sup>8</sup>
GELUID	4 <sup>8</sup>
ORIGINALITEIT	4 <sup>8</sup>
SPELBAARHEID	5 <sup>2</sup>

- Laat
- je
- niet
- beetnemen!

**SATURN**  
Prijs: f 149,95 Bfr. ca. 2700  
Fabrikant: Asmik  
Verkrijgbaar bij: Future Zone  
Tel: 010-4369350

**RAPPORT  
SUPER  
FOOTBALL  
CHAMP**

GRAPHICS	7 <sup>4</sup>
GELUID	6 <sup>0</sup>
ORIGINALITEIT	5 <sup>0</sup>
SPELBAARHEID	5 <sup>2</sup>

- Vloeiende bewegingen
- Spitsje kiezen
- Erg traag
- Radar veel te groot

**PLAYSTATION**  
Prijs: N.N.B.  
Fabrikant: Taito  
Distributeur: N.N.B.

# TRIO

## SUPER FOOTBALL CHAMP



Eén ding is zeker: de start van de competities in en buiten Europa wordt zeker niet opgeleurd met deze soccer games. Hopelijk kunnen we binnenkort weer wat betere stuff verwachten want dit trio doet me weinig tot niets.

Het sloopwerk kan beginnen.



Bouwwerkers houden van jarretels.

# GUTS 'N' GARTERS

## RAPPORT

- GRAPHICS 9°
- GELUID 8°
- ORIGINALITEIT 75
- SPEELBAARHEID 75

- Erg mooie graphics
- Soepele gameplay
- Doorzichtige obstakels
- Geen scroll mogelijkheid

### PC CD-ROM

Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450  
 Systeemvereisten: Pentium 75 of beter, 16 Mb RAM, 80 Mb schijfruimte, MS DOS 5.0 of hoger, SVGA, geluidkaart, Quad speed CD-ROM speler, muis.  
 Fabrikant: Ocean  
 Distributeur: CD Contact Data  
 Tel: 077-3232832



Een grafisch erg mooi spel met een relaxte gameplay. Het is alleen jammer dat er geen scroll functie is, dat had dit spel nog beter gemaakt.

BAS

Een man met moed of een vrouw met sex-appeal, kies zelf maar uit met wie je de oorlog wilt winnen in Guts 'n' Garters.

### NIET EERLIJK

In Guts 'n' Garters neem je het op tegen het leger van Admiraal Wort. Deze doorge-draaide ex-legerofficier heeft het plan opgevat om de wereld te vernietigen. Daarvoor is hij op een afgelegen eiland een leger aan het vormen. Door middel van genetische manipulatie kweekt hij soldaten die zijn samengesteld uit de genen van grote veldheren en krijgers uit de

geschiedenis. Als lid van het K-Force Special Operations Team word jij er op ingestuurd om hem en zijn hele leger tegen te houden. Een beetje ongelijke strijd, zo lijkt het, maar het is tenslotte je werk. Voor je aan de slag gaat, zul je eerst moeten kiezen uit een van de twee characters. Hank 'Guts' Carter is een 44 jarige agent die er met de jaren alleen maar beter op is geworden. Stacy 'Garters' Pringle is pas 28 maar nu al een ervaren lid van het K-Force. Zodra het spel begint, word je boven het eiland gedropt aan een parachute. Nadat je geland bent, krijg je nog wat informatie en je eerste opdracht. Om te beginnen zul je een

zekere Generaal Earl Morris moeten redden.

### GEEN SCROLL FUNCTIE

Het spel bestaat uit een aantal levels waarin je een paar opdrachten moet vervullen. Ieder level bestaat uit verschillende plattes waarin je kunt rondlopen, maar die zelf niet bewegen. Als je naar een volgend gedeelte wilt, moet je dubbel klikken op pijlen die je hier en daar ziet. Waarom ze niet met een scroll functie hebben gewerkt is mij een raadsel. Tijdens het spel krijg je af en toe aanwijzingen die je verder helpen. Het is ook zaak om je omgeving goed af te zoeken. Dit doe je door



Het wordt tijd dat ik m'n boot eens ga opknappen.



No guts, no glory.

control ingedrukt te houden en dan met je cursor over het scherm te gaan. Op die manier vind je objecten die je later nodig zult hebben om verder te komen en onderdelen van wapens die, als je alle onderdelen hebt, een nieuw en beter wapen opleveren, zoals een rocket launcher, een vlammenwerper of een experimenteel wapen.

### KLASSE GRAPHICS

Het spelen zelf is erg cool. Je kijkt recht op de situatie, maar als je ergens achter loopt wordt dat obstakel doorschijnend, zodat je kunt zien wat je aan het doen bent. Erg handig. Verder heb je totale controle over je char-

acter. Ieder stap, sprong of draai moet je zelf uitvoeren. De graphics in dit spel zijn bijzonder mooi. De characters hebben bijvoorbeeld een realistische schaduw en de golven van de zee rollen op het strand alsof je echt in de branding staat. De makers van dit spel hebben een engine gefabriceerd die ze '2.5D' noemen. Die is in staat om een volledig interactieve omgeving in 640x480 met 32.000 kleuren weer te geven. Ook zijn er 256 dieptelagen waardoor je echt naar achteren kunt lopen en schieten. Doordat je tegelijkertijd op zoek bent naar aanwijzingen, hulpmiddelen en onderdelen van wapens, is dit spel meer dan een shoot'em up alleen. Zo krijgt het ook nog een beetje een adventure tintje.

### POWER TIP

Blijf in beweging, je wordt dan minder snel geraakt.

# B&B Beast Bumpkins

Vind je ook dat 't na al die serieuze simulatie games die nu op de markt zijn, tijd is voor iets luchtigers? Dan is hier een nieuwe god-sim van Electronic Arts, die je zeker aan het lachen zal maken.

## ECHTE LEVEN

Het spel gaat heel ver terug in de tijd, toen het land door koningen geregeerd, ridders beschermd en boeren gebouwd werd. Voedsel werd met de hand geoogst en de vrouwen melkten de koeien.

Jij speelt de rol van God en hebt een missie te voltooien, met een handjevol boeren, een ridder en een tovenaars. Je eerste missie, van de in totaal 30, is om je populatie te vermeerderen en alle vijandige gebouwen te vernietigen.

Klinkt dit allemaal makkelijk? Dat is het niet, aangezien je te maken hebt met boeren die op tijd moeten rusten en naar huis gaan om een baby te maken of te poepen. Nee, ik meen het, het gebeurt hier allemaal, dit spel simuleert werkelijk het echte leven!

Als eerste moet er dus voor gezorgd worden dat alle boeren hun eigen hut hebben om te relaxen en baby's te maken. Je krijgt niet

zomaar een boer erbij door hem te bouwen zoals bij andere sims, bij B&B moet je het op de 'natuurlijke' manier doen.

## SEIZOENEN

Je boeren hebben een levensduur van ongeveer twee jaar, je kan ze niet te hard laten werken anders worden ze ziek en gaan ze dood. Wees er zeker van dat ze wel genoeg tijd doorbrengen met de vrouwtjes! Anders dan in andere sims is er hier ook sprake van vier seizoenen. Houd dit nauwlettend in de ga-

ten, als je bijvoorbeeld je eigen koren voor brood gaat verbouwen, plant dit dan niet in de herfst want dan is alles bevroren voor de oogsttijd.

Over tijd gesproken, er is ook dag en nacht. Stuur je boeren op pad om de koeien te zoeken die in donkere omgevingen rondwalen. Merk de koeien en laat de vrouw ze terughalen naar de boerderij om ze te melken. Wat je ook doet, blijf nooit te lang van huis weg, er moeten steeds

nieuwe boertjes gemaakt worden want voor je het weet zijn ze weer de pijp uit.

## ZELFS DE KOEIEN DOEN HET

De graphics zijn zo'n beetje waar je aan gewend bent bij andere sims, aan de kleine kant dus. Toch is er wel wat aan toegevoegd. Als je boer ouder wordt, gaat hij met een stok lopen en wordt hij dunner. Na zijn dood

blijft z'n skelet ongeveer twee seizoenen liggen, voordat het plantevoedsel is geworden. Laat je je boer een omheining maken voor de koeien, dan zullen ze in de lente gaan paren. Ja, ja zelfs de koeien doen het in dit spel.

De geluidseffecten zijn het best, althans als je van onbeschaafde geluiden houdt. De boeren komen erg grappig uit de hoek en uit hun lijven komen ook de raarste geluiden in de vorm van boeren en

scheten. Vind je dit niet leuk, dan kan je natuurlijk zonder geluid spelen. Houd je echt niet van viezigheid, speel dit spel dan maar liever niet.

## RAPPORT

GRAPHICS	7 <sup>5</sup>
GELUID	8 <sup>8</sup>
ORIGINALITEIT	8 <sup>0</sup>
SPEELBAARHEID	8 <sup>0</sup>

- Grappige geluiden
- Baby's maken
- Veel te doen
- Boeren gaan na twee jaar dood

## PC CD-ROM

Prijs: / 99,95 Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: Windows 95,  
Pentium 75, 16 Mb RAM, 20  
Mb schijfruimte, Quad speed  
CD-speler.  
Fabrikant: Electronic Arts  
Distributeur: Electronic Arts  
Tel: 010-2062222



Dit spel is zoets als Monty Python meets Settlers. Ook al is er een vijand, het spel is meer gericht op overleven dan op vechten. Erger je je niet snel en houd je van moeilijke sims, ga 'm dan halen!  
MARK B.



**POWER TIP**

Stuur je tovenaars op pad voor toverspreuken.



Ridder te paard.



Voor het werken begint, eerst bidden voor een goede oogst.



Niet de beste tijd om te zaaien.



Wat wil die babe? Moeten we nieuwe boertjes maken?

# AUTO destruct

**LEUK WERK**  
Werken bij Power Unlimited is best aardig. Behalve dat je wordt betaald om urenlang op de bank te zitten met een joystick in de ene en een drankje in de andere hand, krijg je, nadat de allernieuwste games netjes door een koerier bij je aan de deur zijn gebracht, ook nog eens de beschikking over de bèta-versies van games, die nog lang niet uitgebracht zijn. Niemand heeft nog van die games gehoord en jij zit ze al te spelen. Af en toe sturen de software-makers zelfs zulke vroege versies

**Ik heb net mijn theorie-examen gehaald en dat betekent dat ik binnenkort kan afrijden. Dan heb ik mijn rijbewijs en kan ik eindelijk de straten onveilig maken. Tot dan moet ik het doen met Auto Destruct, het nieuwe rij-alles-naar-de-haaien-spel van Electronic Arts.**

op, dat er nauwelijks een touw aan het spel vast te knopen valt. Zo kreeg ik deze maand het spel Cult Status in mijn handen gedrukt, een vage racegame die nauwelijks speelbaar bleek. De graphics waren schokkerig en het vage autootje dat ik moest besturen door de straten die zich van blok tot blok opbouwden op mijn scherm, gaven me niet

veel hoop dat Cult Status ooit nog iets zou kunnen worden. Kun je nagaan hoe verbaasd ik was toen

ik een paar dagen later een compleet ander spel, Auto Destruct, wilde gaan spelen en het een zwaar verbe-

zit, heb je de beschikking over een absurde hoeveelheid wapentuig op je kar, waarmee je elke tegenligger voorgoed van de kaart kan vegen. Wat dacht je van een opgevoerde BMW met warmtezoevende raketten of een Yellow Cab met sidewinders op zijn dak? Klinkt goed toch.

## DEBUG RULES!

Hoeveel verschillende missies er uiteindelijk in Auto Destruct komen te zitten, is nog onduidelijk maar je mag in ieder geval door een aantal van de mooiste steden van de wereld scheuren. Alleen de scenario's van San Francisco waren speelbaar op mijn bèta, maar er waren drive-around scena-

rio's beschikbaar van New York en Tokyo. De straten, pleinen en bruggen zijn angstaanjagend goed nagebouwd en de speelbare missies heel verschillend. Sommige vragen wel om een uitstekende beheersing van je wagen als je dwars door de stad moet scheuren om verstopte tijdbommen te vinden, terwijl je in andere missies met behulp van je wapens moet proberen om op hol geslagen tanks en gepantserde voertuigen van terroristen tot stoppen te brengen. Gelukkig had mijn testversie een debug-mode, waarin ik alle variabelen naar mijn hand kon zetten. Even later reed ik in een onverslaanbare wagen rond met wel vijftig verschillende wapens, van landmijnen tot laserstralen. Erg handig als je geen last van tegenliggers wilt hebben.

### RAPPORT

#### GRAPHICS

8<sup>5</sup>

#### GELUID

7<sup>5</sup>

#### ORIGINALITEIT

8<sup>0</sup>

#### SPEELBAARHEID

8<sup>5</sup>

Bloedsporen

Mooie straten

Veel wapens

Schokkerige graphics

### PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350  
Fabrikant: Ocean  
Distributeur: Electronic Arts  
Tel: 010-2062222

Na het spelen van Auto Destruct kan ik bijna niet meer wachten om zelf de weg op te gaan. Hopelijk dat ik de auto van mijn ma nog mag lenen nadat ze deze screenshots heeft gezien.

ANDREAS

Uit de weg jij!



D'r is hier geen  
zebrapad eikel!



terde versie van Cult Status bleek te zijn.

## DIE HARD AGAIN

Auto Destruct is geïnspireerd op het derde level van Die Hard Trilogy, waarin je met een wagen door New York scheurt en iedereen aan gort rijdt die je pad kruist.

In Auto Destruct mag je dit opnieuw doen in personenauto's, taxi's en politiewagens. En als het verkeer tegen-

Oeps, vergeten in de  
dooie hoek te kijken.



Lekker rustig hier.



Moet je maar op de  
stoep blijven.



Vette vuurkracht.



Effe niet kijken ma.



# Preview

Op het eerste gezicht lijkt Motor Mash wel heel erg veel op Micro Machines en dat is ook niet zo vreemd aangezien Ocean dezelfde programmeurs heeft aangetrokken om met deze titel het Micro Machines-monopolie van Codemasters te doorbreken.

## KLINKT BEKEND

Motor Mash is een kleurrijk spelletje, waar je van bovenaf neerkijkt op een raceparcours, waarin je een klein wagentje door een grappig parcours moet gidsen. Her en der staan obstakels in de weg en je hebt ook nog de beschikking over een aantal wapens. Hmmmm, dat doet me ergens aan denken... Dit spel ruikt niet alleen zwaar naar Micro Machines maar lijkt ook



Nu maar geen boze geesten wakker maken.



Netjes links voorsorteren.

nog eens sprekend op de laatste versie, Micro Machines V3, die ik een klein jaartje terug mocht testen. Producent Ocean zal dit feit volgens mij dan ook niet onder stoelen of banken steken. De doelgroep van Motor Mash zijn de spelers van Micro Machines. Misschien een poging om Codemasters van de mini-racetron te stoten?



Lijkt de Elfstedentocht wel.

Vreemd is die gelijkenis allerminst. Bij het softwareteam van Motor Mash, Eutechnix, zit namelijk Ian Copeland, de vroegere pro-

grammeur van de SNES titel Micro Machines II. En terwijl ze het spel eerst Oddball Engines wilden noemen, kozen ze voor een titel die zich ook laat afkorten met MM.

## VEEL WAPENS

Net als bij Micro Machines, kan je verschillende race-typen kiezen. Er is een time-attack, waarin je moet proberen de snelste tijd neer te zetten terwijl je in je eentje



Slipcursus gevolgd?



Dat red ik nooit!



Even een frisse duik.

rijdt en er zijn championships, waarbij je met meerdere wagens racet. Die andere wagentjes willen dan nogal eens recht voor je neus gaan rijden zodat je er met geen mogelijkheid langs kan komen. Gelukkig kan je met de R- en L-toetsen door een uitgebreid arsenaal aan wapens scrollen, waarmee je je vijand simpelweg van de baan knaft.

## PAD-SHARING

De verschillende levels zijn opgebouwd uit polygonen en zijn echt driedimensionaal, waardoor je wagentje vaak over en onder de obstakels heen moet rijden door de multi-level circuits. Elke baan heeft zijn eigen thema en zijn eigen hindernissen. In het Wild West-level moet je proberen om de oude stoomtrein voor te zijn op de spoorbrug, terwijl je in de oude onderwaterstad Atlantis met je auto in een grote luchtbel tussen de haaien heen moet zwemmen. Net als bij Micro Machines doet ook Motor

<b>RAPPORT</b>
GRAPHICS <b>8°</b>
GELUID <b>8°</b>
ORIGINALITEIT <b>7<sup>5</sup></b>
SPEELBAARHEID <b>9°</b>

- Grappig
- Leuk getekend
- 4 player pad-sharing
- Gejat van Micro Machines

**PLAYSTATION**  
Prijs: N.V.B.  
Fabrikant: Ocean/Eutechnix  
Distributeur: Columbia Tristar  
Tel: 035-6250720



Wat mij betreft is Motor Mash een goede opvolger van Micro Machines. Als Codemasters niet snel op de proppen komt met een passend antwoord, zijn ze hun heerschappij kwijt.  
**ANDREAS**

Mash aan de zogenaamde pad-sharing. Dit betekent dat je met zijn vieren kan spelen, doordat je joypads deelt met zijn tweeën. Je gaat tegenover elkaar zitten en houdt allebei een einde van de pad vast. De een gebruikt de D-pad, terwijl de ander met de vier vuurknoppen zijn wagentje bestuurt. Dat je net als bij Twister uiteindelijk met zijn allen in een grote knoop zit, maakt het natuurlijk alleen nog maar leuker.

# MOTOR MASH

# Sand Warriors



Zeg, ken ik jou, niet uit Robocop?



Kom op in de looppas.



It's a hit!



Ken dat zijraampje ook open?

Interplay beweert dat ze vanaf nu alleen nog maar games op de markt gaan brengen die tot de top behoren. Sand Warriors moet er daar een van zijn. We zullen zien.

snelle computer nodig. Er wordt dan ook als minimum een Pentium 90 van je verwacht (iets wat Interplay voortaan voor al hun games als minimum wil stellen).

Nu is dit een spel in 3D, met SVGA, een gerenderde vliegomgeving, gedigitaliseerde stemmen, een erg goeie AI en met erg veel details. Ik kan je dus rustig zeggen dat je wel wat meer nodig hebt dan een P90 om dit spel te kunnen spelen zoals het bedoeld is.

Maar op mijn P200 vloog het spel razendsnel. Soms zelfs iets te snel. Vooral het manoeuvreren was erg moeilijk omdat alles aan me voorbyschoot en, als ik een beetje bijstuurde, mijn Bug extreem reageerde. Gelukkig valt dat allemaal enigszins in te stellen. Er zijn waanzinnig veel opties in dit spel. Bijna iedere knop op je toetsenbord heeft wel een functie.

## STANDAARD MANOEUVRES

Het allerbeste van dit spel vind ik toch wel dat er een aantal manoeuvres standaard

onder een knop zit. Als je zwaar in de stront zit, druk dan op bijvoorbeeld F10 en je schip voert, zonder dat je wat hoeft te doen,

een 'Jackal Manoeuvre' uit.

Je kunt vanuit je schip alle kanten op kijken en dat geeft een goed overzicht tijdens het gevecht. De omgeving is erg groot en er valt overal wel wat te doen. Net als in een echte flight sim duurt het wel even voor je alle commando's onder de knie hebt maar als dat eenmaal is gelukt, kun je er keihard tegenaan.

## RAPPORT

GRAPHICS

9<sup>1</sup>

GELUID

8<sup>2</sup>

ORIGINALITEIT

8<sup>6</sup>

SPEELBAARHEID

8<sup>4</sup>

Veel details

Goed overzicht

Veel opties

Zware systeemeisen

## PC CD-ROM

Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450

Systeemeisen: Dos/Win95,

P90 (meer is beter) 16Mb,

Double speed CD-speler, ge-

luidskaart, SVGA.

Fabrikant: Interplay

Distributeur: Homesoft

Tel: 023-5311241

85

Met een snelle computer is dit een ultra cool spel. Het is echt een uitdaging om die Set-klootzakken van de planeet te knallen. Inderdaad een top game.

BAS

## ACTION/ FLIGHT SIM

Sand Warriors is een action/flight sim. Het spel is een combinatie van Egyptische mythologie, space kolonisatie en snelheid.

Het jaar is 6225 BC en er woedt een vreselijke oorlog op de planeet Tawy waar twee eeuwenoude families om de macht strijden. In het zuiden verblijft het Horus imperium en in het noorden bevindt zich het huis van Set. Jij als speler bent een piloot van het huis van Horus. Het enige waar je voor bent opgeleid is de totale vernietiging van iedereen die bij het huis van Set hoort. Je vliegt in een van de oude SandShips van de goden en het doel is om de Sun Throne te veroveren. Natuurlijk laten die Set gasten zich niet zomaar uitroepen, dus is het flink knokken geblazen.

## VEEL INFO

Aan het begin van iedere missie ga

je eerst naar de briefingroom. Hier kun je onder andere het spel saven en je briefing voor de volgende missie krijgen. Na je briefing klik je op 'To Mission', en je kunt aan de slag.

Mocht je onderweg helemaal vergeten zijn wat je ook alweer moest doen, dan kun je dat gewoon opvragen door op '0' te drukken. De cockpit van jouw machine, die liefkozend de Bug wordt genoemd, geeft je nog veel meer informatie over je status en omgeving. Natuurlijk heb je ook een scanner en een gedetailleerde kaart van de omgeving.

Pas als je alle opdrachten hebt vervuld en nog in leven bent, kun je verder naar het volgende level.

## SNELLE COMPUTER

Interplay wil alleen nog maar top games uitbrengen maar dat geeft wel een probleem. Dat soort games hebben een

Net zoiets als Zandkasteeltjes slopen.



Volgens mij ben ik hier niet welkom.



Het lijkt WipeOut wel.



# shortcuts

de arcade. Hoe realistisch PC-flipperen kan zijn, merkte ik toen de bal met hoge snelheid naar beneden kwam en ik hem precies zo raakte, dat ie omhoog schoot en het glas raakte. Het leek wel of mijn scherm brak.

Na vele teleurstellende video flipper games was ik zeer aangenaam verrast door het realisme van Pro Pinball Timeshock. Het is er allemaal, net als bij het echte flipperen.

MARK B.



Timeshock biedt goede graphics (hoge resolutie, full screen) en zit vol met mogelijkheden, die net als de 'real thing' zijn. Het speelveld mist niets want de hele kast wordt in beeld gebracht. Er zijn ramps, loops en bumpers, die er heel echt uitzien en aanvoelen. De bediening van de flippers is zo realistisch dat je ze net zo kan gebruiken als in

# Pro Pinball Timeshock

Pro Pinball, Timeshock • PC CD-ROM • Prijs: f79,95 Bfr.ca.1450 • Fabrikant: Empire Interactive • Distributeur: Homesoftware • Tel:023-5311241

GRAPHICS: 8,2 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: 8,5

Super Puzzle Fighter II Turbo • PlayStation • Prijs: f109,- Bfr.ca.1975 • Fabrikant: Capcom • Distributeur: Atoll Soft • Tel:030-2416016

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 9,0

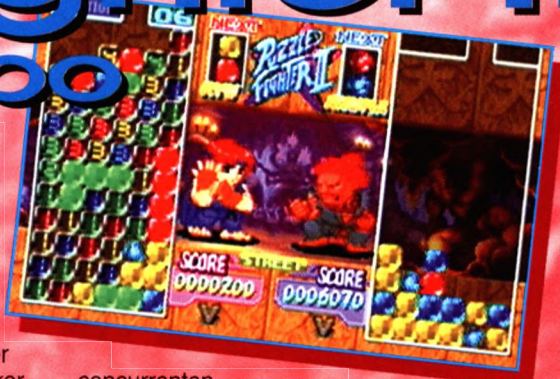
# Super Puzzle Fighter II Turbo

Op het eerste gezicht lijkt Puzzle Fighter II de zoveelste Tetris-kloon. Het enige verschil is dat je een strijd voert met je tegenstander maar ook dat is vaker vertoond. Gelukkig biedt deze variant meer. Behalve dat in het schermje tussen de speelvelden de twee spelers elkaar ook fysiek te lijf gaan, hebben de makers een aantal variaties bedacht die Puzzle Fighter net iets interessanter maakt dan zijn

concurrenten. Je kiest uit acht verschillende vechters waarmee je probeert je eigen veld leeg te houden. Blokken kunnen pas verdwijnen als ze in contact komen met een kristal van hun kleur. Combinaties leveren meer strafblokken op bij de tegenstander. Die

strafblokken zijn voorzien van een tijdsklok en kunnen pas opgevoerd worden als de klok op is. Dit alles maakt Puzzle Fighter een van de leukste battle-Tetris-games die ik heb gezien.

BJORN



# Parappa The Rapper



Erg grappig om bezig te zijn met dit cartoonachtige ventje maar gezien de moordende hip-hop competitie in ons land (denk maar niet dat ik voor dit gedrocht zal wijken!), zal het voor Parappa moeilijk worden om een plaatsje te veroveren tussen de raphelden van tegenwoordig.

SKATE

De rapwereld heeft er een nieuwe hip-hop-held bij. Parappa, een pratende hond met een flinterdun lichaamje, ging al vele duizenden malen over de toonbank in het verre oosten, en nu probeert hij een doorbraak te forceren op het Europese vasteland. Kruij in de huid van dit schattige beestje en leer van onder andere een stoned kikker,

een chef-kip en een kung-fu meester met een kop als een ui, hoe je vloeiend teksten op vette beats kunt rappen.



Parappa The Rapper • PlayStation • Prijs: f99,95 Bfr.ca.1800 • Fabrikant: Sony • Distributeur: Columbia Tristar • Tel:035-6250720

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 8,5 SPEELBAARHEID: 7,5

Pacific General • PC CD-ROM • Prijs: f79,95 Bfr.ca.1450 • Fabrikant: Windscape • Distributeur: CD Contact Data • Tel:077-3232832

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

Vers van de pers, een nieuw spel van de makers van games als Panzer General en Allied General. In Pacific General draait het om conflicten op het land, in de lucht en op het water en dat alles tijdens de tweede wereld oorlog in de Pacific regio. PG is geen doorsnee oorlog sim, er zijn namelijk uitzonderlijk veel opties.

Voor de verandering was zelfs de muziek om aan te horen, een

soort big band/jazz sound, die je vergezelt tijdens het spelen en het wachten op je resultaten.

De graphics zijn helemaal in 2D en een beetje aan de kleine en saaie kant. PG biedt weinig voor de ogen maar als je op zoek bent naar een strategisch moeilijke oorlog sim met veel denkwerk, dan is dit misschien het spel voor jou.

MARK B.



# Pacific General

# shortcuts

Tussen al het 3D geweld van de games die ik iedere maand krijg, zit af en toe een simpel spelletje. Meteen toen ik Puzzle Bobble startte bedacht ik me

dat ik 't van vroeger ken uit de arcade. De bedoeling is om een paar kleine ketljes gekleurde ballen naar boven te laten schieten. Als je er dan meer dan twee van dezelfde kleur bij elkaar hebt, ontploffen ze. Op die manier

dien je het hele veld leeg te schieten. Hier en daar zitten andere ballen, zoals een bom en een bliksem-schicht. Als je die raakt, knallen ze alle ballen er omheen kapot of flitsen een hele lijn weg. Puzzle Bobble is een erg simpel spel, maar in z'n eenvoud net zo verslavend als Tetris dat is. **BAS**



# Puzzle Bobble

Puzzle Bobble • PC CD-ROM • Prijs: /69,95 Bfr.ca.1250 • Fabrikant: GT Interactive • Distributeur: CD Contact Data • Tel: 077-3232832

GRAPHICS: 7 GELUID: 7,4 ORIGINALITEIT: 6 SPEELBAARHEID: 8

# PGA TOUR PRO

Golf is een sport waar je veel geld en tijd in moet investeren om het goed te leren. PGA Tour Pro kan voor golfers met een lege

beurs de oplossing zijn. Dit nieuwe spel laat je samen met de pro's op de beste golfbanen spelen.

PGA is rijkelijk gevuld met opties; zo ben je nooit je bal kwijt dankzij de vele camera's in het veld en krijg je de hoogtepunten in replay. PGA Tour biedt on-liners Internet play en on-line tournaments. Is dit niet genoeg, PGA is ook te spelen samen met PGA Tour system of golf championship course disks. Heb je geen zin die golfclubs mee te sleuren, dan is PGA Tour Pro een perfect spel om je met de beste golfers ter wereld te meten. **MARK B.**



PGA Tour Pro • PC CD-ROM • Prijs: /89,95 Bfr.ca.1625 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 010-2062222

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 6 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: 7,5

Last Rites • PC CD-ROM • Prijs: /59,95 Bfr.ca.1075 • Fabrikant: Ocean • Distributeur: Diamond Soft • Tel: 0591-668080

GRAPHICS: 6 GELUID: 7 ORIGINALITEIT: 3 SPEELBAARHEID: 7,5



graphics zijn matig, de gameplay is oké en het geluid is in orde. Hoewel de levels niet klein zijn, loop je meer rond dan dat je aan het schieten bent. Zo nu

Volgens mijn officiële telling is Last Rites de vierhonderduizendachtentwintig-honderden-twaalfde shoot'em up die er op de markt verschijnt.

In niets verschilt dit spel van alle andere 3D shooters. Als ik een shoot'em up ranglijst zou maken met Duke



en Quake bovenaan en iets als Amok onderaan, dan zit dit spel in de middenklasse. De

en dan kom je een concentratie badguys tegen en daarna heb je weer een hele tijd niets te doen.

Wat wel cool is aan dit spel is dat je een team meekrijgt. Tijdens een gevecht kun je jezelf op de achtergrond houden en je makkers het werk laten doen. Best wel goed voor een middagje of wat gezellig schieten maar meer ook niet. **BAS**

# Last Rites

Theatre of Pain • PC CD-ROM • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Mirage • Distributeur: Mirage (UK) • Tel: 0044-1260299909

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 6,0

# Theatre of Pain



Wat een kolder! Met zo'n grote mond moet je wel met een hele spectaculaire game op de proppen komen, wil je je nog enigszins op straat durven vertonen. En is Theatre of Pain zo goed, dat ik onmiddellijk mijn Tekken, Soul-blade en Virtua Fighter-CD's bij de vuilnis zet? Forget about it. **ANDREAS**

In het begeleidend schrijven van deze game staat een langdradig pleidooi waarin Mirage, aan de hand van een aantal vage Japanse onderzoeken, probeert te bewijzen dat tweedimensionale vechtgames beter zijn dan driedimensionale. Er zit zelfs een kopietje bij van een of andere nieuwsbrief, waarin

Capcom's side-schrollende beat'em-up Vampire Saviour de vloer aanveegt met Tekken 3.



# Het jaar 2140 - De laatste Beslissing!



## EARTH 2140 -

### HIGHTECH OORLOGVOERING IN DE 22E EEUW.

- LEVENSECHT STRATEGIESPEL
- VIJFTIG SPANNENDE MISSIES
- NETWERKOPTIE VOOR ZES SPELERS
- 640 X 480 OF 800 X 600 RESOLUTIE
- 65.000 KLEUREN
- SOUNDTRACK MET PERFECTE GELUIDSWEERGAVE
- VOLLEDIG NEDERLANDS MET NEDERLANDS HANDBOEK



# EARTH 2140

## PC CD-ROM STRATEGIC ACTION-GAME

We schrijven het jaar 2140. Na talrijke oorlogen en milieurampen zijn er nog slechts twee wereldmachten over; de United Civilized States (UCS), bestaande uit het Amerikaanse continent, West-Europa en Noord-Afrika, en de Eurasian Dynastie (ED), bestaande uit Oost-Europa en Azië. De veroorzaakte schade noodzaakt beide wereldmachten de bevolking te evacueren naar, onlangs gebouwde, ondergrondse steden. Australië en grote delen van Afrika zijn slachtoffer geworden van, soms decennia lang durende, oorlogen. De gebieden zijn extreem verontreinigd en worden niet meer bewoond. De grondstoffen zijn van levensbelang, maar worden schaars. De resterende voorraden moeten van het aardoppervlak gedolven worden. Escalerende conflicten tussen de UCS en de ED monden uit in een felle en bittere oorlog - de laatste wereldoorlog. Deze allesbeslissende oorlog zal moeten uitmaken wie de resterende grondstoffen verovert en uiteindelijk over de wereld zal heersen! Er kan slechts één winnen.

SOFTWARE VOOR IEDEREEN!

**TopWare**

Internet: [www.denda.com](http://www.denda.com)

EARTH 2140-site: [www.earth.nl](http://www.earth.nl)

Distribution Benelux:  
DENDA Multimedia B.V.  
Tel.: +31-541-570 200  
Fax: +31-541-570 202

M(nd) MultiMedia  
*it's a mind game*

**Nr. 1**  
SOFTWARE

# Eeuwig Leven

Kom verder, word beter, leef langer

## CEASAR

Pascal uit Krommenie kwam, zag en overwon. Problemen met de vijand die steeds je muren omver beukt? Gebruik dan als je de 'outer walls' bouwt 'wells', het kost minder en de vijand kan er onmogelijk doorheen komen!

PC

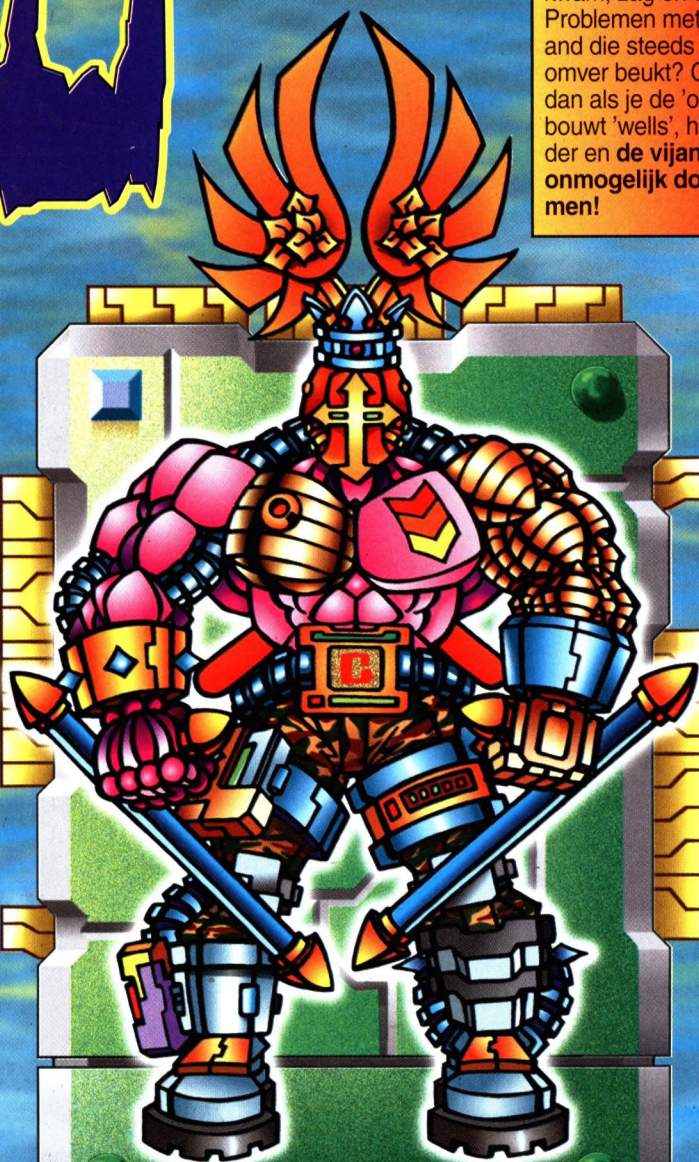
## SPEEDY GONZALES

Andrea, Andrea, Aribaa, Aribaa!!! Deze levelcodes van Victor Gijzen voer je supersnel in.

Level 2: 500999  
 Level 3: 343003  
 Level 4: 830637  
 Level 5: 812171  
 Level 6: 522472

GAME BOY

SATURN



Moeder, wat was het heet de hele augustusmaand! Nergens in mijn penthouse was een plekje schaduw te vinden. Nu kreeg ik van Bas de tip om een 20 inch monitor te kopen, die naar de zon toe te draaien en voilà: ik had één groot blok schaduw.

Jullie als trouwe lezers lijken echter geen enkele last te hebben gehad van brandende zonnestralen, zwetende binnaden, smeltende toetsenborden of uitdrogingsverschijnselen, want de cheats bleven wederom binnenstromen. Dat betekent dus dat jullie ook met die zinderende 30 graden Celsius als gekken hebben zitten gamen! En dat terwijl de hele PU-redactie half naakt, met de voeten in teiltjes water en liters Ice-Tea binnen handbereik zat weg te puffen. Dus ere wie ere toekomt en petje af. Cheat on!

Eeuwig leven post stuur je naar:

**POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805  
 1006 AMSTERDAM**

Of ons nieuwe e-mail adres:

**POWER@BFA.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)**

**BELGIË: 0900-00000**

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

## TOY STORY

'I wanna be your toy, boy', zei dat meisje achter de kassa laatst met zwoele stem tegen me. Serge Duinhoven uit Bergen bedoelt vast iets anders.

Typ de level skip code (ABRACADABRA) in op het titelscherm, pauzeer dan en druk A in om levels en screens te skippen.

Op het tweede level moet je precies zeven sterren verzamelen. Spring dan in de box en druk Down (D-pad) voor zes seconden. Als je het goed doet begint de ster bovenin te draaien en word je compleet onzichtbaar.

# Tip van de maand

## CARMAGEDDON

Zo jong en nu al auto's stelen. Waar moet dat heen met de jeugd van tegenwoordig? Voor straf krijgt Niek Verdoes uit Hoofddorp een spel naar keuze!

Er zijn een paar auto's die je tijdens de race kunt stelen. Namelijk: MECH MANIAC, DON DUMPSTER, IVAN THE BASTARD, OTIS P. JIVEFUNK, PSYCHO PITBULL, SCREWIE LEWIE, ED 101 en VLAD. Om deze auto's te stelen moet je zorgen dat je zo'n auto met een hoge snelheid 'doodrijdt' (wasted), of dat hij in één klap 'dood' is... Als je hem gestolen hebt, zal hij de lucht in worden gehesen en krijg je de melding: 'Car added to change car list'. Er is bovendien in het level 'Blood on the rooftops' nog een speciale auto te vinden namelijk de COPS SPECIAL FORCES. Deze auto bevindt zich op het dak waar je komt via de parkeergarage. Als je daar even rondrijdt zul je een politieauto met zes wielen zien. Dat is hem. Als je hem hebt gedood (wasted), is hij van jou. Dit is een hele sterke auto.



### TIGERSHARK

Jaws in the House? In ieder geval Christiaan Brunnenkreef uit Enter. Naast maar liefst 500 games (zeker het neefje van Dagobert Duck) heeft hij ook deze tips. Start het spel en typ in het eerste menu de letter N + SPACEBAR. Je hebt nu toegang tot de volgende codes. HAPPY: Geen schade. BLAST: Unlimited ammo. EMPTY: Vijand schiet niet terug. AMMO: Super Power wapens FREE: Botsingen staan uit.

PC

### TIME CRISIS

Zeer, zeer, zeer vet, dat vindt Jelle Ketting uit Haarlem de GunCon (het nieuwe pistool van Namco.) Hij kocht het in Japan, schoot erop los en kwam achter de volgende tips. Het spel in de 'Story Mode' op easy spelen. Op het optie scherm waar je kan kiezen tussen Story Mode

en Time Attack moet je buiten het scherm schieten en er komt bij Story Mode 'easy' te staan.

### Verdien extra levens

Schiet tien vijanden zonder te missen dood en het levens-icoon verschijnt vaag, daarna moet je nog eens dertig! man doden zonder te missen en als dat gelukt is, wordt het levens-icoon net zoals de andere.

PLAY STATION



PC

### INTERSTATE '76

Levensmoe? Raar? Vreemd? Bepaal zelf maar wat je met deze tip van Jurg Van Ginke aanmoet. In het spel moet je Control en Shift tegelijk indrukken en dan GET-DOWN tikken, je hoort Groove 'getdown' zeggen en iedereen valt je aan: als je jezelf vermoordt (van een rots rijdt, kapot geschoten wordt) dan heb je het level perfect uitgespeeld.

PC



### SOULBLADE

De scherpe rand van gamesland dankzij Kevin Essen. HanMyong: Speel arcade twee keer uit met Hwang en Seung Mina. Souledge: Speel arcade mode met iedereen uit.

PC

### COMMAND & CONQUER

Commandeer en overwin met de volgende codes van Patrick 'Codemaster' van Offeren.

Pauzeer eerst het spel en typ de combinaties in.  
 f 5000,- credits: rechts, links, A, B, C, Z, Y, X, RECHTS, LINKS.  
 Alles kunnen bouwen: Y, A, B, B, A, DOWN, A, B, B, A, DOWN, UP.  
 Orca's met laser: X, Y, Z, [2X RECHTS, DOWN, LINKS, UP] X.  
 De hele kaart: C, RECHTS, A, Z, Y, B, UP, B, B, A.  
 Atoombom: A, B, C, LINKS, DOWN, REC HTS, UP, LINKS, DOWN, RECHTS, UP, A.  
 Ion Cannon: A, B, C, LINKS, DOWN, RECHTS, UP, LINKS, DOWN, RECHTS, UP, B.  
 Air Strike: A, B, C, LINKS, DOWN, RECHTS, UP, LINKS, DOWN, RECHTS, UP, C.

SATURN



PLAY STATION

Siegfried: Speel edge master mode zolang tot je alle wapens hebt. Als je in de edge master mode Souledge verslagen hebt, zit in een van de vorige werelden het ultieme wapen.

# BONUSLEVEL

**Woeshhh!** Die pegel was absoluut onhoudbaar. Geen tijd om bij te komen want de volgende is al onderweg. Maar blijf cool. Want als je dit level uitspeelt, kun je een te gekke aanbieding scoren: een vette korting op FIFA'97 bij een jaarabonnement op **POWER UNLIMITED!**

Word voor fl. 59,95 abonnee en scoor korting op FIFA'97! Vul snel de antwoordkaart in of bel ons. Headquarters: 0800 0224222.

# FIFA'97



#### GAME OPTIONS:

spelsysteem	winkelwaarde	voor nieuwe abonnees
CD-rom	fl. 79,95	fl. 40,-
Playstation	fl. 89,95	fl. 50,-
Snes	fl. 129,95	fl. 75,-
N64	fl. 164,-	fl. 100,-

Heb je FIFA'97 al? Neem dan toch een abonnement, en ontvang het POWER UNLIMITED actiekit voor slechts fl. 45,75!

**ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!**

**POWER UNLIMITED**

## DUNGEON KEEPER

Het topspel Dungeon Keeper zal vele gamers bevallen. Een belangrijk onderdeel in het spel is de bron waar je offers kunt brengen. Hier kun je de Kwade Goden gunstig mee stemmen. Echter, een verkeerd offer brengt alleen maar narigheid met zich mee. Jullie eigen Dungeon Master Jan zette de offers op een rijtje.

Offer de volgende wezens (of juist niet!!).  
 Imps: Offer een aantal van deze slaafjes en ze worden veel goedkoper om aan te maken. Dit offer is het absoluut waard!

Fly & Spider: Je krijgt een Warlock.

2 Beetles: Het bouwen is afgerond.

2 Flies: Het onderzoeken is afgerond.

Beetle & Spider: Je krijgt een kinky

Dark Mistress.

3 Spiders: Je krijgt een Bile Demon.

Ghost: Alle kuikens gaan dood.

Vampire: Alle monsters worden ziek.

2 Bile Demons: Alle monsters veranderen in kuikens.

Horned Reaper: Alle monsters worden heel erg kwaad en opstandig!

Dark Mistress & Bile Demon & Troll:

YES! Je krijgt de sterke Horned Reaper.

Je moet overigens nooit de skeletten of kuikens offeren, of je moet het leuk vinden om de Goden kwaad te maken.

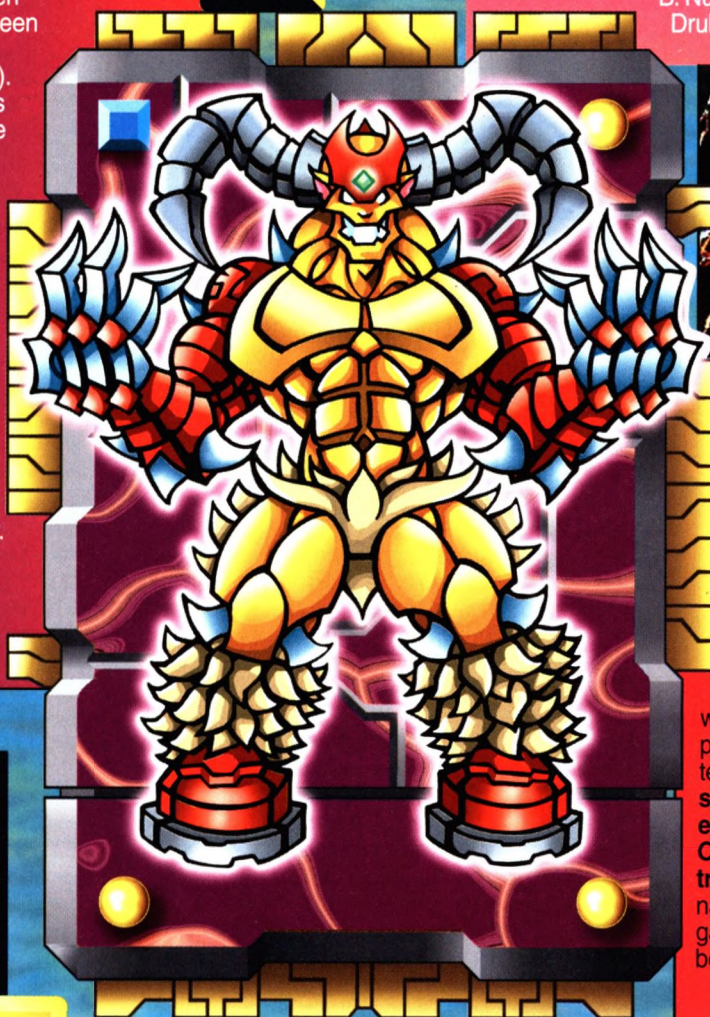
PC

## KILLER INSTINCT GOLD

Een instant killer, die tip van Michael Gele uit Amsterdam.

Tegen de eindbaas spelen. Druk de volgende code in nadat het biografie-scherm is begonnen: -A-R-Z-A-B. Nu hoor je de eindbaas lachen. Druk nu start in.

N64



## RINGS OF POWER

Om door een ringetje te halen, die tips van Johan Reydam uit Mechelen. In de City of Commerce is een watertje. Gebruik de Boatstone om er in te kunnen varen en zoom overal in. **Ergens in het water is de verborgen schatkamer van de stad.**

Tussen de Tempel van Licht (zon) en Duister (maan) moet je op een gegeven moment vragen beantwoorden. Beantwoord je de vraag juist dan krijg je punten (experience points). Spreek altijd dezelfde priester aan en beantwoord de vraag goed. **Zo stijgt je levels zonder dat je ervoor moet vechten.**

Om de Cave of Fire te betreden, moet je met de boot naar het vakje er juist voor gaan en inzoomen. De grot bevindt zich op coördinaten 05' 04' 40' 08'.

MEGA DRIVE



N64

## TUROK

Tobias uit Rotterdam gaf ons een waanzinnige cheat.

In het menu kies je [enter cheat] nu zet je deze code erin: [NTHGTHDGD-CRTDTRK].

**Nu kun je elk level spelen en kun je bovendien kiezen tegen welke eindbaas je wilt spelen.**

## LUFIA

Tips met een hoog vitamine C karakter van Wim Knijnenburg uit Wassenaar, Wassenaar Wassenaar-haar. Het fruit swingt eruit!

Zorg dat alle capsule-monsters tot op niveau 4 vol zitten. Geef ze dan een bepaald stuk fruit, dan groeien ze door naar het meester niveau.

Geef JELZE Raadselruit op niveau 4.

Geef BLAZE Toverruit op niveau 3.

Geef FLASH Zwartfruit op niveau 2

Geef GUSTO Aardfruit op niveau 4.

Geef SULLY Windfruit op niveau 2.

Geef DARBI Heiligfruit op niveau 2.

Geef ZEPPE Vlamfruit op niveau 3.

Als je fruit nodig hebt, breng dan acht draken naar de eierdraak en kies voor het fruit.



PC

## DAGGERFALL

Herbert uit Den Haag houdt niet van luchthapen.

Als je onder water moet zwemmen en je raakt steeds zonder zuurstof, save het spel dan vlak voordat je echt zonder komt te zitten. Laad het spel opnieuw en je **air supply is weer helemaal vol.**

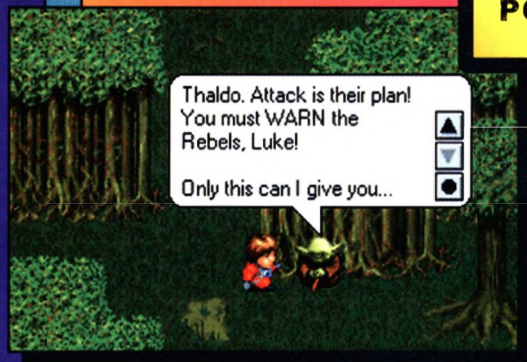
SNES

## YODA STORIES

What's The Story, Yoda Glory?

Trek in paddo's? Als een new game opstart en je krijgt een missie die je op een bossige planeet moet uitvoeren (het maakt niet uit welke missie dat is), zie je op het scherm waar je bent geland vier hutjes en je kan er altijd maar twee betreden. Een daarvan is een cafeetje. Daar staan een paar tafeltjes. Als je sommige tafeltjes aanraakt en 'erin loopt', verschijnen er **oneindig veel mushrooms die je kan gebruiken als je gewond raakt.** Als ze op zijn haal je gewoon weer nieuwe.

PC

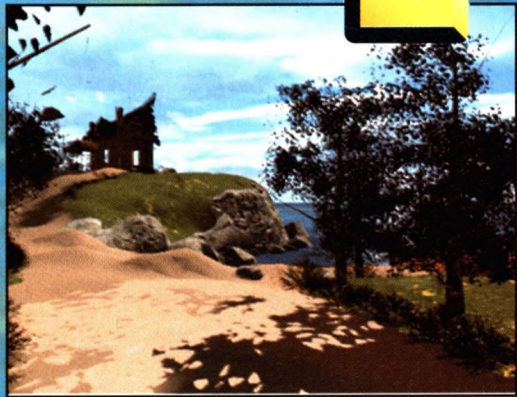


# Atlantis, de verloren Legende **DEEL I**

## **WALKTHROUGH**



PC



De verzonken stad Atlantis. Bestaat ze nu wel of niet? Het spel bestaat inmiddels al een tijdje en Dennis Aubel uit Berkel en Rodenrijs (woon je in twee dorpen tegelijk, joh?) loodst je er doorheen.

hem je penning, bespreek alle punten. Hij geeft je een oorbel.

Loop terug naar de binnenplaats van het paleis. De wachters zullen je naar de troonzaal brengen. De consul (die vent met een metalen plaat op z'n bek) vraagt of je wat gevonden hebt, duim naar beneden. Ga terug naar Achata, laat haar de oorbel zien en bespreek alle punten.

Ga naar de binnenplaats, op het balkon kom je een man tegen. Bespreek alle punten. Loop naar een groene man die op de binnenplaats staat (Lasqwa). Bespreek alle punten, geef hem de oorbel. Hij vraagt of je meedoet, doe duim omhoog.

Wacht even en ga dan links om de hoek. Lasqwa staat met een wachter te praten. Ga de deur binnen, ga meteen naar links. Wacht tot je voetstappen hoort en loop dan door direct links te trap op. Loop naar het zonnestelsel. Klik op het apparaat met de handvatten. Nu volgt een puzzel. Los de puzzel op met de spreuk: "geef de vorst te eten als de duisternis, het daglicht van Atlantis overwint" (oplossingen van alle puzzels, volgen volgende maand). Stop het gouden schaaap in de mond van de leeuw. Ga de geheime gang binnen en open de houten deur met je oorbel. Spring uit het raam. Loop naar het huisje met de trap. Loop de trap op, pak de bloempot en gooi die op het hoofd van de wachter. Loop naar de wachter en pak zijn mes.

Ga naar het huisje met de rode haan boven de deur, ga naar binnen. Doe snel een stap naar voren en praat met Lasqwa. Meljans komt binnen. Na het gesprek loop je snel de trap op naar het touw toe dat aan de reling vastzit. Snij

dit door met je mes. Richt op Meljans. De rest gebeurt vanzelf. Buiten hoor je een stem, ga naar rechts, weer naar rechts, naar links en ga het tweede hek in. Praat met Achata, bespreek alle punten.

Pak de ladder, zet

die tegen het stenen bankje, en klim erop. Op de muur ga je naar rechts. Leg de ladder neer en ga door het raam naar binnen. Ga door de houten deur. Pak de koevoet en steek deze in het gat in de muur. Je vindt een beeldje. Loop naar de muur met het gat. Stop het beeldje in het gat. Ga de geopende deur binnen. Bespreek alle punten met de Rattenvanger. Speel het spel. Super simpel!!

In de kamer met de fontein pak je de drietand. Loop naar de muur met de driehoek. Duw op de ster, er gaat een luik open. Ga er onder staan, pak de drietand en stop hem erin. Na het filmpje doe je het luik dicht en leg je de drietand terug. Ga via de deur naar buiten en wacht tot je de bewaker langs ziet lopen, ga daarna naar links, nog eens naar links (niet de trap op!).

Loop naar het einde van de gang, ga de trap op. Loop naar voren tot aan de trap, de vloer kraakt. Rechtsaf richting bewaker, één stap naar voren, rechts, achter de boekenkast staan. Gooi de boekenkast om met je koevoet en ga snel het raam uit. Bespreek alle punten met Achata. Er komen twee bewakers aan, steek er een neer met je mes. Ga naar Achata, bespreek alle punten en pak haar armband (zit om haar riem).

Ga uit de tuin en ga het andere hek in. Pak de ladder en ga de geheime gang weer in. Loop door de houten deur, klik op de muur en ga in de kamer met de leeuw. Loop de trap halverwege af en wacht tot de wachter weg is, loop dan verder naar rechts, door de grote houten deur. Je bent weer op de binnenplaats.

Eén stap naar voren, rechts door de grote deur. Stap in de lift en ga naar boven. Loop over de brug naar het eerste luchtschip rechts. Seth valt in slaap. Bespreek alle punten met Hektor die je wakker maakt. Geef hem de armband. Je vliegt automatisch naar het bos. Loop naar het bruggetje over de beek. Ga voor de brug naar links de grot in. Klik op het water zodat je de grot in zwemt. Loop naar het einde van de grot en los de slang-puzzel op. Ga de put in. Bespreek alle punten met de priesteres, laat je penning zien.

Loop naar de kist, open hem en pak de kleding. Loop naar de tafel en pak een kruik. Loop naar de wachter en geef hem te drinken. Ga op zoek naar de koningin. Elke keer als een wachter wat roept, geef je hem bier. De koningin zit in een cel met twee wachters ervoor. Loop door het meest linkse gangetje en pak dan de boomstam, je ziet een filmpje. Sla de wachter neer met je boomstam. Ga naar binnen, bespreek alle punten. Sleep de wachter naar binnen en trek zijn kleding aan.

In het begin kom je net uit je luchtschip en sta je voor de poorten van het Paleis. Loop rechtdoor, de grote trap op, bespreek alle punten met de soldaten. Ga langs het zwembad naar de andere soldaten, bespreek alle punten. Ga naar de Inventory lijst (rechter muisknop), en laat je penning zien. Loop de trap op en neem dan de witte trap, links van je. Loop een beetje op het balkon totdat je een deur ziet, ga naar binnen. Praat met Achata (meisje) en bespreek alle punten.

Meljans (die grijze kale lelijkerd) wil dat je wijn geeft, doe dit niet, praat met hem en klik op Duim naar beneden, als je naar boven kiest ben je geen held. Dan komen er twee Lijfwachters binnen, Lasqwa en een ander. Lasqwa is die groene. Praat met Achata, en kies Duim omhoog. Je begint nu aan je missie.

Ga terug naar waar je begon met het spel en loop dan rechtdoor, Tropisch Eiland. Blijf rechtdoor lopen totdat je aan je rechterhand het strand ziet. Loop naar de steiger, praat met de visser (Axion). Bespreek alle punten, hij zal je niet geloven. Loop naar zijn huisje, boven op de berg. Ga naar binnen.

Axion komt binnen, geef





Geef de koningin het priester-pakje en draai je om. Kijk voor de grap eens om. Laat haar het masker af doen. Loop terug naar de keuken en ga door de schoorsteen. Loop terug naar je luchtschip. Als je gepakt wordt, gewoon op nieuw proberen.

Na het gesprek kijk je naar het schip. Je rent na het lokken (SNEL) rechts, rechts, beekje over, rechts, naar de muur, links. Als je het goed hebt gedaan moet je je ogen sluiten. Pas als ze zegt dat ze open mogen, linker muis-knop. Ren dan meteen de muur in en bespreek alle punten met de vrouw. Speel alle puzzels, heel makkelijk.

Ga uit de grot en loop naar een smalle hoge rots, ga op het bruggetje en pak pijl en boog. Loop langs het beekje totdat je een plaats tegenkomt waar je door de rivier kan lopen en waar een steen is met de tekening van een dier (steenbok). Pak de boog en dompel deze in het water. Je hoort geritsel in de bosjes. Zoek het witte zwijn en schiet het neer met de boog. Pak zijn ring en vul het zakje met aarde. Ga terug naar de oude vrouw. Bespreek alle punten, filmpje.

Je krijgt wat poeder. Bespreek alle punten met de priesteres die binnenkomt. Zij vliegt je terug naar Atlantis. Je komt aan bij Axion, bespreek alle punten. Ga naar zijn huis, bespreek alle punten.

De volgende ochtend ga je terug naar het dorp, naar de rattenvanger. Bespreek alle punten en speel zijn spel. Je valt door een luik, draai naar de korte muur. Stop de blauwe bol in het gat. Onthoud de combinatie.

Loop naar het einde van de gang en open de deur. Je ziet Meljans en een wachter. Pak links van je een pot en gooi die naar de wachter.



Klik vervolgens tussen Meljans benen en ga links de troonkamer binnen. Draai naar links pak de speer. Kijk naar de deur en leg de speer in de twee houders. Loop naar de achterkant van de troon en doe de puzzel. Het is een rottige puzzel, probeer het of kijk op internet: [Http://home.pi.net/~aubel/oplossing1.gif](http://home.pi.net/~aubel/oplossing1.gif). Draai aan de penning op de troon. Ga het gat in. Er zijn drie gangen. Ga in de gang waar geen andere naast zit. Loop door, ga de wenteltrap op. Klik op de puzzel, nadat je met vier stukjes de kleinste tangram heb opgelost, komt er een beeld tevoorschijn. Onderzoek het hele beeld met je cursor, je moet een puzzelstukje vinden. Doe dit met elke tangram.

Ga bij het laatste beeld aan zijn tong hangen. Klim op zijn tong en loop naar boven. Loop na de eerste trap naar rechts en ga een vork zoeken. Loop verder en je komt vanzelf bij de boom van de eerste uit. Loop er een rondje om, je ziet een bruin plekje. Graai er met je vork in en je krijgt het kristal. Loop vervolgens geheel naar beneden. Zoek in de gangen een schuifpuzzel met een boom, de andere puzzel komt later van pas. Steek de vork in de puzzel en los hem vervolgens op. Ga naar Axion. Bespreek alle punten, je krijgt een kristal.

Ga terug naar het paleis. Loop tussen twee huisjes door, los de schuifpuzzel op. Loop naar de schuifpuzzel met het raam, los deze op. Je komt in een hal uit die leidt naar de bibliotheek. Loop niet naar de bibliotheek maar naar de andere kant. Ga naar de geheime gang, via het sterrenstelsel. Spring het dorp in. Loop naar de huisjes voor in het dorp, naast de grote trap. Bespreek alle punten.

Anna is weggelopen. Ze zit in de rode haan. Ga naar de rode haan. Bespreek alle punten met Servage, die bolle, hij houdt de ander in bedwang. Ga de trap op en boven aan de trap het deurtje in. Je hoort een stem, loop naar het einde van de gang, ga rechtsaf het kamertje in. Kom er na het gesprek uit. Servage vraagt of hij mee mag het kamertje in waar Anna zich bevindt, doe duim omhoog. Ga de kamer binnen. Bespreek alle punten met Servage, Praat met Anne. Praat weer met Servage. Ga de kamer uit en ga het café uit. Je komt vanzelf in een tuin uit.

**OKÉ LUITJES, TOT ZO-  
VER. VOLGENDE MAAND  
DEEL 2.**

## MICRO MACHINES V3

Cheating Jim uit Cheating Hoboken heeft een aantal Cheating cheats voor deze Cheating game. Je zou bijna gaan denken dat het een cheater is, die Jimbo.

Druk deze codes in tijdens het spel.

Bouncy Mode: ■, RECHTS, RECHTS, BENE-  
DEN, OMHOOG, BENE-  
DEN, LINKS, BENE-  
DEN, BENE-  
DEN.

Double Speed: ■, X, ●, ■, ▲, X, X, X, X.

Debug Mode: ■, OMHOOG, BENE-  
DEN, BENE-  
DEN, ■, ●, ●, ▲, X.

In Debug Mode, druk de volgende codes in.

Stop de race en win automatisch: SELECT + X  
Verander de speler zijn auto in die van de com-  
puter: SELECT + ■

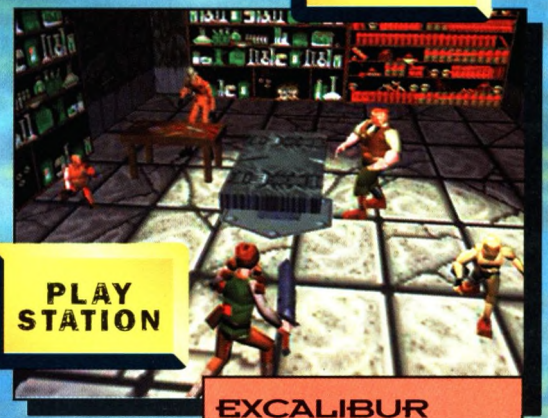
Verander de positie van de camera: SELECT +  
OMHOOG, BENE-  
DEN, LINKS of RECHTS

Zoom in of Zoom uit: SELECT + L2 of R2

Laat alle auto's ontploffen: X + ▲ + ● + ■



**PLAY  
STATION**



**PLAY  
STATION**

## EXCALIBUR 2555 AD

Levelcodes van King Arthur himself.

Level 2: ▲, ■, X, ●, ●, ▲.  
Level 3: ●, ■, X, ●, ●, ▲.  
Level 4: ■, X, ▲, ▲, X, ●.  
Level 5: ●, X, ●, ▲, ■, X.  
Level 6: X, ●, ▲, ■, ●, ●.  
Level 7: ■, ■, ●, ●, X, ▲.  
Level 8: ●, X, ■, ▲, ▲, ■.  
Level 9: ▲, X, ▲, ●, ■, ▲.  
Level 10: ▲, ●, ●, ●, ■, X.  
Level 11: X, ■, ■, X, ▲, ■.  
Level 12: ●, ▲, X, ●, ■, ●.  
Level 13: ■, ▲, ●, X, X, X.

## SPACE JAM

Ramon Shuttingen uit Geleen weet dat er een extra menu is bij dit spel.

Ga in het Options menu staan, druk op L1+L2+R1+R2 en daarna pp X. Nu krijg je een extra menu waarin je ondermeer de grootte van je spelers kunt veranderen.

**PLAY  
STATION**

## PORCHE CHALLENGE

Leon de Wit uit Heeze heeft nog steeds niet de baard in zijn keel. Druk in het main menu op OMHOOG, ▲, OMHOOG, ▲. Nu zullen de karakters 'Knabbel en Babel' stemmetjes krijgen.

**PLAY  
STATION**

**PC**

## MOTO RACER

Oeps, foutje van onze eigen Mark B. Scherpe jongen die Robert Koning uit Volendam.

In plaats van vier circuits (volgens Mark), zijn er namelijk acht circuits te rijden. Als je in het begin van het spel je naam moet invoeren, typ dan eerst CDNALSI in. Enter en typ dan je eigen naam in. Nu kun je alle acht circuits spelen. (Mark is inmiddels met een leren zweep bewerkt en claimt dat hij nooit meer een fout zal maken.)



### TEN PIN ALLEY

Iedereen vindt het leuk om tijdens spelletjes zijn of haar tegenstander te intimideren. Zo ook Peter Mensink uit Purmerend.

**Voor kwetsende opmerkingen:** Als je tegenstander aan komt lopen druk dan L1+L2+R1+R2 tegelijk in en de gewenste knop voor de gewenste belediging (dit werkt overigens alleen in team play mode).

- = Loser
- ▲ = Choke
- X = You Suck
- = Miss

PLAY STATION



PC

### TOMB RAIDER

LARA CROFT NAAKT! Zo de aandacht is gevestigd. Colin 'kinky' Kok uit Den Helder vertelt je hoe de meest begeerde computerbabe aller tijden naakt kunt laten spelen (geloof het of niet). Ga naar Lara's huis (waar je oefent). Spring in het zwembad en zwem een beetje rond. Als je nu uit het zwembad gaat, zegt Lara dat ze droge kleren nodig heeft. Houd nu SELECT ingedrukt en druk op : ■, PIJLTJE OMHOOG, ●, PIJLTJE OMLAAG. Lara trekt nu haar kleren uit!

PLAY STATION



### AFTERLIFE

'In Carmageddon beuk je voetgangers en de weg die kleurt bloedrood. Er is leven, er is leven na de dood.' Die Freek de Jonge heeft het toch maar bij het rechte eind. Bas Pollaard uit Wiegen stuurde ons deze cheat. Typ SAMNMAX terwijl je aan het spelen bent voor een speciale ramp: de Hell Bunny komt op bezoek!



PC

### WACKY WHEELS

Bob en Rik uit Eindhoven krijgen maar geen genoeg van dit spel. Typ als je het spel opstart niet WW.exe maar: WW TURBO: Je kan de hele tijd turbo gebruiken door de BRAKE (pijltje achteruit en FIRE (CTRL) ingedrukt te houden.

WW JUMP: Je kan springen door de BRAKE + ACCELERATOR 9Alt) ingedrukt te houden.  
WW HOG: Je krijgt 99 egeltjes om te gooien als je een race begint.  
WW ICE: Je krijgt 99 ijsklonten om te gooien als je een race begint.  
WW FIRE: Je krijgt 99 vlammen om te gooien als je een race begint.

### BATMAN FOREVER

Met dank aan vleermuizen liefhebber Frank Gakeer uit Alkmaar. Wanneer de vrouwestem zegt 'game activated', moet je LULLABY intypen. Je kunt nu kiezen welk level je wilt spelen. Verder kun je op F10 drukken om al je tegenstanders in een keer te doden en krijg je bovendien alle wapens.



PC

### DOWN IN THE DUMPS

Niet meer gissen bij vervelende quizzen. Michel Beld uit Vollenhove heeft de antwoorden op de vragen in de galactische quizshow.  
Planeet: Burokraten = Antwoord 1  
Planeet: Ferlen = Antwoord 2  
Planeet: Gangs = Antwoord 3  
Planeet: Handel = Antwoord 3  
Planeet: Kunst = Antwoord 2  
Planeet: Okologie = Antwoord 2  
Planeet: Pistengager = Antwoord 3  
Planeet: Psychiatrie = Antwoord 1  
Planeet: Verschmutzung = Antwoord 2

PC

### MARIO KART 64

Bas van der Burgh schreef deze brief vanuit Frankrijk. Op de terugreis gaat hij samen met zijn ouders nog even langs Dinant, een kasteeltje bezoeken of zo. Bovendien heeft hij de tijden om de course ghosts te activeren. Om op de Luigi Raceway de course ghost te activeren, moet je in de time trial mode ongeveer 2.10.00 rijden. Om op Mario Circuit de course ghost te activeren, moet je in de time trial mode ongeveer 1.45.00 rijden. Om op de Royal Raceway de course ghost te activeren, moet je in de time trial mode ongeveer 3.05.00 rijden.



5th

N64

### POLICE QUEST V: SWAT

Kort maar krachtig is deze tip van Tom Hendriks uit Amstelveen. Type 'pvc' om oneindige munitie te krijgen.

PC



### FINAL FANTASY 7

Je fantasie slaat op hol met deze tips van Jurgen uit Aalsmeer. Oneindig veel geld: Ga naar de eerste stad (Dat is Mancharia) en ga naar de bovenste rechter hoek van het huis. Druk X in als je voor de klok staat en je krijgt een card. Gebruik de card op het huis, net zo lang totdat je \$0 hebt. Ga nu weer terug naar de klok en druk nogmaals X in. Nu heb je oneindig veel geld, ook al geeft je card aan dat je niets hebt.

PLAY STATION

### HARDCORE 4X4

Of Raymond de Jong uit Haarlem ook houdt van Race Against The Machine, Urban Dance Squad en Dog Eat Dog blijft een vraag. Offroad racen vindt hij in ieder geval te gek. De Cheats dienen als de eerste naam ingevoerd te worden in het Time Trial name entry scherm. Kies elke Race klasse: Type in MAINLINE in het scherm. Je kunt nu elke klasse kiezen, ook pro of extreme. Raining Frogs: Type RAINFROG in het scherm. In plaats van regen of sneeuw zal het nu kikkers gaan regenen! Secret Asteroids: Type in DUTCHMAN om toegang te krijgen tot het spelletje asteroids. Type het dus in, in de time trial screen, ga daarna naar het game option screen en kies credits. Nu kun je asteroids spelen. De controls zijn: X = vuur, en 0 voor thrust. De asteroids zijn foto's van de programmeurs. Cool!

SATURN

### RALLY CROSS

Hardrijders zijn niet altijd doodrijders getuige deze cheats van Niels uit Aalter.

Deze codes moeten ingevoerd worden als de naam van een nieuw season.

Geen versnellingen en kilometers per uur: 'BANZAI'

Zand, modder en water remt je niet af: 'NOVISCIOUS'

Spel in Fast Motion: 'RADBRAD'

Zwaardere auto's: 'STONE'

Lichtere auto's: 'FEATHER'

Lagere zwaartekracht: 'FLOAT'

Dikkere wielen: 'FAT TIRES'

Geen wielen: 'NO WHEELS'

Geen auto: 'WHEELS'

Slappere banden: 'SPINNER'

Toegang tot alle banen en auto's: 'WEEOO'



PLAY STATION

### MEGA BOMBERMAN

Koen Verstegen heeft codes die inslaan als een bom.

**World 1: Jammin' Jungle**

Stage 2: 6800

Stage 3: 5120

Boss: 7420

**World 2: Vexin' Volcano**

Stage 1: 4501

Stage 2: 8111

Stage 3: 7421

Stage 4: 1051

Boss: 3351

**World 3: Slammin' Sea**

Stage 1: 4502

Stage 2: 8112

Stage 3: 7422

Stage 4: 1052

Boss: 3352

**World 4: Crankin' Castle**

Stage 2: 8114

Stage 1: 0513

Stage 3: 9723

Stage 4: 3353

Boss: 5653

**World 5: Thrashin' Tundra**

Stage 2: 8115

Stage 1: 2814

Stage 3: 1134

Stage 4: 5654

Boss: 7954

Final World: 7954



PC

### PERFECT WEAPON

Erik van Leeuwen heeft het perfecte wapen om in dit spel te cheaten, namelijk een hele berg codes. Pauzeer het spel en voer de volgende codes in.

●, ■, RECHTS, LINKS, R1+R2: Je wordt onzichtbaar.

R1 + ■, ▲, ●, X: Je krijgt alle moves.

R1 + R2 + ▲ + ●: Cyborg Mode

L1 + L2 + R2 + BENEDEN: Grote hoofden.

L1 + L2 + ● + ■: Alle Spheres.

**Level Passwords** in te voeren in het Password scherm:

Ice: X, ■, +, ■, ■, ●, ■, ●.

Ice 2: ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲, X, ●.

Garden: ●, X, X, ▲, ●, ●, X, ▲.

Garden 2: ●, ●, X, ■, X, X, ●, ■.

Forest: ●, X, ●, ●, ■, ●, X, ■.

Desert: ●, X, X, X, ▲, ●, ▲, ▲.

Lizard In Desert: ●, ■, ■, X, ●, X, X, ●.

Proteus: X, X, ■, X, ■, ■, ▲, ●.

Proteus (zonder Diamant): ■, ●, X, X, ■, ■, ■, ▲.

Proteus (met Diamant): X, ▲, ●, X, ▲, ●, ●, ▲.

Final Level: ■, ▲, ●, X, ■, ●, X.

PLAY STATION



### TUNNEL B1

Sjoerd uit Norg (Wherever that may be?) heeft geen tunnel-angst en maakt het je wel heel makkelijk

Master Code: F6000914 C305

Infinite Energy: 16058B68 0320

Infinite Lives: 16058B60 0005

Machine Gun Always at Single Fire: 36058BBA 0001

Machine Gun Always at Double Fire: 36058BBA 0002

Machine Gun Always at Triple Fire: 36058BBA 0003

Infinite Boosters: 16058B6C 0003

Enable 1st Primary: 36058BBF 0001

Enable 2nd Primary: 36058BBE 0001

Enable 3rd Primary: 36058BBD 0001

Enable 4th Primary: 36058BBC 0001

Enable 5th Primary: 36058BBB 0001

Enable 1st Secondary: 36058BC0 0001

Enable 2nd Secondary: 36058BC1 0001

Enable 3rd Secondary: 36058BC2 0001

Enable 4th Secondary: 36058BC3 0001

Infinite Ammo 1st Secondary: 36058BB4 0063

Infinite Ammo 2nd Secondary: 36058BB5 0063

Infinite Ammo 3rd Secondary: 36058BB6 0063

Infinite Ammo 3rd Secondary: 36058BB6 0063

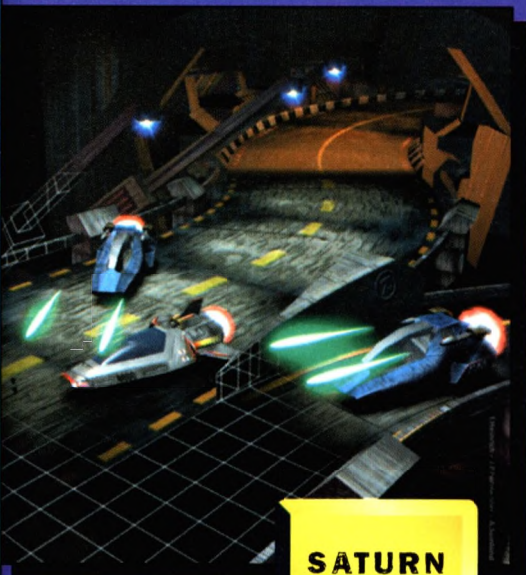
Infinite Ammo 4th Secondary: 36058BB7 0063

Infinite Ammo 1st Primary: 36058BB0 0063

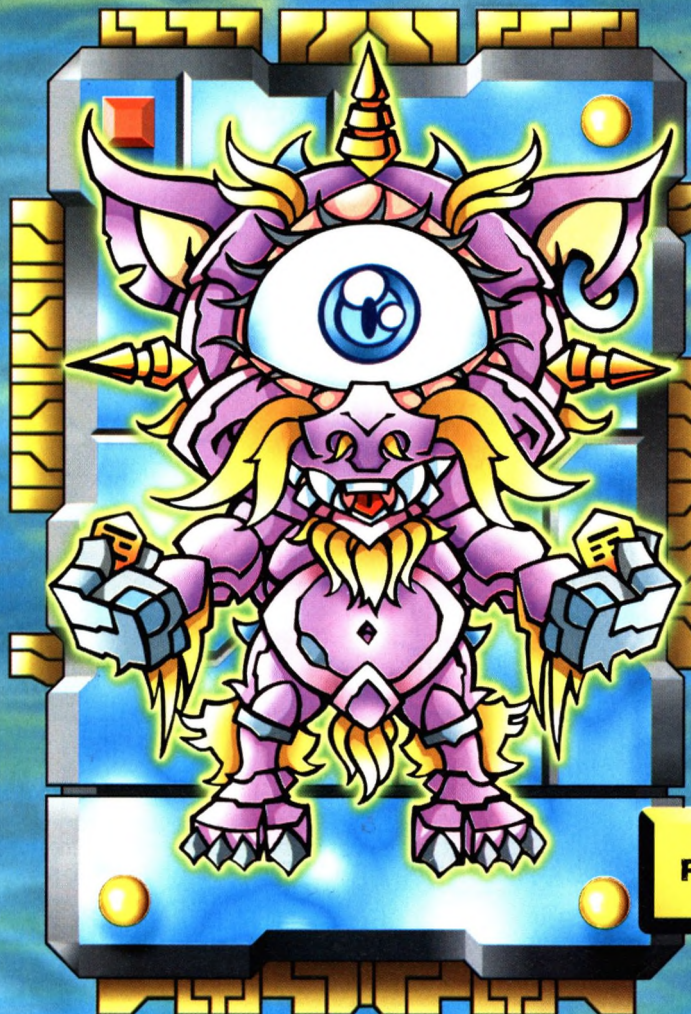
Infinite Ammo 2nd Primary: 36058BB1 0063

Infinite Ammo 3rd Primary: 36058BB2 0063

Infinite Ammo 4th Primary: 36058BB3 0063



SATURN



PC

### DIABLO

Deze cheats van Jeroen uit Maaswijk gaan alleen op voor single player games.

Om te beginnen moet je al je items droppen als je de kerker ingaat. Ga meteen daarna weer naar boven. Save/schrijf de single\_?.sv file weg onder bijvoorbeeld 'cheat'. Ga weer naar beneden de kerker in, pak alle items die je kunt vinden en ga weer naar boven. Weer saven als 'cheat'. Als je nu weer in de kerker afdaalt kun je alle items nog een keer pakken.

Speel het spel en save het (maakt niet uit wanneer). Start dan een nieuw spel met hetzelfde karakter waar je daarvoor mee speelde. Je hebt nu meteen alle items en geld dat je in je vorige spel had verzameld. Dit kun je blijven herhalen totdat je karakter supersterk is.

**TMF**  
9



**TMF**  
**MUSIC ON**  
**FACTORY 9**

**BEATS YOUR SYSTEM**

# power sales

lets 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 redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere redenen, zonder opgave van die redenen.

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

## COMMERCIELE 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

Te koop: SNES + 2 joypads + 7 spellen (Donkey Kong Country, Killer Instinct, Mickey Mania, NBA Jam TE, Road Runner, Super Mario World en Super Starwars) + opbergbak voor je SNES spellen + werkende kleurentelevisie (56 cm). Prijs f600,-. Als je binnen drie weken reageert, krijg je f25,- korting. Tel.071-5317396, Leiden, vraag naar Tim.

Te ruil voor SNES: MK2 en SF 2 tegen 1 van de Megaman X-delen en Secret of Mana. Tel.0180-433926, tussen 16.00 en 18.00 uur, vraag naar Rusdy (Ridderkerk).

Te koop voor Game Boy: Daffy Duck f20,-, Mr. Nutz f25,-, Power Rangers the Movie f45,-, of alledrie samen voor f80,-. Tel.0314-335889, na 16.00 uur, Mischa.

Te koop: SNES met 9 spellen en 2 controllers voor f300,-. Als je hem koopt, krijg je er nog een gratis Atari Jaguar 64 bit bij. Tel.020-6641603, Koen, Amsterdam.

Te koop: N64 met 1 controller, memory card en RF-switch en de spellen Wave Race 64 en Mario Kart 64. Alles samen voor f575,-. Tel.0299-366015 (bellen na 18.00 uur, Volendam).

Te koop: Super Mario 64 voor de Nintendo 64. Prijs f90,-. Tel.035-6212709, Max, Hilversum.

Te koop: SNES + 2 joypads + toebehoren + Amerikaanse converter + 17 spellen o.a. D.K.C., Tiny Toons, Super Mario Allstars, Indiana Jones, F1 Pole Position 2, Martijn de Vries, Tel.0499-397226. Prijs f450,-, afdingen mogelijk.

**VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!**

Te koop: SNES + 2 standaard controllers + 1 super controller + 4 player adapter + de games: Mortal Kombat 2 + Donkey Kong Country + Street Racer + Rise of the Robots + Mario Kart + Jungle Book + Super Mario 1, 2, 3 & Lost Levels + Starwing+ Tiny Toons Adventure Busts Loose + alle bekabeling + adapter + alle boekjes, handleidingen, doosjes en verpakkingen. Alles is in zeer goede staat. Prijs f 499,99. Tel.0416-343914 ('s-avonds door de week). E-mail: ahvwijk@worldonline.nl.

Te koop: SNES met Mario Land en met kabels voor aansluiting voor de TV en adapter voor f80,- (zonder controllers) en diverse NES spellen: Wrath Blackmanta, Rollergames, Castlevania 2, Mc. Donaldland voor f10,- per stuk. Tel.0316-225598, vraag naar Alex.

Te koop: NES + toebehoren, 2 controllers, zapper laserpistool, Mario 1, Duckhunt, Donkey Kong, Ducktales 1 en 2, Rescue Rangers, Top Gun + handleidingen en doosjes. Prijs f165,-. Te koop: Game Boy + game link kabel, Super Mario 1 en 2, Tetris, Junglebook + alle handleidingen en doosjes. Prijs f165,-. Tel.079-3420785, vraag naar Kevin, of mail naar: kstolk@worldaccess.nl.

Te koop: NES + 2 controllers + een joystick en spellen (Time Lord, Batman, Double Dragon 3 en Turbo Racing). Tel.0544-481602. Dit alles samen voor f200,-, Christiaan.

Te koop gevraagd voor N64: Joystick, Memory Packs en spellen. Graag Turok, Blast Corps, Pilotwings 64 of Killer Instinct Gold. Tel.0595-432213 (Laurence).

Te koop: Game Boy + 7 spellen o.a. F1 Race, World Cup voetbal, Mega Man 2 enz. Plus veel extra's o.a. adapter, four player adapter, powerpak, link kabel. Alles bij elkaar voor f175,-. Tel.0229-233034, Hoom, zelf op te halen. P.S. Alles in goede staat.

Te ruil voor N64: Pilotwings 64 tegen Blast Corps, Turok of Starfox 64. Tel.046-4331658, Stein, liefst na 6 uur, vraag naar Bob.

Te koop voor de Game Boy: 5 spellen, allemaal f25,- per stuk. Tiny Toons 2, Mortal Kombat 2, Adventure Island, Dr. Frances en Bugs Bunny. Ook alles samen voor f100,-. Tel.071-5661533 (vraag naar Barend, omg. Leiden).

Te ruil voor SNES: Mickey Mania tegen DKC 1, 2 of 3. Super Metroid tegen Doom. Nigel Mansell's World Championship tegen Mario Kart of Micro Machines. Super Double Dragon tegen MK1, MK3 of Ultimate MK3. Alles met boekje behalve Double Dragon. Te ruil voor de Game Boy: WWF Superstars tegen MK1 of MK3 (zonder boekje). Opsturen per post naar: Claes Erik, Negenbunderstraat 4, 1750 Lennik, Brabant, België. Alles wordt zo spoedig mogelijk teruggestuurd.

Te koop voor de Game Boy: Mystic Quest (met handleiding en map) f40,-, Great Greed (RPG met handleiding) f35,-, Gargoyles Quest f35,-, Ghostbusters 2 f25,-, Super Mario Land f15,-, Bugs Bunny Crazy Castle f15,-, Turtles 1 f15,-, Terminator 2 f15,-, Barbie f15,-. Alle spellen zijn in goede staat. Tel.076-5416373 (Breda). Zelf op komen halen of de portokosten zelf betalen.

Te koop: SNES, 2 joypads, 1 joystick (met turbo & slowm.), scope 6 infrared gun, 5 plr converter, 13 zeer speciale spellen: Killer Instinct, Lion King, Doom, Street Racer, Turn & Burn, Ren & Stimpy (time warp), Super Turrican en 6 spellen in één voor de scope 6. Nieuw f1730,-, nu voor f400,-. Tel.0594-516975, Irlin/Maarten.

Te koop/te ruil voor Game Boy: Earthworm Jim f40,-, Adventure Island f20,-, Prehistoric Man f25,-. Alles in één koop f75,- of ruilen tegen 2 à 3 andere Game Boy spellen. Tel.010-4282817, Loes (Rotterdam).

Te koop/te ruil: Wie wil mijn Turok Dino-saur Hunter met codes ruilen tegen jouw Super Mario Kart 64, Wave Race 64 of Mortal Kombat Trilogy voor N64. Of te koop voor f100,-. Tevens te koop gevraagd Game Boy spellen en oude PU's. Tel.045-5709212, vraag naar Fabi, Heerlen.

Te koop: SNES + 2 controllers en 7 spellen: Donkey Kong Country 3, Fifa '97, Mario Kart, Killer Instinct, Streetfighter 2 turbo, Super Bomberman 2, Super Off Road. Alles gekocht voor f1095,-. Nu voor f595,-. Tel.010-4709046, Schiedam.

Te koop gevraagd voor SNES: Theme Park, Chrono Tigger, Yoshi Island, Castlevania, Aladdin. Prijs n.o.t.k. Tel.0251-222768.

## NIEUW deze maand:

Rage Racer - Monster Trucks - Magic the Gathering - Rally Cross - War Gods - Star Trek Generation - Int. S. Star Soccer Pro - Tenka - Independ. Day - Overblood - V-Rally



Get your POWERGAMES at the POWERSHOP

dealer van: **SEGA ♦ NINTENDO ♦ PLAYSTATION**

**NIEUW & GEBRUIKT ♦ OOK PER POST VRAAG DE GRATIS REPLAYPRIJSLIJST AAN!!!**

DEN BOSCH	Vughterstraat 186	073-6120130
EINDHOVEN	Hoogstraat 151a	040-2552627
BREDA	Haagdijk 176	076-5200800
ANTWERPEN (B)	Offerandestraat 2	03-2270878
E-mail: Replay @ iaehv.nl		

Te koop: SNES + 2 controllers + 8 spellen + ongeveer 30 pagina's vol trucks + handleidingen en doosjes: UMK 3, KI, Primal Rage, Doom, Secret of Mana, Flashback, Metroid 3, Super Turrican. Voor info Tel.071-5618775 (vraag naar René), bellen na 6 uur 's avonds.

Gevraagd voor NES: Shadow Warriors 2 en 3. Tel.035-6912350.

Gezocht: Ik zoek voor de NES: Megaman 3 t/m 6 en voor de SNES: Megaman X en X2 en Mario RPG. Tel.024-6415506 (Gelderland).

Te koop voor SNES: Secret of Evermore f35,-, Mega Man X f10,-, Black Hawk f10,-. Tevens te koop Game Boy spelletjes: Gauntlet 2 en Star Hawk samen voor f15,-. Tel.077-4653054, na 16.00 uur.

Te koop: SNES met 2 controllers, 5 spellen (Mortal Kombat, Donkey Kong, Killer Instinct, Belle en het Beest, Starwing) voor f250,-. Tel.0320-251300, geen vervoer (Lelystad).

Te koop voor Game Boy: Warioland (SML 3) f30,-, Turtles f20,-, Aladdin f25,-, SML f15,-, Skate or Die f12,50, Ghostbusters 2 f17,50, Gargoyles Quest f15,-. Alles is z.g.a.n. en met originele doosjes en boekjes. Tel.0294-251627.

Te koop: Mijn Fifa 64 tegen jouw Star Wars: SotE. Tel.033-4805556, Alex.

Gevraagd voor Game Boy: Earthworm Jim en The Lion King voor ongeveer f30,-. Tel.020-6241278.

Te koop: SNES met 17 spellen, 2 joypads, scaart en RFU kabel + een converter voor buitenlandse spellen. De spelletjes zijn: DKC, DKC 2, Super Mario World, Starwing, Super Metroid, F-Zero, Super Punch Out, Vortex, The Lost Vikings, Super Adventure Island, Super R-Type + een scope met 6 spellen. Alles is in perfecte staat en z.g.a.n. met alle originele doosjes en boekjes. Prijs f499,-. Tel.0294-251627.

Te koop: SNES met 2 controllers, 2 verschillende aansluitkabels, converter en 8 spellen waarvan er 3 Amerikaans zijn. Alles voor rond de f400,-. Tel.010-4354504. Wij hebben geen vervoer, bellen na 18.00 uur.

Te koop: NES met 2 controllers in prima staat met de volgende spellen: Turtles 2, Mario 1, Mario 3, Duck Hunt met pistool voor de prijs van f75,-. Tel.070-3708222, vraag naar Jan-Willem.

Te koop voor SNES: Adventure Island f20,-, Aladdin f25,-, Scobop + 6 spellen f20,-, Super Mario World f19,-, Super Mario Allstars f25,-, SF 2 f19,-, NBA Jam f35,-, Super Tennis f19,-. Deze spellen zijn ook te ruil voor een ander leuk spel. Tel.024-6415506 (Gelderland).

**... FUTURE ZON ...**

**UW VIDEO EN MANGA SPECIALIST**  
Alle titels en labels als eerste in huis

<b>NINTENDO 64</b> Go Go Trouble Maker Doreamon War Gods Human Grand Prix Star Fox Wild Choppers Rev Limit Dark Rift Intn Superst Soccer	<b>PLAYSTATION</b> Bushido Blade Final Fantasy 7/4 Dracule X Wild Arms Macross FX Ace Combat Time Crisis Run About Race Storm	<b>SATURN</b> Evangelion Groofm op Fight Gundam Z Macross Cyberbots Quovadis Manx TT Advance World War 3 Skull Fang
---	--	--

GRATIS LIDMAATSCHAP BIJ RESERVERING/AANSCHAF VAN EEN NINTENDO 64 waarmee gedurende een jaar zeer aantrekkelijke kortingen zijn te verkrijgen op producten uit het gehele assortiment BEL NU VOOR INFO!!!

MAILORDER DE VOLGENDE DAG IN HUIS • BEL VOOR PRIJS EN PRODUKT INFO  
West Kruiskade 48, 3014 AT Rotterdam Tel.: 010-4369350 / Fax: 010-4361421  
Hoogstraat 1025, (Beurs traverse), 3011 PM Rotterdam Tel.: 010-4049908

**FAME GAMESTORE**  
IT'S FUN AT FAME!  
OFFICIAL DEALER:  
**PLAYSTATION**  
3-DO  
**SATURN**  
PC CD-ROM  
CD-i  
**NINTENDO**  
**SEGA**  
**NEO GEO CD**  
Kalverstraat 2-4  
1012 PC AMSTERDAM  
**7 DAGEN PER WEEK GEOPEN**



Dit telefoonnummer kost circa 1 gulden per minuut

## 100.000 GAMES

ALLE nieuwste en beste PC-Games  
ONBEPERKT downloaden naar  
jouw eigen computer.  
Modeminstelling : ANSI 8/N/1.

Bel met je modem :  
**06-320.230.22**

Te koop: 3D Ultra Pinball voor f19,95 in doos met handleiding. Ik wil ook wel ruilen tegen LBA 1 of een ander mooi spel. Tel.074-2663018, Niek.  
Te koop/te ruil voor CD-ROM: MDK (1 week oud) compleet met boekje en doos. Winkelwaarde f120,-, nu voor f75,-. Liefst ruilen tegen Tomb Raider maar ook tegen Die Hard Trilogy, Atlantis of Carmageddon. Tel.020-6880167 (Erhan).

Te koop: Red Alert f50,-, Fifa '97 f45,- en EF 2000 f30,- of één van deze spellen ruilen tegen jouw Europe 1 voor Flight-Simulator. Elk spel is compleet met doos en handleiding. Tel.055-3556240, vraag naar Jaron.

Te koop: Cybergun van Trust nog in originele verpakking voor maar f100,-. Verder nog de spellen: Quake f60,-, Whitchhaven 2 f25,-, Champions League f40,-, Virtual Karts f25,-, Euro'96 f40,-. Verder zoek ik Street Racer. Ik wil die ruilen voor een of twee van de bovenstaande spellen. Jeroen Vos, Bilthoven. Tel.030-2286973 (niet over de post).

Te koop: Red Alert voor f50,-, Need for Speed voor f35,-. Wil je het kopen bel dan of schrijf: Tel.0181-621471 (vraag naar Erik), niet tussen 18.00 en 19.00 uur, Erik Schouten, Kastanjestraat 20, 3203 AP Spijkensisse.

Te koop: Competitie Manager 96/97 voor f15,- + EK'96 voor f10,-. Tel.0316-542193, vraag naar Jaap (geen vervoer).

Te koop/te ruil op CD-ROM: Police Quest Swat f50,-, Thunder in Paradise f45,-, GP Manager f45,-, Fifa Soccer '96 f40,-, Redneck Rampage (1 week oud) f80,-, Eraser Turnabout f50,-. Graag ruilen tegen de nieuwste versie van Microsoft Flight Simulator. Tel.035-5386500, na 18.00 uur en vraag naar Ralph.  
Te koop: PC 486 DX, 80 Mhz, 8 Mb RAM, 250 Mb harddisk, 2x speed CD-ROM, toetsenbord, monitor, muis en diverse software. Prijs n.o.t.k. Tel.0499-310724.

Gevraagd voor de PC CD-ROM: Het spel Sim Tower. Ik wil er ongeveer f35,- voor betalen. Tel.020-6792218, vraag naar Andries.  
Gevraagd voor CD-ROM: Heroes of Mighty and Magic II, The Succession Wars. Liefst voor ongeveer f50,-. Tel.030-2523323, vraag naar Peter.  
Gevraagd: Pentium 90, 133 of 200 Mhz, minimaal 12 Mb RAM, min. 1.0 Gb harddisk, min. 4x speed CD-ROM met software (win 95) en soundkaart incl. toetsenbord, monitor en muis. Tel.0499-310724, René, Best.

Te ruil voor CD-ROM: Jow Big Red Racing tegen 1 van deze spellen: The 11th Hour, Fade to Black, Car & Driver, The Hive, Full Throttle, Burn:Cycle. Tel.020-6312007, Amsterdam.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: Duke Nukem 3D f40,-, Diablo f60,-, Gabriel Knight f30,- (6 CD's zonder doos en handleiding), Johnny Bazookatone f20,- (met muziek-cd) of ruilen tegen KKND, Conquest Earth, Red Alert of Z. Ik heb geen vervoer. Tel.033-2987558, vraag naar Sven.

Te koop op CD-ROM: Made In Heaven (4 cd's) met o.a. Carmageddon, Pandemonium, Champions League '97, Duke 3D + Plutonium + DC, Moto Racer, Dungeon Keeper, Fifa Manager '97, Deathmatch Maker voor Quake, Atomic Bomberman, Actua Soccer Club, Ecstata 2, X-Men, Qemm '97, Winzip 6.3. Prijs f175,-. Tel.0223-842551. Buzzer: 06-60172513, vraag naar Theo.

**S E G A**  
Te koop: Een halfjaar gebruikte Sega met 2 spellen: Road Rash 2 en Street of Rage 1. Ik vraag er f100,- voor. Raymon, Kudelstaart. Tel.0297-326969.

Gevraagd: Een Saturn met 2 joysticks en Nights (als je hem hebt). De prijs die ik wil betalen voor een Saturn met 2 joysticks is rond de f150,- en met Nights erbij rond de f200,-. Tel.0181-639766, Wardell.

Te koop/te ruil voor MegaDrive: Mystic Defender f25,-, Chakan f30,-, sabelmen voor f50,-. Ik wil ze ook wel ruilen tegen: Theme Park. Tel.0314-335889, na 16.00 uur, Marek.

Te koop: Saturn met 4 spellen zoals Tomb Raider, spel D met 2 cd's, Panzer Dragon Zwei en Robotica. Vraagprijs f300,-. Tel.024-3445072.

Te koop/te ruil op Saturn: Mijn Cyber Speedway (1800 Bfr.) tegen jouw Tomb Raider en mijn Golden Axe The Duel (1000 Bfr.) tegen een ander 'leuk' spel. Tel.0032-51567538 (Belgie), vragen naar Pascal.

Te koop voor MegaDrive: Clayfighter f15,-, Mortal Kombat 1 f20,-, Eternal Champions f25,-, The Revenge of Shinobi f10,-, The Terminator 2 f20,-, Sunset Riders f20,-, Global Gladiators f10,-, Zool f10,-, Sonic 1 f10,-, World of Illusion f25,-, Toki f10,-. Alle spellen compleet met boekje. Tel.033-4940324, Leusden. Ik doe niks over de post. Vraag naar Richard.

### GAME TOWN

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

- Nintendo 64 bits
- Mariokart f 129,-
- Mario 64 f 129,-
- Mortal Kombat f 199,-
- Killer Instinct f 149,-
- International s.s. soccer f 199,-
- Star Wars f 169,-
- Pilot Wings f 149,-
- F1 f 199,-
- Star Fox + Rumble/pak f 169,-
- 007 Golden Eye f 149,-
- Wave Race f 129,-

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

Te koop: MegaDrive II met 1 zesknoeps controller voor maar f50,- (kaal). Spellens te koop: Flashback f25,-, Street Racer f20,-, Maximum Carnage f30,-. Alles is gloednieuw en doet het perfect, doos en boekjes zitten erbij. In één koop voor f100,- of ruilen tegen 3 Saturn spellen. Telefoon.0294-285184, Abcoude.

# PC DISCOUNT

## DÈ COMPUTER-KOOPJESBEURS

- PC • APPLE • AMIGA • ATARI •
- HARDWARE • SOFTWARE •
- BOEKEN • TIJDSCHRIFTEN •
- SUPPLIES • VIDEOGAMES • CD-I •
- CD-ROM • VIDEO-CD • KOOPVIDEO •
- INTERNET • DIGITAL VIDEO •
- LASERGAMES • VIRTUAL REALITY •

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

## BEURSKALENDER

26-27-28	september	BENELUX COMPUTER '97 Beursgebouw • Eindhoven*
4	oktober	Sporthal Olympia • Wageningen
5	oktober (zondag)	Sporthal Matenpark • Apeldoorn
11-12	oktober	MECC • Maastricht
18-19	oktober	Houtrusthallen • Den Haag
25	oktober	De Leysdroom • Roosendaal
26	oktober (zondag)	Hanzehal • Zutphen
1-2	november	Brabanthallen • Den Bosch
8-9	november	Groenordhallen • Leiden

**Open van 10 tot 16 uur!**  
(\*vrijdag van 13.00 - 22.00 uur)

**REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !**

**Inleveren aan de kassa!**  
• DEZE BON IS GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN! •

Naam & Voorletters: .....

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

Postcode & Plaats: .....

**Prijzenfestival!**  
**Hoofdprijs: Schitterende Pentium PC twv Hfl 2500!**

**AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED**

**INTEREXPO & MEDIA-HOLLAND (Info: 070-3588929)**

Roken.  
Dood-  
& dood-  
zonde.



ALS JE MEER INFORMATIE WILT, BEL DAN DE STICHTING  
VOLKSGEZONDHEID EN ROKEN: 0900-5002025 (20 CT P/M)





Te koop: Saturn + 1 controller, virtua stick, RF-unit, 3 demo cd's en 4 spellen, waaronder Virtua Cop + gun en Shinobi X voor f600,-. Tevens te koop: NHL Powerplay '96 (USA) voor f50,-. Alles in zeer goede staat en in doosje. Tel.0222-315333, Sander, Texel (ik heb geen vervoer).

Te koop gevraagd voor MegaDrive: Sonic 1, Sonic 2, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Game Genie codes voor Sonic & Knuckles, Sega Mega CD II + Sonic CD (event. ook andere spellen), Scart kabel voor Sega Mega-Drive II, Menacer + spellen. Over de prijs worden we het hopelijk wel eens, ik heb eventueel ook wel PC spellen te ruil. Tel.0528-265470 (Hoogeveen), vragen naar Gert.

Te koop: Japanse Saturn met 4 spellen o.a. Nights (JAP) en Panzer Dragoon 2 (JAP) + Action Replay + 1 controller + een analoog controller voor slechts f250,-. Tel.020-6454348, geen vervoer.

Te koop: Game Gear, origineel in doos inclusief adapter en 5 games (Chuck Rock 2, Sonic Chaos, Ecco the Dolphin, Smash TV en 4 in 1 game). Prijs f125,-. Tel.010-4709595, Schiedam, Michel.

Te koop: MasterSystem II met spellen: Sonic, Mickey, Ninja, Alex the Kid, Grand Prix, Global Gladiators. Alles met doosjes en handleiding. Prijs f150,-. Tel.0343-573747, na 20.00 uur en vraag naar Rene.

Te koop: Game Gear + accessoires en 8 spellen (Tale Spin, Bart Simpson, Fantasy Zone, G.Loc, Pengo, Lemmings, Klax, Sonic 1). Prijs f150,-. Tel.0320-251300, geen vervoer (Lelystad).

Te koop: MegaDrive II + 4 spellen o.a. MK 3, Sonic + 2 joypads + Game Genie + aansluiting. Alles in goede staat, 1 jaar oud. Winkelwaarde f480,-, vraagprijs f150,-. Tel.0181-315144, liefst rond 6 uur, vraag naar Felix.

Te koop voor MegaDrive: Bubsy 2 f40,-, Street Racer f40,-, Comix Zone f25,-, Desert Strike f55,-, Mortal Kombat 3 f45,-, zonder boekjes. Alles samen voor f200,-. Tel.0172-214544.

## 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  
**ATARI:** 2600 EN JAGUAR

**NEO GEO** EN NEO GEO-CD,  
SONY PLAYSTATION  
NINTENDO 64

**VERZENDING PER POST MOGELIJK**

Dit telefoonnummer kost circa 1 gulden per minuut

# GamesNET



## YES !!!

**Download ONBEPERKT alle NIEUWSTE en BESTE PC-GAMES naar jouw PC. Keuze uit meer dan 12.000 GAMES !!!!**

**Bel met modeminstelling: ANSI 8/N/1**  
**06-320.230.16**

1 a/m

Te koop: MegaDrive II met 12 spellen o.a. Ecco 2, Fifa Soccer '96, NBA Live '95, '97, NHL '96 en er zitten 2 controllers bij. Dit voor maar f250,-. Tel.0511-541999, bel na 18.00 uur en vraag naar Sybren.

Te koop voor MegaDrive: 3 Mega-Drive spellen (Fifa '96, Pete Sampras Tennis en NBA Jam) compleet met doosjes en boekjes voor maar f55,- + een gratis Sega hintboek voor de snelste beller (Niet los te koop!). Een 4-wayplay (om met z'n vieren te kunnen spelen) + 4 joypads (waarvan 2 six-button joypads) voor maar f60,- (Niet los te koop!). Tevens verkoop ik een MegaDrive met een klein defect voor maar f25,- (geen vervoer). Tel.076-5610159, Leek

Te koop voor Mega-CD: 4 Mega-CD spellen (Batman Returns (USA), Sherlock Holmes 2 (2 CD's) (USA), Double Switch (USA) en Sega Classics (5 spellen op 1 CD!) voor maar f50,- (Niet los te koop!). Tel.076-5610159, Leek.

Te koop: Saturn (met doos en handleiding erbij; alles in zeer goede staat: 1 maand oud) + 1 controlpad + spel: Virtua Fighter. Prijs f300,- of 5550 Bfr. Te koop voor MegaDrive: 11 spellen (o.a. MK3, MK2, Monaco GP2, enz. per stuk voor f40,- of 720 Bfr), 2 controlpads (1 met 6 knoppen) per stuk voor f12,- of 216 Bfr. Alles samen voor f764,- of 13752 Bfr. Tel.0032(0)14840700, Veerle Laakdal (België). Vraag naar Tom Saenen en bel na 16.30 uur.

Te koop: MegaDrive met 2 controllers + 18 spellen (o.a. Ult. MK 3, NBA Hangtime, Story of Thor, Street Racer, Kick Off 3 en Comix Zone). Alles is compleet met doosje + boekje. Prijs f550,-. Liefst in de buurt van Deventer. Tel.0570-632797, Jeroen.

## DIVERSEN

Te koop/te ruil: MegaDrive II + 14 spellen voor f325,- of tegen 2 van de PlayStation spellen Pandamonium, Rage Racer, Tekken 2 of Monstertrucks. Tel.077-3826998, Venlo (Limburg), vraag naar Pascal, het liefst na 5 uur 's middags.

Te ruil/te koop voor SNES: Mijn Ultimate Mortal Kombat 3 tegen een tof spel op de SNES of PC CD-ROM of te koop voor f80,-. Tel.0487-542738, Horssen. Vraag naar Wouter.

Te koop een SNES met 2 joypads waarvan een powerjoystick + 9 spellen en een converter voor Amerikaanse spellen, spellen zijn o.a. Rivalturf Amerikaans, Kick Off 3, Fifa Soccer, Int. Superstar Soccer en andere te gekke spellen. Tevens ook te ruil tegen een PlayStation met 1 joypad en min. 2 spellen of Game Gear te koop met 63 spellen o.a. Sonic 1, 2, 3. Tel.036-5341432, ik woon in Almere, vraag naar Jeroen.

Te koop: Jaguar 64-bit spelcomputer met 4 spellen (Bubsy, Kasumi Ninja, NBA Jam T.E. en Tempes) met controller. In 1 koop f250,- (of over te praten). Tel.071-5661533, vraag naar Barend, omg. Leiden.

Te koop/te ruil: Game Boy (half jaar oud) + vergrootglas met licht + Game Genie + adapter en 7 spellen: Donkey Kong Land, Lion King, Megaman 1 en 2, The Fidgets en Mystic Quest. Samen voor f275,-, winkelwaarde f525,- of ruilen tegen een SNES met min. 2 spellen of tegen een PlayStation met min. 1 spel. Tel.077-4662144, vraag naar Roy (Limburg).

Te koop: Trust PC TV2 kaart + MPEG Module. TV kijken op je PC, videocamera aansluiten, video-cd's, karaoke-cd's en cd-i films bekijken. Alles incl. kabels, dozen en handleiding. I.z.g.st., nieuwprijs f850,-, nu voor f500,-. Tel.0488-453676, vraag naar Matthijs.

Te koop/te ruil: Mijn MegaDrive met adapter, 2 controlepads, verlengsnoer voor controller, scart-kabel en 22 spellen (o.a. Tiny Toons, Soccer, V.R., Jurassic Park, Bubsy, enz) tegen min. 486, 8 Mb RAM, SVGA monitor, min. 200 HD (en CD-ROM). Of te koop voor f850,- (nieuwprijs f1790,-), alles in originele verpakking. Tel.0413-252913, Uden, bellen na 18.00 uur. Te koop gevraagd: De PU's van 1993 (jaargang 1, nummer 1 t/m 5) liefst compleet en in goede staat. Tel.0478-501906 (Limburg).

Te koop gevraagd: (of liever Walktrough) voor The Riddle of Master Lu, noem maar een prijs, geen vervoer. Tel.072-5159579, Alkmaar (NH). Bellen tussen 16.00 en 22.00 uur en vragen naar Jasper.

Te ruil: Mijn N64 met het spel Super Mario 64 tegen jouw PC (min. Pentium). Tel.0115-619759, Dennis Huijsman.

Gevraagd: Wie heeft codes van Fade to Black (voor onsterfelijkheid, wapens enz.). Schrijf naar Herman Boots, Nieuweweg 43, 1616 BA Hoogkarspel.

Te koop: SNES met 9 spellen (bel voor meer informatie), 2 controllers voor f350,- en wie hem koopt krijgt ook een gratis Atari Jaguar + 2 spellen erbij. Tel.020-6641603, Koen, Amsterdam.

Te koop gevraagd: Voor Atari Lynx de volgende spellen: STUN Runner, California Games, Flygar, Road Raiders, Paperboy, Gauntlet, Ninja Blasters, Blue Lighting, Electro Cop, Pac Land, Zorlor Menacer, Mrs. Pacland, Cabal, 720 graden, Awesome Golf, Tournament Cyberball, Toki, Baseball Heroes, Pit Fighter, Hydra, Rolling Thunder, Rai-den, Hyperdrome, Super Skweek. Ook Sega 8-bit spellen en PlayStation spellen te koop gevraagd. Tel.0321-380663 (Amoud). S.v.p. redelijke prijzen.

Te koop gevraagd voor NES: Faxandu, Days of Thunder, Blades of Steel, A Boy and his Blob, Star Wars, Star Trek, Road Fighter, Top Gun, Turtles Tournament Fighters, Street Fighter 2 (USA), 250 in 1 of andere leuke NES spellen. Over de prijs worden we het wel eens. En wie weet er nog codes van de antieke shareware-versie van Wolfenstein 3D op de PC? Tel.0032/56680178. Of schrijf naar Maarten Verschuere, Stientjesstraat 7, 8570 Anzegem, België.

Te ruil voor SNES: Mijn Streetfighter 2 turbo, F-Zero en Urban Strike tegen jouw Pit-Fighter, Lord of the Rings, Ultimate Mortal Kombat. Ik geef er gratis een Sega bij. Spellens ook los te koop voor f45,- per stuk. Als je iets hebt, meldt het effe bij Raymon, Kudelstaart (NH). Tel.0297-326969.

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

GEEN POSTORDER

# POWER UNLIMITED

**POWER UNLIMITED** is een uitgave van VNU Business Publications.

**Postadres redactie**  
POWER UNLIMITED  
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam  
E-mail: power@bpa.nl

**Powerweb**  
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

**Redactie**  
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Mark Bencivengo, Björn Bruinsma, Bas le Clercq, Thomas Glas, Nancy Kampervien, Kees de Koning, Michael Schaeffer, Ruben Heere, Jan Meyroos, Richard Simon, Andreas Urhahn.

**Redactie-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, Jacqueline van der Klip.

**Illustraties**  
AngelP & Ice® TBH-Q®, Arynlon.

**Aan dit nummer werkten mee**  
Ed Buiskool, Nanda Wijandans, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakker en Dick Pater.

**Uitgever**  
Aart van der Want.

**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 Group, + 44 171 316 9193  
USA: Global Media, 1 415 306 0880

**Abonnementsoffgave**  
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.

**Abonnementvoorwaarden**  
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.

**Abonnementprijs**  
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).  
België: 1265 BF. Prijswijzigingen voorbehouden.

**Woot 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.

OP EEN BERGACHTIGE DAG...

de QWIZ  
DOOR  
Anykon

PIEP PIEP PIEP



MUIZ?

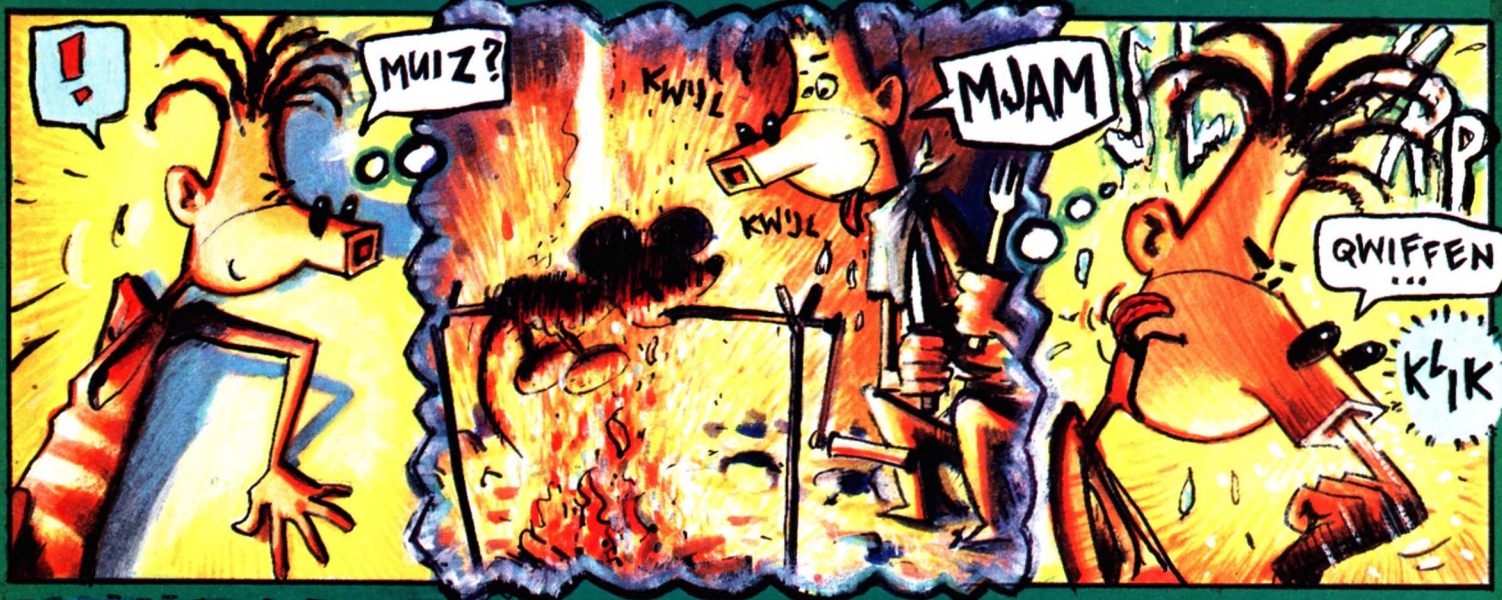
KWIZ

KWIZ

MJAM

QWIFFEN ...

KLK



"KAT  
& MUIS!

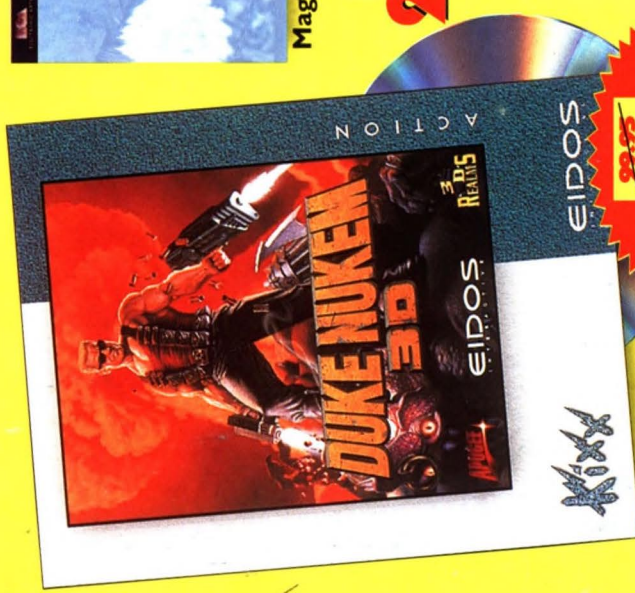
HÈ  
HÈ  
HÈ



# bart smit

# CD-ROMS

2 IN 1



Duke Nukem 3D.

~~99,-~~ **299,-**

Analoge Joystick. Voor alle PC's.

~~39,-~~ **249,-**



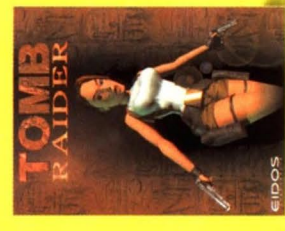
Magic Carpet 2 Classic.

~~129,-~~ **299,-**



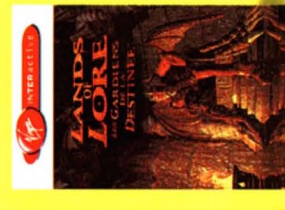
Championship Manager 2.

~~99,-~~ **299,-**



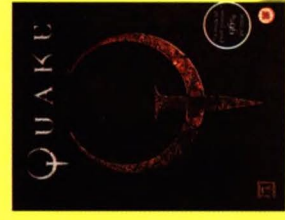
Tomb Raider.

~~99,-~~ **599,-**



Lands of Lore.

~~129,-~~ **329,-**



Quake.

~~109,-~~ **349,-**



Desert Strike en Jungle Strike.

~~99,-~~ **199,-**



De Smurven.

~~79,-~~ **499,-**



Astrix & Obelix.

~~79,-~~ **499,-**



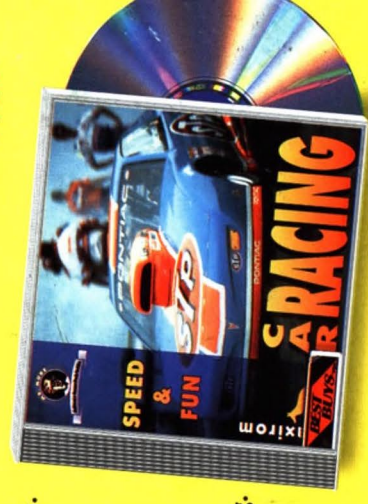
Expect No Mercy. Vanaf 18 jaar.

~~99,-~~ **199,-**



NBA Tournament Edition.

~~99,-~~ **349,-**



Car Racing.

~~59,-~~ **99,-**

Verzamel CD-Roms, ieder met diverse spellen. Verkrijgbaar in verschillende uitvoeringen.

~~149,-~~ **79,-** p.st.



# bart smit

ENTERTAINMENT VOOR IEDEREEN



# COLONISED!



**DC**  
DARK COLONY

**GAMETEK**

Dark Colony is a trademark of Gametek Inc. © 1997 Gametek Inc. All rights reserved.

**CONTACT**

[www.contactdata.nl](http://www.contactdata.nl)  
077-3232832

THE EXPLOSIVE FUTURISTIC  
MILITARY STRATEGY GAME