NUMMER 5 • DECEMBER 1993 • PRIJS ~~f 6,95~~ • BFRS ~~135~~

PRIMEUR: PU TEST 3DO

# POWER UNLIMITED

## All systems go!

TER KENNIS-MAKING

4,95 BFRS 95

SUPERNES • LYNX • GAMEBOY • MEGADRIVE • PC GAME GEAR • CD-I • NES • MAC • ARCADE • NEO GEO

**NATIONALE NINTENDO KAMPIOEN-SCHAPPEN**

**BUURVROUW OPGEGETEN** (door Zombies)

**PENALTY GEMIST** (F. de Boer, Ajax)

**BROER VERSLAGEN** (R. de Boer, Ajax)

**BEAUTY GETROUWD** (met Beast)

**TOVERLANTAARN OPGEPOETST** (Aladdin)

**MAAGD GEBETEN** (door Dracula)

**MARIO'S LOST LEVELS SUPERPOSTER**

8 710294 306932

Last Action Hero™ and Columbia Pictures Industries Inc. ©1993 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved.
Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd.
Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company.

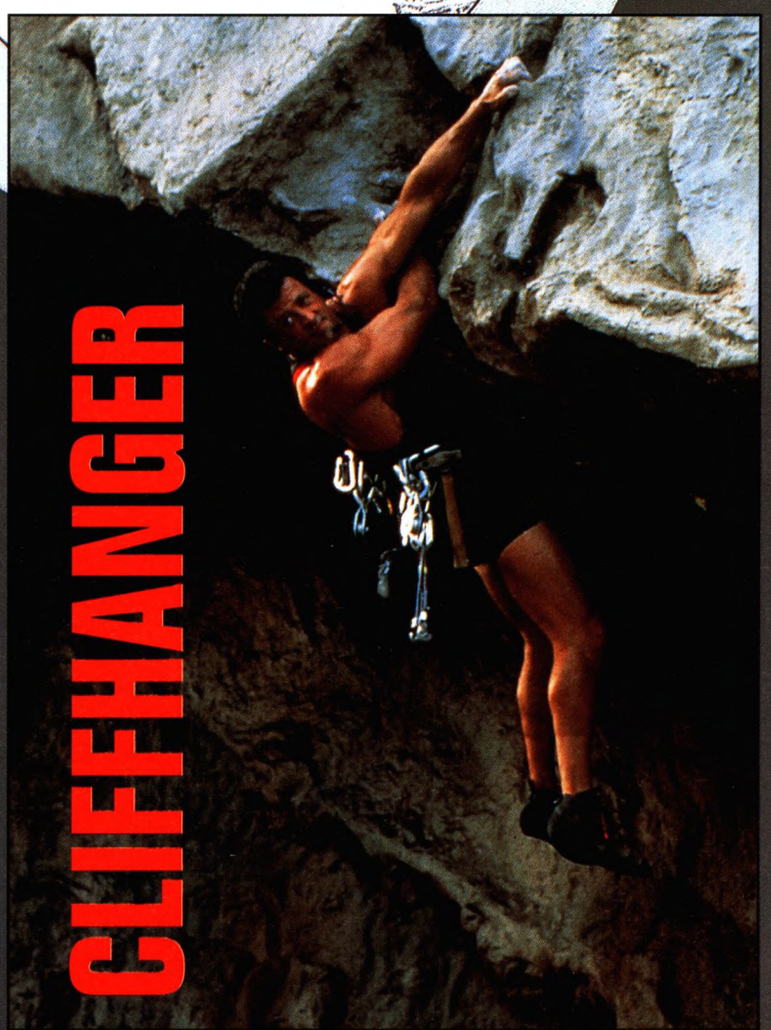
White knuckle action adventure – based on Stallone's blockbuster movie – Uzi toting thugs, rock slides and avalanches are just some of the challenges you face.

SONY IMAGESOFT

GAME BOY

SUPER NINTENDO

AMIGA



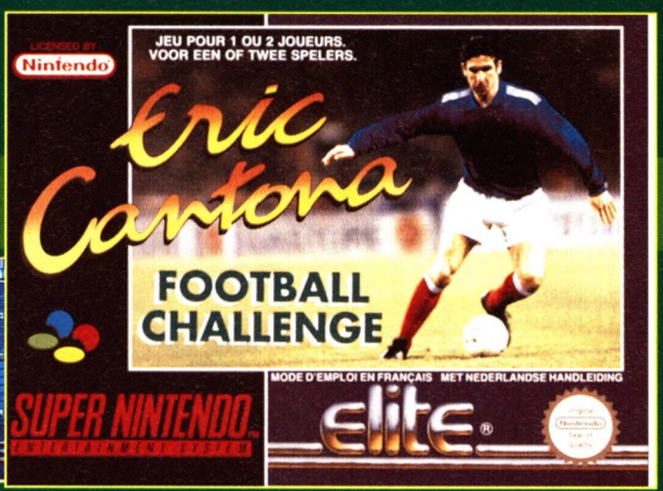
CLIFFHANGER

Cliffhanger ©1993 Sony Electronic Publishing Ltd. Cliffhanger is a trademark owned by Cliffhanger B.V. and used by Sony Electronic Publishing Company under authorisation. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo. Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company.

BEAT The BEST
LUDI SPORT

# JIJ GAAT SCOREN !

# Eric Cantona
## FOOTBALL CHALLENGE



## OPTIES EN TECHNISCHE KENMERKEN :

- Kies één van de 64 elftallen
- Speel een vriendschappelijke interlandwedstrijd in de zaal of op het veld
- Bepaal de strategie van je elftal, de snelheid van de spelers, hun kracht en de verschillende opstellingen

NAAM : CANTONA
VOORNAAM : Eric
GEBOORTEDATUM : 24/05/66
LENGTE: 1,87 m
BEROEP: Voetballer
CLUBS: Auxerre, Olympique Marseille, Bordeaux, Montpellier, Olympique Marseille, Leeds, Manchester United.
PALMARES: 28 nationale wedstrijden, 10 doelpunten sinds het begin van het seizoen
HET SPEL KAN BEGINNEN...
- Bepaal met behulp van je joypad de richting
- van de bal bij een vrije schop.
- Bekijk een twijfelachtige penalty of een schitterend doelpunt in de herhaling.
- Veel sprites op het scherm en prachtige akties.

Bestel je super Eric Cantona T-Shirt

LUDI GAMES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Photo Presse-Sport
© NINTENDO. The SUPER NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" trademarks of NINTENDO.

**POWER UNLIMITED**
is een uitgave van De Geïllustreerde Pers B.V.

**Postadres redaktie**
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

**Redaktie**
Bjorn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

**Vormgeving**
Arend Bloemink, EP&PP (art-director),
Frank Boon, Nella de Koster,
Marja van der Ploeg, Ingrid Sijmons,
Yvonne Teuben.

**Aan dit nummer werkten mee**
Robert de Boer, Ed Buiskool, PJ Frith,
Thomas Glas, Hans Hendriks,
Toon van Hulst, René Janssen,
Jacqueline van der Kar, Erik Klaassen,
Annejes van Liempd, Rob Mekken,
Annemieke Schoon, Laura ten Seldam,
Chris Sprangers, Laurens Stolker

**Uitgever**
Cor Baane

**Marketing**
Gerro Sanders, Erik Hoekstra
020-5102519

**Advertentie-exploitatie**
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830 - 33000; fax 01830 - 33533
Materiaal: Postbus 545, 4200 AM Gorinchem

**Abonnementen**
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en op vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)

**Abonnementsvoorwaarden**
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

**Abonnementsprijs**
f 49,50 per 11 nummers (=f4,50 per nummer).
België: 950 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

**Woont u in België?**
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Karel Huysmans.

**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. Wij willen dit bestand gebruiken om u in de toekomst informatie te geven over abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

**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 6,50 per nummer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

**Prepress**
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

**Druk**
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

ATTENTIE: Zonder schriftelijke toestemming van de uitgever is het verboden dit blad op te nemen in of ter beschikking te stellen van een leesportefeuille

© 1993 VNU Business Publications B.V.
Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen zonder uitdrukkelijke toestemming van de uitgever

# All Systems

Redaktievergadering. Iedereen aanwezig, notulen gepasseerd, brain-storm voor het volgende nummer.

- Welk nummer gaan we maken?
- Nummer 5, decembernummer, kerstnummer.
- Ah, het geboortefeest van de Grote Eindbaas, korte dagen, lange nachten, gezelligheid in huiselijke kring, feestmaal bij kaarslicht.
- Zombies ate my neighbours, een te gek spel, daar openen we mee.
- Ik word niet begrepen. 'Vrede op aarde en in de mensen een welbehagen', dat werk.
- Sorry chef, vrede verkoopt niet in deze eeuw. Streetfighter II hebben we nog in de aanbieding, Mortal Kombat, Samurai Shodown, Terminator 2, World Heroes.
- Positief denken mensen. Artsen zonder grenzen, Verenigde Naties, Blauwe baretten.
- Daar hebben we misschien wat. Navy Seals, die zitten tegenwoordig namens de Verenigde Naties in Mogadishu vrede te stichten; daar hebben we een spel over, gaat over een vroegere aktie. Vietnam, communistische guerilla's afknallen.
- Over een ander boeg. Wat is de kerst-film? Wat leveren de droomfabrieken van Disney dit jaar? Ouwe Walt slaagt er altijd wel in om ons even alle ellende te laten vergeten.
- Bingo! Dat is 'm. Aladdin. Die van de geest uit de toverlantaarn, sprookje uit 1001 Nachten of zo. Echt Disney. Spel van de maand.
- We zijn er uit!
- Zou ik denken, we hebben nog ergens een prachtige afbeelding liggen voor de voorplaat. Daarop staat Aladdin in een hel van vuur op het punt met zijn kromzwaard (Scimitar) de boze kalief te doorklieven.
- (...)

De redaktie

# Spellen


| | | |
|---|---|---|
| SUPERNES | Zombies Ate My Neighbors | 20 |
| | World Heroes | 22 |
| | PilotWings | 24 |
| | Pocky & Rocky | 26 |
| | Pop 'n Twinbee | 27 |
| | The 7th Saga | 28 |
| | Super Off Road, The Baja | 29 |
| | Populous II | 30 |
| | Crash Dummies | 31 |
| NES | Star Trek, The Nes Generation | 33 |
| | Attack of the Killer Tomatoes | 34 |
| | The Simpsons | 34 |
| | Bubble Bobble | 35 |
| | Talespin | 35 |
| MEGADRIVE | Zombies Ate My Neighbors | 20 |
| | Populous II | 30 |
| | Aladdin | 40 |
| | Gods | 42 |
| | General Chaos | 44 |
| | Hook | 45 |
| | Haunting, starring Polterguy | 46 |
| | Streetfighter, special champion edition | 47 |
| GAME-BOY | Rodland | 48 |
| | Super James Pond | 48 |
| | Tazmania | 49 |
| | The Battle of Olympus | 49 |
| GAMEGEAR | RC Grandprix | 50 |
| | Dracula | 50 |
| | Terminator | 51 |
| | Mortal Komba | 51 |
| PC | Trolls | 53 |
| | Seal Team | 54 |
| | Streetfighter PC | 55 |
| | Beauty & the Beast | 56 |
| | Unlimited Advetures | 57 |
| MACINTOSH | Crystal Crazy | 58 |
| | Spaceway 2000 | 58 |
| | Zoa | 59 |
| CD-I | Video Speedway | 60 |
| | Power Hitter | 61 |
| NEO GEO | World Heroes 22 | 22 |
| | Samurai Shodown | 68 |
| LYNX | Malibu Bikini Volleyball | 82 |

Power Parade P

UNIEK MARIO'S LOST LEVELS

# POWER UNLIMITED i

# Dit nummer

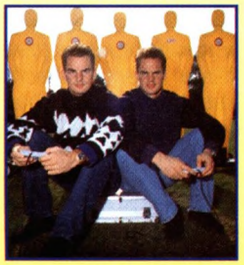

8 **YO! POST**
Zoals gebruikelijk veel aardige, schattige en hartelijke brieven. Maar ook steeds meer harde woorden, té harde woorden vinden wij. Daarom voor het eerst in Power Unlimited: Censuur.

12 **NIEUW!**
Ergens in het Land van Ooit liep onze verslaggever tijdens de Nationale Nintendo Kampioenschappen. Het verslag van een bloedstollende finale. Ze zijn er echt en wij mochten ze al even vasthouden en beproeven: 3DO en Jaguar (Atari), onze mensen waren zwaar onder de indruk. En verder onder meer de SEGA six button pad, een mysterieuze verschijning in Mortal Komat, PU Radio Update, Mario CD.

18 **DE JURY**
Onrust in de jury! Onder hevige druk van buitenaf werd het selekte gezelschap uitgebreid met Thomas. Moeten de andere leden vrezen voor hun positie? Is er een geheime pressie-groep aktief? Het gezelschap is in elk geval weer 'scherp'.

19 **HET RAPPORT**
Hoe slecht moet een spel zijn om een onvoldoende te krijgen en hoe goed om het felbegeerde predikaat POWER PREMIUM opgeprikt te krijgen. Zo worden de punten verdeeld.

36 **PROFCHECK: FRANK EN RONALD DE BOER VAN AJAX**
De gebroeders de Boer respectievelijk centrale verdediger en centrumspits van 's werelds beste voetbalclub probeerden Eric Cantona Football Challenge uit op de Supernes. Ze konden er al snel goed mee uit de voeten. Flink geoefend in de bus op de Gameboy. We hebben beloofd een goed woordje voor ze te doen bij Nintendo, want ze waren wel erg happig op onze eigen machine. Misschien in ruil voor een beetje reclame...?



38 **ONTWERP JE EIGEN SPELCOMPUTER**
Wat wordt het systeem van de toekomst. De Mega-SuperNintendo, 3DO, SegaPlus, Amiga CD32, Atari Jaguar of... het systeem dat jij ontwerpt. Teken, knutsel, beschrijf en maak in elk geval kans op één van de vijf Action Replay cassettes voor eeuwig leven en misschien wel op ONMETELIJKE RIJKDOM.

64 **DE LEUKSTE BAAN VAN DE WERELD**
Er is een Japanner, Hiroshi Masuyama, onder meer adviseur van Nintendo en oprichter van het Game museum in Tokyo, die momenteel zo'n beetje allround adviserend de wereld rondreist. Klinkt als een leuke baan, klinkt zelfs als een wereldbaan; misschien de leukste baan van de wereld.

66 **EEUWIG LEVEN**
De rubriek van 'Waarom zeg je dat niet eerder', 'Had ik het maar meteen aan jullie gevraagd' en 'Daar loop ik nu al maanden over te piekeren'.

74 **POWER QUEST**
Creepsan gaat zich met de Quest bemoeien. Voorlopig verzamelen Spunky en Spice nog bonuspunten in de riolering.

76 **POWER SALES**
Lezers zoeken lezers om spullen te ruilen te verkopen. Het is druk op onze bladmarkt, de lange winteravonden zijn in aantocht.

82 **HUISWERK AF?**
Je zult Goedheiligman zijn en je door de verwarmingsbuizen van de familie Sprangers moeten wringen om aldaar de zeer uitvoerige verlanglijsten op te halen...


**en: stel zelf de spel-top 40 samen**

**VOOR HET EERST COMPLEET IN BEELD**

# YO!

**Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen? Schrijf ons:**

**POWER UNLIMITED**
**POSTBUS 9194**
**1006 CC AMSTERDAM**

Redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet meer geplaatst.

## MEER VAN DIT, MEER VAN DAT

*Zouden jullie ietsje meer mega drive spellen willen (p)reviewen, want in nummer 2 bijvoorbeeld, maar 4 spellen!*
*Sacco van Slobbe, Leiden*

*Ik heb al een keer geschreven, maar ik schrijf opnieuw. Waarom zetten jullie zoveel van Nintendo en zo weinig van Sega in jullie blad. In PU 3 stonden 26 Nintendo spelen en maar 9 Sega spelen behandeld.*
*Stephan, Purmerend*

*Kunnen jullie niet een paar bladzijden meer besteden aan de CD-I games, en dan voor nieuwe games of die er aan komen.*
*Wim van den Hoek, Veldhoven*

We letten op wat er te koop is en wat er gekocht wordt. En we proberen natuurlijk alle lezers te vriend te houden. En soms zouden we ook willen dat we gewoon een vak hadden geleerd.

## HARTAANVAL

*Ik keek wel eens naar bladen als SegaFan, maar de meeste bladen waren Engels: Sega Tech, Sega Mega Force, totdat ik een hartaanval kreeg (letterlijk) bij het zien van een nieuw blad: Power Unlimited! Mijn zakgeld was al op, want dat maak ik altijd op aan het huren van Sega spellen. Ik heb al heel veel videotheken gehad. Maar ik was die week net jarig!(15 juli) en dus kreeg ik het blad. Het bleek ook maar 5 gulden te zijn! Nu heb ik het derde blad gekocht en ik wacht met smart op het vierde. Ik ben nog niet lid maar dat word ik nog. Jullie blad is echt fantastisch, eigenlijk zijn er geen woorden voor. En zoals ik al zei, ik heb veel spellen gehuurd en uitgespeeld. Zelf heb ik 7 spellen van de 16 bits Mega drive; Sonic 1 en 2, Super Monaco GP, Quackshot, Alexkid, Flashback en Tiny Toons-Buster Bunny's hidden treasure. Alleen Flashback moet nog uitgespeeld worden. Ik heb ook nog een nadeel over de spellen te zeggen: De spellen vind ik soms zo gemakkelijk, de Sonic spellen vallen wel mee maar neem nou Tiny Toons. Ik had het spel in 1 1/2 dag uitgespeeld. Dat is niet leuk. Flashback valt gelukkig wel mee.*
*Dit moet ik nog zeggen: Met Sega moet je knokken en met Power Unlimited moet je lezen!*

Als je lid wordt, moet je wel je naam en adres vermelden.

**Sing Hsu**

## SUGGESTIES

*Ik vind jullie het beste blad van België en Nederland maken. Maar om het nog beter te maken heb ik enkele gemakkelijk te verwezenlijken suggesties:*

1. *Zet Belgische prijzen bij de (p)reviews.*
2. *Maak een rubriek in de aard van: volgende maand dat en dat spel.*
3. *Probeer meer nieuwtjes te verzamelen om ons te laten dromen.*
4. *Kinder(onnozele)tekeningen in de rubriek Yo! Post.*
5. *Dump de Lynx, de Mac(de meeste spellen op deze machine komen immers ook op de PC voor) en de Neo Geo wegens gebrek aan bezitters en bespreek ik hun plaats de laatste nieuwe Arcadespellen.*
*Sam Maas, Deurne, België*

Wij krijgen en plaatsen net zo graag 'onnozele kindertekeningen' als serieuze commentaarbrieven.

## BESTE

*Ik begin met 'beste' omdat ik niet weet hoe je anders moet beginnen. Ik heb een zooitje dingen te melden: ten eerste: Ik haat die (.....censuur, redaktie.....) M'n conrector van de brugklas (triest) tja, ik ben blijven zitten. Waarschijnlijk te vaak achter m'n SNES. Maar ja, het doet er verder niet toe. Ik wou vertellen dat ik een (.....censuur, redaktie) goeie manier weet om je agressie af te reageren. Oké, je neemt een goed vechtspel (Streetfighter II) kiest 2 players (....censuur...) Dan ben je zelf player 1 en player 2 kies je iemand die op je docent, mentor of een andere debiel lijkt. Begin dan met spelen. Wat een lol, je leraar vecht niet terug (ha,ha) (probeer dit nooit op school, dan vecht je leraar wel terug).*
*Ten tweede: Wie maakt bij jullie die foto's, een blinde of zo? En als jullie dat blad uitgeven, kijken jullie dan niet of de kleuren kloppen. Ik vond dat stukje van JP wel erg rood en de advertentie van Videoland wel erg groen). Verder waren de andere foto's wel erg goed.*
*Ten derde: Welke kleuter is met dat (....censuur...) begonnen. Ja het (....censuur...) van Mario vs Sonic. Ik vind die Sonic een stomme (...censuur...) maar die pizzabezorger een nog grote nerd. Als ik Nintendo of Sega was had ik ze al lang afgemaakt. Maar goed, dan beginnen de kleuters weer te janken. (ik ben zelf bezitter van een SNES). Ik zou die gasten die die tekeningetjes maken persoonlijk willen (...censuur...).*
*Ten vierde: Ga zo door met het blaadje, alleen die (...censuur...) foto's.*
*Ten vijfde: Wat is dat (...censuur...) met die kennismakingsprijs van fl.4,95? Ik zit er niet mee, maar er zijn nu drie blaadjes met die prijs uitgebracht. Dachten jullie dat de mensen het blaadje nog niet kenden? But that is your problem, ik zeg 't alleen.*
*Remco Verburg, Lopik*

**Jason Schweitz**

# POST

Nou, nou Remco. Vrij vertaald begrijpen we dat je een paar dingen met ons door wil nemen. Je conrector is niet bepaald je favoriete leraar. Het leven valt niet mee voor de gemiddelde scholier in de puberteit en het is dan af en toe best lekker om je op een agressief spelletje uit te leven. Verder heb je opgemerkt dat er met de advertentie van Videoland iets niet goed is gegaan (films verwisseld, slordig, nietwaar?). Die hele controverse tussen Sonic en Mario vind je maar kinderachtig en tenslotte lijkt het je wat overdreven om na vier nummers nog steeds te spreken van 'kennismaking'.
Zie je, beste, lieve Remco, zo kan het ook, en je arme broertje kan er al helemaal niets aan doen.

## HET ZUIDEN WINT NOOIT

*Ik ben Emiel Claassens en ik vind dat jullie het beste blad van heel Nederland hebben.Ik had een vraag. Als je in het Zuiden woont waarom win je dan nooit iets? Ik heb aan de andere prijsvragen ook meegedaan maar ik heb nog nooit iets gewonnen en ook geen troostprijs.*
*Emiel Claassens, Maastricht*

Wij hebben dan wel een nep-notaris, maar de trekking van de prijzen gaat altijd volstrekt eerlijk. Zeker weten.

## STUG

*In Power Unlimited nr. 3 las ik de preview van Mortal Kombat en Street Fighter II Turbo. Ik zelf ben een grote Mortal Kombat fan en ik heb de preview dus meteen gelezen. Toen ik het rapport van Mortal Kombat las vond ik het raar dat jullie de besturing van Mortal Kombat stug vonden. Ik vind de besturing van Mortal Kombat namelijk veel fijner dan de besturing van Street Fighter II.*
*Ik had allebei de spellen al een keer gehuurd en ik had Sub-Zero's icy shot veel sneller onder de knie dan RVU's Dragon Punch.*
*Ik hoop dat jullie elke maand een poster in Power Unlimited plaatsen.*
*Succes met jullie blad.*
*Casper Boot, Oisterwijk*

## NIETEN

*Ik vind jullie blad hartstikke gaaf, alleen het valt steeds uit elkaar, omdat er maar 2 zwakke kleine klote nietjes inzitten. Dus doe hier even wat aan en snel!*
*Dirk ten Brinke, Almere-Haven.*

Omdat je het zo aardig vraagt: voortaan roestvrij stalen nieten in ons blad. Voor oudere nummers: eerst de nietjes voorzichtig omhoog buigen, de poster uit het hart verwijderen, de nietjes netjes terugbuigen en dan kan het blad niet meer uit elkaar vallen. Tenzij je er rare dingen mee gaat doen.

## ALLROUND

*Wij zijn Peter en Arjan en wij zijn hele goede vrienden. Wij zijn helemaal gek van computers.Ik (Arjan) heb een Super Nes, een Sega 16 bit, een Game Boy en een Amiga en ik ben van plan in de herfstvakantie een Mega CD te kopen of een Neo Geo, maar alle spellen zijn nog al duur.*
*Peter heeft een Game gear, een PC en een Super Nes.*
*Wij hebben ons nu voorgesteld. Wij wilden even kwijt dat jullie een te gek blad hebben.*
*Bij jullie staan er tenminste previews in over alle systemen en je hoeft ook niet zoveel geld uit te geven als voor die andere bladen.*
*Peter en Arjan.*

*P.S. Wij hopen dat we in jullie blad komen, want dat zou voor ons een grote eer zijn.*

Voor ons is het een grote eer dat twee van zulke allround-spelers ons blad zo waarderen.

*Micharo Decaster*

## GOEDKOOP ZEG

*Toen ik het eerste blad zag dacht ik, hm.. maar jammergenoeg niks over de NES. Jammer dus. Het tweede nummer kwam, ik dacht: zal ik nog eens kijken en ja hoor er stond het een en ander over de NES in. Ik heb het gekocht voor maar fl. 4,95. Goedkoop zeg. Als je een ander blad pakt kost het al gauw fl. 9,95. Een te gek blad en de jochies die zo lopen te zeiken zijn lulletjes. Vooral Marcel uit Groningen. Zo doorgaan met jullie blad.*
*Ralph van Es, Hoofddorp.*

Nu je het toch over Marcel uit Groningen hebt, oftewel M Uit G. Daar hebben we al enige tijd niets meer over gehoord. Alles goed Marcel? Stuur nog eens een kwaaie brief.

## GAAF, MAAR...

*Jullie hebben een gaaf blad gemaakt, vind ik. Maar ik wil toch wat minpuntjes bespreken:*
*- het blad is wat onoverzichtelijk, vooral wat de besprekingen van de spellen betreft. Kunnen jullie de spellen niet per spelsysteem bespreken? Dan hoef je ook niet zo te zoeken naar de bladzijden waar de spellen op staan. En probeer niet meer dan 1 spelbespreking op een pagina te plaatsen (dat is wat over zichtelijker).*
*- het viel mij op dat de foto's in de Eeuwig-Leven rubriek van blad 2 (nog) onduidelijker waren dan in blad 1. In blad 3 waren ze weer duidelijk. Goed zo!*
*Zo, dat moest ik even kwijt.*
*Ik vind het leuk dat jullie ook spelletjes voor de PC bespreken. Wij hebben thuis een computer en ik heb zelf een Game Boy. Ik vind het een heel goed blad en hoop dat jullie er nog lang mee door kunnen gaan en veel leden krijgen.*
*Saskia Noteboom, Diepenveen*

Dank voor je hartelijke brief. Na die van jou, kunnen we de volgende ook verdragen.

## MISLUKT

*Waarvoor steekt die uit het dossier van mislukte stripfiguren ontsnapte smurf steeds zijn middelvinger op als er een spel goedgekeurd is?*
*En het taalgebruik van de (ook mislukte) stripfiguren in Powerquest is net zo gelukkig als de poppetjes zelf.*
*En wij vragen ons ook af uit welke inrichting het testteam ontsnapt.*
*Jullie moeten ook wat uitgebreider over de Gameboy schrijven en niet steeds zulke halve bladzijdjes.*
*Bas Francissen en Sander den Heijer, uit het gecomputeriseerde deel van Nederland.*

Powerkid steekt zijn duimen omhoog. En wat betreft die halve bladzijdjes, als jullie het nou eens netjes vroegen?

# Wat dacht je van een gratis

## Bel GRATIS!

# 06-09

**Dit gratis 06-nummer is nog maar het begin van wat je te wachten staat als abonnee op Power Unlimited.**
**Want nu krijg je ook nog eens 25% korting op de abonnementsprijs.**
**Da's elke vierde Power Unlimited gratis, voor niets.**
**Je koopt hem toch elke maand,**
**dan kan je maar beter zorgen dat je Power Unlimited steeds als eerste in huis hebt. Bellen dus.**

Een abonnement op Power Unlimited is al veel voordeliger dan in de winkel kopen. En nu helemaal. Want op de normale abonnementsprijs van ƒ 49,50 krijg je nu het eerste jaar een korting van ƒ 12,50. Dat is mooi verdiend. Maar het allermooiste is: een heel jaar lang heb je als eerste Power Unlimited in huis. Ben je volledig op de hoogte van het laatste nieuws in game-land. Ken je de slimste tips en trucs en weet je wat deskundigen vinden van de nieuwste games.

# En door te gaan met een jaar lang

ummer om mee te beginnen!

# 96606

Dagelijks van 9.00 tot 20.30 uur, ook op zaterdag en zondag

Wil je abonnee worden op Power Unlimited, dan hoef je niet moeilijk te doen. Bel gratis 06-0996606 en alles komt voor elkaar. Je betaalt pas als je de acceptgiro hebt ontvangen. Je kan natuurlijk ook de bon invullen en aan ons opsturen. Een postzegel is niet nodig.
Waar wacht je nog op?

25% korting

Word nu abonnee op

nieuw

**POWER UNLIMITED**

*All systems go!*

**Ik abonneer mij tot wederopzegging op Power Unlimited. Het eerste jaar betaal ik maar ƒ 37,- in plaats van ƒ 49,50.**

Ik wacht met betaling op uw acceptgiro. Power Unlimited verschijnt 11 x per jaar en kost ƒ 4,50 per nummer. Prijswijzigingen voorbehouden. Deze aanbieding is geldig tot 3 maanden na datering van dit nummer. Stuur deze bon in een envelop zonder postzegel aan: Power Unlimited, Antwoordnummer 50.300, 2000 VK Haarlem. Woon je in België? Stuur dan de bon naar: Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Telefoon: 03/247.45.11. Een abonnement kost je 1.045 BF.

Naam: _____

Adres: _____

Postcode: _____

Plaats: _____

Telefoon: _____

0001AAD1

# NIEUW !

## PU-RADIO UPDATE

Sinds oktober zijn we van maandag tot en met vrijdag op de radio te horen met een Video Game Update en een Power Game. Dat radio een nieuw medium voor ons is, bleek wel uit het feit dat er in het stukje dat we daarover schreven in het vorige nummer van alles fout is gegaan. Zelfs het adres waar je je kunt opgeven voor deelname aan de Power Game hadden we verkeerd... We hebben de verantwoordelijke personen (wijzelf) gedreigd een maand lang geen enkel spelletje te mogen spelen, en uiteraard beloofde iedereen meteen beterschap. Maar goed, nog even de juiste feiten op een rijtje. Van maandag tot en met vrijdag is er rond half zeven een Video Game Update (spelnieuws) te horen op Radio 538. Daarnaast is er ook om half zeven een Power Game, waarin je drie vragen over een spel moet beantwoorden.

**RADIO 538**
**POWER GAME**
**POSTBUS 1538**
**1400 LH BUSSUM**

**De Power Game is trouwens iets veranderd. Vanaf november is het zo dat je drie vragen krijgt over een nieuw spel dat wij voor je uitkiezen. Heb je ze alle drie goed, dan win je dat spel. Een week van tevoren kun je op PU-radio horen over welke spellen de week erna vragen gesteld gaan worden. Dan heb je nog een paar dagen de tijd om een exemplaar van zo'n spel bijvoorbeeld te lenen van een vriend of vriendin, of te huren bij de spelletjesverhuurder. De Power Game wordt dus misschien iets moeilijker, omdat we vragen gaan stellen over nieuwe spellen. Daar staat tegenover dat je, als je de vragen goed hebt, een gloednieuw spel kunt winnen!**

Schrijf op de briefkaart je naam, je adres, je telefoonnummer, je leeftijd, wat voor spelsysteem je hebt en wat je drie favoriete spelen zijn.

Radio 538 is op het moment alleen op de kabel te beluisteren, maar ze willen heel graag de ether in zodat ze in heel Nederland te ontvangen zijn. Dat willen wij natuurlijk ook, want dan zijn ook wij in heel Nederland te beluisteren. Radio 538 is nu bezig met een handtekeningen-aktie. Als alle PU-lezers daaraan meedoen, hebben ze binnen de kortste keren voldoende handtekeningen bij elkaar om de ether in te mogen, zo hadden wij gedacht. Als je ook wilt dat Radio 538, en dus ook PU-radio, in het hele land te ontvangen is, stuur dan een briefkaart naar Radio 538, postbus 1538, 1400 LH Bussum. Schrijf op de briefkaart dat je ook vind dat Radio 538 in de ether moet en zet er je naam, adres en handtekening bij. Samen krijgen we Radio 538 dan vast wel de ether in!

# NIEUW!

# 3DO IN NEDERLAND

## EVEN OVERDONDERD...

Samen met alle andere maandbladen, kranten en televisieprogramma's vertelden wij onze lezers dat we maar niet te veel moesten verwachten van 3DO. In ons eerste nummer schreven wij dan ook over een leuk plan dat toch maar gebakken lucht was. Daarom werd onze nieuwsgierigheid natuurlijk extra geprikkeld toen we bij Games Are Fun tussen neus en lippen door te horen kregen dat zij wel een 3DO-tje met software hadden staan. Waaat?

Dat willen wij zien natuurlijk! En niet alleen zien, maar ook mee spelen, uit elkaar halen, enzovoort.

## HOUSE-ROES

Daar stond hij dan. Midden op de tafel, met een dun snoertje verbonden aan een flat-square groot-beeldtelevisie. Arjen had de TL-buizen in het kamertje er al uitgedraaid, zodat het apparaat er nog mysterieuzer uitzag. Zacht zoemend speelde hij een gewone CD, terwijl hij op de maat van de muziek vormen weergaf op het scherm. De vormen leken op wat je altijd in die house-clips ziet: niet spectaculair maar toch duidelijk met een snelle computer gemaakt. De 3DO computer verzon ze ter plekke. Even stond ik enigszins high naar het beeld te kijken, en stelde me voor dat dit erg leuk is tijdens een feest of zo. Snel werd ik uit mijn roes geschud toen ik naast de TV CD-hoesjes met echte speltitels zag liggen. Ik trok Arjen aan zijn arm: 'Dat wil ik zien!'

## TE SNEL VOOR EEN FOTO

Crash'n Burn is een racespel in de trant van de film Deathrace 2000. Op gevaarlijke circuits moet je met behulp van je snelle auto bewapend met raketten, mijnen en machinegeweren als eerste over de eindstreep gaan. Nu heb ik al veel racespelletjes gezien maar deze sloeg alles. Prachtige graphics in 3D zorgen voor een razendsnelle beeldschermvullende aktie! Dit soort spellen zag je normaal gesproken alleen in de arcade. Het ging zelfs zo snel dat we het spel op pauze moesten zetten zodat onze fotograaf foto's kon maken.

## TITELS

Electronic Arts belooft meer van dit soort software uit te brengen. De demodisc staat vol met verbluffende Virtual Reality games en snelle 3D shoot'em'ups. Een van de mooiste was Space Combat. Qua type spel vergelijkbaar met StarWing maar vele male sneller en in plaats van moeizaam ingevulde vlakken bestaat de omgeving uit realistische landschappen. We moeten het natuurlijk allemaal nog als spel zien maar zoals het er in de demo uitzag is het ongelofelijk! Volgens de demodisc kunnen we ook de full-motion video-versie van Jurassic Park verwachten en onder meer het vliegspel Red Baron en het planetenspel World Builders Incorporated. Zo als ik al zei wordt Crash'n Burn bij het apparaat geleverd. Daarnaast is er ook het educatieve spel 'It's a Bird's Life', dat al verkrijgbaar is. Als we dit schrijven komen er in Amerika nog vijf titels uit: 'Dead Hunt', 'Oceans Below', 'Twisted', 'Dragon's Liar' en 'Battle Chess'. Half november komen er nog eens drie titels uit.

## JOYPAD

Hoe is dat apparaat nu verder? Laten we eerst een belangrijk onderdeel bespreken: de joypad. Die is niet zo vernieuwend als het apparaat zelf: de joypad is eigenlijk een mengeling van de Sega en Nintendo joypads. Hij speelt net zo fijn en voelt stevig aan. Naast de gebruikelijke knoppen zitten er ook nog een koptelefoon-aansluiting op en een aansluiting om nog een joypad te gebruiken. De pad zelf kan ook gebruikt worden als een soort ouderwetse afstandsbediening (met draad) voor de CD-speler want op de pad staan tekens voor play, pauze, stop, vooruit, enzovoort.

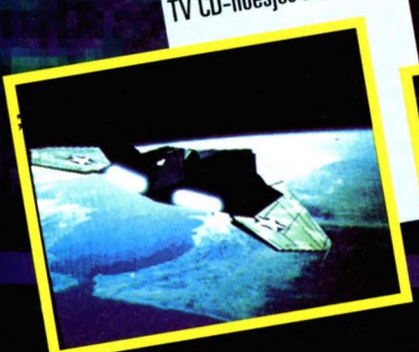
## WEINIG PANASONIC

Toen de deksel van de 3DO er afging was er tot onze verbazing weinig Panasonic te bekennen. Eigenlijk is alleen de CD-speler door dit bedrijf gemaakt. De rest is zo'n beetje van AT&T. De centrale processor bestaat uit een VLSI ARM 86C060 32 Bit RISC chip met een kloksnelheid van 12,5 Mhz. De geluidschip is een 16 bits chip die de digitale signalen van de CD op allerlei manieren kan bewerken. Een van de belangrijkste techniekjes die er verder in zitten is de AV-expansiepoort. Hier kan in de toekomst de broodnodige Full Motion Video cardridge in. Broodnodig omdat de echte videobeelden nog steeds wat schokkerig zijn. Als deze cartridge erin zit kan de 3DO net als de CD-i van Philips echte films afspelen met digitaal geluid en een betere beeldkwaliteit dan de huidige VHS recorders.

## GELD TE VEEL?

Nu wil je misschien meteen naar de winkel sprinten om een 3DO te kopen. Of misschien heb je hem al dapper op je verlanglijstje voor Sinterklaas of Kerstmis gezet. Zet dat nog maar even uit je hoofd. Tenzij je 2000 gulden wilt uitgeven voor een NTSC systeem op 110 voet, waar je nog een NTSC beeldscherm bij moet kopen. Als de markt voor 3DO's in Nederland een beetje serieus wordt houden we je natuurlijk op de hoogte.

BJØRN



# NIEUW!

# EN DE WINNAAR IS..

**Van 16 tot en met 24 oktober werden in het recreatiepark het Land van Ooit de eerste Nationale Nintendo Kampioenschappen gehouden.**

Al maanden van tevoren werd de Nederlandse jeugd opgeroepen zich in te schrijven voor dit gigantische evenement, waaraan uiteindelijk zo'n 2.500 deelnemers mee hebben gedaan. De hoofdprijs: een tiendaagse reis naar Amerika voor vier personen, inclusief deelname aan de wereldkampioenschappen in Las vegas. Daarna naar Los Angeles, met een bezoek aan Disney Land en de Universal Studios. De Tweede prijs: een lang weekend naar Euro Disney in Parijs. Prijs drie en vier: voor duizend gulden Nintendo software uitzoeken.

## VOORRONDEN

De drie spellen waarop de deelnemers hun kunsten moesten vertonen waren Super Mario 3 op de NES, een speciale versie van Starwing en Super Mario Kart. De eerste acht dagen werden de voorrondes gehouden, waarbij steeds in acht poules werd gevochten om een van de 64 finaleplaatsen. Alleen de winnaar van iedere poule ging naar de finale op 24 oktober.
Op het Plein van de Huilende Honden (we warenin het Land van Ooit, weet je wel?), bevond zich ook nog de zogenaamde promotent, daar vond het Game Boy kampioenschap plaats, georganiseerd door een bekende batterijenfabrikant. De regels waren simpel, je startte op level 1 en kreeg vijf minuten om een zo hoog mogelijke score te halen. Wie aan het einde van iedere dag bij de beste tien Tetris spelers zat, speelde de finale. De winnaar daarvan mocht twee Game Boy spellen uitzoeken en maakte kans op een reis naar Euro Disney, die was uitgeloofd voor de beste Tetris-speler van alle dagfinales. Iedere deelnemer aan het Game Boy kampioenschap kreeg in ieder geval een CD-single, terwijl iedere finalist een pakje batterijen voor z'n Game Boy kreeg en een trommelkonijn (zo, nu weet iedereen tenminste welke fabrikant dat was).
Behalve de strijd om het Nationale Nintendo Kampioenschap, werden er nog andere wedstrijden gehouden. Zo was er voor de jongste bezoekers bijvoorbeeld een Mario-verkiezing, waarmee als Mario verklede kinderen een aantal leuke prijzen konden winnen

## FINALE.

De grote finale vond plaats op zondag 24 oktober. De 64 poulewinnaars uit de voorrondes streden in een zogenaamd knock-out systeem met elkaar om de prijzen.
Na iedere ronde bleef de helft van de deelnemers over, dus van 64 ging het naar 32, 16, 8, 4 en tenslotte 2 in de Grote Finale. Na iedere ronde was de spanning om te snijden, zowel bij deelnemers als familie en supporters.
Na de eerste ronde stond John van Spengen bovenaan, gevolgd door Loek Beuker en Allessandro Tramantana. Dat zei natuurlijk nog niet al te veel, want iedere ronde was eigenlijk weer een nieuwe wedstrijd waarin je bij de bovenste helft moest eindigen. Na de tweede ronde stond John echter nog steeds bovenaan, dus hij was opeens de te kloppen favoriet. Patrick Wessels stond nu tweede, terwijl Loek Beuker ook nog steeds in de top drie stond. Ondanks de schijnbare kalmte van John van Spengen werd het 'm in de derde ronde toch blijkbaar een beetje te veel. Z'n scores werden steeds slechter, terwijl z'n 13-jarige broertje Ronnie, die ook meedeed, juist steeds betere scores ging halen. Vader van Spengen liep constant heen en weer tussen de broers en Loek Beuker (die toevallig een vriend bleek te zijn), om de scores te noteren en ze aan te moedigen. Patrick Wessels (12) uit Rotterdam was zich ondertussen ook aardig in de kijker aan 't spelen.
In de volgende ronde kwam er opeens een nieuwe favoriet bovendrijven: Kevin Arsenault uit Nieuw Vennep nam de eerste plaats over van John van Spengen, die slechts vijfde werd. Loek Beuker en Patrick Wessels handhaafden zich ook nu in de top, waar ze gezelschap kregen van ... Ronnie van Spengen. De volgende ronde besliste wie er naar de halve finale gingen, en dus ook wie er in ieder geval in de prijzen zouden vallen. Dat werden uiteindelijk Patrick Wessels, Ronnie van Spengen, Kevin Arsenault en Loek Beuker. John van Spengen haalde het dus niet, hij werd "slechts" zesde, achter Yuri de Jager.

## VANAF DE HALVE FINALES

De deelnemers speelden nu twee aan twee tegelijk hetzelfde spel, zodat de scores direct vergeleken konden worden. In de eerste halve finale speelde Patrick Wessels tegen Ronnie van Spengen. Patrick zette een fantastische tijd neer op Super Mario Kart, maar moest in Super Mario 3 duidelijk z'n meerdere erkennen in Ronnie. Op Starwing scoorden beiden goed. Kevin Arsenault en Loek Beuker scoorden beiden een redelijke tijd op Super Mario Kart, maar lagen daar nog wel achter op de toptijd van Patrick Wessels. Kevin sloeg echter toe op z'n favoriete Super Mario 3 (427.000 punten), terwijl Loek op Starwing flink uithaalde (139.000 punten). Na een pauze die voor de vier sterkste Nintendo spelers van Nederland wel uren leek te duren, werden de finalisten bekend gemaakt: Kevin en Loek bleken uiteindelijk net te sterk voor de beide anderen.

## FINALE

In de finale ging het echt om een een-tegen-een strijd, wie twee van de drie onderdelen wist te winnen, won de reis naar Amerika. Helaas ging er uitgerekend in de finale iets fout: Loek kwam op onverklaarbare wijze vast te zitten in Super Mario 3 en kon na drie minuten spelen niets meer doen. Intussen had Kevin het op het spel waarop ie normaal zo goed scoorde ook niet zo best gedaan, want hij kwam niet verder dan 287.000 punten. De jury besliste dat Loek over mocht spelen, na de beide andere onderdelen.
Het karten was bloedstollend, maar Kevin wist daar met een tijd van 2:01:11 Loek net te verslaan. Kevin zag z'n reis naar Amerika vervolgens heel ver weg raken, door een zwakke prestatie op

# NIEUW !

# Jaguars

## EERSTE JAGUARS GESIGNALEERD IN NEDERLAND

Starwing (slechts 80.000 punten, tegen 135.000 voor Loek). De stand was dus 1-1, maar Loek mocht nu nog Super Mario 3 overnieuw spelen en wist precies wat hij moest scoren om kampioen te worden. De 287.000 punten van Kevin was volgens de toeschouwers geen onoverkomelijke hindernis voor Loek, en ook Kevin had al een stil hoekje opgezocht in de verwachting tweede te zijn geworden.
Het pakte echter anders uit: Loek kon de spanning niet aan en Kevin bleek alsnog kampioen te zijn geworden. Zelf wilde hij het eerst nog niet geloven, maar toen de uitslag bekend werd gemaakt was het definitief: Kevin Arsenault uit Nieuw Vennep was de eerste Nintendo kampioen van Nederland.

Na de prijsuitreiking wilden we natuurlijk alles weten over Kevin. Z'n grootste hobby was natuurlijk wel duidelijk, dat waren z'n SuperNES en ook wel een beetje z'n Amiga 500. De SuperNES heeft ie nog maar net, dus veel spellen heeft ie nog niet. Met de Kerst hoopt ie echter wat meer spellen te krijgen. Door de week speelt ie zo'n 1 a 2 uur op z'n SuperNES, maar in het weekend soms wel van 12 tot 5 uur. Verder honkbalt Kevin en doet ie aan karate. Hij is zoals gezegd vijftien jaar en zit in 4-VWO op het Herbert Vissers College in Nieuw Vennep. In Amerika hoopt ie natuurlijk z'n opa en oma te zien, al wonen die totaal niet in de buurt van Las Vegas. Wie er mee mogen naar Amerika is nog een probleem: z'n vader en broer zijn al zeker van een plaats, maar tussen z'n moeder en zusje moet geloot worden.

Jawel, het zijn inmiddels geen geruchten meer, de Jaguar bestaat echt en is binnenkort zelfs al leverbaar. Op het kantoor van Atari Benelux mochten we onlangs een demonstratie bijwonen, waarbij op twee Jaguars vier spellen werden getoond die klaar of vrijwel klaar waren. Tegen de tijd dat jullie dit lezen, is de Jaguar al bijna leverbaar in Nederland. In Amerika worden de eerste machines nog voor de Kerst uitgeleverd, wij zullen nog even geduld moeten hebben tot het begin van het volgende jaar. Jullie zijn natuurlijk allemaal razend nieuwsgierig naar de kwaliteit van de spellen op de Jaguar en we kunnen jullie zeggen dat die absoluut fantastisch is. Bij het woord 64-bits computer kun je je misschien nog niet zoveel voorstellen, maar als je de spellen ziet dan begrijp je onmiddellijk waarom dit de belangrijkste nieuwe ontwikkeling is van de laatste jaren. Voordat we het gaan hebben over de spellen, eerst nog even iets over de Jaguar zelf. Het uiterlijk ziet er goed uit, de Jaguar is een klein, slank vormgegeven zwart kastje met aan de bovenkant een uitsparing. Hierin kan de CD-speler worden geschoven, die er apart bij moet worden gekocht,. Ook de cartridges gaan er aan de bovenkant in. De joypad die bij de Jaguar hoort is heel bijzonder. Het apparaat lijkt een beetje op een Sega joypad, maar aan de onderkant zit nog een heel blok met extra knoppen om de speciale functies in sommige spellen te kunnen bedienen. In een van de spellen die we konden uitproberen kon je bijvoorbeeld van wapen veranderen door het indrukken van een van die knoppen. Ondanks dat de joypad zo een beetje een groot en log ding lijkt, bleek het in de praktijk wel mee te vallen.
Bij het opstarten van de Jaguar klinkt onder andere een indrukwekkend gebrul (van een echte Jaguar uiteraard). Het eerste spel dat we mochten uitproberen was Cybermorph, een 3-D vlieg- en schietspel dat al vrijwel af was. Het vliegtuig waarin je vliegt kan van vorm veranderen (het zogenaamde "morphen"). Het spel speelt zich trouwens af in een wat kaal uitziende 3-D wereld, maar het vliegtuig is razendsnel en beweegt fantastisch. Een sprekend holografisch gezicht geeft tijdens het spelen met een heel menselijke stem commentaar op je verrichtingen. Crescent Galaxy is een horizontaal scrollend schietspel met ongelooflijk mooie graphics en geluid, die net zo goed of beter zijn dan wat je in de speelhal gewend bent. De bosses waren in deze versie alleen wat erg moeilijk te verslaan, dus hopelijk doet Atari daar nog wat aan. De Jaguar versie van het bekende racespel Checkered Flag 2 was nog lang niet af, het geluid ontbrak bijvoorbeeld en je kon nog dwars door obstakels heenrijden. De racewagen reed wel al heel lekker en het lijkt dus wel een spel met grote mogelijkheden. Alien vs. Predator speelt zich af in een heel realistisch uitziend gangencomplex, waarin vijanden rondlopen en bonussen te vinden zijn (door het openen van gigantische, smerig uitziende eieren). Misschien ken je het spel Dungeon Master? Daar is het nog het beste mee te vergelijken, maar dan met veel mooiere graphics. Ook dit spel was nog lang niet af, dus we konden niet veel meer doen dan wat rondlopen door een paar gangen.

Inmiddels is een twintigtal softwarehuizen bezig met de ontwikkeling van Jaguar spellen. Hierbij zitten onder andere bekende namen als Anco (bekend van de Kick Off serie), Krisalis, Loriciel, Ocean (jawel, er komt een Jaguar versie van Jurassic Park!), Silmarils, Titus en US Gold. De software industrie heeft blijkbaar dus nog genoeg vertrouwen in Atari. Zoals het er nu naar uitziet brengt Atari direkt bij het verschijnen van de Jaguar vijf spellen uit en nog eens tien voor het eind van dit jaar. Op het moment dat de Jaguar in Nederland leverbaar is, zijn er dus als het goed is zo'n vijftien spellen te koop. Daar komen er dan in het eerste kwartaal van 1994 nog eens 15 bij.
De Nederlandse prijs van de Jaguar wordt waarschijnlijk f 599,-, daarvoor krijg je dan ook een spel en een joypad. De CD-speler zal voor dezelfde prijs verkocht worden.
En nu ....afwachten maar!

# NIEUW!

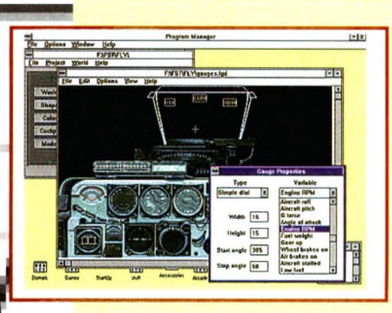
## BARCODE BATTLER
### The Battle Continues

Soms kan een blad blijkbaar ook te snel zijn met een primeur. Huh, waar hebben jullie het over, vraag je je misschien af. Hoezo te snel? Dat is toch juist een primeur, wanneer je snel met iets nieuws komt. Nou, het gaat dus om de Barcode Battler, een spelcomputertje dat je voert met streepjescodes om mee te kunnen vechten in de supermarkt-oorlogen. Via via kregen we zo'n apparaatje in handen en schreven daarover in P.U. nummer 3. Mooi, dachten we. Nog nergens anders over de Battler gelezen, primeurtje dus. Kregen we onverwacht een brief van de firma Tomy (080-445955) waarin ze ons duidelijk maakten dat zij de enige officiele importeur van de Barcode Battler zijn. Ze vonden het dus helemaal niet leuk dat wij berichtten over een Battler die blijkbaar via grijze import ons land was binnengekomen, temeer daar Tomy juist bezig was hun streepjescodesspelcomputer met enig ceremonieel vertoon aan de Nederlandse wereld te presenteren (persconferentie, demonstraties in diverse Bijenkorf-filialen, van dat werk). Tja, wat konden we hieraan doen, zo vroegen wij ons af. Hoe het apparaatje werkt hadden we al beschreven, hoe het eruit ziet hadden we al laten zien. Zelfs de kracht van de P.U.-streepjescode hadden we al uitgeprobeerd. Een paar tips voor krachtige codes dan maar, ons geleverd door de firma Tomy. Een absolute topper is de code van Melitta koffiefilterfilters nr. 4. Ook behoorlijk sterk: Coberco halfvolle melk en Lassie toverrijst. Absoluut zwak: Bonzo hondenbrokken, Macleans tandpasta en Kristalsuiker. De Battler van importeur Tomy kost ƒ149,-.

## Mortal Mysterie

Dagelijks eist het populairste nieuwe vechtspel, Mortal kombat, meer slachtoffers. Je kunt geen gesprek meer aanknopen zonder dat de namen van Scorpion en Sub Zero vallen.
Zo'n beetje iedereen heeft het spel dan ook op het hardste level uitgespeeld.
Een aantal spelers kan zich gevorderd noemen en heeft de verborgen tegenstander Reptile ook al gevonden en verslagen.
Maar er blijken nog meer verrassingen in het spel te zitten. Zo werd onlangs iemand geconfronteerd met een volkomen nieuwe mysterieuze tegenstander. Na een gevecht in de privé-ring van Johny Cage (die met al die standbeelden) sprong er plotseling een in het rood gehulde ninja tevoorschijn die verkondigde Ermac te heten. Zonder blikken of blozen maakte hij meteen gehakt van de volkomen verbaasde speler.
Wanneer jij ook zo'n soort ervaring hebt gehad, vertel 'm dan aan de Power Unlimited redactie en help ons dit mysterie te ontrafelen.

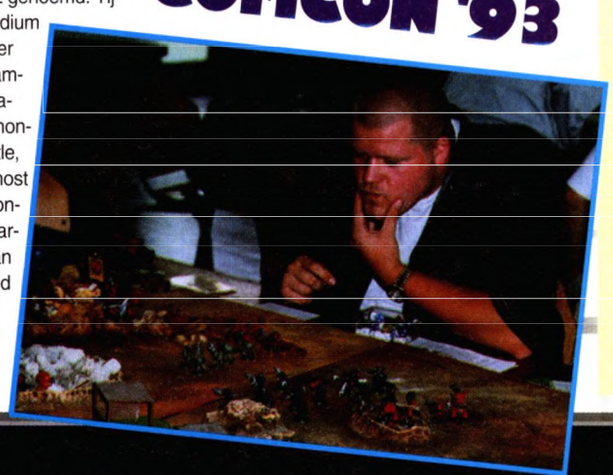
## FLIGHT SIMULATOR PRETPAKKET



Zin om in een eigen ontworpen vliegtuig rakelings langs het Empire State Building dat midden in een rivier op Antarctica staat, te scheren? Met de Flight Simulator Toolkit van Domark/Simis creëer je de vliegtuigen uit je stoutste dromen. Het programma dat onder Windows draait, bestaat uit vijf elementen. Met een klik van de muis in de 'Terrain Editor' plaats je de rivieren, stranden, heuvels en bergen in het landschap en in 'Design Shapes' ontwerp je de vliegtuigen, gebouwen en voertuigen. Wil je de ontwerp-fase overslaan dan pak je één van de vele standaardobjecten, waaronder Spitfires, F16's, de Taj Mahal, U-boten en zelfs de Ark van Noah uit de 3D Library die je bovendien naar hartelust kunt omtoveren tot de meest fantastische apparaten. Wat dacht je van een Delta-vlieger met straalmotor? In de 'Cockpit Editor' zou je daar nog een cockpit bij kunnen bedenken en in Dynamics geef je het dan de vliegkarakteristieken van bijvoorbeeld een helikopter. Dynamics maakt tevens van je ontwerp een 'stand-alone' vluchtsimulator die een vriend op zijn eigen computer kan spelen zelfs al heeft die persoon het FS Toolkit programma niet! Het is natuurlijk de vraag of je vriend zit te wachten op een dergelijk onwaarschijnlijk vliegend bouwsel...

## COMCON '93

In oktober vond in het Amsterdamse Artis de vierde Comcon plaats, ook wel Gamesday-NL genoemd. Tijdens deze door spellenwinkel Compendium georganiseerde conventie werd er onder meer gespeeld om het Nederlandse kampioenschap Advanced Dungeons & Dragons. Daarnaast werden er allerlei demonstraties gegeven, van Warhammer Battle, Warhammer 40k, Man O'War, How to host a mystery, en noem maar op. Jos, de jongen op de foto, is gespecialiseerd in Warhammer 40K, een fantasy-vechtspel van Games Workshop. En al is het een strijd tussen fantasy-troepen, zoals wel blijkt uit deze foto zijn de taktische en strategische problemen die je daarbij soms moet oplossen levensecht.



# NIEUW!

## SEGA MEGADRIVE

### SIX BUTTON CONTROL PAD II

Toen we laatst de grote joysticktest deden waren we het er bijna allemaal over eens dat voor de Mega Drive de eigen Sega joypad het fijnst speelde. We vonden het alleen jammer dat er maar drie knoppen op zaten zodat de functionaliteit beperkt bleef. Blijkbaar vond Sega dit ook; ze maakten een nieuwe joypad. Niet alleen het design is veranderd maar ook zijn er drie extra knoppen geplaatst: X, Y en Z.

### MEER, SNELLER EN KRACHTIGER

Met de nieuwe X-, Y-, en Z-knoppen kunnen (bij vechtspelletjes) meer bewegingen gemaakt worden en zelfs gecombineerde bewegingen, zoals draaiend aanvallen, vliegend springen en trappen, extra krachtig slaan en extra snel trappen. Dit werkt niet met alle spelletjes op deze manier maar diegene die op deze joypad zijn voorbereid kunnen deze functies in hun spellen opnemen. Hoogst waarschijnlijk zullen de meeste nieuwe spellen de functionaliteit van de nieuwe joypad wel gaan gebruiken.

### OOK ALS DRIEKNOPPER

Natuurlijk hebben wij hem al getest, en geconcludeerd dat de nieuwe pad zelfs als gewone drieknopper lekkerder speelt dan de oude pad. De richtingsknop heeft een fijner contact en door het ruwe plastic waar hij van gemaakt is heb je er meer controle mee. Helaas werken sommige spellen niet als je de joypad instelt op zes knoppen maar daarvoor is een aan- en uitknop ingebouwd. Voor wie joypads prefereert boven joysticks is dit de aanrader voor de Sega Megadrive!

Prijs: ƒ 59,95
Inlichtingen: 06-8212211

## The Sound Of Super Mario

Mario is nu niet meer alleen loodgieter en acteur maar heeft zich nu ook in de muziekbusiness gestort. Onlang is zijn eerste cd verschenen en Mario is blijkbaar slim genoeg om zich meteen te storten op de rap. De cd is een smeltkroes van de muziek van al zijn spelletjes, gecombineerd met opzwepende hiphopbeats. De produktie werd gedaan door de Britse Simon Harris en het rapgedeelte nam MC Einstein voor zijn rekening. Dat is een kleine tegenvaller. Je mag toch verwachten dat Mario met een onvervalst Brooklyn accent (zoals we dat van Gangstarr en Big daddy Kane kennen) zou rappen. Maar helaas moet je het doen met een Britse Mario. Tussen de liedjes door hoor je fragmenten van het Radio-station uit Marioworld alwaar Yoshi en prinses Daisy worden geinterviewd. Allemaal een klein beetje kinderachtig. Maar er staan ook best een aantal grappige nummers op, zoals "King Of The Koopas" en "Six Gold Coins". De teksten van MC Mario gaan over de avonturen die hij meemaakt op zijn tochten om de prinses te bevrijden en over hoe geweldig ons loodgietertje wel niet is. Alsof wij dat nog niet wisten. Het is een leuke cd voor de hardcore Mario-fans die de herkenningsmelodietjes van de diverse spelletjes op hun blokfluit mee kunnen spelen. Het wachten is nu natuurlijk op de eerste house-cd van Sonic of het hardrock-album van de Mortal Kombat-cast.

## SIMCITY 2000

Aspirant burgemeesters, let op! Binnenkort ligt de sleutel van de DOS- en Macintosh-stad van de toekomst in uw handen. Fabrikant Maxis opent de deuren naar SimCity 2000 als een vervolg op het razend populaire simulatorspel SimCity, dat nu SimCity Classic heet. SimCity Classic burgemeesters kunnen onmiddellijk hun bestuurstaken voortzetten in SimCity 2000 en zich al spelenderwijs de nieuwe mogelijkheden van het spel eigen maken. De almachtige burgemeester van SimCity 2000 kan nu het terrein, zoals bergen, bossen, rivieren en baaien naar hartelust veranderen, inzoomen op het driedimensionale stadsbeeld en deze 360 graden roteren, nieuwe scholen, universiteiten en dierentuinen plaatsen en ondergrondse tunnels, metro's en waterpijpen aanleggen. Volgens fabrikant Maxis is de 'simulatormotor' verbeterd en een stuk realistischer met als gevolg dat binnenkort wellicht een golf van overspannen burgemeesters de spelerswereld overspoelt.

# EVEN VOORSTELLEN

De jury, de mannen van de punten. Naar eer en geweten, tot diep in de nacht, onder protest van vrienden en vriendinnen spelen ze de spellen. Ze worstelen zich door de handleiding, mishandelen hun joysticks en joypads. Liters koffie en cola, veel te veel sigaretten. En dan, vaak na dagen ploeteren en piekeren, delen ze de punten uit. Streng maar rechtvaardig.

## ADAM

Een raadsel voor elke voetbalcoach is Adam. Hij is inzetbaar als vliegende keep met het nadeel dat hij af en toe wat te avontuurlijk en slordig is. Op het middenveld is Adam nuttig als kilometervretende stofzuiger die alle akties van de medespelers met elkaar verbindt. Als linksbuiten is hij à la Brian Roy: bij tijd en wijle weergaloos, speelt elke tegenstander zoek maar legt dan uiteindelijk de bal bij de cornervlag neer. Moet nog effectiever worden.
Spel van de maand: Haunting Starring Polterguy (MegaDrive).

## BEN

De centrale plek in de verdediging van het PU-team wordt traditiegetrouw ingenomen door Ben, de uiterst solide laatste man, de rots in de branding op de as van het veld die alle andere spelers beter doet voetballen. Technisch de beste in zijn soort. Z'n balhandeling ligt af en toe wat te laag maar de passes die zijn voeten verlaten zijn altijd op maat. Zijn afstandsschoten zijn gevreesd en vaak trefzeker.
Spel van de maand: Streetfighter II (PC).

## BJØRN

De ballen worden bij Bjørn ingeleverd, onze spelverdeler met een hekel aan voetbal. Hij wil vaak nog te veel alleen doen wat hem veel gefoeter van z'n teamgenoten oplevert. Veel van zijn akties blijven onbegrepen maar toch weet hij door zijn groot taktisch inzicht de wedstrijd altijd naar z'n hand te zetten. Is technisch wat minder uitgerust en schuwt de noodrem niet om dit mankement te verbloemen. Scoort desalniettemin veel.
Spel van de maand: Zombies Ate My Neighbours (SNES/MegaDrive).

## DAVID

Zwervende middenvelder met een vrije taak. Een balvaardige stilist, routinier van het team die op de kritische momenten koelbloedig penalties langs de doelman schuift. David weet van geen opgehouden, is gretig als een jongeling, alhoewel het lichaam toch al wat ouder wordt. Wil af en toe te veel, leidt onnodig het team af met zorgen over zijn toekomst maar blijft een onmisbare kracht van PU. Spel van de maand: Aladdin (MegaDrive).

## KEES

Op de '9' staat Kees, een door elke defensie gevreesde diepe spits. Vaak brengt hij een wedstrijd onzichtbaar door om uiteindelijk de bal op te eisen en die ene kans te verzilveren. Een luie balletjeswachter, een mooi weer voetballer maar ook succesvol goalgetter. Dolt graag tegenstanders maar krijgt vaak mot en veel geel door z'n grote mond en wispelturige buien. Lieveling van de PU-Side. Hebben allen zijn kapsel en veelvoudig sneakerverbruik overgenomen. Spel van de maand: Samourai Showdown (Neo Geo).

## MICHAEL

Michael is de grillige rechtsbuiten die zich met hart en ziel in de strijd gooit. Berucht om zijn rushes waarmee hij complete defensies verschalkt. Grossiert in kaarten door regelmatig gebruik van de botte bijl en eventueel elleboogstoot voor hen die zijn leven onaangenaam maken. Staat door zijn snelheid vaak buitenspel wat hem ziedend maakt. Beklaagt zich dan eindeloos om zoveel onrecht.
Spel van de maand: Seal Team (PC).

## THOMAS

Nieuwe man aangetrokken om op alle posities inzetbaar te kunnen zijn. Heeft zich in spaarzame invalbeurten bewezen als bruikbare kracht maar moet zich nog naar een basisplaats toe boksen. Thomas zal voorlopig zijn sporen moeten verdienen als de waterdrager en mandekker in de verdediging maar wacht een bloeiende toekomst.
Spel van de maand: Pop 'n Twinbee (SNES).

## ANDERE MENING?

Niet eens met de mening van onze testredacteuren? Dat kan. Moeten ze wat jou betreft meteen allemaal ontslagen worden? Dat kan ook, maar dat wordt al iets moeilijker. Of misschien heb je een oplossing voor een probleem waar onze man steeds over struikelt. Bemoei je er gerust mee, schrijf!
Je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te gaan schrijven.
POSTBUS 9194, 1006 CC Amsterdam

# ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD IN DE BALKEN

## GRAPHICS

Een ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stuiteren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten lezen barstende koppijn.

## GELUID

Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte laserbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokkedeuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht.

## PLUS- EN MINPUNTEN

Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel

## HOUDBAARHEIDS

Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voordat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

## AKTIE-REAKTIE

Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend aktie.
Alle blokjes rood: een spel dat het moet hebben van taktiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje aktie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

## HET EINDCIJFER.

**1-4** Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.

**4-6** Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf overgaat. Onze testers aarzelen maar misschien heb jij een goede reden om dit spel toch te kopen.

**7-9** Kwaliteit. Hop naar de winkel.

**9 en hoger.** Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spellen met zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM.
Deze spellen horen absoluut in je bezit te zijn.

## SPEL-COMPUTER

Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is.
Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

## PRIJZEN

Ook in de balken staan de prijzen vermeld.
Hier moet je even opletten.
Prijzen zijn altijd ADVIES-prijzen.
De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden.

## IMPORT

Soms zie je voor een prijs IMPORT staan. Dat moeten we even uitleggen.
Er zijn twee manieren waarop een spel ons land binnenkomt.
1. Via de officiële vertegenwoordigers. Zij leveren de spellen met een Nederlandse gebruiksaanwijzing en als je zo'n spel aanschaft kun je altijd gebruik maken van telefonische hulpverlening. Helaas lopen de officiële importeurs nog vaak een beetje achter. Maar dat zal niet lang meer duren. Steeds meer 'officiëlen' onderkennen het nut van snelheid.
2. Via andere importeurs en groothandelaren. Deze importeurs kopen de spellen bij groothandels in landen die voorlopen op Nederland. Deze spellen hebben dan ook meestal geen Nederlandse gebruiksaanwijzing en ze zijn vaak ook wat duurder.
In de winkels en bij de verhuur (videotheek) kun je allebei de soorten spellen tegenkomen. Dat wil zeggen dat speelgoedzaken en grootwinkelbedrijven meestal zaken doen met de officiële importeurs en dat computershops en videotheken graag wat voorlopen en dus liever zaken doen met andere importeurs.

## REVIEW

(bespreking) betekent dat een spel overal (met Nederlandse gebruiksaanwijzing) te koop is.

## PREVIEW

(voorbespreking) betekent dat een spel hier en daar in gespecialiseerde zaken te koop is en in de videotheek te huur. Meestal zit bij deze spellen de Engelse handleiding.

## Dank! Dank!

**Spellen en apparatuur om op te spelen werden ter beschikking gesteld door:**

**Atari,** Vianen (03473-77272)
**Nintendo,** Nieuwegein (03402-51353)
**Interservices**, Tiel (03440-14234)
**Sega Nederland**, Postbus 366, 1270 AJ Huizen
**Omega Electronics,** Echt (04754-87444)
**Vandewater Enterprise**, Amsterdam (020-6880205)
**Computer Collectief**, Amsterdam (020-6223573)
**Virgin Megastore,** Amsterdam
**Compendium,** Amsterdam (020-6381579)
**MDM**, Amsterdam (020-6368796)

# ZOMBIES ATE

**Het zal je maar overkomen! Monsters, weerwolven, vampiers, puddingblobs, mummies, hellepoppetjes en Stanley Decker de kettingzaagmaniak hebben een verbond gesloten om jouw leven en dat van je buren zo beroerd mogelijk te maken. Ze staan allen onder leiding van de kwaadgezinde Dr. Tongue, de maker van al deze monsters. Stel dat zo'n situatie zich voordoet, wat doe je er dan tegen?**

**RAPPORT SEGA MEGA DRIVE**

GRAPHICS 8,2

GELUID 8,7

- Melige opdracht
- Enorme hoeveelheid levels
- Met drie knoppen iets moeilijker te bedienen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**9**

Power Premium

## ZONDAGSE WAPENS

Zombies Ate My Neighbors heeft twee helden die het opnemen tegen de monsters. Ze heten Zeke en Julie en zijn gewapend met een waterpistool. In het begin tenminste, want als ze eenmaal bezig zijn vinden ze tal van wapens, zoals exploderende frisdrankblikjes, bazookas, brandblussers, tomaten en servies. Omdat hun ouders toch niks door hebben (ze weten niet eens dat ze door monsters worden aangevallen) mogen ze in geval van nood ook het zondagse bestek als projectiel gebruiken.

## VRIENDEN VOOR HET ETEN

Moedig besloot ik het in mijn eentje op te nemen tegen de zombies, en ik koos Zeke als held. Met z'n tweeën tegelijk spelen kan dus ook, dan moet één van de spelers Julie kiezen. Er zijn in het begin tien vrienden die gered moeten worden. De vrienden variëren van babies tot honden tot toeristen tot soldaten tot huppelende meisjes en er is zelfs een vreselijke leraar. Ik moet proberen ze te redden voordat de monsters ze opeten, want als alle vrienden opgegeten zijn verschijnt er in bloederige letters `Game Over'. Zelf kan ik natuurlijk ook opgegeten worden, maar ik heb altijd nog mijn waterpistool om mezelf te verdedigen.

## MONSTERDRANKJES EN OPBLAASCLOWNS

Naast wapens vond ik ook een aantal andere voorwerpen zoals sleutels, skeletsleutels, monsterdrankjes, zevenmijlsschoenen, opblaasclowns en EHBO-koffertjes. Ze hoeven niet meteen gebruikt te worden, je kunt ze ook sparen voor later in het spel. Met de sleutels kunnen deuren worden geopend (de skeletsleutels zijn voor speciale deuren). De monsterdrankjes veranderen Zeke of Julie in een monster, zodat hun vijanden een koekje van eigen deeg krijgen en de opblaasclowns kunnen als afleiding worden gebruikt. De stomme monsters gaan ijverig inhakken op de clowns terwijl jij ze van achter neerschiet!

## VRIEND MET VLEUGELTJES

Op mijn radar zie ik dat er links bovenin nog een vriend hulpeloos staat te wachten tot ik hem kom redden. Maar hoe kom ik daar? Om het allemaal nog moeilijker te maken is het speelveld één groot doolhof met geheime doorgangen en deuren waarvan ik eerst de sleutel moet vinden! Heb ik hem eindelijk bereikt, is die klerezombie me voor en fladdert een teleurgestelde vriend met zijn nieuw verworven engelenvleugels richting de hemelpoort. Gelukkig is er nog een levende baby over en na die gered te hebben

Onder het zand zitten soms geheime gangen

Zombies als team met een UFO als coach?

Zoals altijd; erg domme toeristen


Prijs: ƒ 149,95 • Fabrikant: Konami

# MY NEIGHBORS

Gek met kettingzaag wandelt door muren

Het introscherm

verschijnt er ook voor mij een poort. Deze leidt niet tot de hemel maar wel tot het volgende level. Wat zal mij hier nu weer te wachten staan?

**SUPER-MARKT-HORROR**

Ieder level heeft een thema. Het eerste speelt zich af in de tuin van de buren, met zwembaden en barbecues, trampolines en keukens. Het tweede speelt zich in af op dezelfde plaats, maar dan 's avonds. Dit level heet dan ook toepasselijk 'Evening of the Undead'. Level drie (Terror in Aisle 5) speelt zich, zoals de titel al aangeeft, af in een supermarkt in schappenrij vijf. Na level vier (Weird Kids on the Block) kom ik terecht in een pyramide. Ik kom er al snel achter dat in dit level veel verborgen gangen onder de bergjes zand zijn verborgen! Ook krijg ik hier het eerste password (FHRX). Het volgende password komt na level acht, maar dat moet je zelf maar uitvogelen. Je bent waarschijnlijk nog wel even bezig, want er zijn 45 levels en 7 bonus-levels!

**RAPPORT SUPER NES**

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,7

- Fantastische muziekjes en geluiden
- Leuk met twee personen tegelijk
- Goede handleiding

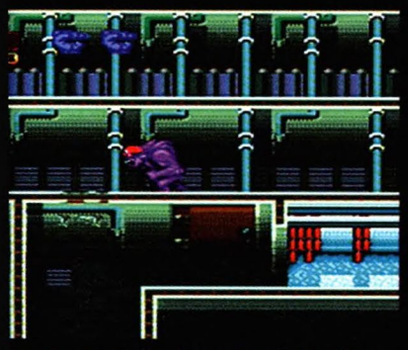
TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

TAKTIEK

**91**

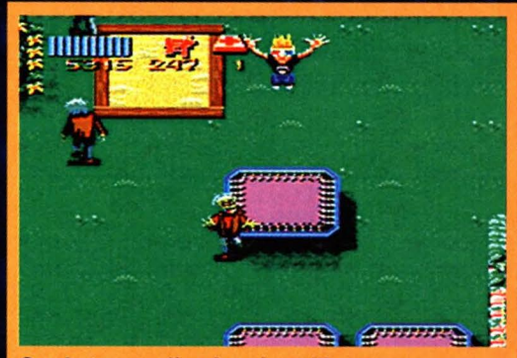
Power Premium



ontvangen koekje van eigen deeg

Onwijs tof spel! Ik heb geen idee wat ik het moet noemen: het is geen platform, geen vechtspel, geen niks. Waar het een beetje op neer komt is een horizontaal en vertikaal scrollend schietpuzzelspel, dat ook nog eens een keer met twee spelers tegelijk kan worden gespeeld. Helaas is dit spel nog niet officieel in Nederland, maar ik weet zeker dat dat binnenkort zal veranderen. Ik kijk er in ieder geval naar uit!

BJØRN



Op de trampoline ben je veilig

Een Egyptisch bad

**SUPER NES**

Prijs: ƒ 169,95 • Fabrikant: Konami

# WORLD

**World Heroes is weliswaar niet helemaal een nieuw spel, het is inmiddels al bijna een jaar uit voor de Neo Geo, maar wie heeft er in godsnaam Neo Geo thuis staan? Nu is het dan eindelijk te spelen door de trotste eigenaars van een Super NES.**

World Heroes is een degelijk en vermakelijk spel. Het bevat dan wel niet de bloedige 'finishing moves' van Mortal Kombat of de cultwaarde van Streetfighter, maar er is verder geen enkele reden waarom dit spel onder zou moeten doen voor deze twee grote namen. De keus aan vechtmachines is riant en zij laten zich alle acht met hetzelfde gemak bedienen. Wat echter ontbreekt in dit spel is een verhaal dat als rode draad fungeert tussen de gevechten door. Maar dat daargelaten is World Heroes een absolute topper en verplichte kost voor alle Beat'm up fanaten.

KEES

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| GRAPHICS | 8,5 |
| GELUID | 8,0 |

- ▲ Echt verschillende fighters
- ▲ Zeer goed te bedienen
- ▼ Het blijft een beproefde formule

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8⁵**

## STERREN IPV BALLEN

Als sjabloon voor dit spel heeft de fabrikant Streetfighter gebruikt. Bijna alle 'special moves' bij de World Heroes zijn identiek aan die van de straatvechters. Ryu en de Ken heten hier Hanzo en Fuma en in plaats van vuurballen werpen zij ninja-sterren. Voor de wat absurdere tegenstanders heeft men bij World Heroes een aantal historische figuur uitverkoren. Om dit enigszins geloofwaardig over te brengen is er een verhaaltje om de gevechten heen verzonnen.

## GEEBEES IS IEDEREEN

Een naamloze wetenschapper (Professor Barrrabas?) heeft een tijdmachine gebouwd om zo een vechttoernooi te organiseren waaraan de grootste vechtmaniaken uit het heden en het verleden kunnen meedoen. Nadat je de zeven andere World Heroes met je vuisten teruggewarpt hebt naar hun plaats van afkomst word je verrast door Geebees, een vloeibare tegenstander uit de toekomst. Het moeizame van hem verslaan is dat hij in staat is de vorm van de acht andere World Heroes (inclusief jou) aan te nemen.

Moderne kunst

## BROCKEN

Dat er in '40-'45 vreemde experimenten gedaan werden in Nazi-Duitsland moet iedereen bekend zijn, maar dit produkt slaat toch echt alles. Adolf Hitlers's topwetenschappers hebben in het grootste geheim een stofzuiger omgebouwd tot een bijna onschendbare vechtmachine.

## JANNE

Een vrouw met ballen. Zij was in de middeleeuwen de eerste française die een sex-change onderging. Aangezien destijds vrouwen die staand konden plassen voor heksen werden aangezien belandde Janne Dark op de brandstapel. Dankzij duivelse krachten is zij nu een onsterfelijke pyromaan die de laatste tijd vooral aktief is in Duitse volkswijken.

## HANZO

zie Fuuma

## FUUMA

zie Hanzo

## DRAGON

Bruce Lee dood ? Vergeet het maar! Hij woont in Terneuzen en runt daar een succesvolle pizzeria. Het enig wat ome Bruce nog van achter de ovens weet weg te lokken is een vechttoernooi als World Heroes. Met het grootste gemak hakt hij zijn tegenstanders tot vliesdunne plakjes om ze vervolgens te serveren op zijn befaamde Ninja-pizza.



**SUPER NES**

Prijs: ƒ 189,95 • Fabrikant: Sunsoft

# HEROES

**World Heroes 2 is een aanvulling op nummero 1. Het bevat maar liefst zes nieuwe internationale vechtersbazen, opnieuw allemaal uitgerust met unieke kwaliteiten.**
**Zij die World Heroes uitspeelden moeten deze nieuwe tegenstanders niet onderschatten, zij zijn gevaarlijk snel en bovenal gezegend met een aantal dodelijke speciale moves.**

World Heroes 2 is nog mooier en sneller dan zijn voorganger. De achtergrondbeelden zijn werkelijk schitterend. Ook hier geldt dat het spel natuurlijk een soort aftreksel is van Streetfighter, maar voor de echte bloeddorstige vechtkampioenen onder julie kan dat toch niet storen. Het nadeel is natuurlijk dat dit spel alleen te spelen is door de gefortuneerde bezitters van een Neo Geo.

KEES

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| GRAPHICS | 9,0 |
| GELUID | 8,5 |

- ▲ Deathmatch. Schitterende graphics
- ▲ Leuke grollen
- ▼ Duur spul

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8⁵**

## STRAK IN HET PAKJE

Zo is bijvoorbeeld Erik de Noorman uitgerust met een gigantische hakbijl en een adem die zo slecht is dat die in de lucht verstijft. Een andere linke zeeschuimer is kapitein Kidd die doodleuk een haai of een driemaster in je smoel gooit. Ook de orientale martial-arts experts zijn bij W.H. 2 goed vertegenwoordigd. Zo is er een Thaiboxer die de naam Shura draagt en een zestienjarige vrouwelijke judoka, Ryoko (het zusje van Ryo). Zij zijn niet zo ontzettend moeilijk te verslaan. Je moet je bij Ryoko wel goed op het vechten concentreren en niet te veel op haar te strakke judo-pakje.

## MR. KILLING MACHINE

De echte freaks zijn Mudman en Maximum. De eerste is een medicijnman uit Nieuw Guinea die jou met zijn masker onthooft of behekst. Maximum moet een beruchte American Football-speler voorstellen die de bijnaam Mr. Killing Machine draagt. Deze twee onmenselijke griezels zijn de meest beduchte tegenstanders bij World Heroes.

## DEATHMATCH

Een andere leuke bijkomstigheid bij W.H.2 is de Deathmatch. Net als bij deel 1 vecht je hier in een gevaarlijke omgeving die bezaaid is met mijnen en hoogspanningskabels. Het leuke bij deel 2 is echter dat iedere keer als jij je tegenstander raakt de energie die er bij hem afgaat bij jou terecht komt.

## J.CARN

Een van de best bewaarde geheimen van onze beschaving is dat de kerstman die ons in december bezoekt een stand-in is. De echte woont in Mongolie en luistert naar de naam Jacob Carn. Een aantal eeuwen geleden bleek hij echter de titel van kindervriend iets te letterlijk te nemen en kreeg hij eervol ontslag.

## GEEBEES

Deze vloeibare vechtjas was ooit het vierde lid van de disco-groep de Beegees. Maar door het overvloedig eten van studentenhaver verloor hij de controle over zijn stembanden. Zijn enige levensdoel is nu wraak nemen op de Iga Ninja's die hij verantwoordelijk acht voor het op de markt brengen van de populaire notenmix die zijn zang-carrière om zeep hielp.

## MUSCLE POWER

Zijn gestaag terugtrekkende haargrens verraad dat deze krasse knar langzaam maar zeker de veerig bereikt. Met brute kracht poogt hij zijn tegenstanders tot gort te slaan in de hoop zo wat extra geld te verdienen om zo eens een fatsoenlijke outfit aan te schaffen.

## RASPUTIN

Een gevreesde tovenaar uit het pre-communistische Rusland. Niet zo zeer gevreesd vanwege zijn magische truukjes alswel vanwege zijn misvormde lichaam. Met zijn vlijmscherpe teennagels heeft hij hele busladingen martial-arts kampioenen naar god geholpen.

# PILOT

**Het overwinnen van de zwaartekracht is voor de mens een eeuwenoude obsessie. De Britse monnik Eilmer van Malmesbury maakte zo'n 1000 jaar geleden een korte zweefvlucht met een zelfgebouwde vleugel, maar het zou tot het begin van deze eeuw duren voordat de mens zijn droom werkelijk kon verwezenlijken.**

Luister goed naar Tony!

## STORT NIET NEER!

Het ontbrak de aspirant menselijke vogels namelijk aan een gedegen vliegschool en zij stortten zich met de vreemdste flapperende apparaten op de rug gebonden van kliffen, met alle gevolgen van dien. Pech, zij kende vlieginstructeur Big Al van Nintendo's vliegschool Pilotwings nog niet. Zijn advies luidt: stort niet neer! Wijze woorden die mogelijk een hoop bloed en botten hadden bespaard.

## NEUS OMLAAG, CHUTE OMHOOG

Aangezien ik de vliegexperimenten liever aan de gekken en dwazen overlaat schreef ik mij in voor wat vlieglessen bij de Flightclub. Vol overmoed ging ik de eerste les tegemoet en luisterde aandachtig naar vlieginstructeur Tony, het jonge broekie van de school. Wilde ik mijn klasse A licentie halen dan moest ik eerst de basis vlieg- en landingstechnieken onder de knie krijgen. Bril op en voordat ik het wist bestuurde ik een lichte dubbeldekker op 300 voet hoog, in lijn met de landingsbaan. Fluorescerende groene ballen gaven het te volgen vluchtpad aan. Gasgeven, corrigeren, neus omhoog, omlaag en omhoog, omhoog! Te laat... Tony was niet blij met het wrak, maar misschien was ik beter in het parachutespringen, zei hij. Ach, waarom ook niet?

## DUBBELTJE WORDT KWARTJE

Hoogtevrees dacht ik niet te kennen. Hangend aan een touwladder hees een helikopter mij razendsnel de hoogte in. Het landingsplatform beneden mij werd zienderogen alsmaar kleiner, tot het formaat van een dubbeltje. Ogen dicht en losgelaten. De wind raasde langs en het dubbeltje beneden werd een kwartje, groeide in waarde tot een gulden en voordat ik het wist zorgde inflatie dat ik duizelingwekkend snel de rijksdaalder naderde. Ondertussen merkte ik de groene ringen waardoor ik viel nauwelijks op. Bij zo'n eerste sprong heb je wel wat anders aan je kop dan sturen.

## SLOOT IN DE WEG

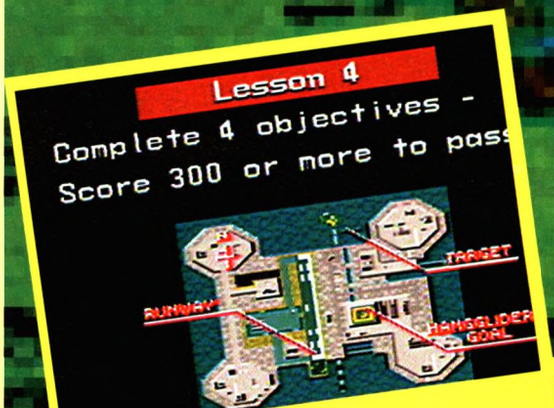
Op duizend voet de parachute getrokken en met een flinke klap hing ik zwevend in de lucht en daalde rustig op vaste grond af. Nu moest ik alleen nog manoeuvreren om precies op de op een dartbord lijkende landingsplaats neer te strijken. Ik begrijp nog steeds niet waarom die sloot net in de weg zat.

## ONGEWILD NATUURSCHOON

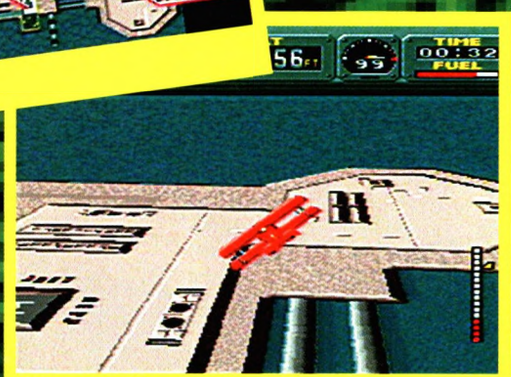
Ik mocht nu mijn verworven vaardigheden loslaten op de Rocket Belt, een harnas met stuurraketten die je op je rug draagt. Het idee was weer het zelfde: opstijgen, door de groene ringen vliegen en op het platform landen. Dat viel tegen. Ik dacht recht vooruit te vliegen maar als je eenmaal momentum in

Hoog, hé

Shit!




Doe ik wel even!




Dit gaat nooit goed!

Kijk pa, ik vlieg



**Super NES**
Prijs: ƒ 129,- • Fabrikant: Nintendo

# WINGS

RAPPORT

GRAPHICS 9,5

GELUID 9,4

Leerzaam

Realistisch

Score-scherm duurt te lang

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

AKTIE

TAKTIEK

94

PU Power Premium

één richting hebt en je geeft gas voorwaarts dan vlieg je wel voorwaarts maar ook nog steeds in die richting. Die eerste vlucht verkende ik daarom ongewild alle hoeken en gaten van het vliegveld en het natuurschoon in de wijde omtrek.

## LESSEN IN HET GIPS

Gelukkig dat Shirley een bekwaam vlieginstructrice was, zij begeleidde mij enthousiast door de eerste lessen. Misschien lette ik tijdens die eerste les meer op haar schoonheid dan op de vlieginstructies want even later bleek ik iets essentieels vergeten te zijn. Het waren de raketten op mijn rug die mij in lucht hielden. Dat veroorzaakt een probleem als je op honderd meter boven Terra Firma hangt en de brandstof raakt op. Met mijn benen in het gips toch de lessen stug doorgezet. En ja hoor, na veel moeite kwalificeerde ik voor de wat geavanceerdere lessen.

Wat zijn dat toch voor ballen?

## LANDEN LUKT ALTIJD...

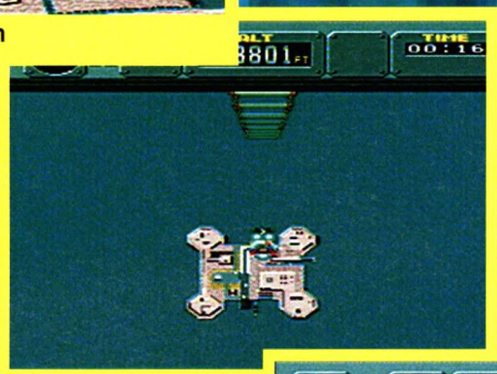
Delta vliegen. Wat een kick om als vogel aan een driehoekige vleugel van aluminium buizen en stof te hangen. Bij het vliegen van een Delta Wing kwam nog wat extra's kijken, vertelde Lance. Thermiek. Om in de lucht te blijven moest ik proberen hete luchtbellen te vinden waardoor de Delta Wing zou stijgen. Ik werd door een vliegtuig omhoog getrokken en op 300 voet als vrije vogel losgelaten. Kleine witte, stijgende ballen gaven de thermiekbellen aan. Na enige moeite stuurde ik op zo'n bel af en plotseling ging een alarm af dat het omhoogstijgen aangaf. Na een hoogte bereikt te hebben van 500 voet mocht ik of liever gezegd moest ik landen.. Landen lukt altijd, maar heelhuids is een andere vraag.

En deze?

Ik snap er de ballen van

## LESSEN VAN DE BAAS

De lessen werden alsmaar moeilijker. Ik leerde nachtvliegen, met sterke zijwinden landen, op kleinere platformen landen en uiteindelijk gaf Big Al mij helikopterles. De gebruikelijke crashes waren van toepassing maar uiteindelijk ontving ik het Gold License. Ik volg nu de Expert cursus maar ik mag hierover van Big Al niet te veel vertellen behalve dan dat het erg moeilijk is. Ik wil wel kwijt dat deze geheimzinnigheid te maken heeft met de speciale helikoptermissies waarbij ik geheime agenten moet redden. Ja, op deze vliegschool leer je nog eens wat!




Blhhhh!

Mission Impossible!

He, laat dat!

Steengoed! Dit is een vliegspel van de bovenste plank. De bediening is eenvoudig, maar vergt wel het uiterste van je spelvaardigheden. En dan de prachtige graphics en geluiden. Zonder haperingen schuiven de beelden van de landingsbaan over het scherm en je hebt bijna het gevoel alsof je naar een PC-vluchtsimulator kijkt. De motoren klinken realistisch, de wind raast om je oren en je hoort bijna de stof van de parachute klapperen. Kortom, bij Pilotwings zweefde ik in de zevende hemel.

DAVID

# POCKY & ROCKY

Pocky en Rocky,
de naam klinkt een beetje simpel.
Het spel is des te spannender. Er wordt heel wat afgebeuld door deze twee kemphanen. Pocky is een klein mannetje, tenminste dat meen ik ergens gehoord te hebben, en Rocky is een klein beertje. Samen trekken ze als een wervelwind door hun wereld heen, strijdend voor rechtvaardigheid!

Oorlog in sprookjesland?

**RAPPORT**

GRAPHICS 8,5

GELUID 7,3

- Hele mooie beelden
- Leuk spel om samen te spelen
- Af en toe erg chaotisch

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8**

De avonturen van Pocky en Rocky spelen zich af in een tijd dat sprookjes nog echt bestaan. Rocky, een Nopino kabouter, vraagt Pocky om hulp om de vloek te breken die Black Mantle over zijn volk heeft uitgesproken. "Samen staan we sterk!"

## OORLOG IN SPROOKJESLAND

Vanaf dat moment brandt er een geweldige oorlog los in de voorheen zo vredige sprookjeswereld. Pocky en Rocky moeten een einde maken aan de levens van doorgedraaide Nopino kabouters, zombies, vieze groene waterduivels, een octopus met drakenkoppen op zijn armen, vleermuizen, geesten, aardbevingen, en ga zo maar door. Als laatste moet Black Mantle naar een ander leven geholpen worden, zodat de bezeten Nopino's weer in vrede kunnen leven.

## TOVERGEWELD

Pocky kan met zijn toverkaarten heel wat schade aanrichten en bezit ook een toverstok waarmee hij de een na de ander met gemak van het beeldscherm af rost. Rocky zit iets anders in elkaar: hij gooit toverbladeren en veegt met zijn staart de tegenstanders in elkaar. Een behekste tempel, een vervloekt bos, een bezeten begraafplaats, een luchtgevecht; niets kan Pocky en Rocky afhouden van een overwinning in het laatste level, The Battle with Black Mantle. Eat that, punk!

Is dat nou een Japanse tuin?

Toverbladeren!

Helaas zijn de paraplu's niet vriendelijk

In sommige situaties, zoals bijvoorbeeld op het vlot, is het bijna niet te doen om alleen te spelen, zoek dus een partner! Vaak word je van alle kanten belaagd en de enige mogelijkheid om dan nog aan een zekere dood te ontsnappen is de zelfgemaakte glijbaan. Verder is Pocky en Rocky vooral een erg leuk spel. Er is altijd actie en de beelden zijn erg mooi. Alleen is het spel erg moeilijk. Maar goed, een beetje speler vindt het dan pas leuk worden.

THOMAS



**SUPER NES**

Prijs: ƒ 139,- • Fabrikant: Natsume Co. Ltd.

REVIEW

# POP 'N TWINBEE

Voor wie van 'schiet-ze-kapot'-spelletjes houdt is dit een geweldig spel. Je bent constant aan het schieten en manoeuvreren, constant je wapenvoorraad aan het bijvullen en constant op zoek naar waar je ook al weer was gebleven. En dat laatste brengt me bij het enige negatieve punt van dit spel: het is af en toe zo'n enorme chaos dat je van voren niet meer weet of je van achteren nog leeft! De beelden van Pop'n Twinbee zijn super! Ze brengen je van China naar het midden van de aarde en van een dorp in Californië naar een gigantische zwevende stad in een ver land. Een echte aanrader!

THOMAS

**Wat kan het leven voor sommige personen toch simpel in elkaar zitten. Een mooi meisje komt naar je toe en vraagt je om hulp. Zonder ook maar te vragen wat ze precies van je wil stem je toe, niet wetende dat het je leven kan kosten. Eens een held, altijd een held en voor een beetje aandacht doen mensen de mafste dingen! Twinbee is zo'n held. "Lieve Twinbee, zorg dat mijn opa weer normaal wordt en red de wereld uit zijn klauwen, alvast bedankt." Afzender: Madoka.**

Is dat nou de Bijlmer?

Vliegtuig van de toekomst

Een kudde wolken!

## RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 7,5

▲ Hele mooie beelden

▲ Fantastische tegenstanders

▼ Enorme drukte op je scherm

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8⁵**

De opa van Madoka heeft een tijd terug zijn kop gestoten en is sinds dat moment een beetje raar gaan doen. Op het eiland Donguri heeft hij een robot-leger ontwikkeld waarmee hij de aarde wil veroveren. En wat voor een leger. De meest idiote soldaten heeft hij verzonnen. Zo moeten Twinbee en Winbee het onder meer opnemen tegen lopende ananassen, rupsen, teddy beren, stekelvarkens, kalkoenen, gordeldieren, babies en muizen. En de meeste vliegen ook nog! Twinbee en Winbee zitten zelf in een soort straalvliegtuigjes waar ook nog handen en voeten aan zitten! In wat voor een wereld leven die mensen eigenlijk?

### OPA ONDER WATER?

Twinbee en Winbee moeten zeven levels doorlopen om Opa te pakken te krijgen. De boss-levels daarin zijn absoluut indrukwekkend. De meest fantastische wezens staan Twinbee in de weg. Zo stijgt in het tweede level, het enige level dat zich onder water afspeelt, een enorme octopus op uit de diepzee. Raak hem tussen zijn ogen!

### STOOT OPA Z'N HOOFD

Voordat Twinbee het hoofdkwartier van Opa kan binnendringen in level 7, moet hij door een enorme poort. Deze poort is een evenbeeld van het gezicht van Opalief en de enige manier om hier voorbij te komen is door in zijn mond te blijven schieten. Het klinkt vreselijk maar het is niet anders! "Hee Opa, zal ik je hoofd nog een keer laten stoten zodat je weer de oude wordt?" "Houd je vinger aan de trekker Twinbee, anders gebeuren er nare dingen met je."

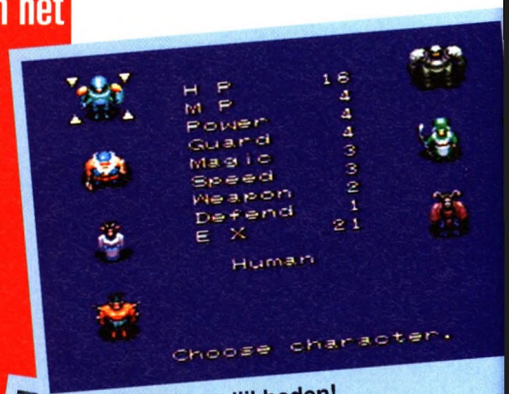
De Grand Canyon

**SUPER NES**

Prijs: ƒ 159,95 • Fabrikant: Palcom Software Ltd.

# THE 7TH SAGA

**De roleplaying-game fabrikanten laten het bij de Super NES meestal afweten. Een van de uitzonderingen is Enix, die The 7th Saga op de markt bracht. Dit is dan meteen niet zomaar een role-playing-game, maar één met verbluffende graphics en een spannend verhaal.**




Wat een persoonlijkheden!

Drieduizend jaar geleden werd er een oud boek gevonden in een diepe grot in één van de hoogste bergen van Ticondera. Een fragment uit dit boek: "Saro en Gorsia hebben de laatste paar jaar zonder pauze met elkaar gevochten. Nog nooit heb ik zo'n krachtige vertoning van macht gezien. Zoals het er nu voor staat lijkt het er niet op dat Gorsia ooit zal opgeven in zijn strijd om heerser van Ticondera te worden. Ik ben bang dat Saro hem niet zal verslaan."

## MONSTER OF MENS?

Het verhaal gaat verder. Waar het op neer komt is dat de schrijver bang is en hoopt dat iemand het boek zal vinden en hem bevrijd uit zijn benarde situatie. Hij verwacht niet dat hij het anders nog lang volhoudt. Ok, ik heb het boek dus gevonden. Nu op zoek naar de schrijver ervan. Mens, elf, dwerg, demon of buitenaards wezen, ik heb het voor het zeggen. Voorzichtig kijk ik in de spiegel en besluit dat mijn uiterlijk het meest overeenkomt met die van een mens. Ik zie dat ik daarmee een goede keuze heb gemaakt want ik heb veel hitpoints (voor de role-playing-leek: hitpoints zijn je 'energy-punten'. Geen hitpoints = zo dood als een deurklink). Ik voel me fit, dus ik trek ten strijde.

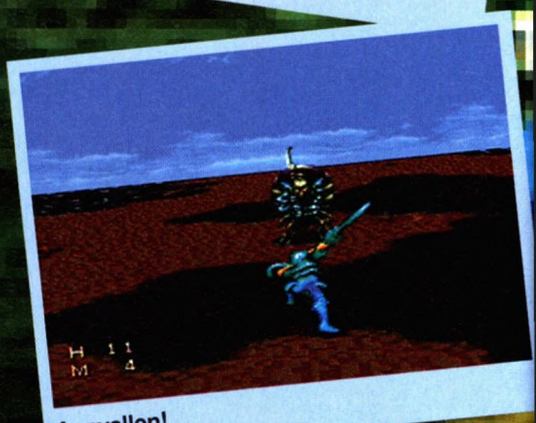
## VIJANDIGE PUNTJES

Na een bezoekje aan de koning loop ik rustig door de prairie. Op mijn radar-kristal zie ik allerlei puntjes, die vijanden voorstellen. Ik besluit mijn krachten te toetsen en ik loop naar een van de puntjes. Het blijkt een Hermit te zijn. Ik besluit meteen in de aanval te gaan en hak met mijn pasgekochte zwaard in op zijn lelijke kop. Ha! 10 hitpoints eraf! De gemuteerde reuzetor klieft met zijn lans een snee in mijn arm, maar ik geef niet op! Kablerk! Hermit R.I.P., ik krijg 'experience points' en goud. Mijn dag is weer goed.

## ALLES MET HOOFDLETTERS

Na dit bovenstaande 247 keer te hebben herhaald voel ik mij sterk en ervaren genoeg om het op te nemen tegen de reus Romus. Hij heeft immers de Sleutel Des Aarde en die moet ik hebben om door de Onderaardse Grot te komen. Alleen hierdoor kom ik namelijk in de Andere Wereld (sorry hoor, in role-playing-games hoor je nu eenmaal alles met hoofdletters te schrijven).

Nou, daar staan we dan



Aanvallen!

Een digitale zeepbel

## RAPPORT

| | |
|---|---|
| GRAPHICS | 8,9 |
| GELUID | 7,5 |

- ▲ Mooie landkaart en referentie-tabel bijgeleverd
- ▲ Een must voor roleplayers!
- ▼ Save-functie werkte niet met mijn converter

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**9**

Power Play Premium

Ik ben gek op dit soort spellen en al helemaal als ze grafisch zo prachtig in elkaar zitten. 3-D en gigantische vijanden overheersen het beeld. Ik zat in spanning op het puntje van mijn stoel te wippen om maar verder en verder te komen. Wat je overigens precies moet doen in het spel hoor je van de mensen en wezens die in het spel meespelen!

BJØRN



**SUPER NES**

Prijs: ƒ 179,95 • Fabrikant: Enix America Corporation

# SUPER OFF ROAD THE BAJA

**Wat mensen allemaal niet verzinnen om de dagelijkse sleur te doorbreken. Bungy-jumping, parachute springen, overlevingstochten; alsof het leven op zich niet gevaarlijk genoeg is.**

Het zal wel in de aard van de homo-sapiens zitten om konstant z'n eigen grenzen te verleggen. Vanuit die oerdrang is waarschijnlijk ook de 'Baja 1000' ontstaan: een auto-race die volgens het bijgesloten boekje in iedere echte man (met rijbewijs en ballen) zijn natte droom voorkomt.

## 500 ECHTE KERELS

De kicksaus zit hem hierin: samen met vijfhonderd andere echte kerels scheur je zo'n kleine vijfenveertig uur over het slechts ontwikkelde wegdek van onze planeet, te weten van Ensenade tot La Paz (Mexico). Onderweg ben je voornamelijk bezig om je rammelige terreinwagen op het veredelde zandpad te houden en te voorkomen dat je omstanders of mede-coureurs verplettert.

## SLACHTOFFERS: SLECHT VOOR JE LAK

Wanneer je een geit of een hert raakt kost dat je $ 5000, voor een verliefd paartje moet je $10.000 neertellen en een motorcoureur mag je aan gort rijden voor $ 3000. Dat geld is op zich niet zo'n probleem, je krijgt tenslotte een flinke smak geld wanneer je de finish haalt. Nee, het nadeel van het kapotrijden van levende wezens is dat het je wagen beschadigt. Je moet goed oppassen dat je niet teveel schade oploopt, want na een aantal van dit soort foutjes lig je uit de race en sta je stampvoetend langs de kant. Dus laat je niet, zoals ik, in de verleiding brengen om zoveel mogelijk toeschouwers aan je bumper te rijgen.

## VERKOOP JE REMMEN

Je tegenstanders zijn allen naamloos op één na. Dat is de goeroe van de 'Baja 1000', Ivan Stewart; een Canadees die ondanks zijn grijze haren ieder jaar weer zijn broze lichaam in de race gooit. Na ieder traject (de duizend mijl is opgedeeld in acht trajecten van honderdvijfentwintig mijl) geeft hij je tips hoe je het beste het verdiende geld kunt uitgeven in de pit. Bijvoorbeeld: "Verkoop je remmen en voer je motor op."

## NIET OM HET WINNEN?!

Stewart stopt de beginnende coureurs nog een hart onder de riem met de nobele uitspraak dat de 'Baja 1000'" zo'n geweldig leuke race is dat het eigelijk niet eens om het winnen gaat. Huh? Een tamelijk hypocriete uitspraak uit de mond van iemand die in de afgelopen tien jaar vijftien keer als eerste is geëindigd. Natuurlijk gaat het om het winnen! En als dat betekent dat je omstanders aan gort moet rijden en je concurrenten van de weg moet drukken dan doe ik dat met het grootste plezier.

Mr. Stewart met zijn slimme opmerkingen

Racen en jagen tegelijk

Kiekeboe!

**RAPPORT**

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

▲ Een vreugdekreet bij gevaarlijk rijgedrag

▼ Geen lifters om kapot te rijden

▼ Ivan Stewart

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8⁵**

*Het is beestachtig om eens met lak aan al die burgerlijke spelregeltjes te scheuren door een natuurreservaat. De graphics zijn best spectaculair te noemen en het karretje laat zich goed besturen. Het enige echte nadeel is dat de acht trajecten nogal op elkaar lijken. Wat het na een poosje dan nog leuk maakt is doen wat verboden is (is dat niet altijd het tofst?) namelijk die suffe geiten en nieuwsgierige stelletjes tot verkeersslachtoffers promoveren.*

KEES

**SUPER NES**
Prijs: ƒ 169,- • Fabrikant: Tradewest

Trials of the Olympian gods

Two Tribes

# POPULOUS II

**Okee, ik geef toe. Ik zou graag eens een kwaaie god willen spelen. Heerlijk, om dan met de verworven macht het leven naar mijn hand te zetten. Nooit meer zou de bankjuffrouw zeggen dat mijn rekeningsaldo bloedrood staat. "Wat nou geen geld?" en zap, een bliksemstraal vernietigt de computer en de daarin opgeslagen rekeningsbestanden.**

Zucht, de werkelijkheid is anders, maar Populous II, de opvolger van het populaire strategiespel Populous voor de Mega Drive en de SNES bevredigen de fantasie toch enigszins. Als god beschik je over een aantal natuurlijke krachten waarmee je de snel vermenigvuldigende volgelingen beschermt tegen de kwade machten die het cultiveren van de duizend werelden tegen willen gaan.

## SYMBIOSE

Zonder volgelingen kan een god het natuurlijk wel schudden. De volgelingen zijn op hun beurt weer afhankelijk van de god die de onvruchtbare meren en bergen verhoogt of verlaagt waardoor meer vruchtbaar land ontstaat en de kleine nederzettingen uitgroeien tot machtige steden.

## MEER BABIES, MEER NATUURRAMPEN

Ondertussen houden de burgers zich druk bezig met het maken van babies. Hoe groter de bevolking des te meer de god beschikt over het mana-goedje waarmee het goddelijke arsenaal aan natuurrampen zich uitbreidt. Zodra een nederzetting overbevolkt raakt, trekken verkenners erop uit om vruchtbaar land te vinden voor een nieuwe nederzetting. Uiteindelijk zullen zij de gehele planeet bewonen, ware het niet dat er een andere, kwaaie bevolkingsgroep met precies hetzelfde bezig is. Beide groepen zijn fanatieke gelovers en volgen per instructie hun eigen unieke pauselijke magneet die een religie symboliseert. Bevolkingsbijeenkomsten rondom deze bijzondere magneet smelten de mensen samen tot een nog sterkere leider. Met genoeg mana in het potje kan deze leider bijvoorbeeld promoveren tot een bloeddorstige ridder die zonder aarzeling een kruisvaarttocht begint om een ieder andersgelovige van het leven te beroven.

## ELLENDE WAAR JE U TEGEN ZEGT

Natuurlijk zit de tegenpartij ook niet stil. Een goede Ridder kan weleens slaags raken met een sterkere tegenstander maar als het allesziende oog van de god dunkt dat het uit de hand dreigt te lopen, laat hij een natuurrampje los op de boosdoeners. Afhankelijk van zijn voorraad mana zal de god naar gelieve kiezen uit een assortiment ellende waar je u tegen zegt; aardbevingen, orkanen, onweer, pest, vuurregens, vulkanen, draaikolken en vloedgolven om er een paar te noemen.

## GROEN TEGEN KWAAD

De kwade god beschikt uiteraard ook over dergelijke krachten en gebruikt deze dan ook met veel plezier. Dan is het tijd om de zelfde destructieve machten tegen de kwade macht te gebruiken. Het wederopbouw-effect bijvoorbeeld, helpt de goede god na een vulkaanuitbarsting het beschadigde land te herstellen door groene struiken te planten. Of als er een lavastroom richting zijn mensen dreigt te lopen dan blokkeert opgehoogd land de dodelijke stroom gesmolten steen. Een rotsblok dat in de weg ligt verwijdert hij eenvoudig door de grond eromheen te laten zakken waardoor het blok in het water zinkt en voorgoed verdwijnt. Bovendien moet de god zijn brein gebruiken voordat hij zijn beperkte arsenaal rampen loslaat op de vijandelijke bevolking. Zijn bevolking bijvoorbeeld moet hoog en droog op het land staan voordat hij een vloedgolf stuurt om zijn tegenstanders laat verzuipen. Tja, god zijn is toch ook niet alles!

Of je Populous II nou op de SNES of de Mega Drive speelt, er is behalve de beeld- en geluidskwaliteit bar weinig verschil. De SNES-graphics hebben mijn voorkeur. Veel belangrijker is dat deze nieuwe versie een verbetering is van het originele spel, hoewel je dat in de eerste instantie niet opvalt. Het rampenscenario is een stuk uitgebreider, visueel wat boeiender en er is een nieuwe optie om zelf werelden te maken. Bezitters van de originele versie raad ik het af om nummer 2 te kopen, maar de nieuweling die van strategiespelen houdt, zal bij het kopen van Populous II de goden danken.

DAVID

**RAPPORT**

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,3

- ▲ Uitgebreider rampenscenario
- ▼ Geen radicale verbeteringen
- ▼ Voor de beginner frustrerende handleiding

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8,5**

Een supernes - wereld

Megadrive - wereld



**SEGA MEGA DRIVE / SUPER NES**

Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: Virgin Games (Mega Drive).
Prijs: ƒ 119,00 • Electronic Arts (Super NES)

REVIEW

# The incredible CRASH DUMMIES

**Crash Dummies! Je kent ze wel. Het zijn van die poppen die gemiddeld een paar keer per dag met hoge snelheid tegen een betonnen muur worden geplet. Ze zitten dan wel in een auto, maar het blijft een ongezond bestaan. In The Incredible Crash Dummies speelt de romp van The Junkman, de Freddy Krueger onder de Dummies, de hoofdrol. Zijn romp bezit enorme krachten maar deze zijn alleen bekend bij Dr. Zub, hoofd van het Crash-Dummie-Test-Team. Hij wordt door The Junkman uit zijn laboratorium ontvoerd om zijn geheimen prijs te geven. Dummie Slick neemt de taak op zich om Mr. Junk voorgoed naar de schroothoop te helpen maar hij zal daarbij behoorlijk wat onvrijwillige amputaties van zijn ledematen moeten ondergaan. Break a leg, Slicky!**

## HET SPEL

"Oke, ik sta nu op de Dummie parkeerplaats. Hoor ik daar een motor aankomen? Aaarrrggh! Shit, ik heb nog maar een been. Kadeng! Oh nee, geen benen meer. Splef! Jeetje, ik heb alleen nog maar een romp... maar niets en niemand zal mij tegenhouden!" We moeten Slick nageven dat hij een enorm doorzettingsvermogen heeft. De auto's, motoren, circelzagen, raketten, mijnen, vliegtuigen en andere Junkzooi hebben het constant op zijn ledematen gemunt. Vaak is Slick niets meer dan een zielig rompje! Hij heeft geluk dat hij zichzelf onderweg weer een beetje kan opknappen door wat schroevedraaiers te verzamelen. En helemaal machteloos is Slick niet. Hij heeft een gereedschapkist vol met dodelijke Engelse sleutels bij zich. Slick komt op de meest vreemde plekken terecht op zoek naar Dr. Zub: bouwputten, parkeerplaatsen, oefenterreinen voor artillerriegeschut en het kasteel van The Junkman, het kan allemaal in Dummie World. Tussen de levels door mag Slick zich nog even uitleven in het testen van voertuigen: daar is hij uiteindelijk voor op de wereld gezet. Er staan ook wat eigenzinnige uitvindingen van de Mr. Junk op Slick te wachten, waaronder een gigantische keukenmixer. Het zal je maar gebeuren! Er wordt vanavond in ieder geval geen cake gegeten in huize Junkman...

Geplet door rondslingerende band

Melig? Behoorlijk! Je kunt je lach moeilijk houden op het moment dat je een rompje door het beeld ziet strompelen. En het gaat maar door! Maar Crash Dummies is ook een moeilijk spel. Het is niet altijd duidelijk waar je naar toe moet en wie twijfelt moet dat bekopen met een arm of een been of een hoofd. Ga er maar aanstaan! Crash Dummies is een must voor degene die van 'melig maar moeilijk' houdt, maar houd je hoofd erbij! Oh ja, nog een moralistische boodschap van Slick:"Doe in een auto altijd de gordels om!"

THOMAS

Weggeslingerd

## RAPPORT

| | |
|---|---|
| GRAPHICS | 8,0 |
| GELUID | 6,5 |

- Melige boel
- Veel aktie
- Saai geluid

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8**

**SNES**

Prijs: ƒ 149,00 • Fabrikant: LJN Ltd., Tyco Industries Inc.

Misschien wel! De walvis is nog lang niet veilig. Elk jaar wanneer de Internationale Walvisvaart Commissie vergadert, proberen voorstanders van de jacht hun zin te krijgen. En Noorwegen en Japan jagen gewoon door. Greenpeace wil de walvissen beschermen. U kunt helpen: bel 020-524 95 28 en word donateur. Laten er nu eens een paar diersoorten zijn waar we met z'n allen van afblijven.

**LAAT DE WALVIS NIET NAAR DE HAAIEN GAAN.**

GREENPEACE

# THE NES GENERATION

**Kapitein Jean-Luc Picard heeft de smaak van het lesgeven te pakken gekregen. Pas geleden nog leidde hij de training van een lichting Gameboys, en nu heeft hij de faciliteiten van het holo-deck ter beschikking gesteld aan de kadetten van de NES-academie.**

## RAPPORT

GRAPHICS 6,0

GELUID 6,5

- Promoties gaan snel
- Spel zonder mysteries
- Enterprise manouvreert slecht
- Graphics van vroeger

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

6,5

## ROUTINE IN DE RUIMTE

Een van de eerste dingen die je leert aan boord van een sterreschip is dat de romantiek van het leven in de ruimte in het niet valt bij de routine van alledag. Zelfs de gevaarlijke missies die je van de kapitein moet leiden zijn na een paar keer variaties op een thema geworden. Voor velen is dat een onbegrijpelijke situatie.

## OORLOG EN VREDE STICHTEN

De ruimte is eindeloos, er wonen onvoorstelbaar veel verschillende wezens en overal gebeurt iets compleet anders, maar vanuit de Enterprise is het aantal mogelijkheden maar heel beperkt. Of je bent bezig een stelletje losgeslagen Ferengi of Romulans uit de ruimte te faser-en, of je evacueert een zeer dunbevolkte planeet, of je brengt vredestichters van de ene planeet naar de andere. Tussendoor pik je her en der wat vracht op en breng je wat medicijnen naar zieke volken, en dan heb je het wel zo'n beetje gehad.

## EÉN KEER JE BEST DOEN

De eerste keer is het reuze spannend, zo'n gevecht met Romulans die de Federale Ruimte zijn binnengedrongen. En de eerste keer doe je ook echt je best om die oorlog op die altijd ver afgelegen planeet te voorkomen, en zelfs die gestolen vracht beam je vol overtuiging naar het schip, maar eigenlijk al bij de tweede keer zet de verveling in. Bij de derde keer ken je de routine.

## WAT MOET JE DOEN?

Vertel Data waar het schip heen moet en met welke warpsnelheid, luister ter plekke aangekomen hoe Data vertelt dat er vijandelijke schepen in de buurt zijn, herinner Worf eraan de wapensystemen en schilden te activeren, zoek de vijand op en begin met schieten.

## GRAPHICS UIT DE 23-STE EEUW...

Als je geluk hebt, kun je de schietactie combineren met wat op- en neergebeam of misschien moet je zelfs Geordi duidelijk maken dat er het een en ander dringend reparatie behoeft. Dit ben je zoveel keer bereid te doen, totdat langzaam maar zeker de vraag zich opdringt hoe de bemanningsleden het met hun totale gebrek aan initiatief ooit tot lid van de Enterprise crew hebben geschopt. Al veel eerder vraag je je af hoe het komt dat de graphics er in de 23-ste eeuw nog steeds zo beroerd uitzien.

Kapitein Picard heeft voor het gemak de ruimtetraining van de Gameboys zonder enige aanpassing overgenomen voor de NES-leerlingen. Behalve de toevoeging van kleur en iets meer geluid is er echt geen enkel verschil met de missies voor de Gameboys te ontdekken. Voor de Gameboys is de training okee, hun mogelijkheden zijn nu eenmaal beperkt, maar als je op de Nes-academie zit, verwacht je toch wel meer afwisselende en visueel modernere waar voor je scu (space currency unit).

LT. COMMANDER BEN

# ATTACK OF THE KILLER TOMATOES

Dit klinkt als een vreemde bioscoopfilm en dat is het ook geweest. Jaja, denk nou maar niet dat tomaten vredelievende wezens zijn. Ze kunnen behoorlijk pissig worden en als dat zo is dan moet je oppassen! Attack of the Killer Tomatoes is zo'n spel dat in de categorie 'Zombies ate my neighbors' en de 'Mutant League'-serie thuis hoort: titels die bij voorbaat al zo leuk zijn dat het spel niet meer kapot kan!

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

Cult

Goed te besturen

Het zoveelste platformspel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

TAKTIEK

8

## LEVE DE KETCHUP

Stel je voor: je loopt rustig over straat, luisterend naar je favoriete muziek op je walkman. Zie je in de verte een tomaatje en denk je `Goh, is het tomatenseizoen?' Blijkt het achterlijke stuk groente zo groot te zijn als een volwassen schaap, heeft het zijn gebit geleend van Jaws en wat erger is, hij heeft het op jou gemunt! Wat doe je dan als videogameheld? Juist ja: platstampen die zooi! Leve de ketchup!

## SPRING IN HET RIOOL

Vrolijk stampend bereik je het einde van de straat. Hier ligt een riooldeksel open en, nieuwsgierig als je bent, spring je erin. Het wordt er niet beter op: naast de stank van rottende tomaten komt er ook nog gore bruine drab uit de buizen stromen. Uit de buurt blijven dus! Hee!?

Een deur in het riool? Hm, niet over nadenken, gewoon erin. Blijkt het de Deur Des Doems te zijn: vleermuizen, spinnen, nog meer tomaten, kortom: alle ingrediënten voor een B-horrorfilm. Strompelend bereik je het einde van het riool. Je veegt de drab uit je ogen en ziet vaag een slechterik in een zwarte lange jas. Hij vlucht! Waar gaat hij heen? Daar is maar op één manier achter te komen: er achter aan!

Als platformspel is Attack of the Killer Tomatoes niet erg speciaal: de actie beperkt zich tot manoeuvreren en springen. Gelukkig is er in het spel een flinke dosis meligheid gespoten, wat de speelbaarheid verhoogt. Om de tomaten en ander gespuis te pletten moet je flink oefenen want ze komen je achterna! Alhoewel dit geen nieuw spel is behoort hij toch tot de betere NES-platformspellen.

BJØRN

NES

Prijs: ƒ 49,95 • Fabrikant: Toy Headquarters

# THE SIMPSONS Bart vs. the Space

The Simpsons hebben een tijd lang het leven op de beeldbuis belachelijk gemaakt met maatschappij-problemen en goede humor. Met `The Simpsons - Bart vs. the Space Mutants' is diezelfde humor in een NES-cassette gestopt zodat we kunnen lachen wanneer we willen.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

Origineel concept

Echte Simpsons-hu

Soms frustrerend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANK

AKTIE

TA

8

Tja, zoals Bart zelf al uitlegt is het niet zo makkelijk. Frustrerend op sommige momenten zelfs. De prullenbakken, brandkranen en zelfs de zonnewering verven lukt me nog wel. Maar een paarse bloempot krijg ik niet zo makkelijk rood. Het idee is in ieder geval erg leuk verzonnen. Weer eens wat anders dan een beetje in het rond stuiteren en slechterikken afslachten. Een platformspel met een duidelijke opdracht dus, dat bevalt me wel. Het spel is al een behoorlijke tijd op de markt, maar dient als voorbeeld van hoe origineel een spel kan zijn. BJØRN

Vast weer een of andere 'All you need is lof'-nonsens

## TV-BOZO'S

Goedemiddag sukkel, ik ben Bart. Ik zit met mijn ouders TV te kijken en die bozo's zien niet eens dat een vliegende schotel met slechte bedoelingen in ons stadje Springfield aan het landen is. Nieuwsgierig als ik ben ga ik op mijn skateboard kijken wat er aan de hand is.

## RUIMTE-EIKELS

De spacemutanten zijn geland! Ze hebben zich vermomd als mensen, maar met mijn X-ray bril zie ik dat het van die ruimte-eikels zijn. Ze zeggen dat ze de aarde kunnen veroveren met een machine die paarse objecten opslokt. Ho effe, ze moeten met hun fikken van Springfield afblijven! Als iemand hier de boel op zijn kop zet ben ik het en niet een stelletje halve gare ruimtewezens!

NES

Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant: Acclaim

REVIEW

# BUBBLE BOBBLE Part 2

# TALESPIN

De suffe beer Baloo is ontsnapt uit het Jungle Boek. Om een werkvergunning te krijgen heeft hij een baan aangenomen als vrachtpiloot. Een ongelooflijk slome baan!

**RAPPORT**

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,5

- Wreed
- Strak
- Basis

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8**

Ik heb jammer genoeg nooit de eer gehad om Bubble Bobble part 1 te spelen maar ik geloof graag dat die even briljant is als part 2. Toen ik een paar maanden geleden de Gameboy-versie speelde, leek het apparaat wel aan mijn handen gelijmd. Ik garandeer je dan ook vele uren speelplezier met dit bellen-festijn.

## BUBBEL-BLAZENDE BEESTEN

De hoofdrolspelers in dit epische werk van fabrikant Taito zijn Bubby en Bobby, twee bubbelblazende dinosaurussen die hun vriendje Judy moeten redden uit de klauwen van de Skull Brothers (Steven Spielberg en aanhang die nooit genoeg krijgen van het uitbuiten van dino's).

## BELCELLEN

De wapens van Bobby en Bubby zijn bellen. Die kunnen ze gebruiken om vijanden in te vangen en om zichzelf in te vervoeren. Om Judy te bevrijden moeten zij eerst langs een tiental verschillende levels. Deze levels zijn bezaaid met vijanden en interessante items die hen kunnen helpen bij het zoeken naar Judy. Een belangrijk item is het potlood. Dat zorgt ervoor dat je, wanneer je dood bent gegaan, weer kunt doorgaan vanaf het punt van je laatste actie. Wanneer je de juiste items hebt verzameld verschijnt er een geheime deur waardoor je naar een bonus-level kunt. Daar moet je dan basket- of volleyballen met een vijand, om zo extra punten te behalen.

Dit soort simpele taktiek-spelletjes zijn ideaal voor de NES. Geen ingewikkelde hoogdravende graphics of geluidseffecten, nee gewoon een simpel spel zoals boter, kaas en eieren of zoiets; heerlijk in deze high-tech tijden.

KEES

**NES**

Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Taito

**RAPPORT**

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

- Bij vlagen funny
- Houterige bediening
- Langdradig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**6**

## KOGELS, BALLEN EN BOTTEN

Het enige wat het vrachtvliegen nog een beetje spannend houdt is het feit dat de luchtpiraat Don Ravage (naamgenoot van mijn kapper) samen met een grote groep opgeschoten jongelui Baloo in zijn werk proberen te hinderen. Zij schieten kanonskogels, honkballen en botten op Baloo af, die met veel moeite zijn vliegende Sea-Duck (W-zee-eend) in de lucht tracht te houden.

## GESCHIET TERWIJL U WERKT

Terwijl Baloo zijn werk zo goed probeert mogelijk uit te voeren schiet hij zijn kanon af op Savage en zijn kornuiten. Behalve met suffe vrachtjes zijn de acht werelden die Baloo moet doorvliegen, ook bezaaid met bonus-attributen. Vooral de geldzakken en de hartjes zijn de moeite van het oppakken waard. Met de poen kun je aan het eind van een wereld in de hangar van Wildkat extra levens en munitie scoren. Let tijdens het kunst- en vliegwerk ook op of je deuren tegenkomt. Deze geven je toegang tot een bonusveld alwaar je veertig seconden lang punten kunt scoren.

Zoals bij de meeste van dit soort spelletjes zit er aan het eind van ieder wereldje een grote baas op je te wachten. Die moet met veel concentratie worden geëlimineerd. Een moeilijke opdracht aangezien Baloo's W-zee-eend niet zo lekker te bedienen is.

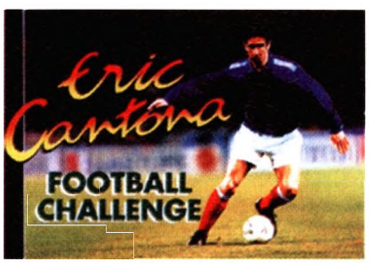
KEES

**NES**

Prijs: ƒ 39,00 • Fabrikant: Capcom

# "DE BOER MI

**Profcheck is de naam van een nieuwe rubriek in Power Unlimited, waarin we professionals op een bepaald gebied uitdagen hun kunsten eens te vertonen op het computerscherm. Voor de aftrap van de serie (ja hoor, leuke woordspeling) bezochten we het Ajax stadion in Amsterdam, waar Frank en Ronald de Boer**




**maar al te graag als onze eerste proefpersonen wilden fungeren. Dat was niet echt een verrassing, want ingewijden in de sportwereld weten natuurlijk allang dat zij bekend staan als echte spelfreaks. De redaktie was dan ook heel benieuwd wat de tweeling van het SuperNES spel Eric Cantona Football Challenge vondt.**

## HET SPEL

Eric Cantona Football Challenge is op het moment dat dit interview werd gehouden net uitgebracht, en wel op het Ludigames label. Sommigen van jullie kennen het spel misschien al onder de naam Striker, de titel waaronder het eerder in Engeland is uitgebracht. In Cantona kun je tegen de computer spelen, of tegen een andere speler. Daarbij maak je gebruik van landenteams met de namen van de echte topvoetballers van dat land. De spelersinformatie die de makers tot hun beschikking hadden is trouwens wel wat achterhaald, want spelers als Huistra en Vanenburg spelen al een tijdje niet meer in Oranje. Bovendien zijn er wat slordigheidjes, zoals het feit dat de huidskleuren van Gullit en van 't Schip zijn verwisseld. Je kunt bij het spelen kiezen uit diverse wedstrijdvormen, varierend van vriendschappelijke wedstrijdjes tot complete Super Cup competities met maximaal 64 deelnemers. Ook kan worden gestreden om kwalificatie voor het WK of kan om het wereldkampioenschap zelf worden gespeeld. Het is zelfs mogelijk om de zaal op te zoeken, waar je een zes tegen zes partijtje kunt spelen op een houten vloer en met een boarding rond het veld. Behalve dat de spelers allerlei fantastische bewegingen kunnen uitvoeren (omhalen, zweefduiken), valt het spel vooral op doordat het bloedsnel is. Echt iets voor profs dus.

## DE PROFS

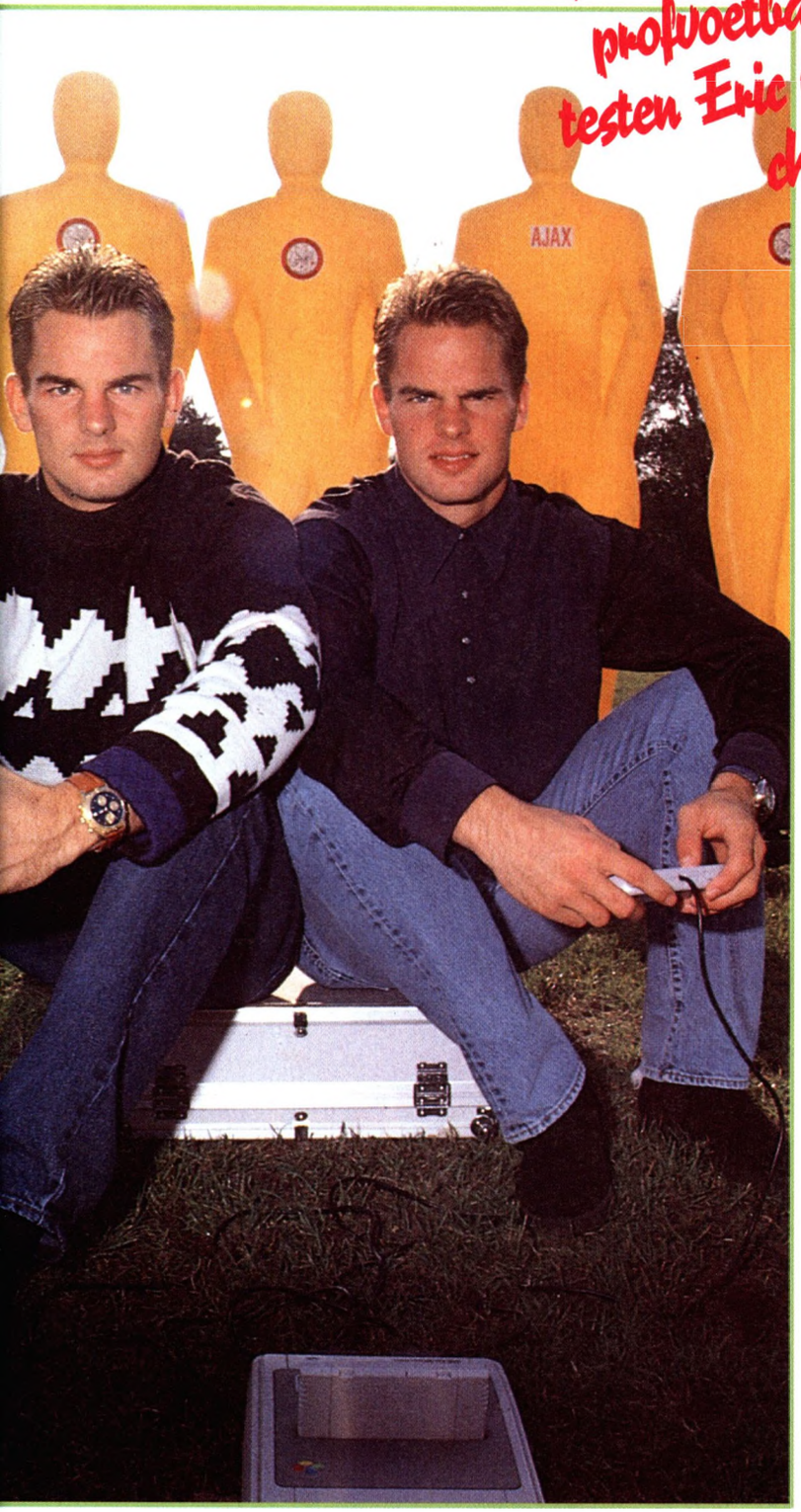
Frank en Ronald de Boer hoeven we jullie natuurlijk niet voor te stellen. Beide spelen al vanaf hun veertiende jaar (ze zijn nu 23) bij Ajax en zijn daar uitgegroeid tot vaste krachten. Spits Ronald heeft inmiddels een kort avontuur bij Twente achter de rug, waar hij snel werd teruggekocht door Ajax toen bleek dat hij er wat al te goed z'n best deed. Frank heeft altijd linksback gespeeld, maar is dit jaar doorgebroken als centrale verdediger van Ajax. Ook in Oranje zijn de beide spelers, die hun carriere begonnen bij de Zouaven uit Grootebroek, vaste keus van bondscoach Advocaat.

## KICK OFF!

Omdat Ronald last had van een blessure, kreeg hij op de dag van ons bezoek aan de Meer toevallig net een aangepaste training, waardoor hij wat later klaar was dan Frank. Die maakte daar dankbaar gebruik van om alvast een tijdje te oefenen met het onder de knie krijgen van de fijnere kneepjes van Eric Cantona Football Challenge. In de persruimte waar we de SNES hadden geinstalleerd liepen af en toe ook andere spelers binnen, zoals keeper Edwin van der Sar. Toen hij zag wat er aan de hand was, daagde hij Frank onmiddellijk uit voor een wedstrijdje. Bij één wedstrijdje bleef het natuurlijk niet, want de verslaving bleek razendsnel toe te slaan. Het werden er een stuk of acht, waarbij het opvallend was dat Edwin de meeste wedstrijden wist te winnen (Frank: "ja logisch, ik speel het pas voor het eerst", Edwin: "ja, en ik dan ..."). Zelfs trainer Louis van Gaal kwam op een gegeven moment even z'n hoofd om de hoek steken om te kijken waar z'n spelers het zo druk mee hadden. Hij had z'n wedstrijdanalyse meteen klaar: van der Sar was nu eenmaal altijd al beter in het vasthouden van de nul. Dat zelfs profvoetballers wel eens in de fout gaan, bleek in een wedstrijd waarin beiden het presteerden een helft lang de verkeerde kant op te spelen. En maar klagen dat er zo slecht verdedigd wordt! Gelukkig werden alle kansen professioneel om zeep geholpen, dus gevolgen voor de uitslag had het foutje niet. Een komisch gezicht was het natuurlijk wel. Een paar opvallende uitslagen willen we jullie toch niet onthouden: Zweden - Nederland, 1-0

# ST PENALTY"

## Profcheck: Frank en Ronald de Boer, profvoetballers bij Ajax testen Eric Cantona football challenge




(met nota bene een fraai, maar wel eigen doelpunt van mede-Ajacied Rijkaard) en Nederland - Engeland, 3-5 na verlenging en strafschoppen. Pikant detail: de laatste strafschop werd gemist door ... Frank de Boer, bestuurd door ... Frank de Boer. Inmiddels was Frank natuurlijk wel aardig ingespeeld en kon hij met veel vertrouwen de wedstrijden tegen z'n broer tegemoet zien. Dat vertrouwen bleek terecht te zijn, want met Oranje wist hij onder andere Ronald's Brazilië keurig met 2-0 te verslaan (dankzij twee doelpunten van ex-Ajacied van 't Schip!). Dat we hier met echte tweelingbroers te maken hebben, werd duidelijk bij het bestuderen van de statistieken. Op de een of andere manier slaagden de broers er namelijk steeds in om beiden precies 50 procent van de speeltijd in balbezit te zijn. Dat kan natuurlijk haast geen toeval zijn.

### DE MENING

De meningen van de broertjes de Boer (en ook van Edwin van der Sar) waren eigenlijk unaniem: een heel erg leuk voetbalspel. Ronald baalde achteraf nog wel een beetje van het feit dat hij verloor van z'n broer, die natuurlijk al een tijdje geoefend had. Bovendien had Frank hem ook niet alles verteld over de besturing van de spelers, want na het spelen van een paar wedstrijden kreeg Ronald pas te horen dat het ook mogelijk was om te koppen en een omhaal uit te voeren. En volgens hem kan hij toch al zo slecht tegen z'n verlies met spelletjes en wordt hij zelfs een beetje chagrijnig als het 'm niet meteen lukt. Ondanks de wisselende resultaten vonden de Ajacieden het spel er echter prima uitzien, al dachten ze eigenlijk wel dat je het minstens een week moest oefenen om er echt goed in te worden (leuk geprobeerd jongens, maar wanneer moeten wij het dan op de redaktie spelen?). Wat de profs vooral aansprak, was het gebruik van echte spelersnamen. Na ieder doelpunt of gele kaart werd gekeken wie de doelpuntenmaker of boosdoener was en kregen hun collega's ook gelijk het nodige commentaar geleverd. Kritiek op het spel was er natuurlijk ook wel, vooral over het feit dat hun schoten steeds zo ver naast gingen. Maar ja, of dat nou echt kritiek op het spel was .....? De broers bleken trouwens inderdaad echte spelfreaks te zijn, want zodra er gevraagd werd naar hun ervaringen met spelcomputers, barstten ze los. Nee, een SuperNES hebben ze dus niet, maar wel een Gameboy. Vooral voor de lange busreizen naar wedstrijden toe en voor in bed vinden ze die ideaal en volgens eigen zeggen zijn ze aardig goed in een aantal spelletjes. Super Marioland 1 hebben ze bijvoorbeeld al helemaal uitgespeeld, deel 2 op een haar na (en om nu weer helemaal opnieuw te beginnen, dat vindt Frank wat overdreven). Ook Tetris heeft weinig geheimen meer voor het duo, want dat spelen ze beiden op het hoogste level. Bij Golf hebben ze bovendien een cheat gevonden, waardoor scores van -19 heel normaal zijn. Ook zonder vals te spelen komen ze trouwens aardig ver, want Ronald heeft een beste score staan van -12, waarop Frank onmiddellijk klaar staat met zijn antwoord; hij heeft al eens -14 gehaald! Behalve gek op computerspellen zijn de broers fanatieke kaarters en spelen ze onder andere ook nog snooker, rummicub en golf (maar dan in 't echt). Mocht Ajax dit seizoen kampioen worden, dan komt dat misschien ook wel een beetje door de dingen die ze geleerd hebben tijdens deze Profcheck met Eric Cantona Football Challenge. En daar zijn wij dan toch wel even trots op, natuurlijk.

WEDSTRIJD

# ONTWERP JE SPELCOMPU

## en win onmetelijke rijkdom

Vaporware is de benaming voor prachtige apparatuur die van alles kan, en dat vaak doet tegen een heel redelijke prijs. Het enige nadeel van vaporware: het bestaat niet. Dit kleine mankementje hoeft in de tegenwoordige soft- en hardware industrie niet echt een probleem te zijn. Als je maar genoeg belooft, dan word er wel over je gepraat, en als ze genoeg over je praten, dan komt het geld wel los om dat prachtige apparaat ook werkelijk te kunnen maken, zo lijkt de redenering te zijn die achter de meeste vaporware van het afgelopen jaar schuilgaat. Soms werkt dit ook nog, en plotseling verschijnt dan bijvoorbeeld een 3DO of een Jaguar op de markt waarvan de concurrenten het zo benauwd krijgen dat ze snakkend naar adem nog net kunnen uitroepen dat ze toevallig juist bezig zijn met een wonderapparaat dat alles nog duizend keer sneller doet, met een tienduizend keer zo mooi resultaat, en dat voor de prijs van een tweedehands zwartwit teeveetje. Vaporware dus; alleen te spelen op een Super Nooitgedacht of een Mega Bestondikmaarecht.

### P.U.-LEZERS WETEN HET BETER

Nu hadden wij gedacht: wat fabrikanten in hun fantasie kunnen, kunnen P.U.-lezers nog veel beter. Per slot van rekening zijn deze laatsten degenen die dag in dag uit het onderste uit hun spelcomputerkan proberen te halen, zijn zij degenen die in de praktijk de voor- en nadelen van hun systeem aan den lijve ondervinden, en weten zij beter dan wie ook hoe hun ideale spelcomputer eruit zou moeten zien.

### BESCHRIJF JE IDEAAL

Dat is dan ook de wedstrijdopdracht voor deze dromerige decembermaand: beschrijf je ideale spelcomputer. Hoe ziet dat ding eruit, wat kan het, wat kan het niet, welke extra's heeft ie, en ga zo maar door. Je bent helemaal vrij in je beschrijving (tekenen mag ook). Gebruik maximaal 250 woorden voor je beschrijving. Technische specificaties mogen, maar bedenk wel dat iedereen een 1024-bits apparaat kan verzinnen. Daarentegen kan niet iedereen... Ja, wat?

### WIE GAAT DAT BEOORDELEN?

We maken zelf een eerste selectie uit de inzendingen. Als daar droomcomputers van niveau bijzitten, leggen wij de beschrijvingen voor aan degenen die het kunnen weten: de fabrikanten. Wie weet brengt het ze op een idee.

### WAT WAS OOK WEER HET ADRES?

*Stuur je inzending voor 20 december naar:*

*Power Unlimited*
*(droomsysteem)*
*Postbus 9194*
*1006 CC Amsterdam*

### LETTERLABYRINT OPLOSSING

Jonge, jonge, weer veel te makkelijk dat letterlabyrintje. Iedereen wist dat de oplossing moest zijn:
NOW YOU ARE PLAYING
WITH POWER UNLIMITED

Ons nep-notarisje maakte een snoekduik in de berg goede oplossingen en kwam boven met:

**Stéphane Timmer**
**uit Biddinghuizen**

Die krijgt dus de BARCODE BATTLER

die gratis ter beschikking werd gesteld door:
TOMY BENELUX n.v. (080 - 445955)
waarvoor bij deze nog eens onze hartelijke dank!

# EIGEN TER!

## stinkende

### HOOFD-PRIJS-WINNAAR

Als hoofdprijswinnaar blijf je voortaan in je luie stoel zitten en het geld stroomt je bankrekening op in de vorm van licensies en rechten. Nooit meer naar school, nooit meer werken. Je zult nog vaak aan ons denken.

Voor vijf andere, toch-ook-winnaars hebben we de deze keer de volgende pracht-troost-prijzen:

### VIJF ACTION-REPLAY-CASSETTES

De Action Replay Cassettes worden geheel belangeloos ter beschikking gesteld door MDM in Amsterdam, moedermaatschappij van de Games Are Fun winkels; nou ja, belangeloos...wij maken natuurlijk weer wat gratis reclame voor hen.

### EXTRA PRIJZEN 25 KODAK FUN MINI CAMERA'S

Ook de fijne firma Kodak zetten wij graag even in het zonnetje, want die stelden zomaar 25 FUN MINI camera's ter beschikking voor de prijsvraag. 27 foto's maak je met dat schattige cameraatje. Dan lever je hem in bij de foto-man; die kijkt of je foto's gelukt zijn en drukt ze af, waarbij hij de resten van het cameraatje netjes opruimt, zodat we ons wat dat betreft over de ozonlaag of de regenwouden geen zorgen hoeven te maken.


PMR INTERNATIONAL

GROOTHANDEL GESPECIALISEERD IN NINTENDO & SEGA
OFFICIEEL IMPORTEUR BENELUX

Competition PRO™

*Op alle produkten van Competion Pro geldt een garantieperiode van 1 jaar*

De mooiste en beste control pad

SIX-BUTTON control pad voor de SEGA van Competition PRO

POWER GAMES
Het goedkoopste Postorderbedrijf in Nederland
Bel & Bestel uw Spel
023 - 420554

Nintendo en Super Nintendo Entertainment System zijn handelsmerken van Nintendo Co. Ltd.
SEGA & MEGADRIVE zijn geregistreerde handelsmerken van SEGA Enterprises Ltd.

PMR INTERNATIONAL

PMR INTERNATIONAL
POSTBUS 6190
2001 HD HAARLEM
TEL: 023 - 424716
FAX: 023 - 328456

# ALA

Disney tovert al meer dan vijftig jaar lang de meest fantastische tekenfilm sprookjes op het scherm. Vorig jaar overtroffen zij zichzelf door miljoenen Amerikaanse bios-gangers aan het doek te kluisteren met Aladdin, de meest verkochte tekenfilm ooit. Maar daar hield de magie niet op. Samen met de beste spelontwerpers van Virgin Games en Sega wreef het Disney animatieteam nogmaals over de toverlamp. Ze haalden daarmee een geest uit de fles die de wens van elke gamer vervult; een interactieve cartoon in de vorm van het eeuwenoude sprookje Aladdin en de Toverlamp.

Er was eens... Aladdin en de Toverlamp vond zijn oorsprong in de Arabische, Indiaase en Persische volksvertellingen daterend uit de negende eeuw na Christus. Aladdin is een wees die samen met zijn enige maatje het aapje Abu, zijn brood bijeen jat in de straten van het mythische, Arabische rijk Agrabah. Het lot wil dat Jafar de Sultan's adviseur en tiran, de straatdief ronselt om hem te helpen bij stelen van de toverlamp uit de Wonder Grot. Tussen Aladdin en de lamp ligt het avontuur. Degenslikkers, slangenbezweerders en patrouillerende paleiswachten in de straten van Agrahab proberen de jonge held te ontmoedigen. Aladdin hanteert zijn zwaard meedogenloos, springt soepel over de hete kolen en decimeert zijn vijanden met de appels die hij onderweg jat. Hij springt pardoes op de bult van de in de straat slapende kamelen. Deze zandlopers bespugen van de schrik de paleiswachten waardoor hun broek op de knieën valt. Met het schaamrood op de kaken staken zij weerloos hun strijd. Buiten de stad blijkt de stik hete woestijn vol dodelijke slangen, schorpioenen, een geflipte vogel en nog meer kromme-zwaardvechters. De kever die hij vindt, leidt hem naar de zwaarbewaakte daken van Agrahab waar hij soepel van het ene gebouw naar het andere springt, via waslijnen handje overzwaaiend grote hoogtes overbrugt en vastgeklampt aan het magische touw omhoog zoeft. Onderweg verzamelt hij de appelwapens en de juwelen waarmee hij van de koopmannen Extra Kansen en Wensen koopt. Als Aladdin zijn laatste kans verspeelt kan hij een Continue 'wensen' en hoeft hij niet het hele avontuur opnieuw te beginnen.

De Genie bonus tussen de levels werkt als een gokkast waarbij het op het juiste moment indrukken van de knop extra juwelen, appels, levens of nada oplevert.

Op zijn route veranderen de blauwe vazen in glimlachende Genies die aangeven waar het spel weer begint als hij een kans verliest. Na het verslaan van Razoul de Kapitein van de wachters duikt Aladdin de kerkers van Sultan in. Voorzichtig sluipt hij door de donkere gewelven, ontwijkt de speerpunten en slingerende brekerballen, mept de venijnige vleermuizen uit de lucht, en hakt de wachten en skelet jonglerende messenwerpers tot puin. Aladdin springt rustig balancerend van de ene uit de muur schuivende steen naar de andere en vindt uiteindelijk de weg naar de wondergrot. Nog meer vleermuizen, uitstekende speren en gewapende Shiva beelden verdedigen de wonderlamp. Als Aladdin de lamp vindt beeft de tunnel schrikwekkend en moet de held over het borrelende lava meer springen en de lavaballen ontwijken.

Op een magisch vliegend tapijt ontsnapt hij het vloeibare steen en volgt de aanwijzingen van de Geest om over en onder de uitstekende rotsen te vliegen. Nu Aladdin de lamp in zijn bezit heeft is hij er nog niet. Het Paleis van de Sultan zit nog vol verrassingen en hij moet zijn maatje Abu bevrijden uit de handen van Jafar. Uiteindelijk gaat Aladdin de strijd aan met Jafar, de oorzaak van al het kwaad...

Gestoorde vogels en

Mooie beesten, die kamelen

getikte tegenstanders verdienen meppen

Even voor het avondmaal zorgen

# DDIN

**RAPPORT**

**GRAPHICS 9,8**

**GELUID 9,7**

- Ultra soepele graphics en super geluid
- Origineel
- Humor
- De meeste andere spellen vallen in het niet

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**98**

PU Power Premium

## HOE MAAKTE DISNEY EEN INTERACTIEVE CARTOON?

Aladdin moest een ultra speciaal computerspel worden, zoals nog nooit eerder op de Sega gezien. De animators van Disney hoopten de beelden uit de film rechtstreeks in het spel te importeren maar de verschillen tussen het animeren van een tekenfilm en een spel bleken te groot. Virgin wilde toch Disney's animatie team gebruiken. Een groep van 10 tot 15 vakmensen, de grootste spel animatiestaf ooit, zette zich aan de taak. Bij de meeste spelen animeren de ontwerpers met behulp van het programma D-Paint, een electronisch tekenprogramma. In Aladdin daarentegen koos het ontwerp-team voor meer beeldjes per seconde en echte animaties die de vloeiende en realistische beelden waarborgden.




De 'bonne piece' is een 'Lethal Shiva'




Bing bong je weg door de gewelven

Ik heb een probleem. Hoe beoordeel ik dit spel wat voor mij het spel van het jaar is? Het spel Aladdin symboliseert namelijk een nieuw tijdperk in gaming. De term Adventure Platform sterft hierbij want de animaties in Aladdin zijn zo vloeiend dat er sprake is van een tekenfilm waarbij de gamer 'interactief' de hoofdrolspeler bestuurd. Als Aladdin bijvoorbeeld een touw inklimt dan bewegen al zijn lichaamsdelen net zo soepel als in een tekenfilm op het grote doek. Dit geldt overigens voor alle karakters in het spel. Het spel is uiterst gevarieerd en origineel. In het ene level vlieg je rotsen ontwijkend op een vliegend tapijt en in ander spring, klim en vecht je door een heus Disney sprookjes decor. Abu, de aap kent zelfs een eigen bonuslevel waar hij vallende potten en pannen moet ontwijken en wachters de baas probeert te zijn. Kortom, Aladdin is betoverend...en uhh, na aanschaf leefde ik nog lang en gelukkig.

DAVID



**SEGA MEGA DRIVE**

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Virgin Games/Disney

REVIEW

# GODS

Het broodnodige levenshart

**Je zou kunnen denken dat je als mythologische god alles kunt maken. Niets en niemand staat je in de weg. Vergeet het maar! In 'Gods' hebben wrede snodaards een rijke stad ingenomen waar grote schatten verborgen zijn. Als god ben je daar natuurlijk tegen maar helaas heb je in deze menselijke stad dezelfde macht als een konijn in een leeuwenhol. Nada dus. Zit je daar op je wolkje eigenlijk toch voor Jan Lul. Of niet?**

## OEROUDE SPELCOMPUTERS?

Gelukkig verzin je toch een oplossing. Beloof de mensen iets waar ze altijd al van hebben gedroomd. Een spelcomputer? Nee sukkel, dit spel speelt zich duizenden jaren geleden af. Toen hadden ze nog geen spelcomputers. Je belooft ze gewoon onsterfelijkheid. Daar moeten die mensen natuurlijk wel wat voor doen: ze moeten de stad redden en de vier duivelse wachters verslaan die de stad bewaken. Kippetje, denk je nu waarschijnlijk. Mooi niet.

## LIEFST IN KUDDES

Toch is er een dappere (of domme) held die denkt dat hij het wel even kan opknappen. Zijn ouders hadden hem Hercules genoemd omdat ze al zo'n vermoeden hadden dat het een held zou gaan worden en dan klinkt Hercules beter dan Willem-Hendrik of zo. Goed. Hercules gaat dus op pad, ongewapend nog wel. Gelukkig kan hij in de stad genoeg wapens vinden en hij komt er al snel achter dat hij die ook wel nodig heeft. De monsters die hij tegenkomt zijn namelijk van de ergste soort. Niet van die sukkeltjes die suf op hem gaan wachten zodat hij er een zwaard in kan planten maar snelle agressieve beesten die terugschieten en ook nog het liefst in kuddes werken.

## OPWARMERTJES VOOR DE WACHTERS

Naast wapens vind Hercules ook waardevolle dingen waarvan hij dan in de stad leuke souvenirs kan kopen, of wapens. Dat laatste is waarschijnlijk een beter idee want de monsters die hij her en der tegen komt zijn niets meer dan opwarmertjes voor als hij bij de wachter aankomt. Niet alleen zijn die wachters drie keer zo groot als Hercules zelf maar ze hebben ook nog betere wapens. Hoe hij zich hier uit redt is mij nog een raadsel, maar ik heb het idee dat hij blijft proberen. Hij heeft in ieder geval motivatie genoeg want wie wil nou niet onsterfelijk zijn?

Introscherm

De Bitmap Brothers kunnen er wat van. We hebben natuurlijk allemaal al genoten van Xenon 2, een van de beste shoot-up-games uit die tijd, en nu is Gods er voor de Mega Drive ('t bestond al een tijd voor de PC). De animaties zijn weer prachtig en de sfeer is nogal duister. Ik hou wel van die doom-spelletjes. Makkelijk is het in ieder geval niet: ik haalde het tot de eerste wachter (totdat ik mijn Action Replay uit de kast trok natuurlijk). Het geluid voegt extra sfeer en spanning aan het spel toe wat het geheel tot een goed platformspel maakt. De moeite waard om uit te spelen.

BJØRN

## RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

- Enorme speelvelden
- Moeilijk!
- Geen moeilijkheidsgraad
- Soms traag en moeilijk bestuurbaar

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE TAKTIEK

**8²**



**MEGA DRIVE**

Prijs: ƒ 139,- • Fabrikant: Mindscape

WORLD OF
Nintendo
NOW YOU'RE PLAYING WITH POWER
HOCUS...
POCUS...
PILATUS...
SUPER MARIO
ALL STARS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
NOW YOU'RE PLAYING WITH SUPER POWER.

# GENERAL CHAOS

**"Oorlog is de sport bij uitstek! Oorlog heeft iets voor iedereen: snelheid en lichamelijke uitdagingen; snel denken en zorgvuldige planning; moed en wreedheid; onwrikbare vastberadenheid en gewoon stom geluk." De debiel die de handleiding van General Chaos heeft geschreven gun ik met liefde een aantal uurtjes in de Bosnische frontlinie. Oorlog een sport bij uitstek; dat is ziek.**

## KOLONEL ADAM AT YOUR SERVICE

Nadat ik mijn gezond verstand overboord heb gezet en mezelf krijgslustig in de zitzak heb genesteld vullen een stel mafkezen het scherm die je hun bloeddorst moeilijk kwalijk kunt nemen. Ze hebben namelijk geen IQ ingeprogrammeerd gekregen, het enige wat ze doen is orders opvolgen. Mijn orders, die ik op mijn beurt weer ontvang uit de oorlogskamer van General Chaos.

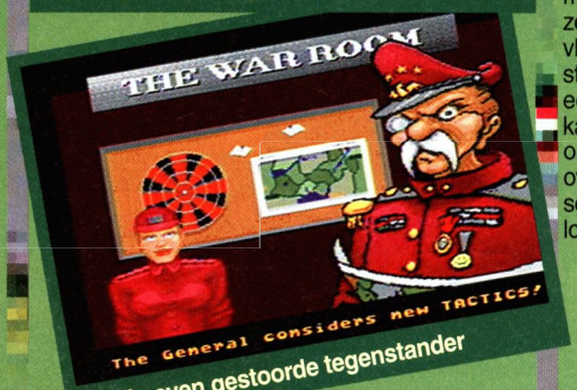
## VERBORGEN GEVECHTS-AGENDA

De opdracht luidt: verdrijf Generaal Havoc uit Moronica en vernietig zijn bolwerken in Viceria. Onderliggend bevel: gebruik alleen maar geweld. Voor totale vernietiging van Viceria zijn 51 'heerlijke' geweldsorgies mogelijk om de oorlogszucht te bevredigen. Met manschappen uitgerust met machinegeweren, raket- en vlammenwerpers, granaten en dynamiet is het prettig toeven op deze slagvelden.

## VIER VOOR EEN

Ik heb vier eenheden tot mijn beschikking: een tweekoppige commando-eenheid en de vijf man tellende units 'Assault', 'Brute Force' en 'Demolition'. Ieder team heeft zo z'n eigen nut in het gevecht, 'Demolition' bijvoorbeeld schakel ik in bij de specifieke opdracht uit de 'War Room' om watertorens, treinen of tanks te vernietigen.

Een briljant strateeg



en zijn even gestoorde tegenstander

## GEEN TIJD VOOR STRATEGIE

Eenmaal op het strijdtoneel is er amper tijd om een strategie te overwegen. Razendsnel moet je bepalen waar je de manschappen zo plaatst dat hun wapens zo effectief mogelijk tot hun recht komen. Ondertussen ratelen de guns van de Vicerianen er vrolijk op los. Beter is het om blind de troepen onmiddellijk ergens halverwege het scherm, het liefst in de dekking, te positioneren en op de A-knop (Vuur!) te rammen tot er een joypad-duim (= stekende kramp) op volgt. Af en toe wordt de strijd onderbroken voor een gevecht van man tegen man waarbij zelfs een gevloerde tegenstander nog een pistool kan trekken om mijn man overhoop te schieten. Oorlog is smerig.

Een slagveld

En nog meer slagveld

## RAPPORT

GRAPHICS 7,6

GELUID 7,7

- Goed voor de 4-way play adaptor
- Ondoenlijk alleen te spelen
- Onoverzichtelijk
- Te weinig variatie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**6,9**

Dit is géén fijnzinnig spel waarbij je met een fluwelen taktiek de tegenstander verschalkt. Bot rammen op de joypad lijkt de beste strategie. Alle manschappen afzonderlijk in je eentje bedienen is onmogelijk en kost je voortdurend en irritant vaak de kop. Dat is dan ook het grote nadeel van dit spel. Pas met de 4-persoons play adaptor wordt General Chaos een supermelig, supersmerig 'spel'.

ADAM



**SEGA MEGA DRIVE**

Prijs: ƒ 139,95 • Fabrikant: Electronic Arts

REVIEW

# HOOK

Hook is een digitaal apenspel van de bovenste plank. Het spel vereist topsport van geest en vingertoppen. De gameplay is een zwaar koekkie waarop menig melktandje zich zal stuk bijten. Door het extreem hoge frustratie-gehalte een prima uitdaging voor de gerenommeerde platformfreak. Ik ben benieuwd of je op latere levels hulp krijgt van die krokodil waar Hook zo bang voor is. Vertel het me.

ADAM

Ons allen wacht het droevige lot eens volwassen te moeten worden. Dat gebeurt wanneer je het kind in je vergeet, wanneer je niet meer hoopt, droomt of fantaseert over een betere wereld om je heen. Voor kinderen bestaat er een wereld waar alles goed is: Never Neverland, het rijk van Peter Pan. Volwassenen kennen het niet, simpelweg omdat zij vergeten zijn dat de plek bestaat. Piratenkapitein Hook kent de plek maar al te goed: het is een afschuwelijk oord want iedereen is er jong en gelukkig.

## ZEG NOOIT NOOIT

Vader Peter staat op het balkon met zijn kinderen Maggie en Jack de sterrennacht te bewonderen. Vader is het type brompot met te veel gewicht en zorgen. Rotte die kids maar eens op naar bed, zie je hem denken, dan kan ik weer met een pot bier voor de buis. Maar de kinderen zijn vol van de sprankeling van de nacht en kwetteren hem de oren van z'n kop over dat hij de een of andere Peter Pan is. 'Nooit van gehoord' mompelt pa, 'Klinkklare nonsens, ga naar bed'.

Hoezo simpel, hier gevaar van drie kanten

## HOOK GAPT KROOST

Met gekneusde kinderzieltjes druipen Maggie en Jack af. Peter draait nog even een zwaar shaggie terwijl een piratenschip achter hem langs de maan vaart. Dan opeens verschijnt een sprekende mug: het is Tinkerbell. "Joh, Pan, je kroost is door Hook gegapt. Kom mee!"

## RAM HET BLAUWE STEKELVARKEN

En voordat Peter het beseft komen zijn vetkwabben los van moeder aarde en zoeft hij naar Never, Neverland (ergens aan het einde van de regenboog, linksaf bij de zevende hemel). In Neverland wordt Peter uitgelachen door zijn oude strijdmakkers, the Lost Boyz, die in het zielige exemplaar mens voor hen niet 'de Pan', de fiere aanvoerder van voorheen kunnen herkennen. Hij moet een test afleggen. Met een strook van Tinker's toverstaf heeft Peter in een oogopslag z'n geheugen en oude postuur terug en vangt een heftige proef aan om het krediet terug te winnen.

## EEN EINDELOZE RIJ KINDERHATERS

De spring- en meptour langs het fort van de verloren vrienden is maar een klein voorproefje van wat hem, eenmaal in genade genomen, te wachten staat. Hook heeft vele helpers; blauwe stekelvarkens (!) die op hem afrollen terwijl Peter aan het begin van level 2 de extra levensdrank in de boom wil scoren, de bostrol die een uiterst kundige eindbaas is, luipaarden wier geluidloze brul de Pan in zijn beperkte vogelvlucht doen verstillen, en een eindeloze rij kinderhaters op negen verschillende lokaties terwijl de tijd wegtikt.

Rufio onderwerpt Peter aan een laatste test

Het uiteindelijke doel; Hook's schip

De domoren blijven komen

## RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 6,5

- Taai platformavontuur
- Afwisselende uitdagingen
- Eindeloos continues
- De action replay ging koekoek

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8²**

**SEGA MEGA DRIVE**

Prijs: ƒ 129,- • Fabrikant: Sony Imagesoft

REVIEW

# HAUNTING STARRING POLTERGUY

**Een haai die omhoog duikt uit een aquarium in de woonkamer; een vuurbalspuwende mummie in de koelkast in de keuken; een rondspringende, afgehouwen arm op de werkbank in de garage. Pa's broek die op z'n enkels zakt, moeder's pruik die de lucht invliegt, zusterlief die in een plasje van haar eigen urine staat. Ontmoet Polterguy: een versgestorven klopgeest met een hekel aan de familie Sardini.**

## WIE IS DE ECHTE GRIEZEL?

Vito Sardini is een gewetenloze geldgeile man. Zijn vermogen verkrijgt de multimiljonair met een overzeese assemblagefabriek waar hij robots (om geen geld aan mensen te hoeven af dragen!) ondeugdelijke skateboards laat maken. Niet alleen gebruikt hij de goedkoopste onderdelen voor de boards, hij bezuinigt ook op de smeerolie.

Polterdude

## BLOEDZUIGENDE ANTI-DUDE

Een rammelende board op niet gesmeerde wielen: skaters zullen nu angstvallig naar oude oorlogswonden grijpen door de herinnering aan doodsklappen die zulke boards opleveren. Sommigen kunnen het zelfs niet navertellen. Zoals Polterguy, eens coole skatedude, die Sardini verantwoordelijk stelt voor zijn te vroege dood en zal laten boeten voor zijn daden door zijn huis, gezin en cholesterolpeil te beheksen. Om het in zijn woorden te zeggen: "Deze dude is een bloedzuiger, hij verdient het niet eens dude genoemd te worden, hij is, weet je, als een anti-dude, weet je wel."

Pa doet het in zijn broek

## HEERLIJK, HELDER ANGSTZWEET

De Sardini's kennen geen rust meer in hun huizen (ze hebben er vier). In alle hoeken van de huizen waart Polterguy rond, voortgedreven op ectoplasma, de stof die een Sardini in doodsangst op de vlucht uitscheidt. Alle meubels laten zich gewillig op drie verschillende manieren betoveren, om het de familieleden in verschillende niveau's dun door de broek te laten lopen. Wanneer het ectoplasma op is verdwijnt Polterguy om in het vagevuur van de kelders het helgroene angstzweet te verzamelen. Een hachelijk verbanningsoord, want alleen hier loopt hij kans voorgoed de oneindige halfpipe ingeloopd te worden. Door de Sardini's uit al hun huizen te verjagen kan hij zijn leven wellicht nog terugwinnen. Want "Dude, death sucks."

Mimi ervaart stuipen op d'r lijf

Zusjes zijn er om te pesten

## RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 8,5

- Heel erg grappig
- 250 fright' em moves
- Rottige bediening
- Op den duur saai

TENMINSTE SPEELBAAR TOT SINT MAARTEN

AKTIE — TAKTIEK

**78**

Halloween in de Verenigde Staten betekende altijd een lawine aan B- tot en met Z-horrortrashmovies. Nu betekent het ook griezelverhalen als videospel, een nieuw genre. We noemen het 'Fright 'Ems'. Wat mij betreft is dit een goede ontwikkeling. Haunting Starring Polterguy is een funky spel, helaas is het eigenlijke spel op een gegeven ogenblik saai. Huur het in donkere dagen.

ADAM



**SEGA MEGA DRIVE**

Prijs: ƒ 159,95 • Fabrikant: Electronic Arts

# STREETFIGHTER 2

## special champion edition

## 23

**Aangezien de P.U. Mega Drive overbezet was moest ik de Streetfighter II Champion Edition maar elders zien te spelen. Een bekende die dankzij Streetfighter II The Special Real Live Version voor een aantal weken aan bed was gekluisterd, was bereid om als mijn sparringpartner te dienen.**

### OUD EN NIEUW

Op het eerste gezicht is deze Special Champion Edition niet zo ontzettend anders als Streetfighter II Turbo. Op het tweede gezicht is ie nog steeds niet anders. Je kunt de snelheid bepalen, je kunt handicaps inbouwen, je kunt een groepsgevecht houden, je kunt alle twaalf Streetfighters spelen (dus ook Balrog, Sagat en Bizon) en hun special moves vanuit het boekje onder de knie krijgen. Leuke extra's maar je gebruikt eigenlijk alleen de 'snelheidsterren'.

### ONMENSELIJKE SNELHEID

In het hoogste tempo testte mijn minder valide sparringspartner en ik elkaar's gecomputeriseerde krachten. Gezegd moet worden dat deze opgevoerde versie je de orginele meteen doet vergeten. Schuimbekkend en hijgend van de onmenselijke snelheid van het spel deden wij onze uiterste best om elkaar (Ryu en Ken) in het stof te doen bijten.

### GEVAARLIJK VOOR VRIENDEN

Alle vuile trucjes werden uit de kast gehaald: de Dragon punch, de hurricane kick en fireball. Maar tevergeefs. Wij bleken aan elkaar gewaagd te zijn. Uren, dagen en nachten lang zaten wij met vuurrode ogen in een geheel donkere kamer die steeds meer begon te lijken op een atoombunker. Het zou niet de eerste keer zijn dat Streetfighter II een mooie vriendschap om zeep helpt. En de eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat het weinig gescheeld had of ik had mijn sparringpartner met zijn gipsen poot en al uit het raam gekieperd.

### STREETFIGHTERSLACHTOFFER

Ik was een mentaal wrak geworden van dat in het hoogste tempo vechten. Trillend en ijlend lag ik 's nachts in bed de Dragon punch te oefenen (onder de dekens). Het was geheid uit de hand gelopen wanneer de hoofdredacteur geen lont had geroken en mij was gaan opzoeken. Met een dwangbuis en een handje valium wist hij mij onder luid protest uit de geïmproviseerde testruimte weg te sleuren. Wat ik mij heb laten vertellen is dat ik omstanders in mijn blinde woede nog heb getrakteerd op een mooie hurricane kick. Ik kan mij eigenlijk niets meer herinneren.

Eat dis

Loser

Roldebolderdekaboem

Hij is groot en ik is klein en dat maakt geen moer uit

**RAPPORT**

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

Meer, sneller, beter

Je hebt een zesknops joystick nodig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZE WEER WAT NIEUWS VERZINNEN

AKTIE — TAKTIEK

**9**

PU Power Premium

Streetfighter II Champion edition is een prachtig spel. Het heeft veel toffe mogelijkheden en het ziet er geweldig uit. Het is natuurlijk hardstikke tof voor de Mega Drive-bezitters dat ze nu eindelijk mee kunnen vechten in het Streetfighter-tournooi. Maar de eerlijkheid gebied mij te zeggen dat ik al die versies die de laatste tijd verschenen zijn van Streetfighter II toch een beetje geldklopperij vindt. Welke moet je nou hebben, Turbo of de Champion Edition? En wat doe je eigenlijk met die oude Streetfighter II?

KEES

**MEGADRIVE**

Prijs: ƒ 179,- • Fabrikant: Capcorn

# RODLAND

Je vrienden zijn in groenten veranderd en hebben je moeder gekidnapt. Reden genoeg om moeder's (jaja, èn vader's) werk over te nemen: groenten neersteken en ze suf meppen. Hoe diep kan een spel zinken? Wat dacht je van: tot de bodem.

Een openbaring. Altijd gedacht dat vlees eten agressief maakte, maar nu merk ik dat een stelletje aardappels of een posse van zeesterren me echt het bloed onder de nagels vandaan kunnen halen. If you can't beat them, eat them!

BEN

## WORD GEEN ENGELTJE

Heh, sommige van die groenten vliegen of zwemmen. Waar slaat dat nou weer op? Uit de Duitse handleiding blijkt dat de groenten samenspannen met vissen, wespen en wat onbenoemde booswichten die je met één aanraking in een engeltje veranderen. Dat soort dingen hoeft niemand te pikken. Rijg de snoodaards aan een scherpe stok en sla ze tegen de grond tot ze veranderen in iets waar je punten voor kunt krijgen. Is al die moeite toch nog ergens goed voor. Oeps, bijna vergeten om moeder te redden.

## GEZOND MAAR GEMEEN

Ach ja, weer eens wat anders dan vlees doden. En waarom zou je groente anders moeten behandelen dan andere digitale afbeeldingen? Als je groente de kans geeft, dan is het net zo'n tuig als al die andere monsters, terroristen en eindbazen die tegenwoordig een fors deel van de spellenwereld bevolken.

## RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 6,5

- Zo slap dat 't weer leuk wordt
- Ook voor 2 spelers
- Ongeïnspireerd platformspel
- Muziekje gaat snel irriteren

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**6**

## NIET VOOR GROOT EN KLEIN

Veel spellen worden eerst voor een console gemaakt en vervolgens eventueel aangepast voor een handheld. Aanpassen houdt dan in: minder levels, minder mogelijkheden, minder geluid; van alles een stukje minder. Onbedoeld heeft dit vaak ook tot gevolg: minder spel. James Pond is daar een voorbeeld van: 'Bigger than life' op een groot kleurenscherm, maar akelig klein op een handheld.

## SPRING HET STUK

Dat neemt niet weg dat er vier afwisselende reddingsmissies zijn. Afwisselend wat betreft de soorten tegenstanders waarmee Pond te maken krijgt, van badkuipspeelgoed tot taarten en teddyberen. Niet afwisselend wat betreft de aktie zelf. Die bestaat uit het bekende 'spring tot het stuk gaat'-werk dat onlosmakelijk met platformspellen is verbonden.

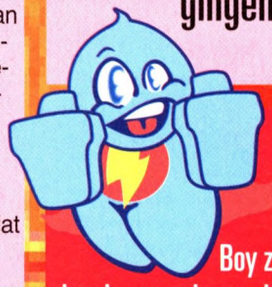


**GAME BOY**

Prijs: ƒ 79,00 • Fabrikant: Storm

# SUPER JAMES POND

James Pond reist af naar de Noordpool. Dokter Maybe heeft daar een speelgoedfabriek gekraakt en een deel van de inventaris gesaboteerd. Klinkt bekend? Kan wel kloppen, want dit is hetzelfde spel dat bestaat voor de Super Nes, de Mega Drive en de Amiga. Inderdaad, alweer een platformspel dat zonder veel wijzigingen naar de Game Boy is vertaald.



Het verbaast me hoe vaak een spel wordt omgezet voor de Game Boy zonder dat rekening wordt houden met de specifieke eigenschappen van dat apparaat. Ieder spel, of het nou hinkelen is of knikkeren of een videogame, vereist een bepaalde omgeving. Game Boy is niet de omgeving voor James Pond.

BEN

## RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,0

- Afwisselende tegenstanders
- Niet makkelijk
- Meer van hetzelfde
- James is vrijwel onherkenbaar

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**7**

**GAME BOY**

Prijs: ƒ 79,00 • Fabrikant: Millenium Interactive Limited

PREVIEW

# TAZ-MANIA

Taz is okee. Toegegeven, hij heeft altijd honger en hij is zo stom dat hij een staaf dynamiet moet opeten om erachter te komen dat het geen snack is, maar iedere Tasmaanse duivel heeft z'n fouten. In Taz z'n geval betekent dat: veel maag, weinig verstand.

## AANGEBOREN GRAPPIG

Taz lijkt z'n grappige manier van bewegen van nature in zich te hebben, en dat pleit voor hem. Want hoe grappig Taz ook is, na tig keer gaan zijn onvoorzichtige eetgewoonten een beetje vervelen. Helaas valt daar niet aan te ontkomen, tenzij je Taz zo langzaam door het platform heen loodst dat hij het risico loopt een akelige hongersdood te sterven.

## ONGEPASTE STILTE

Zoals ik al zei, Taz is okee. Wel jammer dat je 'm alleen maar in het begin één keer z'n prachtige Tasmaanse-duivelkreet hoort uitstoten. Daarna hoor je Taz eigenlijk niet meer. Ja, je hoort wat piepjes als hij eet, en je hoort wat andere piepjes als een gewapend muisje hem prikt, of een schorpioen hem steekt.

Taz-maniaanse actie op de Super Nes was fun, maar hoe grappig is zo'n duiveltje wanneer je de kleuren weglaat, het geluid minimaliseert en alles een stuk kleiner maakt, kortom wanneer je Taz op de Game Boy speelt? Het antwoord: nog steeds zeer grappig.

**RAPPORT**

GRAPHICS 8,5

GELUID 7,5

- Razendsnel spel
- Zeer grappig
- Uiteindelijk het zoveelste platformspel
- Weinig variatie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8**

Uiteindelijk is Taz-mania een eentonig platformspel. Zonde, want Taz is echt wel okee. Zo'n grappig figuur als hij verdient een beter spel, met meer variatie en met meer... wel, met meer spel.

BEN

**GAME BOY**

Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: THQ

PREVIEW

# THE BATTLE OF OLYMPUS

Helena is de geliefde van Orpheus. Zij sterft en gaat naar de onderwereld. Aphrodite, de godin van de liefde, geeft Orpheus een kans Helena terug te halen. Daartoe moet hij drie nimfen opsporen. Zij bewaren ieder namelijk een fragment van Helena's liefde. Orpheus' missie: maak Helena's liefde heel zodat ze weg kan uit de hel van Hades, de ultieme eindbaas.

Wat een leuk idee, van de Griekse mythologie een spel maken. Weer eens wat anders dan een uitzending van School Televisie of een praatje van een leraar en een lap tekst in een leerboek. Maar laat de mythologie dan wel kloppen!

BEN

Komen de namen je misschien vaag bekend voor? Wellicht uit de Griekse mythologie? Inderdaad, Griekse mythologie, maar dan heel anders. Deze queeste brengt Orpheus naar acht verschillende historische Griekse plaatsen. Orpheus loopt overal de huizen en tempels binnen, praat met bebaarde mannen en langharige vrouwen en laat zich door hen van hot naar her sturen.

## VIJFTALIGE GRIEK

Iedereen heeft wel een tip voor Orpheus. De een weet waar hij een goed zwaard kan krijgen, de ander weet waar een tempel is om het spel te saven, terwijl een derde weet te vertellen waar voedsel verkrijgbaar is. Dit kan in vijf verschillende talen: Engels, Frans, Duits, Italians of Spaans. (Waarom niet ook in het Grieks?)

## ALLEN VOOR EÉN?

Na een poosje spelen valt me plotseling op hoe Orpheus eigenlijk niet meer is dan een speelbal van de goden. Allemaal willen ze hem wel een beetje helpen, maar met hem meegaan om samen te vechten tegen het personeel van Hades, daar beginnen ze dus effe niet aan. Mmmm, misschien klopt er toch meer van het verhaal dan ik dacht.

**RAPPORT**

GRAPHICS 7,5

GELUID 6,5

- Origineel uitgangspunt
- Overzichtelijke schermen
- Veel plaatsen te bezoeken
- Te losjes gebaseerd op Griekse mythologie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**75**

**GAME BOY**

Prijs: ƒ 69,00 • Fabrikant: Imagineer

# R.C. GRAND PRIX

**Sinds mijn wonderschone mountainbike werd gejat beweeg ik bij voorkeur per voet over deze aardbol. Autorijden interesseert me niet. Maar toch, elke keer dat ik een racespel voor mijn mik krijg, gaat mijn bloed sneller stromen en komen onvermoede coureurskwaliteiten naar boven.**

## SUDDEN DEATH

Deze keer beproef ik mijn rijvaardigheid in een zandbak waarin tien verschillende parcours zijn aangelegd. Ik bestuur een remote controle dragcar en rag de ronden in vliegende vaart af. Binnen een krappe tijdslimiet moet ik m'n wagen bij de top drie (over vier races) klasseren om de grand prix-reeks te kunnen vervolgen. In de eerste drie races klasseer ik mij voortdurend op de eerste plaats, maar keer op keer sneuvel ik in de scheelmakende vierde race.

## TURBO-WEDLOOP

Dit spel kent geen genade, de volgende ronden blijven voor mij een vraag. Ik probeer het in de vier spelers optie zodat ik vier pogingen kan doen om me te kwalificeren. Zodoende win ik genoeg pecunia om turbomoters, turbobatterijen en turboversnellingen in te bouwen, maar de rottigheid is dat dan ook iedere concurrent (die ik zelf ben) z'n vehikel opvoert.

**RAPPORT**

GRAPHICS 6,5

GELUID 7,0

- Andere race-invalshoek
- Moeilijk
- Frustrerend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**6⁸**

R.C. Grand Prix is niet onaangenaam als racespelconcept maar eigenlijk te mager om echt goed te zijn. Het biedt veel te weinig variatie (het wordt alleen steeds moeilijker) en de bediening werkt niet mee. De racefanaat zal dit spel uiteraard wel kunnen plezieren.

ADAM



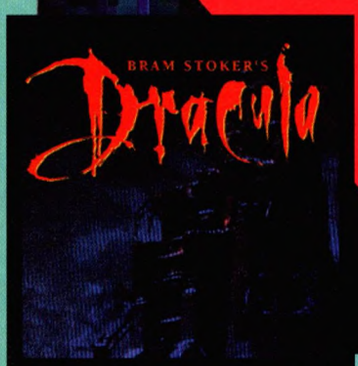
**GAME GEAR**

Prijs: ƒ99,00 • Fabrikant: Absolute Entertainment

# DRACULA

**De kwaliteit van Dracula voor de Game Gear verbaast me. De geluiden en graphics zijn erg goed. Het spel zelf druipt niet van de originaliteit maar desondanks zou je het kunnen vergelijken met een platformspel zoals je die op de grote broer de Mega Drive zou zien, alleen dan op een klein scherm. Kortom, het is een volwaardig, mobiel platformspel.**

DAVID




Jonge, perzikzachte, maagdelijke nekjes gestreeld door de volle maneschijn, daar zet hij het liefst z'n tanden in. Als een kameleon vermomt hij zich als schaduw aan de muur of als een weerwolf en loert op alles wat maagd is. Wees op je hoede! Dracula, de Prins der Duisternis wil z'n buikje rond zuipen met het bloed van jouw mooie vriendin Mina Murray.

## VUURSPUWENDE DOODSKOPPEN

Ze is gehypnotiseerd en machteloos. Haar lot ligt nu in jouw handen. Dapper trek je overdag het enge bos rondom Dracula's woonplaats in Transylvania in, op zoek naar de dolende schaduw van de Prins. Spijkerbedden, bloeddorstige vleermuizen, skeletten en vuurspuwende doodskoppen proberen je te ontmoedigen, maar met de bijlen, stenen en fakkels die je onderweg vindt, verweer je je en kom je uiteindelijk in het ondergrondse gangenstelsel van het kasteel terecht. Je ontziet de dodelijke putten, vermijdt de scherpschietende edelmannen en slaat de ogen neer bij de hypnotiserende blik van de jonge Prins Dracula. Je ontsnapt ternauwernood uit het kasteel nadat je Dracula in zijn weerwolfgedaante verslaat en de Hillingham Mansion in vlucht. Je maakt je tijdelijk onzichtbaar om aan de vuurspuwende wolven en zwaardvechtende edelmannen te ontkomen en zet de strijd voort in Dracula's huis in London, de Carfax Abbey Crypte.

**RAPPORT**

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,3

- Uitstekende graphics en geluid
- Bevordert inname van knoflook
- Durf 's nachts niet alleen naar de WC

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

**8²**

## VUURSMIJTENDE OOGBALLEN

Vuurwater, gigantische handen en vuursmijtende oogballen gaan Dracula in zijn vleermuisvermomming voor. Iedere keer denk je hem verslagen te hebben maar toch keert hij in een andere gedaante terug. Eens en voor altijd moet het afgelopen zijn met die ellendeling, maar pas op, zijn doodskleed ruikt naar gameover!

**GAME GEAR**

Prijs: ƒ89,00 • Fabrikant: Sony Imagesoft

REVIEW

# TERMINATOR 2

## Arcade-versie

Om dit spel te mogen spelen moet je eerst een aantal dingen doen: (1) ga naar de kapper en laat je haar millimeteren, (2) koop een tweedehands leren motorjack, (3) zet een pikzwarte zonnebril op en (4) oefen een paar uur in de dichtstbijzijnde bodybuilding-club. Pak dan je Game Gear stevig in beide handen en start het spel.

Terminator 2 is een razendsnel schietspel waarbij stalen zenuwen en bliksemsnelle reacties zijn vereist. Het beeld op de Game Gear is behoorlijk duidelijk en er zijn mooie plaatjes te zien. Het geluid is aardig, al worden de explosies vaak overstemd door het geratel van de machinegeweren. Terminator 2 is een echte aanrader, ook als je de films niet hebt gezien!

BJØRN

### OP KILLERJACHT

Met de `bright'-knop van de Game Gear helemaal open (anders zie ik niks door die zwarte zonnebril) kijk ik statisch het dorre veld in. Het is 11 juli 2029 en het is rotweer. Voor mij zie ik het vizier van mijn machinegeweer, in het kruis een vijandelijke Aerial Hunter-Killer. Een zacht mechanisch gezoem verraad dat ik de trekker overhaal, om met een gewelddadig gebulder het monsterlijk wapentuig uit de lucht te blazen.

### RED DE WERELD

Met behulp van Smart Bombs, raketten, shotguns, mini guns en M-79 granaatwerpers moet ik me op deze manier nog door 2 missies met in totaal 7 velden werken. De enige manier waarop dat lukt is door me cool te houden, en als een echte terminator razendsnel mijn vizier te richten op alles wat beweegt (behalve mensen dan). Alleen op deze manier kan de wereld worden gered van het duivelse Skynet, waarmee al dertig jaar onafgebroken oorlog wordt gevoerd.

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,0

- Continue opties
- Mooi en duidelijk beeld
- Keiharde actie!

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TERMINATOR 3 UITKOMT

AKTIE

TAK-

9

**GAME GEAR**
Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Acclaim

REVIEW

# MORTAL KOMBAT

Het achtergrondverhaal is inmiddels wel in iedereen zijn botte schedel doorgedrongen, lijkt mij. Voor de analfabeten en kluizenaars onder julie zal ik nog eenmaal even snel de situatie schetsen. In de Shaolin-tempel werden eeuwen lang de wereldkampioenschappen Martial Arts gehouden.
Een respectvol en heilig evenement totdat de demoon Shang Tsung zich ermee ging bemoeien. Deze griezel vermoordde met zijn duivelse krachten alle deelnemers en gebruikte hun zielen om zijn eigen vechttechniek te verbeteren. Jij bent een van de deelnemers die daar verandering in moet brengen.

### KANO IS MISSING

De keuze bestaat uit zes (Kano is blijkbaar met pensioen) verschillende vechtspecialisten die allemaal andere trucjes in hun mouw hebben verborgen. De kampioenschappen kennen elf etappes; de eerste zes uiteraard tegen de deelnemers die jij niet gekozen hebt plus een gevecht tegen je spiegelbeeld.
Daarna volgen er drie gevechten tegen teams van twee. Wanneer je na lang trainen die ettape achter je hebt dan begint de strijd tegen het echte kwaad. Eerst moet je het opnemen tegen het vierarmige monster Goro waarna de opper-vechtersbaas de ring inspringt en jou steeds in een ander gedaante alle bloederige hoeken van zijn tempel laat zien.

RAPPORT

GRAPHICS 9,5

GELUID 8,0

- Goed te bedienen
- Klassieker van de hoogste orde
- Bloedcode (2, 1, 2, down, up)
- Waar is Kano?

Wat ik vind van dit spel? Begreep je dat nog niet? Wat de vechters betreft mis ik Kano. Wat het spel betreft is het een klassieker van de hoogste orde.

KEES

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

TAKTIEK

9

**GAME GEAR**
Prijs: ƒ 109,00 • Fabrikant: Arena

BORDSPEL

# ELFQUEST

**Het ElfQuest bordspel is gebaseerd op de bekende serie stripboeken van Wendy en Richard Pini. In deze boeken is de stam van de Wolfrijders onder leiding van Snijer voortdurend op zoek naar de legendarische stad Elfhome, de plaats waar de eerste elfen op aarde landden.**

Ook in het spel zijn de elfen op zoek naar hun roots. Daarbij zijn hun belangrijkste tegenstanders de trollen, die zich laten leiden door Koning Guttlekraw, een zwaarbehaard groen gedrocht die in een videospel waarschijnlijk een extreem heftige eindbaas zou zijn. Guttlekraw probeert de elfenthuisstad voorgoed ontoegankelijk te maken door er een gigantische metalen koepel overheen te bouwen.

## ZOEK OF VERNIETIG

Het spel is bedoeld voor 2 tot 6 personen, waarbij één persoon de trollenkoning speelt, en de anderen de rol van leider van een elfenstam op zich nemen. De trollenspeler wint het spel wanneer hij of zij erin slaagt de metalen koepel af te bouwen. Een elfenspeler kan het spel winnen door Elfhome te vinden voordat de koepel is voltooid.

## DE KONING WEET

De trollenkoning is de baas over vijf gewone trollen. Deze trollen hebben ieder een bepaalde kracht die hen wordt toegewezen door hun koning. Voor de elfen is het een geheim hoe sterk iedere trol is, totdat ze de confrontatie aangaan.

De trollenkoning is ook de enige die precies weet waar Elfhome ligt, omdat de koning die plaats zelf mag bepalen.

## PECH-KANS-KAARTEN

Aan het begin van het spel krijgt iedere speler een aantal zogenaamde Event Cards. Deze kaarten lijken een beetje op de kanskaarten uit Monopoly: je kunt iets extra's krijgen of je kunt iets verliezen. Je mag dan bijvoorbeeld een paar punten bij je worp met de dobbelstenen optellen, of je mag een paar extra punten bij je kracht optellen, of als je pech hebt moet je bijvoorbeeld een beurt overslaan. Tijdens het spel leggen de elfen stukken van een landkaart neer. De bedoeling is natuurlijk de kaart compleet te krijgen, in ieder geval zo compleet dat een van de elfen Elfhome weet te vinden.

## ELFEN-TWISTEN

Dat op één na de spelers allemaal elfen zijn, wil niet zeggen dat ze elkaar helpen. Integendeel, in dit spel is het vaak ieder voor zich en geen voor allen. Zo is een belangrijk onderdeel van het spel de strijd; er mag gevochten worden wanneer twee elfen van verschillende stammen hetzelfde stuk van de kaart willen bezetten. En er moet gevochten worden wanneer een elf en een trol twisten over het eigendomsrecht van een stukje landkaart.

## RAPPORT

**GRAPHICS 8,0**

- ▲ Origineel
- ▲ Klopt met de strips
- ▲ Voor 2 tot 6 spelers
- ▼ Alleen in het Engels
- ▼ Lijkt in het begin verwarrend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

AKTIE TAKTIEK

**8,5**

ElfQuest is een leuk en origineel spel dat dichtbij de verhalen in de strips staat. De makers hebben niet zomaar een stripfiguur in een willekeurig platform gedumpt, maar echt de strips zo veel mogelijk naar het spel vertaald. Volgens de verpakking is het voor spelers vanaf tien jaar, maar ik denk dat oudere spelers er meer plezier aan zullen beleven, al was het maar omdat die de Engelse handleiding beter begrijpen. Hopelijk komt er ook nog eens een computerspel met deze elfen in de hoofdrol.

BEN



**BORDSPEL**

Prijs: ƒ 62,50 • Fabrikant: Mayfair Games Inc.

# TROLLS

**Volgens de schrijver Tolkien zijn trollen reusachtige kannibalen met zwart bloed, wreed maar zonder verstand. Volgens de makers van Trolls zijn het kleine lieve wezentjes in kleurige kleertjes die zich erg bezorgd maken om hun lieve kleine baby-trolletjes. Hoewel, lief, totdat je aan hun kinderen komt.**

Trollen houden van hun kinderen, maar helaas zijn ze wat slordig met opletten. De baby's zijn namelijk weggelopen naar zeven verschillende werelden, die ieder bestaan uit drie of soms vier levels. Één van de trollen is de trul want hij moet ze met gevaar voor eigen leven weer terug vinden. Dat is best lastig, want ieder level zit stampvol figuren en voorwerpen die trollen treiteren tot de dood er op volgt. Gelukkig beschikken trollen over drie harten en vijf levens.

## SPRINGEN TOT JE KAN JOJO-EN

De kunst is om bovenop de anti-trollen te springen en ze met het machtige trollenzitvlak te vermorzelen. Tenminste, totdat je in het bezit van een jojo bent. In dat geval jojo je de slechterikken tijdelijk naar een andere wereld. Tijdelijk, want sommige tegenstanders komen al snel weer tot leven om hun treiterposities opnieuw in te nemen.

## OVER BABY'S LOPEN

Trolls is een typisch ren- en springspel. Op die manier verzamelt onze trol dan ook de baby's: hij rent er gewoon overheen en that's it, weer een baby gered. Heeft de trol ze allemaal gevonden of beter gezegd overlopen, dan haast hij zich naar de Pigstop, die zich meestal rechtsonder in de hoek bevindt, om vandaar op de rug van een vliegend varken naar een volgend level te gaan.

## FLY-TROLLEN

Tijdens de reddingsactie is het handig om bepaalde dingen te verzamelen, ze kunnen speciale krachten bezitten. Deze dingen zijn bijvoorbeeld een jojo waarmee je als een Spiderman van platform naar platform springt, vleugels om een fly-trol te worden en meer van dit soort handige zaken, maar waag je liever niet aan het trollenbier want dat maakt duizelig.

## KONIJNEN HOUDEN VAN TROLLEN

In de verschillende werelden kan de trol ook behulpzame wezens tegenkomen, zoals de rode olifant; met zijn geweldige geheugen vergeet hij nooit waar hij de grote held van dit spel voor het laatst heeft gezien. Je hoeft alleen maar tegen deze 'big guy' aan te lopen om het hem te helpen herinneren. Een ander behulpzaam creatuur is het coole konijn met de Rabbit-Ban zonnebril; het is een gelukskonijn (nee, het is niet nodig een zeker gedeelte van zijn coole lichaam af te snijden).

Trolls is een leuk spel als je van rennen en springen houdt, ook al zijn de Trolls niet de heavy-duty trollen van Tolkien, maar meer een ongevaarlijke huis-tuin-en-keuken variant. De zeven werelden zijn echt vergeven van de nuttige of juist vijandige wezens en voorwerpen. Een leuk platformspel dat het verdient om ook een Sega- en Nintendo-versie te krijgen.

LAURA

**RAPPORT**

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,0

- Vrolijk gekleurd spel
- Leuk dat de vijanden niet 'echt' doodgaan
- Kan niet gesaved worden
- Gaat ook op een 386 niet echt snel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8**

**PC**

Prijs: ƒ 69,00 • Fabrikant: Flair Software
Systeemvereisten: 386 PC (286 mogelijk maar langzaam) • 550 Kb RAM
2 Mb schijfruimte • Joystick besturing mogelijk • Soundblaster aanbevolen

REVIEW

# SEAL TEAM

**Ongeveer 25 jaar geleden werd een van de smerigste oorlogen sinds W.O. II voorbereid door een specialistenteam van de Amerikaanse Marine, de NAVY Seals. De 'area of operations' was het gebied dat tegenwoordig Vietnam heet en de taak van de NAVY Seals was 'to search and destroy', het zoeken en vernietigen van communistische guerilla's uit het noorden. De Vietcong, zoals deze guerilla's heetten, waren berucht om hun vechtlust en gevreesd om hun meedogenloosheid. Voor de Seals was het enige dat telde de 'Body Count', het aantal vijandelijke slachtoffers.**

The American Dream

Voor de Amerikanen in Vietnam was de term 'vijandelijke slachtoffers' een ruim begrip. Als er bij een napalmbombardement per abuis een kippenhok werd getroffen, dan werden de verkoolde kippe-karkasjes stuk voor stuk netjes meegeteld. De Navy Seals vatten hun werk serieus op. Hier en daar een dorpje platbrandend trokken ze moordend en plunderend door het Vietnamese land. Aan jou, oorlogsmisdadiger in de dop, geeft Electronic Arts nu de mogelijkheid om in 80 missies de Vietnam-oorlog nog eens dunnetjes over te doen.

## VUUR INCASSEREN

Het een en ander speelt zich af in de Mekong-Delta, een onherbergzame jungle in het midden van Vietnam. Het Seal Team bestaat uit vier man, waarvan een, de 'pointman' door jou bestuurd wordt. De Seals worden met een 'P.T. Boat' afgezet aan een van de oevers van de Mekong. Het spel is in 3-D en je moet voor de rest van het team de weg uitstippelen en het eerste vijandelijke vuur incasseren.

## MILITAIR KRUIPEN

Als je de space-balk indrukt krijg je een kaart te zien met je 'mission objectives' en je kunt vanuit hier tevens om helicopter-support vragen. Het wapenarsenaal waaruit je kunt kiezen is realistisch samengesteld, d.w.z. de wapens zijn ook daadwerkelijk de wapens die in deze oorlog gebruikt werden. De bediening van je team gaat gedeeltelijk via je toetsenbord en gedeeltelijk met de muis. Er zijn maar liefst vijftig verschillende toetscommando's. Je kunt kruipen, tijgeren (militair kruipen) handgranaten gooien en luchtsteun inroepen van de F4-Phantomjets.

## ZIPPO'S MISBRUIKEN

De missies variëren van hinderlagen leggen en het maken van krijgsgevangenen tot het vernietigen van bunkers en het in lichterlaaie zetten van huttendorpjes (elke NAVY Seal heeft een Zippo). De Vietcong gaan gekleed in zwarte pyama's en strohoedjes. Op het moment dat er een Gook (Vietcong) in de buurt is moet je proberen hem in je vizier te krijgen. Nader hem voorzichtig en als je dichtbij genoeg bent, verschijnt er een schietkruis. Met je M-16 op Rock 'n Roll storm je naar voren, scoor je punten en kom je misschien wel in aanmerking voor een 'Medal of Honour'.

*Seal Team is een aardig spel met een hoop taktische snufjes. Hoewel de makers hun best gedaan hebben, is het 3-D beeld nog niet van Wolfenstein-kwaliteit. Dat geeft niets want de aktie is oorverdovend en vooral het inroepen van luchtsteun leidt tot prachtige taferelen. Lekker is ook dat je een instelbaar difficulty-screen hebt, waarmee je jezelf onkwetsbaar kunt maken en onbeperkte vuurkracht kunt instellen. Speciaal geschikt voor gehandicapte oorlogsveteranen. Pas op voor booby-traps en succes met de Body Count !!!*

MICHAEL

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| GRAPHICS | 7,5 |
| GELUID | 8,0 |

- ▲ Veel missies
- ▲ Realistische aktie
- ▼ Langzaam laden van de missies
- ▼ Bediening is niet direkt genoeg

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**8**



PC

Prijs: ƒ 149,50 • Fabrikant: Electronic Arts
Systeemvereisten: PC 386-sx of beter.
585 Kb RAM. 1 Mb EMS. • 12 Mb schijfruimte

# STREET FIGHTER II voor de pc

**Eindelijk, na tig keer uitgesteld te zijn (de eerste aankondiging dateert van Kerstmis vorig jaar) is het legendarische straatvechtspel ook uit voor de PC. Capcom wilde het spel pas uitbrengen als ze echt zeker wisten dat alles goed was. En het was goed.**

Blanka is nog altijd even soepel

De PC-versie van Streetfighter is wat het beeld en geluid betreft vrijwel identiek aan de console-versie. De belangrijkste verschillen zitten hem dan ook in de bediening. Je kunt kiezen uit spelen met een joystick, met het toetsenbord, of beide.

## BETER VECHTEN MET TOETSEN

Kies je voor het toetsenbord, dan ben je in het voordeel. Dat komt doordat je bij de instellingen zelf kunt bepalen welke toets wat doet. Daarbij komt dat besturing met het toetsenbord veel nauwkeuriger is. Om Dhalsim bijvoorbeeld z'n mystieke vuurmove te laten doen moet je de joystick eerst naar beneden doen, dan schuin, en daarna naar rechts, waarna je op de vuurknop drukt. Zo'n beweging vereist flink veel oefening, want voor je het weet ga je te schuin naar rechts en krijg je een heel andere beweging. Op het toetsenbord is het een kwestie van vier toetsen in de juiste volgorde indrukken om je tegenstander neer te vlammen. Succes verzekerd, want met toetsen indrukken kan er niet zoveel mis gaan.

Dhalsim bites the dust

## LANG WACHTEN VOOR 'N KORT GEVECHT

Het spel gaat op de PC niet sneller dan op de console. Ik heb gevochten op een 386-sx en op een 486-dx, maar in beide gevallen was er geen zichtbaar verschil in snelheid te bespeuren. Eén onderdeel gaat op de PC veel trager dan op de console, namelijk het laden van het spel. Het laden van een match in het geheugen duurt behoorlijk lang, vaak zelfs langer dan het gevecht zelf duurt!

## KOPPIGE KANDIDATEN

Kandidaten selecteren zou een eenvoudige handeling moeten zijn, maar dat is het helaas niet. Vooral als de een met een joystick speelt en de ander met het toetsenbord, wil het nog wel eens gebeuren dat de tweede speler niet zelf kan kiezen wie hij of zij in de strijd gaat gebruiken. De kandidaat die er al stond weigert dan plaats te maken voor een ander. Een paar keer 'escape' en opnieuw proberen is dan de enige oplossing.

## PC- EN DRUGSGEBRUIKERS

Aan het begin komt op de PC de mededeling in beeld dat winnaars geen drugs gebruiken. "Winners don't use drugs." Wat de reden van deze boodschap is, is mij een raadsel. Voorzover ik weet gebruiken Streetfighters en PC-spelers niet meer of minder drugs dan bijvoorbeeld Zelda-liefhebbers. Toch?

Champ Ryu ook op PC de favoriet

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| GRAPHICS | 8,0 |
| GELUID | 7,0 |

- ▲ Minstens even goed als consoleversie
- ▲ Nauwkeurige moves met toetsenbord
- ▼ Lange wachttijden met laden
- ▼ Muziek kan niet apart uit

TENMINSTE SPEELBAAR TOT SF-II TURBO VOOR PC VERSCHIJNT

AKTIE — TAKTIEK

**8⁵**

Het wachten op SF-II voor de PC is de moeite waard geweest. Het beeld, het geluid, de special moves, ze zijn allemaal exact hetzelfde. Grote voordeel van de PC-versie: de special moves vereisen met het toetsenbord veel minder oefening. Mijn conclusie: Streetfighter II op de PC is okee!

BEN

**PC**

Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Capcom/US Gold
Systeemvereisten 386-20 PC of beter • 640 Kb RAM. 1 MB EMS •
5 Mb schijfruimte. Joystick en Soundblaster aanbevolen. • Joystick en Soundblaster aanbevolen.

# BEAUTY AND THE BEAST

**In het besneeuwde landschap ligt een groot kasteel. Je zou denken dat er ridders en schone jonkvrouwen in leven, maar nee, dit kasteel wordt bevolkt door de 'Beauty and the Beast'. Helaas heeft de liefde nog niet toegeslagen bij Belle en Beast. De overige bewoners hebben een groot bal georganiseerd en hopen dat Amor nu eens in aktie komt.**

Hij vraagt haar ten dans

## WERKEN GAAT VOOR HET BAL

In dit Disney avontuur moet je helpen met de organisatie van het bal, door middel van vijf opdrachten. Zo moet je Mrs Potts helpen met het bakken van een taart. Dat is beslist niet makkelijk, want de eieren die nog in de taart moeten denken daar anders over. De eieren springen van een plank en jij moet ze bijsturen tot ze in het beslag vallen, jakkie, met eierschaal en al. En dan is er Lumière, de lopende kandelaar. Hem moet je helpen oefenen met het dansje dat hij heeft ingestudeerd. Daarbij word je tegengewerkt door springende lepels en servetten.

De bloemen geplukt...

De bladmuziek uitgezocht...

De was gesorteerd...

Ik denk dat Disney met dit spel de plank heeft misgeslagen. Ze durven het een adventure te noemen, en dat terwijl de opdrachten behoorlijk kinderachtig zijn; daar ben ik lang geleden op de kleuterschool al voor geslaagd. Maar als je van mooi en lief houdt en van opdrachten die makkelijk zijn en daarbij echt alles spaart over Beauty and the Beast dan is het een spel voor jou.

LAURA

## RAPPORT

**GRAPHICS 7,0**

**GELUID 7,0**

- ▲ Mooie Disney plaatjes
- ▼ De opdrachten zijn echt te makkelijk
- ▼ Héééél lief...

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**6**

## WERKEN, WERKEN EN SPELEN

In de bibliotheek ga je samen met Cogsworth de levende klok de bladmuziek uitzoeken. Hij laat je bepaalde symbolen zien die je dan moet opzoeken en aanwijzen in de boekenkast. De kast in de wasserij geeft je de jurk van Belle pas als je haar hebt geholpen met het op kleur sorteren van de was. Aangezien de balzaal overladen moet worden met bloemen ga je ook naar de tuin. Daar speel je bloemenmemory met Feather Duster, een op een struisvogel lijkende plumeau. Je moet raden welke bloemen er onder de sneeuw bloeien. Dit zijn in het kort de opdrachten die de speler moet uitvoeren om de avond tot een succes te maken.

## WAAR DOE JE HET VOOR?

Gelukkig heeft het spel een 'oefen-mode' dus eerst goed oefenen voordat je aan het echte werk begint is het devies. Het is ook mogelijk om dit spel op een easy en een advanced level te spelen. En dat alles om Belle en Beast in elkanders armen weg te zien zwijmelen. Nou ja het is weer eens wat anders dan de bloedige versie van Mortal Combat.

## VOOR JONG EN OUDERS

Het spel zelf is erg mooi en lief om te zien, maar dat is Disney wel toevertrouwd. Daarnaast is het uitermate oudervriendelijk: er vloeit geen bloed in en er gaat niemand in dood. En je weet hoe sommige ouders kunnen zijn, beste mensen overigens hoor. Chips, je begeleider, is alleen maar teleurgesteld als je een opdracht verkeerd uitvoert en complimenteert je steeds als je er eentje goed doet. Allemaal precies zoals ouders dat graag hebben.

**PC**

Prijs: ƒ 89,- • Fabrikant: Infogrames
Systeemvereisten: 386-16 PC. 640 Kb RAM.
Muis sterk aanbevolen. 3 Mb schijfruimte.

# UNLIMITED ADVENTURES

**Met Unlimited Adventures kun je je eigen adventures maken, gebaseerd op het bekende Advanced Dungeons & Dragons. De resultaten zijn qua graphics stukken minder dan wat tegenwoordig mogelijk is, maar de uitdaging van dit spel zit 'm dan ook meer in het verzinnen van het verhaal en het ontwerp van het adventure dan in het maken van echt mooie beelden.**

Titelscherm

Ons kasteel

Hoe ontwerp je onoverwinnelijkheid

## RAPPORT

**GRAPHICS 7,5**

**GELUID 7,0**

- ▲ Ontelbare mogelijkheden. Eenvoudige opzet
- ▲ Invoer van andere adventures mogelijk
- ▼ Graphics kunnen tegenwoordig veel beter
- ▼ Dungeons accepteren geen eigen tekeningen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN PAAR JAAR NA AANKOOP

**8**

Een adventure ontwerpen is een tijdrovende zaak. Het is eenvoudig om één enkele dungeon te maken waarin je een paar monsters en wat schatten neerzet, maar een compleet adventure met meerdere dungeons, hoofdrolspelers, en vooral een interessant plot maak je niet in een paar uurtjes en waarschijnlijk zelfs niet in een paar dagen. Je moet er echt wel de tijd voor nemen en er niet voor terugdeinzen om flink veel voorwerk met pen en papier te doen. Vind je dit allemaal te omslachtig of lijd je aan een chronisch gebrek aan fantasie, dan kun je als alternatief de adventures spelen die andere amateur-ontwerpers hebben gemaakt. Kwestie van de files in de adventure subdirectory kopiëren.

### SCHIJN BEDRIEGT

Het begrip dungeons moet je ruim zien. Een dungeon kan ook een stad zijn, een bos, een kasteel, een woestijn, of bijvoorbeeld een moeras. Om te voorkomen dat je verdwaalt in je eigen adventure kun je ook zelf een landkaart maken, of gebruik maken van een van de vijf standaardkaarten. Het is misschien een overbodige opmerking, maar als een kasteel op de kaart staat, wil dat nog niet zeggen dat het ook een kasteel is. Dat wordt het pas nadat je er zelf een kasteel van hebt gemaakt.

### DUNGEON, OPEN U

De dungeons zijn het meest interessant om zelf te maken. Je kunt onder meer zelf kiezen wat er op de grond komt en hoe de plafonds er uitzien, wat voor muren en deuren er komen en of die deuren open zijn, gesloten, alleen te openen met een sleutel of bijvoorbeeld met een bepaalde spreuk.

### HET EEN NA HET ANDER

Elke dungeon-module kan zo'n honderd verschillende 'events' bevatten. Een event is bijvoorbeeld een gevecht of een gegeven schat, maar ook een tekst. Heel handig is dat je alle teksten van het adventure zelf kunt invoeren, in elke gewenste taal. Het meest ingewikkelde event is de 'Quest Stage'. Dat is het onderdeel waarin wordt bepaald onder welke omstandigheden iets kan plaatsvinden. Zo kun je een draak alleen laten verschijnen wanneer een bepaalde dief is gearriveerd, of juist niet, net wat je wilt. De events kun je ook aan elkaar koppelen zodat gebeurtenissen elkaar op een bepaalde wijze opvolgen. De Quest Stage is dus belangrijk, maar helaas behoorlijk lastig, ook al omdat dit onderdeel niet duidelijk in de handleiding staat uitgelegd.

**Al met al is Unlimited Adventures een van de beste doe-het-zelf spellen van het moment. Toch zou ik het zeker niet iedereen aanraden, want er gaat zeer veel tijd en energie in zitten om een goed, interessant adventure te maken. De meeste spelers zullen een kant-en-klaar adventure willen spelen. Maar voor degenen die het zelf willen doen is dit absoluut een aanrader.**

**BEN**

**PC**

Prijs: ƒ 119,- • Fabrikant: SSI
Systeemvereisten: PC-XT of AT. 524 Kb RAM. VGA. 6 Mb schijfruimte.

# CRYSTAL CRAZY



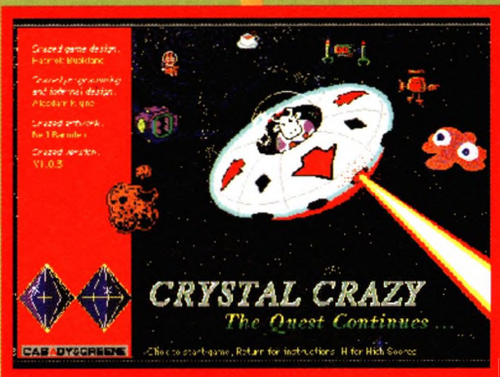
# SPACE

# 20

**Starwing? Aliens? X-Wing? Ruimtespelen voor mietjes! Als je echt zo'n hardcore speler bent, die level na level in z'n kielzog achterlaat en eelt heeft op z'n laserduim, dan moet je er niet voor terugdeinzen om nu eens een echt ruimteslagveld op te zoeken en dan wel als...**

## UITGEFREAKT?

De heldhaftige Spacecow doet haar best om deze creeps te ontwijken en tegelijkertijd allerlei raadselachtige en totaal zinloze opdrachten uit te voeren. Het uitgommen van volslagen belachelijke schilderijtjes die in de ruimte hangen, bevredigt haar culturele aanleg. Haar goedbedoelde agressie uit ze door breekbare ornamenten kapot te rammen en ze krijgt een kick uit het zinken van biljartballen.




Prachtige doos

SPACECOW! De beruchte spacekoe jaagt in een vliegende schotel door de ruimte op zoek naar kristallen en komt daarbij de meest debiele vijanden tegen, zoals de Throbblewobbler, de Underjurker, de Fractureflufflies en de Zinkleflashoxicationizer. Spreek dat maar eens uit!

## VOLKOMEN GESTOORD!

Maar Spacecow moet oppassen want het is niet allemaal pret. Roestvrije eieren die door jagende space-konijnen worden gelegd belagen haar op de meest vreemde momenten en bokshandschoenen doen hun uiterste best om haar melk zuur te slaan. Maar gelukkig beschikt Spacecow over een vijftal laserwapens en schilden waarmee ze het gespuis de andere kant van een koe laat zien.

Pigs in Space?

## RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 7,7

- Zeer eenvoudige bediening
- Geschift origineel
- Weinig graphics voor je geld

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

**8**

Tof! Overduidelijk zijn hier een paar geflipte breinen nog geflipter geworden na het bedenken van een arcade-stijl spel waarbij een spacekoe de hoofdrol speelt. De graphics en de geluiden zijn matig, maar daartegenover staat dat dit bizarre, geschifte spel een goed excuus is om heel wat avondjes volslagen nutteloos door te brengen.

DAVID

**Op de intergalactische snelweg, Spaceway 2000, is het schreeuwen van "Uit de weg, eikel!" een verspilling van woorden, want de zondagsaliens kennen zo hun eigen verkeersregels.**

Duidelijk, toch

Werp je een blik in de achteruitkijkspiegel dan zie je dat de Drones en de Flies je ongenadig achtervolgen terwijl de Wallcreepers langs de muren van de weg kruipen en ondertussen op je schieten.

Op de weg stikt het van de obstakels. Asteroïden, zwaartekrachtputten en mijnen vereisen het uiterste van je stuurkunst. En dan die rotzakken van een Blokkers, die gasten kleven als schaduwen voor je uit zodat je er niet langs kunt. Stressen, dat spaceverkeer!

## LASERTOETERS EN BOMAANWIJZERS

Maar je laat je niet kisten door die wegpiraten. Gewoon even met

Spaceway 2000 doet me denken aan een verdeelde versie van een shareware-spel. Hiermee bedoel ik niet dat het een slecht spel is. Integendeel, sommige van de meest populaire computerspelletjes zijn shareware, maar van een commercieel spel waarvoor je meer dan een paar piek betaalt, verwacht ik toch wel wat modernere graphics en geluiden. Het spel ondersteunt wel 32-bits kleur, maar hoeveel mensen hebben een Mac monitor met miljoenen kleuren?

DAVID



**MACINTOSH**

Prijs: ƒ 129,25 • Fabrikant: Casady & Greene
Systeemvereisten: Macintosh (z/w of kleur) Systeem 6.02 • 2 MB RAM

**MACINTOSH**

Prijs: ƒ 129,25 • Fabrikant: Casady & Greene
Systeemvereisten: Macintosh (z/w of kleur) Systeem 6.02 • 2 MB RAM (systeem 7,3 MB

# ZOA

# THE ZONE OF AVOIDANCE

**Open Dagboek Sterjaar 35345: vanochtend vroeg, vlak na de tweede zonsopgang, de eerste aanval van een mij onbekende vijand doorstaan. Zat net aan mijn eerste spacebiertje van de dag toen ik vanuit de virtuele relaxruimte een 'incoming' waarnam.**

**9.15 U**

Dacht eerst te maken te hebben met de postsatelliet maar enkele minuten later splitste 'het' zich op en maakte een omcirkelende beweging. De vijand opende de aanval met standaard lasers. Onmiddellijk gehandeld volgens ZOA handleiding-code 4.1 en groot alarm geslagen. Zond MayDay naar Moeder Aarde 3, maar tevergeefs: de ieder seizoen terugkerende atmosferische PU-storingen maakten transmissie onmogelijk.

**10.00 U**

In mijn fighter ten strijden getrokken tegen al het kwaad dat mij van mijn spacebiertje weerhield. De trage Raiders in grote getallen gezapt. Hetzelfde lot viel de Cruisers ten deel. De Marauders waren lastiger. Deze gebruikten Tractor Beams om stukje bij beetje onderdelen van mijn station weg te slepen. Werd erg pissig toen eentje de relaxruimte op sleep nam.

**11.30 U**

In de strijd vergeten op brandstofniveau te letten en enkele malen onder zwaar vuur op het station handmatig moeten dokken voor brandstof. Erg lastig en gevaarlijk. Zal voortaan gebruik maken van de Tractor Beam tijdens het dokken.

**13.15 U**

Op het vijfde level het vijandelijke moederschip ontdekt. Het schip beschikte over krachtige shields; uitermate goed bestand tegen mijn Guided Missiles en lasers. Enige zwakke punt: de Reactor.

**14.45 U**

Met gevaar voor eigen leven mijn fighter gemanouvreerd voor de Aft-ingang en naar binnen gevlogen. Met korte laserstoot de bolvormige Reactor vernietigd. Had er niet op gerekend dat het gewonde schip onmiddellijk op de nabije planeet zou storten. Onmiddellijk mijn fighter omgedraaid en op het nippertje vol gas uit het ten dode opgeschreven moederschip gevlogen. Verwacht morgen nieuwe aanval.

Weer een fantastische doos

## RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,5

- Super eenvoudige bediening
- Pittig genoeg voor veel spelplezier
- Geluid wat summier

TENMINSTE SPEELBAAR TOT 5 MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

**7,8**

Gevecht deed denken aan eenvoudige space-sim's uit laat twintigste eeuw. Beetje knallen, beetje sturen en gas geven, meer niet. Lekker, want veel handleiding was niet nodig. Daarentegen als spel wel pittig. Het leek veel op een arcadespel: met weinig toeters en bellen er lekker hard tegenaan.

DAVID

het laserkanon toeteren, dan zijn ze zo van de weg geblazen. Wordt het te druk, trek dan aan de handrem en schiet al spinnend over het intergalactische asfalt de boel aan flarden. Heb je dan nòg last van vervelende doordouwers, geef dan even de richting aan met wat slimme bommen en raketten.

## RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,0

- Eenvoudig spel
- Slappe graphics en geluiden
- Te weinig waar voor je geld

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

**7,5**

## VEILIG MYSTIEK RIJDEN

Benzine tanken hoeft niet, maar je kunt wel onderweg stoppen bij een reparatieschip voor een kleine uitdeukbeurt. Uiteraard sneuvelt je wagen wel eens in al dit verkeersgeweld, maar als je onderweg de Mystieke Kristallen oppikt, dan reduceer je de kans dat er van jou niet veel meer overblijft dan een verkeersstatistiek.

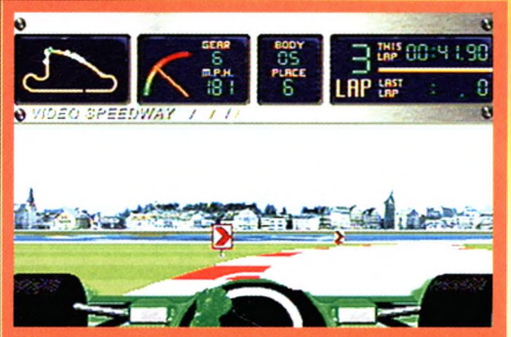
Ruimtebonussen

## MACINTOSH

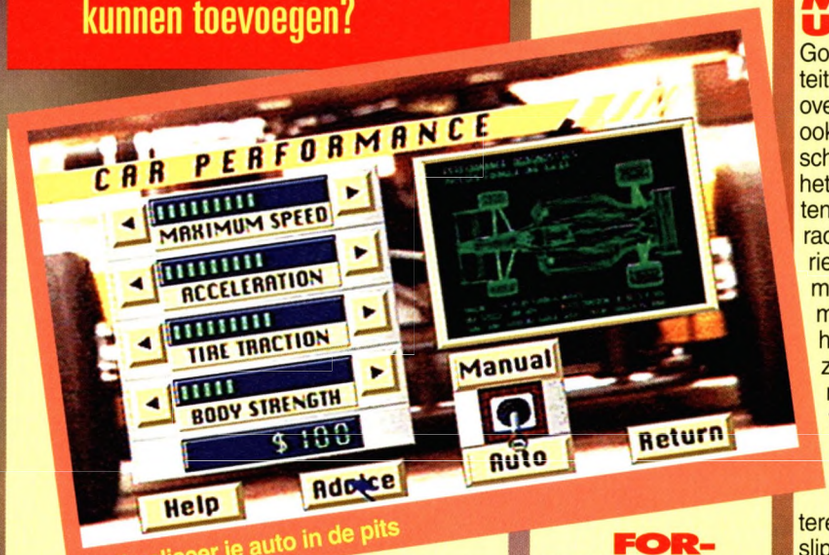
Prijs: ƒ 129,95 • Fabrikant: Casady & Greene
Systeemvereisten: Macintosh (z/w of kleur) •
16 Mhz. 68020 chip Systeem 6.05. 4 MB RAM

# VIDEO SPEEDWAY

**Video Speedway ziet er precies hetzelfde uit als al die andere racespelletjes die we al voorbij hebben zien komen. Op het scherm zie je de banden en het stuur en je moet zorgen dat je zo snel mogelijk de geblokte vlag passeert zonder uit de bocht of tegen een tegenstander te vliegen. Misschien dat de beeld- en geluidsmogelijkheden van het CD-i apparaat hier iets aan kunnen toevoegen?**



Yikes, was dat een bocht



Optimaliseer je auto in de pits

## PC-NOSTALGIE

Ik moet even bijkomen. Voor mij zie ik namelijk niet de prachtige beeldkwaliteit die ik gewend ben van spellen als Escape from CyberCity, Inca en Zelda. Dit doet mij nostalgisch terugdenken aan de PC met hooguit een EGA-kaart. Maar goed, niet gezeurd, ik moet aan de slag want het licht gaat op groen voor de kwalificatieronde.

## GELD MOET JE UITGEVEN

Goed. De geluidskwaliteit is waardeloos en over het beeld ga ik ook niet naar huis schrijven. Maar laat ik het spel eens toelichten. Naast gewoon racen in drie categorieën (Karting, Formule 2000 en Formule 1) moet je met het gewonnen geld zorgen dat je racemonster nog beter wordt. Je kunt bijvoorbeeld geld uitgeven aan een sterkere motor, betere acceleratie of antislip banden. Als je niet weet wat je moet doen kun je het aan de expert vragen. Uiteindelijk had ik een snelle wagen gekozen, en ik zoefde als derde over de finish.

## FORMULE 1 TANDARTSBOOR

Ik geef een enorme peut gas en glij traag richting horizon. Moedig trek ik aan het stuur om maar niet van de baan te schieten. Wat!? Hoor ik daar een tandartsboor? Nee, wacht even, dat is het geluid van de brullende motoren van stoere Formule 1 wagens. Wat een bagger! Snel het geluid van de TV op nul.

Circuitoverzicht

Score van 100 flappen

Eerst wil ik even iets rechtzetten: Video Speedway is één van de eerste spellen is die op de CD-i uitkwam (in 1991). Hopelijk gaat het hier dan ook om een experiment. Het racespel is zeker geen aanrader. De mogelijkheid waarin je onderdelen kunt kopen is leuk maar wat ze met het geluid hebben uitgevreten kan echt niet. Zoals ik al zei: hopelijk laten ze zien dat het met Full Motion Video wel kan, want met dit slappe excuus voor een racespel kunnen ze me toch niet laten zitten?

BJØRN

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| GRAPHICS | 6,0 |
| GELUID | 3,0 |

- Klereherrie
- Slap beeld, schaam je!

TENMINSTE SPEELBAAR TOT 1992

**5**

In de herhaling zag ik wat ik eigenlijk in het hele spel had willen zien: echte televisieopnames van een echte Formule 1 wedstrijd. Hopelijk komt Philips na de introductie van Full Motion Video met een nieuw racespel. Ze kunnen het echt wel.



**PHILIPS CD-i**

Prijs: ƒ 99,95 • Fabrikant: ISG Production / Philips Interactive Media •

# ABC SPORTS PRESENTEERT: POWER HITTER

## SNELLE WILLIE

Om te beginnen moet ik kiezen wie er in mijn team speelt. In de volgorde van slag natuurlijk. Even kijken, wie gaat er eerst? J.R. Whittaker heeft een snelheid van 8, een kracht van 4 en een Batting Average (slaggemiddelde) van .309. J. Delfuego moet het met een kracht van 1 doen, een snelheid van 5 en een Batting Average van .263. Hoe is die man ooit in mijn team gekomen? Willie Slider heeft een kracht van 3 maar een snelheid van 10! Helaas is zijn Batting Average slechts .255.

## FIRST BASE

Hoe kies ik hier nu uit? Het is natuurlijk het slimst om eerst iemand te nemen die grote kans heeft de bal te raken en dan ook nog op first base komt te staan. Hij moet ook snel zijn omdat hij dan meer kans heeft punten te scoren. Ik kies dus Willie Slider om als eerste te slaan. Hij is de snelste van het hele zootje. Omdat hij niet zo goed slaat laat ik hem een `bunt' slaan. Dat is een zogenaamde stootslag waarmee de bal als het ware stil komt te liggen voor je neus. Daarmee moet hij toch wel first base kunnen halen...

## FAST BALL

Nu moet ik nog zorgen dat hij de bal raakt. Eerst mag ik raden of de pitcher een fast ball, curve ball of fork ball gaat gooien. Als ik dit goed raad heb ik meer kans om de bal te raken. Fast ball dus. Ik sta klaar, de pitcher gooit. Inderdaad! Fast ball. Sluw stop ik de bal met mijn knuppel, en terwijl de catcher mij vertwijfeld nakijkt zoef ik richting first base, achtervolgt door de bal die bedoeld is mij uit te gooien. Ha! Met een enorme sliding haal ik de bal nog net in en wordt door de scheidsrechter `safe' beoordeeld. Nu weet je ook waarom ze mij Willie Slider noemen.

**Met twee handen stevig aan de knuppel sta je, kauwend op roze, stinkende kauwgom, oog in oog met een arrogant kijkende pitcher. Al stikt het in het stadion van medespelers en publiek, dit moment is tussen hem en jou. Hij bepaalt de moeilijkheidsgraad. Het is alleen nog aan jou of je mag gaan rennen of dat je mag gaan zitten. Pure concentratie is vereist, want ABC Sports kijkt mee!**

Raadt de juiste pitch

Nog 0,8 seconden

Het scorebord

Een goede opstelling is het halve werk

De catcher wint

**RAPPORT**

GRAPHICS 9,0

GELUID 7,5

- Prachtige echte videobeelden
- Mooi uitgewerkt
- Ook voor twee spelers
- Traag in het spel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

TAKTIEK

**78**

Voor een toch enigszins saaie sport als baseball (je moet telkens op je beurt wachten) is dit een aardig spel. De beelden zijn opgenomen in een echt stadion en alle spelers zijn echte mensen. Aan de actie is niet zo veel eer te behalen, want je beslist alleen wat jouw speler gaat doen, en je slaat. Dan wacht je af wat er gaat gebeuren. Een tweetal presentators begeleiden je tot vervelens toe met commentaar, waardoor het spel nog trager overkomt dan het al is. Toch spannend om een strategie te bedenken waarmee je een mannetje laat scoren.

BJORN

**PHILIPS CD-i**

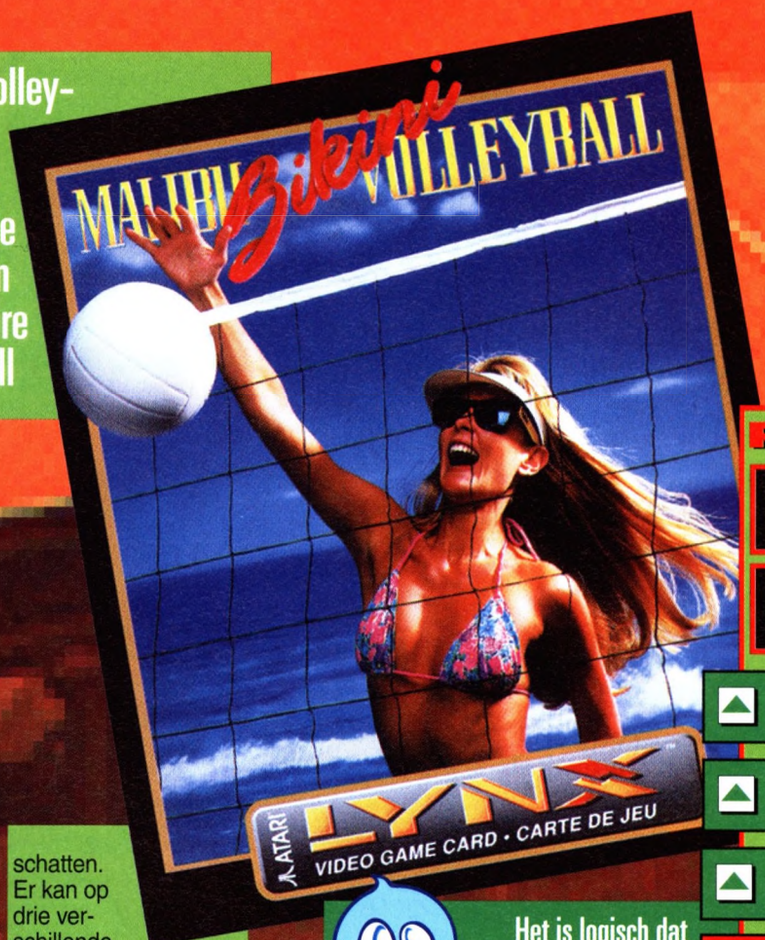
Prijs: ƒ 119,95 • Fathom Pictures / Philips Interactive Media

REVIEW

# MALIBU BIKINI VOLLEYBALL

SA

**Malibu Bikini Volleyball is Atari's manier om kennis maken met de spektakulaire en dus heel populaire strandvolleyball**




Als het spel opstart, verschijnt er al direkt een fraaie, in bikini gehulde tegenstandster. Na je op deze goedkope manier warm te hebben gemaakt voor het spel, kun je in een menu een aantal opties veranderen. Behalve je geslacht en naam kan het speelniveau worden ingesteld op vijf standen (vier vriendschappelijke en een toernooi). Kies je voor het laatste, dan wordt een knock-out toernooi gespeeld tussen 16 teams van twee personen. Ook kun je op het menuscherm de speelduur aanpassen (5, 10 of 15 minuten per wedstrijd), evenals de windsterkte en de snelheid waarmee de bal over het schermpje beweegt. Bovendien kan het spel wat gemakkelijker worden gemaakt door een rood vierkantje dat aangeeft waar de bal exact gaat landen. Die laatste optie bleek ook hard nodig te zijn, want zonder de cursor is het door de schuine hoek waaronder je het speelveld bekijkt vrijwel onmogelijk om de juiste plaats van de bal precies in te schatten.

Er kan op drie verschillende manieren worden geserveerd: een eenvoudige onderhandse service, een al wat moeilijker uit te voeren bovenhandse of een heel lastig te timen sprongservice. Tijdens de wedstrijd gelden alle normale volleybalregels en kun je net als in het echt smashen, blokken, setups maken en naar de bal duiken. Het enige dat niet realistisch (maar wel leuk) is, is de programmeerbare CD-speler die je blijkbaar hebt meegenomen naar het strand. Deze kan 10 verschillende melodietjes spelen en heeft onder andere zelfs een repeat en random funktie.

Het is logisch dat Atari inhaakt op de grote populariteit van de toekomstige Olympische sport strandvolleyball, maar eerlijk gezegd hebben ze zich er iets te gemakkelijk van af gemaakt. Vooral het feit dat het soms heel moeilijk is om te zien waar de bal gaat neerkomen is een regelrechte domper op de speelvreugde. Qua presentatie hebben de makers er duidelijk hun best op gedaan, maar alleen leuke plaatjes en geluid leveren nu eenmaal meestal geen goede spellen op.

RENÉ

**RAPPORT**

| | |
|---|---|
| GRAPHICS | 7,0 |
| GELUID | 7,0 |

- ▲ Leuke bikinis
- ▲ Populaire sport
- ▲ Leuke CD-speler
- ▼ Moeilijk
- ▼ Plaats van bal is soms lastig te zien

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE ——— TAKTIEK

**6**

De Samurai Shodown speelt zich af in de achtiende eeuw. Van de twaalf befaamde samurai's, ninja's, ridders en ander moordlustig tuig die hier de hoofdrol spelen, kan er maar een de beste zijn. De samurai die de elf anderen verslaat is degene die de wereld moet bevrijden van de heerser der onderwereld Yoshiro Tokisada Amakusa. Maar goed laten we niet op de zaken vooruit lopen. Alvorens je überhaupt ook maar met iemand een duel aangaat zul je toch een spoedcursus 'hoe en wat samurai' moeten doen want dit is niet zomaar een vechtspelletje. Neem voordat je aan het echte duel begint de tijd om alle special moves (en dat zijn er meer dan er in het boekje staan) onder de knie te krijgen. Een goude regel tijdens het duel is: verlies je hoofd niet (geen enkel lichaamsdeel eigelijk). Blijf koel en val aan wanneer de kans het grootst is dat je je tegenstander raakt. Lukraak

**LYNX**

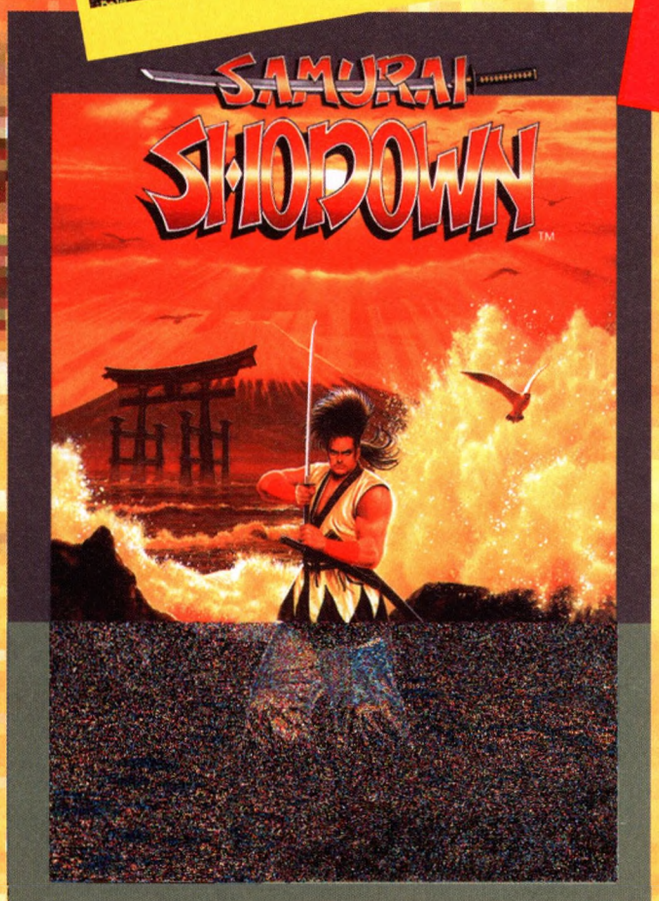
Prijs: ƒ 79,- • Fabrikant: Atari

# MURAI SHODOWN

**Een samurai is een uiterst gediciplineerde en geconcentreerde vechtkunstenaar. Met nauwkeurige precisie plaatsen zij hun immense zwaarden in de nek van hun tegenstander om vervolgens het karkas in zulke vliesdunne schijfjes te hakken dat het uitstekend geschikt is als vloeipapier. Samurai zijn dus toffe jongens die oude dametjes helpen met oversteken en hulpjes van de duivel omtoveren in varkensvoer.**

bruiken en bommen waar je voor moet uitkijken. De vuistregel is: een samurai wint of sterft. Een tussenweg bestaat niet. Sucses.

hakken en schoppen heeft geen zin. Onthou goed; je hebt hier niet te maken met ordinaire straatvechters of morsige worstelaars. Verdedig jezelf goed en misleid je tegenstander met schijnbewegingen. Tijdens de gevechten, die op een aantal onheilspellende maar schitterende lokatie's spelen, lopen er dragers langs. Zij laten goud en voedsel vallen dat je goed kunt ge-




**RAPPORT**

GRAPHICS 9,5

GELUID 9,5

- Niet zomaar een een vechtspelletje
- Schitterende lokaties
- Duur, duur

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

**9,5**

PU Power Premium

Een absoluut meesterwerk! Het spelen op een Neo Geo is sowieso al een vrij goddelijke ervaring maar om Samurai Shodown en al zijn 118 megs voor je ogen zien schitterren, nee daar kan geen zonsondergang tegen op. Uren lang zijn mijn ogen aan het scherm gelijmd geweest. Het enige geluid dat ik hoorde was het kloppen van mijn hart en klotsen van de zee tegen de branding. Het is echt lang geleden (Streetfighter II) dat ik met zo'n overgave een spel gespeeld heb en geen rust kende totdat ik het kon uitspelen. Zonder enige twijfel zal dit moordspel binnenkort ook op de 'volks-consoles' zoals Snes en de Megadrive komen. Tot die tijd zul je in de arcade moeten scharrelen of een suikeroompje zo gek krijgen zo'n krankzinnig dure Neo Geo aan te schaffen.

KEES

**NEO GEO**

Prijs: ƒ 579,- • Fabrikant: SNK

# DE LEUKSTE BAAN VAN DE WERELD

**We krijgen een beetje spatsies dus hebben we de blik van deze rubriek verruimd en zijn over de grenzen op zoek gegaan naar iemand met mogelijk een leukere baan dan die van PU-reporter. Hier in Nederland draait de tegenstand ons een beetje te veel de negen tot vijf routine. De conclusie is dat wij bij verre de leukste baan van Nederland hebben. Om te voorkomen dat we helemaal koekoek gaan gingen we elders de concurrentie uitchecken.**

## RPJ (ROLE PLAYING JOURNALISM)

Een mogelijke kandidaat voor de mondiale eretitel is Hiroshi Masuyama (35), zoals hij zelf zegt "de oudste videogameplayer van Japan". Zijn eerste zet is een persontbijt om half negen maandagochtend in het Nederlands Vormgevings Instituut aan de Keizersgracht in Amsterdam. Net wakker, met dichtgekoekte ogen, struikel ik tien minuten te laat binnen, bijna bovenop de rijkelijk gevulde ontbijttafel bepakt met zalm, champagne en hapjes die mijn beschavingspeil te boven gaan. Rondom de tafel zit het neusje van de Nederlandse journalistiek in afwachting van een verhelderend gesprek over multimedia: de toekomst voor de media-industrie.

## UGO-UGO LHUGA

In de hoek zit een kleine Aziatische man, zwarte Nike Force aan de voeten, in zichzelf gekeerd met een apparaat te spelen. Het is een handheld Hi 8 ViewCam van Sharp met een LCD scherm waarop je direct het gefilmde ziet maar ook tapes kunt afdraaien. Met levensreddend koffievocht in m'n klauwen tuur ik over zijn schouder mee naar opnames van Ugo-Ugo Lhuga, het populairste Japanse ochtendtelevisieprogramma.

## DE TELEVISIE VAN DE TOEKOMST

Op het scherm hebben twee meisjes de grootste lol met een schoolmeester: een getekende figuur die praat, beweegt, bevelen geeft en uitvoert. De meisjes doen mee in een tekenfilm. Fluisterend legt Masuyama uit hoe het werkt. "De animaties zijn op een Amiga gemaakt en de character wordt bediend door een Nintendo joystick. De meisjes kijken naar de cartoon op een televisie in de studio en zien hem reageren op wat zij zeggen. Achter de montagetafel worden live de beelden en stemmen bij elkaar gemixt. Dit ziet de kijker in Japan elke ochtend." "En éh, heb jij daar wat mee te maken?" "Het zijn vrienden van me die het maken," glimlacht hij geheimzinnig en vervolgt: "Dit is de televisie van de toekomst." "Goh."

## DE TOEKOMST VAN DE TELEVISIE

Masuyama is een free lance media-onderzoeker, is onder meer schrijver van boeken als 'the Video Game Encyclopedia' en 'Multi Media Frontier '93', is maker van het videospel Otocky - een muzikaal 'schiet ze kapot' -gemaakt voor de eerste NES (een 8-bits met floppy disk), is consulent voor Nintendo en is de grondlegger van het Game Museum in Tokio. Momenteel reist hij in Europa conferenties af waar hij spreekt over de toekomst van media, en van videogames in het bijzonder. Maar: "De toekomst is voorbij games". "Oh?"

## TECHNOLOGIE IS DE ROCK & ROLL VAN DE JAREN NEGENTIG

"Van 1987 tot 1990 was ik een game freak maar op een gegeven moment begon het te vervelen omdat ik geen nieuwe spelideeën ontwikkeld zag. Ik richtte mijn aandacht op technologiëen die nog in de idee- of kinderschoenfase zaten: CD-ROM, Virtual Reality en, het belangrijkste, multimedia. Tegenwoordig wordt onder multimedia de driehoek PC's, networks en virtual reality verstaan. De televisie nu is ongeveer het domste apparaat per vierkante centimeter in het moderne huishouden: je kunt alleen maar beelden ontvangen. In de toekomst kun je via glasfiberkabels met de beeldbuis wereldwijd van gezicht tot gezicht telefoneren, in winkels in New York rondlopen, en je persoonlijke krant ontvangen waarbij de computer uit alle informatie ter wereld uitzoekt wat jou interesseert." Hij buigt zich voorover voor een laatste argument en zegt iets luider: "Je zult de nieuwste games kunnen spelen met z'n honderden tegelijk. De netwerken, de vervoerders van informatie, zijn de sleutel tot de toekomst."

## DE NABIJE TOEKOMST

"In augustus was ik op een persconferentie van een electronicashow in Tokio waarbij Hiroshi Yamauchi, de bovenste baas van Nintendo's 'Project Reality', de 64-bits spelcomputer aankondigde die zij samen met Silicon Graphics gaan ontwikkelen. Indirect kraakte hij de 3DO, CD-I en Sega's 32-bits Saturn af door te zeggen: "Ik heb nog nooit een multimedia-apparaat gezien. Wij gaan jullie laten zien wat multimedia is:

Foto's: Annejes van Liempd

je hebt er om te beginnen 64-bits voor nodig." Hij heeft gelijk. Met Project Reality, waar ik zeker aan zal gaan werken, krijg je over twee jaar in je huiskamer de technologie waarmee Jurrasic Park gemaakt is." "Ho, ho," probeer ik bijdehand te doen, "het lijkt wel of Nintendo altijd met dit soort spectaculaire aankondigingen komt wanneer de concurrentie met nieuwe apparaten op de markt komt. Daardoor gaat iedereen wachten op Nintendo's wondermachine." "Nou, dan heb ik goed nieuws voor je," pareert Masuyama terstond. "Ik belde gisteren met een vriend in Japan die me vertelde dat Sega al volgend jaar met een 64-bits zal komen. Exclusief nieuws uit betrouwbare bron."

## NU

"Op het moment kan ik het aanbod niet meer afslaan om een boek te schrijven over de mediatheorie van videogames. Die games zoek ik niet op, ze volgen mij overal. Ik ben één van de eerste mensen ter aarde die volwassen is geworden met voortdurend video(arcade)games om zich heen. De gameplayer van nu is in training voor een toekomstige wereld die zij helemaal zelf gaan creëren. Zij zijn compleet aangepast en klaargestoomd voor wat de wereld te wachten staat. En er wacht ons een totaal andere wereld. Neem Tokio; dat begint steeds meer op BladeRunner te lijken. Maar serieus, de zogeheten Nintendo-generatie gaat een invloed op de maatschappij krijgen die nog lang niet te overzien is."
"Wil je iets totaal unieks voor Europa hebben?" verandert hij plotseling het gesprek. "Tuurlijk". Uit zijn tas vist hij een CD, de Nintendo Super Mario Rap CD. Stamelend en stralend vraag ik: "Heb jij dat gemaakt?" Achteloos antwoordt hij: "Ach, ik sta geloof ik wel ergens bij de credits."

## BUIG HET HOOFD VOOR DE MEESTER

Ik lig al schaakmat te tollen maar stel hem toch nog De Vraag: "Heb jij de leukste baan ter wereld?" Een luide lach, een fel ja-knikkend hoofd. "Ik werk 15 uur per dag, 7 dagen per week, 340 dagen per jaar. Voor mezelf. Dit jaar was ik op de CES in San Diego, de MacWorld in San Francisco, in Marrakesh, Marokko, op een concert van Kraftwerk in Lenz, Oostenrijk, bij de TED in Kobe in Japan. En ik heb nog wel een hekel aan vliegen." Weer een schaterende lach. "Maar het leukste vond ik de zonsverduistering die ik twee jaar geleden in Hawai zag en waar ik volgend jaar voor naar Peru reis. Dat is de natuur en die is zo machtig, daar kan geen electronisch medium tegenop."

ADAM

# EEUWIG

## DE BESTE TIP

### X-WING (PC)

*David Sital uit Rotterdam stuurde ons een ingenieuze manier om snel door het pilot-proving onderdeel te komen in het PC-spel X-Wing. Als je door het 'doolhof' moet, ga dan niet de eerste poort door, maar gebruik de backslash (\) om stil te hangen in de ruimte. Maak dan een draai van 180 graden zodat je de andere kant opkijkt. Je ziet dan de laatste drie poorten van het doolhof. Vlieg er langs (niet er doorheen) en ga weer stil hangen. Maak weer een draai van 180 graden en vlieg nu wel door de drie poorten. Dan zie je dat je het onderdeel hebt gehaald en omdat je het in zo'n korte tijd hebt gedaan krijg je lekker veel bonuspunten. Om de training helemaal af te maken moet je het bovenstaande doen bij alle acht levels in alle drie schepen, dus de X-Wing, de Y-Wing en de A-Wing. Daarna krijg je een 'Battle Patch'. Nu kun je aan de echte missies beginnen met promotie en een hoge score! Gefeliciteerd, David, met je Beste Tip. Laat ons even weten welk spel je voorkeur heeft.*
*(foto 1, 2, 3 en 4)*

Tip van de maand

### SUPER NES
### SUPER STAR WARS

Stijn uit Helchteren (B.) beweert dat hij zijn tips over Super Star Wars met bloed, zweet en tranen bij elkaar heeft gespeeld. De bedoeling is dat je in het Land of the Sand People van een heuveltje naar beneden springt en met je gamepad meteen (dus al tijdens het springen) naar links drukt. Dan kom je in een grot terecht. Er zullen rotsblokken naar beneden komen. Schiet er een stel stuk en plotseling verschijnen er allemaal 1-ups in beeld. Verzamel die en verlaat de grot door eruit te springen. Plotseling sta je dan weer bovenop het heuveltje, waarna je het truukje een paar kunt herhalen, tot je 99 levens hebt. Hieraan willen wij toevoegen dat je ook op een paar andere levels van heuveltjes en muurtjes naar beneden kunt springen om in 1-up grotten terecht te komen. Anyway, bedankt Stijn, hopelijk heb je hiermee niet al te veel bloed verloren.

**Er zijn drie manieren om een spel uit te spelen: je kunt het eerlijk doen en net zo lang proberen tot je aan het eind bent. Je kunt het eerlijk doen en hulp vragen wanneer je bepaalde onderdelen van het spel niet doorkomt. Of je kunt cheaten en bijvoorbeeld met een code of een password de moeilijke delen van het spel overslaan.**

**Er zijn twee manieren om telefonisch hulp te krijgen wanneer je in een spel niet verder komt. De eerste manier: bel de mensen van de**

**Nintendo Servicelijn**
**03440 - 32222**

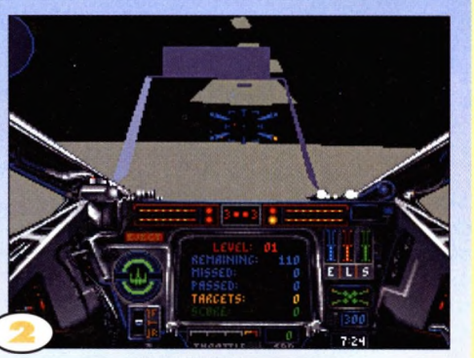
**De tweede manier: bel de mensen van de**

**Sega Hotline 06 - 8212211**

### SUPER NES
### TINY TOON

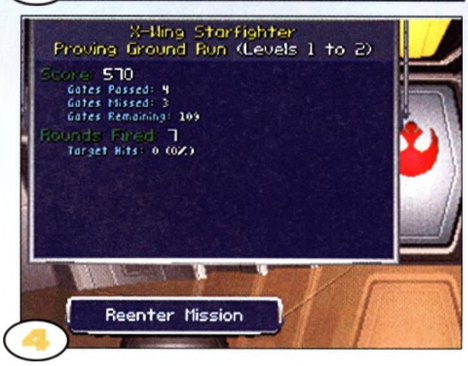
**Beste Frans uit Rijswijk, je schrijft ons dat je level 5 niet kunt vinden in twee Tiny Toon Adventures, maar je schrijft er niet bij om welke spellen het precies gaat (Tiny Toon Adventures is de verzamelnaam van een serie spelletjes). Wat je vraag betreft of je dit bij de importeur kunt verhalen als het een fout in het spel is: nee, dat soort dingen kun je niet bij de importeur verhalen. Als een cartridge stuk is kun je bij de winkel waar je het spel hebt gekocht om een andere vragen. Als je denkt dat de fabrikant een fout heeft gemaakt en een compleet level is vergeten in het spel te zetten (wat ons erg onwaarschijnlijk lijkt) dan moet je daar in eerste instantie ook bij de betreffende winkelier over klagen. Die kan je klacht dan doorspelen naar de importeur die het op zijn beurt aan de fabrikant kan melden.**

1



2

3



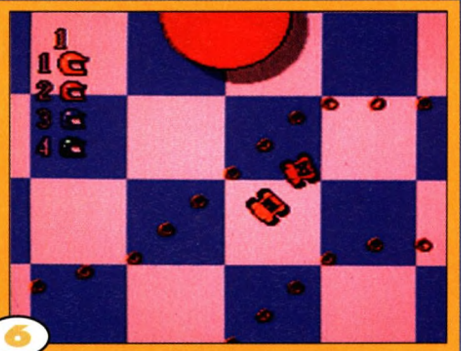
4

# LEVEN

## Eervolle vermelding

**MEGA DRIVE**
**MICRO MACHINES**
'Martijn waar je ook woont' jouw tip voor Micro Machines is een prachtvoorbeeld van wat wij een KISS-tip noemen: Keep It Simple, Stupid! Als je de Micro Machine race langer wilt laten duren, dan moet je de two-player mode in tegengestelde richting rijden. Martijn's tip lijkt eenvoudig, maar kom er maar eens op! *(foto 5, 6)*

5


6

**SUPER NES**
**CHOCOLATE**
Marcel uit Alkmaar is op zoek naar de sleutel en het sleutelgat in Chocolate Island 2. Als hij dit veld op snelheid doet en hij maakt het veld af in een tijd tussen de 250 en 300 seconden op de timer, dan komt hij vanzelf bij de sleutel.

7

8

**SUPER NES**
**STREETFIGHTER 2**
Een aardige tip van Arjan Uit Steenbergen. Als je een Game Genie hebt, tik dan de volgende code in: 8E6D-DD64. Dan zal speler 2 (de computer) onzichtbaar worden. Je ziet alleen de schaduw van je tegenstander. Probeer hem of haar dan maar eens te verslaan!

Remco uit Lopik schreef ons dat hij "een verdomd goeie manier" weet om je agressie af te reageren. We citeren: "Je neemt een goed vechtspel (Streetfighter 2) en kiest 2 players (tuig eerst je broertje af die blij Super Mario zit te spelen). Dan ben je zelf player 1, en voor player 2 kies je iemand die bijvoorbeeld op je docent of mentor lijkt. Begin dan met spelen. Wat een lol, je leraar vecht niet terug, haha. Probeer dit nooit op school, dan vecht je leraar wel terug." Zo is het maar net, Remco. Maar is het echt nodig om je broertje wel echt af te tuigen? *(foto 7, 8)*

**STREETFIGHTER 2 TURBO**
Thijs uit Amsterdam vraagt: "Komt er een Nederlandse versie van Streetfighter 2 Turbo?" Het antwoord is natuurlijk: ligt al in de winkel.

Er is maar één manier om met een goede tip een spel naar keuze te winnen. Die manier is: een tip insturen die zo goed is dat wij hem

**Tip van de maand**

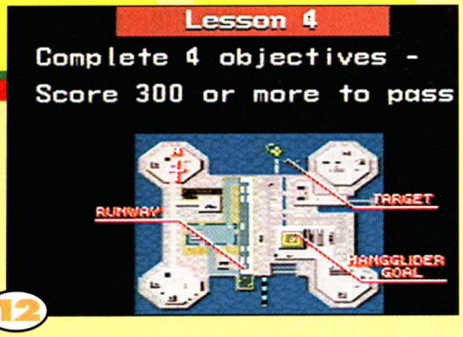
noemen

**Win een spel naar keuze**

Stuur je tips, je truuks, je cheats, je passwords, je levelcodes, en je vragen naar:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 9194,
1006 CC AMSTERDAM

# FEUWIG



12

13

14

15

## SUPER NES
### PILOTWINGS

David had bij het recenseren van Pilotwings veel baat bij de codetips van Menno uit Stolwijk. Menno, de groeten van David!

| | | | |
|---|---|---|---|
| Area 2 | 985206 | Area 7 | 165411 |
| Area 3 | 394391 | Area 8 | 760357 |
| Area 4 | 520771 | **Extra missie** | **882943** |
| **Extra missie** | **882943** | | |
| Area 5 | 400718 | | |
| Area 6 | 773224 | | |

(foto 12, 13, 14, 15)

9

10

11

## SUPER NES
### SUPER MARIO KART

**Als je het scherm voor je hebt waarop je een kartrijder mag uitkiezen, moet je de knoppen X,Y, A en B tegelijk indrukken om klein te worden. Dat schrijft Ho Pin uit Velp ons. En wat je eraan hebt om klein te worden? Heel simpel, dan leef je langer, want dan kun je beter op de weg blijven. Twan uit Nunhem verbetert deze tip met de opmerking dat je alleen maar X en A hoeft in te drukken om te krimpen, en om weer te groeien.** *(foto 9, 10, 11)*

## MEGA DRIVE/SUPER NES
### MORTAL KOMBAT

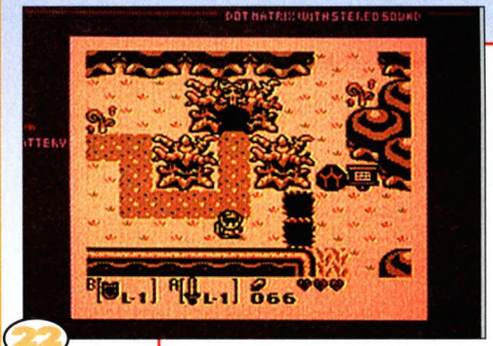
Christopher uit Heenvliet vroeg ons om Action Replay-codes om bloed in de SNES-versie te krijgen en om de eindbazen te spelen. Helaas; er is geen bloed te krijgen in de SNES-versie. En ook een code om de eindbazen te spelen is ons niet bekend. Wel hebben we een code waardoor je maar 1 overwinning nodig hebt om naar de volgende 'stage' te gaan: 7E196E02. En vooruit, een code voor altijd genoeg energie: 7E04B958. En als toegift twee codes die je in combinatie moet gebruiken om met het reptiel in de 'pit' te vechten: 7E02C102 en 7E00DEFF.

## NES
### STAR TREK TNG

Onze eigen Ben vond Star Trek TNG zo tegenvallen dat hij niet eens zin had om het hele spel uit te spelen. Toen hij Lt. Commander was geworden hield hij het voor gezien. De drie passwords die hem dat opleverde gaf hij dan ook zonder morren.

**Ensign: Lore**
**Luitenant: Sela**
**Lt. Commander: Sarek**

Heeft iemand het wel tot Kapitein geschopt op de Nes- of Gameboy-versie? Laat ons dit weten, want al wil Ben het spel niet uitspelen, hij wil wel graag Kapitein van de Enterprise worden.


22

## NES
### THE LEGEND OF ZELDA

**Een klein, maar fijn tipje om in The Legend of Zelda meteen aan de moeilijke tweede speurtocht te beginnen: Noem je figuur Zelda.** *(foto 22)*

# LEVEN

## SUPER NES
## STARWING

Christiaan uit Arnhem vroeg ons: "Waar kan ik de top secret area's in Starwing vinden?"

Paul uit Heerlen gaf ons het antwoord; het Black Hole in level 1 is zo'n area. In het meteorietenveld in level 1 komen er op een gegeven moment 5 meteorieten op een rij waarvan 1 gele in het midden. Vlieg daar recht op af en als je er bijna tegenaan vliegt schiet je de gele kapot. Herhaal dit bij de volgende meteorieten totdat je een grote meteoriet met een gezicht erin ziet. Vlieg daar tegenaan en dan kom je in het Blackhole. En de geheime Gokkast: in het meteorieten veld van level 3 zijn 2 grote stilstaande meteorieten. Blijf op de rechter meteoriet schieten totdat er een ei uitkomt. Wacht tot de vogel uit het ei komt en vlieg daar tegenop..
*(foto 16,17)*

16



17

## SUPER NES
## SUPER MARIO BROS 3

**Als je 99 levens wilt hebben in wereld 1, ga dan naar level 2 van wereld 1 en zorg ervoor dat je een staart hebt. Ga naar de tweede buis waar de beestjes uit komen. Lok het beest met de vleugels naar je toe, spring erop en zweef door de lucht. Raak dan zonder te landen de andere beestjes. Na verloop van tijd krijg je extra levens in plaats van punten. Laat daarna de tijd gewoon opgaan zodat je het level nog een keer kunt doen. Herhaal dit tot je 99 levens hebt. Dank, Casper uit Maassluis voor deze levens-tip.**

## SUPER NES
## LOST VIKINGS

Peter uit Heerlen wilde onze Bjorn graag een handje helpen met de codes voor Lost Vikings omdat hij de laatste 4 levels niet haalde.

| | |
|---|---|
| Level 35 | TFFF |
| Level 36 | FRGT |
| Level 37 | 4RN4 |
| Level 38 | MSTR |

Peter weet ook hoe je in het MSTR-level (38) van de Lost Vikings de rode sleutel te pakken krijgt. Die kennis wil hij graag met de andere lezers delen. Bij deze dan: als je het rode sleutelgat ziet, zie je nog geen sleutel, maar wel een groen monster met blauwe kleren en een lasergeweer. Ga dichtbij dit monster staan, dan gooit hij 2 bommen over je heen en schiet 2 keer op je met z'n laser. Ontwijk dit door op het doodlopende trapje te staan. Spring daarna van het trapje en loop weg van het monster (om een aanloopje te nemen). Ren dan naar het monster toe en geef hem een flinke kopstoot. Dan komt het monster in de electrische draad terecht. Het monster maakt wat vreemde bewegingen en komt los. Geef hem drie keer een kopstoot en het monster verdwijnt en de sleutel verschijnt.
*(foto 20, 21)*

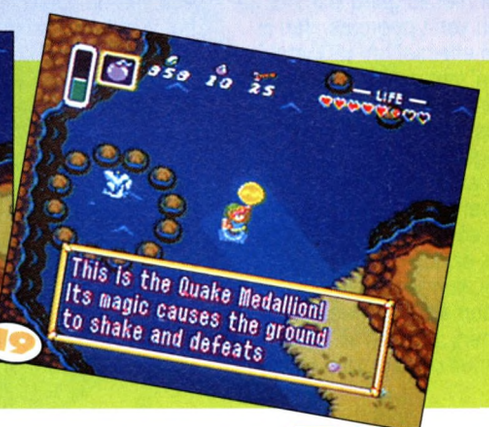
20

21

## SUPER NES
## ZELDA III

Christiaan uit Arnhem en Bob uit Schayk zonden allebei de volgende Zelda III tip: pas op voor Ganon's toverkrachten. Als je hem wilt verslaan moet je om te beginnen eerst flink op Ganon inslaan. Plotseling verdwijnt hij en dan moet je snel de kaarsen aansteken die Ganon even verblinden. Maak van dat moment gebruik en sla hem met je zwaard. Hij raakt bewusteloos, schiet dan onmiddelijk met je pijl en boog (die met de zilveren pijl) en pomp hem net zolang vol met pijlen totdat je wint!
*(foto 18, 19)*

18




19

# FEUWIG

25

24

23

## MEGA DRIVE
## MORTAL COMBAT
### ALGEMENE TACTIEKEN

Vechten tegen een menselijke tegenstander: iedereen die aanvallend speelt maakt vroeg of laat een fout. Speelt je tegenstander verdedigend, probeer hem dan te dwingen in de aanval te gaan door beetjes van z'n energie weg te nemen. Dit doe je het beste door je projectiel te gebruiken, maar doe dit niet te vaak, anders word het voorspelbaar en ontwijkt de tegenstander je projectiel. Als je tegenstander niet zo goed is in het geven van uppercuts, dan is het effectief om te 'jumpkicken' van een afstand; springen en schoppen tegelijk dus. Als je vroeg genoeg begint met schoppen, dan is de ander meestal niet in staat om nog op te springen en zo je aanval te ontwijken. Als er nog niet word gevochten, kun je het beste gewoon staan of heen en weer lopen, zoonder te blokken. Vanuit deze positie kun je het snelste overgaan op dingen als springen, blokken of special moves. Oefen goed op het snel kunnen blokken. Als je dit niet goed leert, kun je het beste aanvallend gaan spelen. En niet te vergeten: blok altijd naar achteren of naar beneden en naar achteren. Wanneer je aan het bijkomen bent van een special move of uppercut, ga dan altijd naar achteren, uit het bereik van de tegenstander.

**Vechten tegen de computer:** een van de basisregels van het vechten tegen de computer is dat je bijna alles een of twee keer kunt doen zonder dat je een tegenactie hoeft te verwachten. Maar als de computer het eenmaal doorheeft, zal die het niet vergeten. Vanaf dat moment volgt op iedere voor de computer bekende actie dezelfde, meestal afdoende reactie. Dit blijft zo tot de volgende ronde. Dan kun je dezelfde truuk weer opnieuw proberen, maar de computer zal sneller adequaat reageren. In het algemeen geldt dus: wissel je bewegingen zo veel mogelijk af. *(foto 23, 24, 25)*

## MEGA DRIVE
## EINDBAAS SHANG TSUNG

Shang Tsung's grootste zwakheid is dat hij niet blokt, en altijd teleporteert wanneer je te dichtbij springt. Sta daarom altijd klaar met een special in de tegenovergestelde richting van je sprong. Deze truuk zal hij nooit leren. Welke moves je precies doet is afhankelijk van de persoon waarin Shang verandert. Tot slot: je kunt niet vechten met een wachter of een draak. Je kunt niet Goro of Thang Tsung zijn, en ook niet de Reptiel.

## MEGA DRIVE
## EINDBAAS GORO

Goro's grootste zwakheid is dat hij geen aanvallen blokt wanneer hij bijkomt van een val. Sla hem neer met de 'jumpkick' of de uppercut. Als hij je in de hoek smijt met hem bijna bovenop je, geef hem dan een uppercut zodra je rechtop staat. Dat zal altijd raak zijn. Vervolg de aanval met een projectiel. Meestal kun je tegen Goro een combinatie doen, maar hij pakt je twee keer zo hard terug. Wat dat betreft ben je overgeleverd aan de genade van de computer.

26

27

## GAME GEAR
## SHINOBI

**Ruben uit Coevorden ontdekte na heel veel batterijen leeggespeeld te hebben de volgende codes.**
**Shinobi: druk tijdens het titelscherm op A, B en start en je kunt een soundtest doen (leuk, maar wat heb je eraan?)**
**Shinobi II: Gebruik cmde 9FB63 om alle kristallen en ninja's te krijgen. Voor alleen de ninja's gebruik je code 9F723. Wanneer je code 9F8BB gebruikt start je het spel met vijf ninja's, vijf kristallen en tien (!) energieblokken.**

## MEGA DRIVE
## TAZMANIA

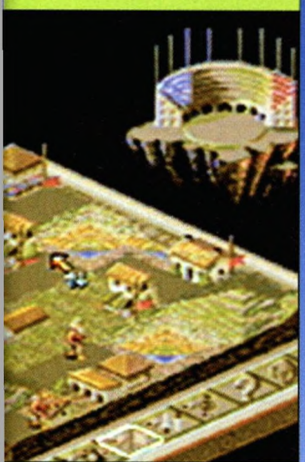
Een anonieme afzender liet ons weten hoe je een levelselect krijgt voor Tazmania op de Mega Drive: druk bij het titelscherm op A, B, C en Start. Voila, je hebt de levels voor het uitkiezen. *(foto 28)*

28

# LEVEN

## MEGA DRIVE
### POPULOUS II

Populous II kent meer dan duizend werelden met de daarbijbehorende codes. Het zou te vergaan die allemaal te publiceren maar we geven je er genoeg om je fantasie te prikkelen.



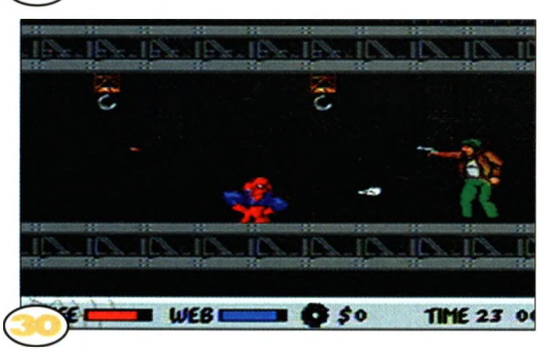
| | |
|---|---|
| 100 | ADPEAT |
| 200 | OPEMAK |
| 300 | MEAGAB |
| 400 | QUABAG |
| 500 | EGGHAC |
| 600 | VENEAT |
| 700 | INCCAK |
| 800 | LDQUAB |
| 900 | OMUBAG |
| 990 | GHUGAK |
| 991 | SOAAAT |
| 992 | LDNEAB |
| 993 | MOOOAD |
| 994 | ABNEAF |
| 995 | HOEM |
| 996 | ADJIAC |
| 997 | OWQUAK |
| 998 | AFACAT |
| 999 | WOITAB |

*(foto 26, 27)*

## MEGA DRIVE
### SPIDERMAN VS THE KINGPIN

**Nog een spinnetip van die anonieme afzender (echt jammer dat je je naam niet hebt genoemd, want sommige van je tips waren echt heel tof.) "Als de tijd bijna om is en de onderkant van het scherm begint te knipperen, laat Spiderman dan doodgaan en druk bij het continue-scherm op 'Yes'. Nu heeft Spiderman 2 uur extra de tijd om zijn missie te volbrengen." (foto 29, 30)**

29



30

31

## GAME GEAR
### SONIC

Onze postbus puilde uit met vragen en tips over Sonic voor de Gamegear. Hier zaten veel tips bij voor het Level Select maar die tip stond al in PU 3. Hier een selectie van de vragen, en natuurlijk de antwoorden.

### SONIC 1

"Hoe krijg ik de speciale bonus van 50.000 aan het eind van het spel?" Deze bonus krijg je voor: het verzamelen van alle Chaos Emeralds, het halen van alle 8 speciale zones, het op tijd afmaken van elke speciale zone en het vinden van alle Sonic Monitoren (TV's)
"Waar zijn de derde tot en met de zesde Emeralds?" Ga in Act 1 naar de tweede waterval en dan naar het platform beneden je. De derde Emerald haal je door op de boomstam links te springen. Als je bijna door Act 2 heen bent zie je links de vierde liggen. Voor de vijfde moet je in de brain een van de buizen pakken. Bij de aanvang van Act 2 spring je een klein stukje naar links. Je landt dan op een platform en bent onderweg naar de zesde Emerald.

### SONIC 2

"Hoe krijg ik oneindige levens in Sonic 2?" Er zijn twee gratis Sonic Monitoren in Act 1. In Act 2 van het eerste level is er een Extra Life ikoon die zelfs beschikbaar is als je al een keer dood ging in deze Act.
"Hoe dood ik de bazen van Zone 5,6 en 7?" Zone 5 baas: het is alleen veilig om bovenop hem te springen als zijn stekels niet overeind staan. Hij verliest de stekels wanneer je hem tegen de muur aan slaat. Er vallen ballen uit de hemel en het is makkelijker om hem niet meteen te bespringen en uit de buurt te blijven van de ballen. Je kunt jezelf dan beter opstellen. Snel en foutloos springen helpt om het aantal vallende ballen te verminderen.
Zone 6 baas: de Silver Sonic! Je moet op hem springen als hij een 'gewone' sonic is, niet een bal.
Zone 7 Baas: bespring Robotnik onmiddellijk als je uit de buis komt. Ga dan terug de buis in en ga rond en rond. Als je de bliksemflits voor de tweede maal ziet verlaat je de buis en bespring je Robotnik weer. Ga weer terug in de buis en herhaal dit ritueel tot je 'm hebt platgesprongen.

## GAME GEAR
### PRINCE OF PERSIA

**V.J Kanahi stuurde ons de levelcodes voor de Perzische prins op de Game Gear, waarvoor onze dank.**

| Level | Code |
|---|---|
| 2 | DHJFCK |
| 3 | DGFFBE |
| 4 | IKHJFX |
| 5 | GHCGCH |
| 6 | HGKGCP |
| 7 | KILLIEZ |
| 8 | MJKJFD |
| 9 | MIFIEV |
| 10 | OIIJFC |
| 11 | OHEIEV |
| 12 | SJOMHS |
| 13 | PFIIPX |
| Einde | QFHIOX |

## GAME GEAR
### SPIDERMAN

Een onbekende afzender ontdekte dat Spiderman ook aan Pac-Man doet. "In de sleutelkamer van de Electro's moet je je aan de linkerzijde naar beneden laten vallen. Vlakbij de electrische stoel zie je een Game Gear liggen. Raap die op. Wanneer je Peter's kamer ziet, druk je op 2 en je kunt een Pac-Man spelletje spelen voor extra levens."

## MEGA DRIVE
### SUPER MONACO GP 2

**Een hele goede tip van Remco uit Naaldwijk. Hiermee kun je tijdens de autorace op een motor rijden! "Reset het spel en ga naar het World Championship. Vul als naam HANG-ON in. Save je spel en druk weer opreset. Ga nu naar Free Practice Image Training, vul het aantal rondes in, druk A + Beneden in totdat het beeld met je schakeling verschijnt (automaat of hand). Kies je schakelbak en hoppa!!!" Nu kun je als een Super Hang-on alle bekende parcours op de motor doen.**



BETER · LEEF LANGER

# EFQWIC

## GAME BOY
### TURTLES 2

Ferry uit Hoorn vroeg ons om de juiste code voor de level select in Turtles 2. Daarop past maar een antwoord: B,A,B,A, omhoog, omlaag, B, A, links, rechts, B,A, start tijdens het titelscherm.

38

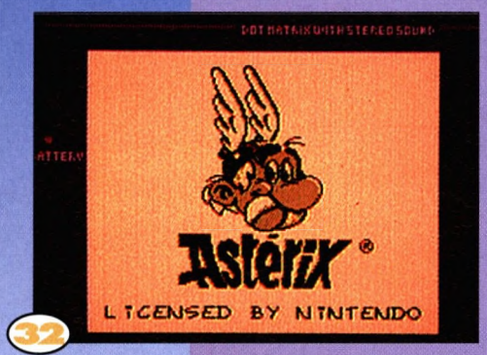
39

40

41

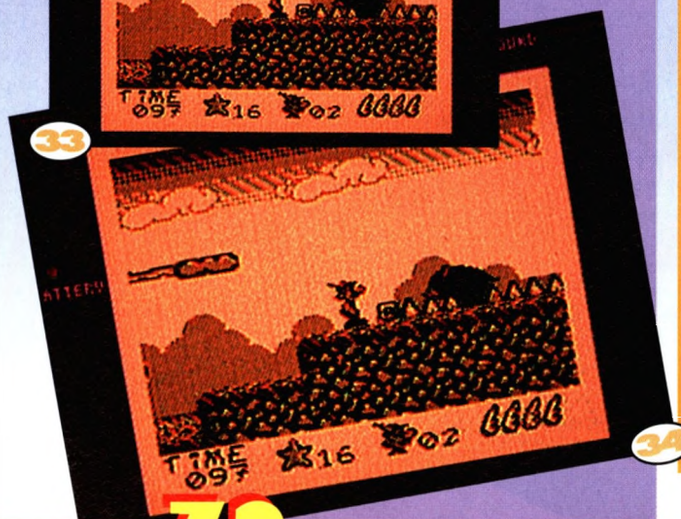
## GAME BOY
### ASTERIX

Martijn uit Onbekend zond ons een Asterix tip om snel level 3, 3e stage uit te spelen; op een gegeven moment moet je tegen een muur op waar een sleutel ligt en een vuurspuwende Egyptenaar de weg versperd. Sta je op de muur, ren dan keihard naar het einde, spring over het gat op de hoge muur en je loopt zo de deur binnen. *(foto 32, 33, 34)*



32

33



34

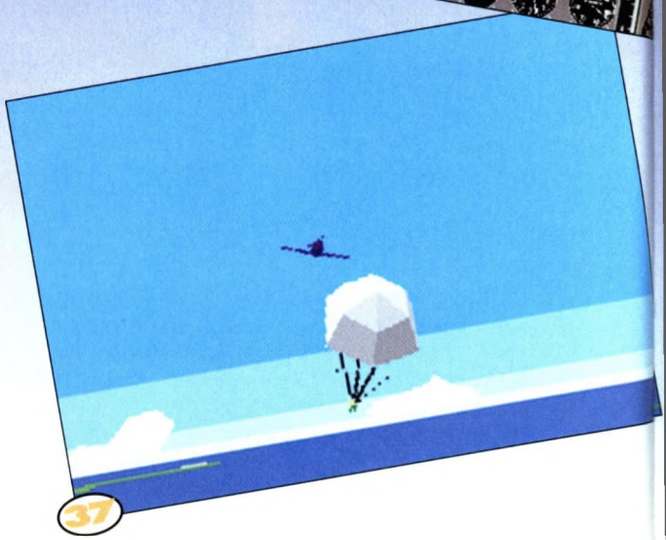
## PC
### EL-FISH

El-Fish heeft een mogelijkheid die je niet in de handleiding zult terugvinden. De 'animatie-engine' kan namelijk allerlei soorten digitale informatie verwerken, niet alleen tekeningen, maar ook bijvoorbeeld teksten van tekstverwerkers en berekeningen van spreadsheets. Dat gaat op de volgende manier: verander de extensie van het bestand dat je wilt gebruiken in .ROE (.DOC-bestanden doen het bijna altijd, probeer dit niet met .COM of .EXE-bestanden.) Kopieer het .ROE-bestand naar de FISH-directory van El-Fish. Start EL-Fish en ga naar de ROE-optie. Kies dan RESTORE FROM, selecteer je nieuwe .ROE-bestand en klik op OK. Een waanzinnige vis zal het resultaat zijn. Waarschuwing: doe dit niet met de originele schijfjes. Als het programma je nieuwe .ROE-bestand niet slikt, zal het waarschijnlijk crashen. Verwijder in dat geval het ongewenste .ROE-bestand en probeer het met een ander (soort) bestand. De speldvissen hier werden gemaakt met WP5.1 teksten. Hun dikkere broertjes en zusjes zijn van dezelfde teksten gemaakt, maar dan in WP 6.0.
*(foto 38, 39, 40, 41)*

## MACINTOSH
### HELLCATS OVER THE PACIFIC

David kwam met wat handige taktieken voor de Hellcats op de proppen. Lees ze goed en doe er je voordeel mee. Kun je je verbergen voor de radars van de Zero's en de Japanse schepen? Jazeker. Je moet heel laag vliegen. Je kunt het effect zien als je een Zero neerhaalt. Tijdens de val verdwijnt die plotseling van je radarbeeld. Jij moet precies hetzelfde doen (niet neergeschoten worden, maar net zo laag gaan vliegen). Blijf wel zo'n 200 à 300 voet boven de bomen!
Hoe kun je snel het hele slagveld bekijken? Typ 'Control S' tijdens het spel en je vliegtuig staat stil. Met de cijfertoetsen verplaatst je je: 7 is omhoog, 8 voorwaarts en 5 om te stoppen. Het herhaalde malen indrukken van de toetsen versnelt het toestel maar pas op, voor je het weet vlieg je buiten het speelveld. Je kunt zelfs schieten maar je ontvangt hiervoor geen scores. Als je weer 'Control S' intoetst herstart het spel maar wees gewaarschuwd, de neus wijst nu naar beneden en de motor staat uit. Dus zorg voor genoeg hoogte.
Is het mogelijk om op de brug in 'Bomb Base' te landen? Ja, het is weleens gelukt. Je moet alleen wel oppassen want de brug bevindt zich binnen vijandelijke gebied. Veel piloten melden dat als ze op of in de buurt van de brug tot stilstand komen, de Japanners hen vangen.
*(foto 36, 37)*

36


37

# LEVEN

42

## LYNX

Jos uit Spaarndam wil graag weten welke spelen er voor de Atari Lynx te verwachten zijn. De spelen die je hier onder leest zijn in de maak en sommige zullen misschien nooit het laboratorium verlaten. Bovendien is het dan nog de vraag of ze ook in Nederland verkrijgbaar worden. Maar dit is de meest complete lijst die we konden samenstellen.

- ✓ *Aliens v. Predator*
- ✓ *Battlezone 2000*
- ✓ *Blood & Guts Hockey*
- ✓ *Cabal*
- ✓ *Daemonsgate*
- ✓ *Defender/Stargate/*
- ✓ *Defender II*
- ✓ *Desert Strike*
- ✓ *Double Dragon*
- ✓ *Eye of the Beholder*
- ✓ *Full Court Press*
- ✓ *Basketball*
- ✓ *The Guardians:*
- ✓ *Storms Over Doria*
- ✓ *Heavyweight Contender*
- ✓ *Jimmy Connors Bad Boy Tennis*
- ✓ *Krazy Ace Minature Golf*
- ✓ *Lemmings*
- ✓ *Malibu Beach Volleyball*
- ✓ *Ninja Gaiden III:*
- ✓ *Ancient Ship of Doo*
- ✓ *Ninja Nerd*
- ✓ *Operation Desert Storm*
- ✓ *R.C. Destruction*
- ✓ *Derby*
- ✓ *Relief Pitcher*
- ✓ *Rai-Den*
- ✓ *Road Riot 4WD*
- ✓ *Rolling Thunder 720*
- ✓ *Spacewar*
- ✓ *Spot: The Video Game*
- ✓ *Starship*
- ✓ *Strider II*
- ✓ *Super Asteroids & Missile Command*
- ✓ *Super Off-Road*
- ✓ *Ultra Star Raiders*
- ✓ *Vindicators*

## PC
## FLASHBACK

H. uit Hengelo en Lars uit Amsterdam gaven ons de ontbrekende passwords voor Flashback op de PC. Voor het gemak drukken we ze allemaal af.

| Level | Easy | Normal | Expert |
|---|---|---|---|
| 1 | Jaguar | Bantha | Tohold |
| 2 | Combel | Shiva | Picolo |
| 3 | Antic | Kasyyk | Fugu |
| 4 | Nolan | Sarlac | Capsul |
| 5 | Arthur | Maenoc | Zzzap |
| 6 | Shiryu | Sulust | Maniac |
| 7 | Render | Neptun | No way |

*(Beste H., als wederdienst zouden we graag je vraag over Inca beantwoorden, maar onze PC-expert heeft het nog helemaal niet gespeeld. Hij heeft beloofd het alsnog te doen, en dan je vraag te beantwoorden.) (foto 42, 43)*

43

## GAMEBOYP
## BATTLE OF OLYMPUS

**Christiaan uit Arnhem wil heel graag Hades verslaan in de Battle of Olympus. Maar hoe? Zo bijvoorbeeld: Gebruik eerst de Moon Pearl. Dan kun je de schaduw van Hades zien. Kniel, steek en blijf steken. Wanneer Hades nu naar je toekomt springt hij naar achteren. Sta dan op en schiet een bliksemschicht uit je blauwe zwaard. Je zult zien dat Hades geraakt wordt. Als je dit blijft herhalen zul je Hades verslaan.**

## GAMEBOY
## (ALGEMEEN)

Joyce Elshoff uit Losser wil weten wat voor leuke spelletjes er zijn op de Gameboy waarbij je aanwijzingen moet zoeken en dingen oppakken? Ook wil ze weten wat voor spelletjes er staan op de verzamelcassettes voor de Gameboy?
Welnu, twee van de leukste spelletjes op dat gebied zijn Gargoyles Quest en Mystic Quest en wat betreft de verzamelcassettes: dat ligt er maar net aan welke je hebt. Casper vroeg ons of er voor de Gameboy een spelcassette komt met daarin een extra chip, op de manier zoals de FX-chip in de cassette van Starwing zit. We moeten je teleurstellen. Het lijkt ons op zich een heel goed plan, maar moeilijk uit te voeren omdat de cartridges voor de Gameboys al zo klein zijn dat er eigenlijk geen ruimte is voor een extra chip. Voorlopig dus geen extra Gameboy-chip, maar wie weet wat ze in de toekomst alsnog bedenken.

## PC
## CIVILIZATION

**Als je in Civilization aan het begin als settler een goede plaats voor je stad zoekt, houd dan de linker shiftknop ingedrukt en toets het volgende achter elkaar in: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0, Q, W, E, R, T, Y, U , I, O, P.**
**Dan krijg je de kaart van de hele wereld te zien en kun je ook in de steden van je tegenstanders kijken om te zien wat voor snode plannen zij hebben. Dankjewel, Remy uit Rijswijk voor deze nuttige tip. Enne, succes met het sparen voor een Mega CD.**

## GAMEBOY
## PRINCE OF PERSIA

Christiaan Drent uit Kampen schreef ons dat hij in Prince of Persia voor de Gameboy niet verder komt dan level 8. Hij wil graag alle levelcodes hebben zodat hij het spel kan uitspelen en aan een nieuw spel beginnen. Toevallig stuurde Casper uit Vierpolders ons juist deze codes op. Hier komen ze.

| Level | Code |
|---|---|
| 2 | 06769075 |
| 3 | 25610056 |
| 4 | 99116015 |
| 5 | 50005005 |
| 6 | 47309135 |
| 7/8 | 69901195 |
| 9 | 17808685 |
| 10 | 29430654 |
| 11 | 93736644 |
| 12 | 56625674 |
| Jaffar | 45129764 |
| Einde | 79023714 |



BETER · LEEF LANGER

TERWIJL SPUNKY EN SPICE ZICH DOOR DE RIOLERING VAN SLUM BEGEEFT HEEFT CREEPSAN OOK DEZE PLANEET BEREIKT IN DE HOOP DAT HIJ HET DUO NU EINDELIJK EENS TE PAKKEN KAN NEMEN.

# POWERQUEST

## SHIT HAPPENS

IMBICIELEN!!

STELLETJE RANDDEBIELEN!!

GORE ETTERPUISTEN!!

DOOD MOETEN JULLIE ALLEMAAL

DOOD!!

IK BEN ZEER TELEURGESTELD.

DAT JULLIE LEEGHOOFDEN WAREN DIE HET NIET VERDIENEN TE LEVEN WAS MIJ BEKEND.

MAAR DAT JULLIE NIET EENS DIE SPUNKY EN DIE ANDERE HAARBAL

UIT JULLIE EIGEN RIOLERING KUNNEN HOUDEN DAT VALT MIJ VIES TEGEN.

SMERIGE WRATTENKOPPEN!

WAT ZIJN JULLIE NOU VOOR GEDROCHTEN

CREEPS OF FREAKS?

ZIJN JULLIE NIET EENS IN STAAT OM HET ONGEDIERTE VAN JULLIE PLANEET UIT TE ROEIEN?

ZIE JE

IN HET

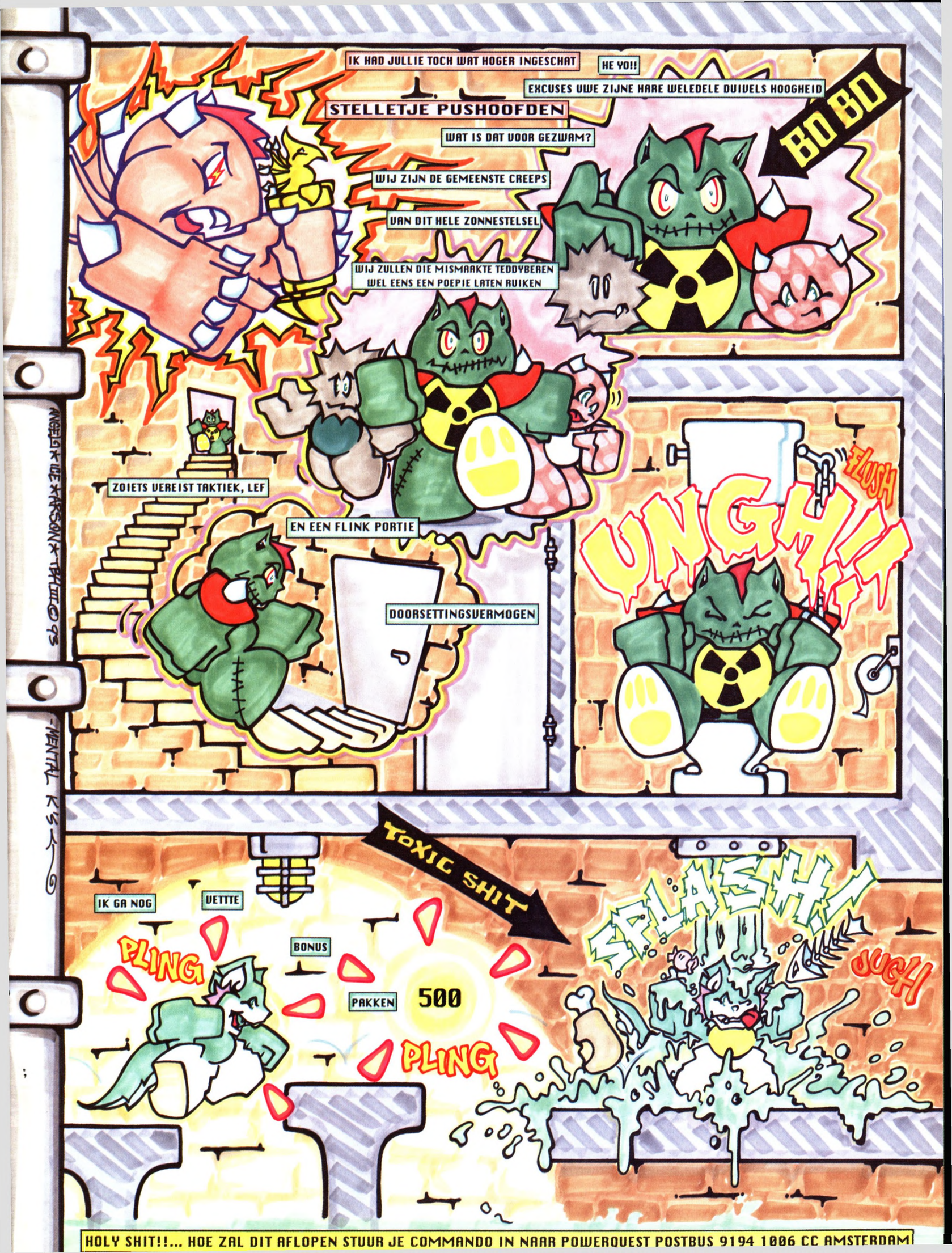
VOLGENDE LEVEL

500

PLING

PLING

500


IK HAD JULLIE TOCH WAT HOGER INGESCHAT
HE YO!!
EXCUSES UWE ZIJNE HARE WELEDELE DUIVELS HOOGHEID
STELLETJE PUSHOOFDEN
WAT IS DAT VOOR GEZWAM?
BO BO
WIJ ZIJN DE GEMEENSTE CREEPS
VAN DIT HELE ZONNESTELSEL
WIJ ZULLEN DIE MISMAAKTE TEDDYBEREN WEL EENS EEN POEPIE LATEN RUIKEN
ZOIETS VEREIST TAKTIEK, LEF
EN EEN FLINK PORTIE
DOORSETTINGSVERMOGEN
FLUSH
UNGH!!
TOXIC SHIT
IK GA NOG
VETTE
PLING
BONUS
PAKKEN
500
PLING
SPLASH!
SUGH!
HOLY SHIT!!... HOE ZAL DIT AFLOPEN STUUR JE COMMANDO IN NAAR POWERQUEST POSTBUS 9194 1006 CC AMSTERDAM
ANGELO DE HARSON & TIM © 93
MENTAL K'S

# POWERSALES

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.

Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
**POWER UNLIMITED**
(POWERSALES)
**POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM**

SCHRIJF DUIDELIJK!

**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 Bon Bec Media Nederland B.V., Treve Hoiting, 01830 - 33000; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

Gameboyspellen te koop met doos en Ned. beschrijving. Supermarioland 2 ƒ 55,-- Asterix ƒ 55,-- Mickey's Dangerous Chase ƒ 55,-- Mickey Mouse ƒ55,-- Tiny Toon ƒ 55,-- Chase HQ ƒ 50,-- Adventure of Island ƒ 50,-- tel. 010-4205535 na 21.00 vraag naar Frank.

Ik heb een spelcassette voor de NES met 370 spelletjes die wil ik ruilen voor een SNES spel (geen Super Mario World, Rival Turf of Mickey Mouse) Ik verkoop hem ook voor ƒ 100,--. Mickey Mouse wil ik het liefst ruilen voor Final Fight (1 of 2) of een ander spel. Ik verkoop hem voor ƒ 160,-- (een week oud,nieuw is hij ƒ 179,--) Iwan Hellemons, Juvenaatlaan 1, 4731 CV Oudenbosch.

Te koop 4 spellen voor de Nintendo 8 bit: Mega Man 2, Low G Man, Jackie Chan en Double Dragon III. Met paswoord voor de eerste twee ƒ 300,--. Eventueel ook los te koop voor 80% van de winkelprijs. Daniël Prens, Enschedelaan 9, 2541 CG Den Haag.

Te koop: Nintendo scope + zes spellen. prijs ƒ 125,--. Reiner Praamstra. Tel. 05107-41967.

T.k.a. voor SNES 'Super Soccer' ƒ 80,-- of eventueel ruilen. Guus Tesselaar tel. 02269-5386.

Ruilen Nintendo plus 2 spellen Mariobros 3 en Castelvania tegen Gameboy plus 5 spellen of Nintendo tegen Gameboy plus 1 spel of tegen 4 spellen en dan krijg je de 2 spellen Mario 3 en Castelvania. Het liefst de spellen Terminator 2, Doubledragon 3, Megaman 3, Batman. Nigel Mansell, tel. 053-282780.

T.k. Nintendo 8-bits comp. met zapper en 5 spellen, Double Dragon 3, SMB 1 en 2, Duckhunt en Star Wars. prijs ƒ 375,--. Tel. 05954-12638.

T.k. Sega Mastersystem, met 2 joy-pads, light-phaser en 7 spellen (Mickey, G-Loc, Super Monaco G.P. e.a.) ƒ 425,-- Menno Jager, tel. 02230-33226, Den Helder.

Te koop Gameboy + 11 spellen met beschrijving + doos ƒ 575,--. Spellen of Gameboy ook los verkrijgbaar; bel naar Flors de With, tel. 03454-1267.

Te koop Lynx + spelletjes (met gebruiksaanwoonwijzingen) + lichtnet adapter + Lynx-Lynx-draad en beeldbeschermer. Vraagprijs: ± ƒ 500,--, prijs bespreekbaar. Bel. 05780-88248, liefst tussen 17.00 en 18.00 uur.

Superaanbieding: Gameboy met 13 spellen, o.a. Batman, T2, TMHT, Startrek, Gremlins, Ghostbusters etc. Alles met originele verpakkingen en boekjes, inclusief linkkabel, oordopjes, Gamelight en koffer. Winkelprijs is c.a. ƒ 1400,--. Nu te koop voor ƒ 299,--. Corné v. Zandvoort 013-443513 (Tilburg na 19.00 uur)

T.K. Nintendo 8 bit met twee joypads en zeven spelen voor 290 gulden. Camilo Pennrox, tel. 072-624906.

Te koop of te ruil tegen SNES spellen. 5 spellen voor de NES o.a.: Double Dragon III en Gremlins 2. Bel snel Marco v. Duren tel. 08867-3090.

T.K. enkele 8 bit Nintendo spellen en 16 bit Sega spellen. tel. 02289-2461 (n 18.00 uur Bas).

Voor de NES te ruil Fester's Quest tegen Tiny Toons, Mario 2 tegen the RescueRangers en Mario 3 tegen Felix the cat of Megaman 4. Jeroen bel 030-623039.

Te koop: naar Am.omgebouwde Nes incl. Mario I en Duck Hunt, zapper ƒ 225,-- te koop: Nes spellen als Mario 3, MegaMan 4, Tale spin enz ƒ 100,-- p.st. tel. 01880-20514.

Te koop: zo goed als nieuw, Gameboy met 5 spellen: Tetris, Terminator 2, Choplifter 2, SML 1, F1race + koffertje + heuptasje (van gameboy) + linkkabel, oordopjes + 4 player adapter (alle doosjes + boekjes zijn er nog) voor ƒ 325,--. evt. ook te ruil tegen: Sega Gamegear + een paar spellen. bel: Wilco Aalbers tel. 085-336212.

Te koop SNES spellen Turtles & Zelda3, Streetfighter II, Desert Strike met alles erbij. Tel. 02523-74670.

Ik heb Super Turrican (Amerikaans spel) voor de Super Nintendo en wil deze graag ruilen tegen Brawl Brothers, Final Fight 2 of Sonic Blastman. Ik heb ook voor de Game Gear of Super Nintendo spel. Tel. 05178-12398 (bellen na 6 uur).

Ruilen Batman return (SNES) voor het liefst Mario Kart. All stars of Street Fighter (Turbo) of soms andere spellen. David Haeve tel. 04139-2774.

Is er nog iemand die interesse heeft in Nintendo spellen. Ik heb Adventure Island 2 voor maar ƒ 75,-- en de Turtles 1 voor ƒ 75,--, Donkey Kong Classic voor ƒ 60,--, Super Mario Bros/Duck Hunt voor ƒ 75,--. Ricardo Baars, Mijdrechtstraat 81, 3522 VH Utrecht, tel. 030-882357.

Te koop/te ruil: Starwing, Bob Jilesen, de Biezen 1, 5374 GV Schagk. Tel. 08866-2495.

Wie wil er met ons Moonwalker ruilen voor ander leuk spel? (Megadrive) tel. 020-6459439.

T.K.: super Thunder Blade en Jewel Master voor Sega 16-bit. prijs: ƒ 40,-- per stuk. interesse? bel: 02945-3226.

Ik heb een hoop Super Nintendo spellen en ik zou graag met je willen ruilen. Tel. 071-128753.

Te ruil voor de P.C. Het spel Silent Service incl. handleiding en doos. Met twee auto-boot diskette's een van 5,25 inch en een van 3,5 inch. Graag ruilen tegen Prince of Persia II in doos met handleiding of Inca in doos met handleiding. Anders tegen een ander tof P.C.spel in doos met handleiding. Je kan hem ook voor ƒ 35,-- kopen. Heb je belangstelling bel dan naar: Casper Ballemans tel. 04167-75683.

Wie ruilt mijn Mickey's Magical Quest tegen: Busts Loose Tiny Toon. Bulls vs Blazers of Batman Returns. Bij Mickey's Magical Quest (SNES) zit een Duits boekje maar verder een goed spel met doosje. Interesse? bel: 079-520193 Frank Duijn, Zoetermeer, Lemsterland 10.

T.k. Super Marioworld ƒ 60,--, Super Wrestelmania ƒ 70,--. Roy Oeserno, tel: 045-425942

Te koop: Streetfighter II (SNES). Duitse handleiding. 2 wk. oud ƒ 199,--. Robocop (nes) ƒ 59,--, Solar Jetman (Nes) ƒ 59,--. Te Ruil: SmW (SNES) tegen the legend of Zelda: a link to the Past (SNES). L. Aspeling, tel. 05190-96138.

T.k. Sega 16 bit spellen, 8 spellen a.a. Kid Chameleon, S.R. II, Flashback per stuk v.a. ƒ 40,-- Bel nu! Tel. 03494-56275 na 18.00 uur s.v.p. vraag naar Hans.

T.K.: Starwing, Streetfighter II en Final Fight. Samen ƒ 350,-- Los ƒ 125,--, tel. 04924-1770. Harm-Peter v.d. Hurk, Beatrixstraat 14, 5761 AT Bakel.

T.k. Mega-Drive 1 + 2 spellen Thunderforce 3 - Sonic 1 ƒ 290,--. Arjan Hassing, tel. 05610-15643.

Te koop: 6 Nintendo 8-bit spellen: Simon's Quest, Low G man, Gremlins 2, Rad Gravity, Cave Man Ninja en Blue Shadow. Alles samen voor ƒ 395,--. Tel. 05202-20758.

Ik wil Starwing van de SNES (met doos + boekje) ruilen tegen ander SNES-spel of verkopen tegen ƒ 150,--. Tel. 014-301515. (België, dus moeten Nederlanders nog extra nummer draaien).

T.k. voor Nintendo Track en Field II en Rad Racer ƒ 60,-- per stuk of ruilen voor Dream Master, Mario 4 of Time Lord. Marcel Dudes, Slachthuisstraat 21 rd, 2033 HB Haarlem.

Te koop voor ƒ 90,-- p/stuk of ruilen tegen ander SNES spel: Zelda III, Turtles IV. Tel. 085-335491, Roel Barends, Doorwerth.

Ruilen? Mijn SNES Probotector, Alien Rebels, Robocop 3, Wrestlemania, Top Gear, Streetfighter 2, Paperboy en U.N. squadron tegen jouw Mickey Mouse, Bart Simpson, Tiny Toons of andere mooie spellen voor SNES. Joey Verwer. 05700-28925.

Te koop: Nintendo 8-bit met zapper (lichtgeweer) en Supermariobros I en Supermario 3 + Game genie (is een hulpmiddel voor moeilijke stukken) en Duck Hunt ook nog een Nintendo koffer. Dit alles voor maar 275 gulden. Tel. 05118-32208.

Te koop voor de P.C.: Laser Squad ƒ 80,-- ; Lure of the Templess ƒ 90,--; Crisis in the Kremlin ƒ 90,--; of te ruil tegen A-train, Fields of Glory, andere mooie spellen. Alles origineel + handleiding. Dimitry Gerards 03417-62314.

Wie wil Lemmings, Batman Returns, Gordo 106, Dinolympics, of Kung Food Ruilen tegen Ninja Craiden + Ruggar. Atari Lynx. William de Jonge, tel. 080-789617.

Wie heeft er voor mij Probotector II voor de Nes?!?! Tel. 05903-1773.

T.k. Street Fighter II (Snes) met handleiding en in de originele doors. ƒ 130,-- of te ruil tegen: Zelda III of Tiny Toon. Voor de Game Boy: de spellen Mega man II of Star Saver te ruil tegen Loony Tunes, Aliën 3, Darkwing Duck of Megaman III ƒ 60,-- per stuk (of ƒ 110,-- voor beide spellen). Joure Visser, Water Cirkel 177, 1186 LT Amstelveen. Tel. 020-6450248 (15.30-18.00 uur)

T.k. Sega Master System II (=8 bit) met spel Sonic, Asterix en Alex Kidd in Miracle land (alex kidd = ingebouwd) Compleet met AC adaptor, 2 controlpads en antenne switch. ƒ 175,-- . Tel. 080-790944.

Ik het 't spel: Super James pond II (Snes). Ik verkoop 't voor ƒ 110,-- of ik ruil hem in voor Mortal Kombat (netjes kaftenboekje nog erbij) Tel. 04498-55639 Rogerio Nunes.

Ik verkoop mijn Gameboy spellen Hook en Bart Simpson escape from camp deadly voor ƒ 50,-- en Basketball double drible 5 on 5 en Solar Striker voor ƒ 35,--. Verder wil ik mijn SNES Spel Turtles IV verkopen voor ƒ 100,-- of ruilen tegen een ander SNES spel. Bart van Haren uit Beers (N.B.), tel. 08850-1876.

Te koop: Super Double Dragon (SNES) met boekje voor ƒ 100,-- of ruilen voor Fatal Fury (Snes). Stefan Kroon, tel. 073-213877

# Haal er uit, wat er in zit.
# Met **Quickjoy!**

## **SV 907** HANDYBOY

*Multifunctionele uitbreiding voor Nintendo Game Boy*: Stereoversterker met luidsprekers, verstelbare vergrootlens voor display, verlichting, vergrote vuurknoppen, ingebouwde joystick. De gehele unit is compact gebouwd en kan gemakkelijk worden ingeklapt. Met individuele schakelaar voor licht en geluid.*

## **SV 338** TOPFIGHTER

*Nintendo Supernes* compatibel programmeerbare joystick met extra sterke micro-switches, 6 vuurknoppen en 3 aktieknoppen. Controle paneel met LCD scherm. Individuele auto-fire funktie. Je kunt springen, slaan en schoppen met één vuurknop door het aktie-geheugen te gebruiken.*

## **SV 334/434** PROPAD

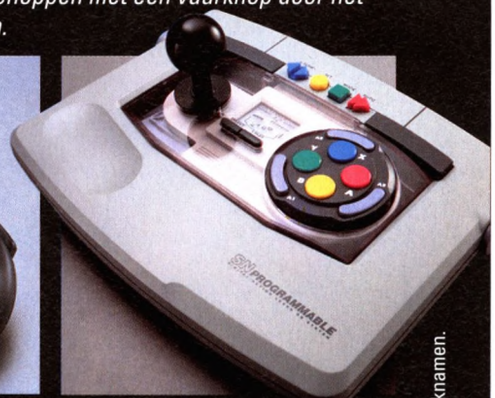
*Nintendo Supernes* of Sega* compatibel joypad in transparante behuizing. 8 richtingen duim-controle pad. 6 vuurknoppen. Links en rechts vuurknoppen. Dubbele auto-fire instelling. Slow motion funktie en start/select knoppen.*

## **SV 337/437** PROGRAM PAD

*Nintendo Supernes* of Sega* compatibel joypad. Met 3 aktie- en 6 vuurknoppen. Programmeerbaar LCD controle-paneel om aktie sequencen te onthouden. 30 voorgeprogrammeerde akties en onafhankelijke auto-fire.*

## **SV 439** PROPAD 2

*Sega* compatibel joypad met 6 vuurknoppen enonafhankelijke auto-fire controle. Digitale auto-fire instellingen: Individueel, semi-automatisch en automatisch. 2 extra aanwijsbare vuurknoppen en LED display.*




## **SV 336** PROGRAM STICK

*Nintendo Supernes* compatibel joystick met LCD display. Extra links en rechts vuurknoppen. Ingebouwde micro-computer met 2 speelinstellingen: normaal (geen geheugen) en game (3 geheugens). 3 programmeerbare aktie-sequencen.*

**QJ** Joysticks, joypads & accessoires

Voor informatie: tel. 020 6328691 / 6374052 / 6368796, fax 020 6374365

MDM IMPORT & EXPORT

* Nintendo, Game Boy, Supernes, Sega zijn geregistreerde merknamen.

LUDI GAMES

# NEEM DEEL AAN HET GROTE INTERNATIONALE UBI SOFT TOERNOOI

BEAT The BEST
LUDI SPORT

# Jimmy Connors

## WORLD WIDE COMPETITION

# WIN!

***Een verblijf voor twee personen in Los Angeles en twee plaatsen voor de wedstrijden van de Champions Tour, georganiseerd door Jimmy Connors (met Jimmy Connors, Borg, Girulatis, Nastase, Vilas, Clec...)***
***LA GEAR sportschoenen, T-shrts, petten en vele andere prijzen!!!***

## DEELNEMEN IS EENVOUDIG!

**1. Speel op je Super Nintendo, in het toernooi (tournament) modus, je bent Jimmy Connors...**

**2. Fotografeer je beste score aan het eind van het seizoen,**

**3. Stuur je foto voor 20/08/93 naar het volgende adres: UBI SOFT. Concours International, 28 rue Armand Carrel 93100 Montreuil, Frankrijk.**

**De beste scores worden geselecteerd voor de Nationale Finale.**
**In elk Europees land, zullen de 8 hoogste scores tegen elkaar uitkomen tijdens een topontmoeting...**
**Een Europese finale zal vervolgens plaatsvinden in Londen op 4 en 5 september.**
**En tenslotte zal de N° 1 van Europa uitkomen tegen de N° 1 van Amerika in Los Angeles, van 29 september tot en met 4 oktober.**

**Jimmy Connors zal persoonlijk de winnaar zijn prijs uitreiken!**

**Voor alle inlichtingen en voor het komplete wedstrijdregelement stuur je een (brief)kaart aan: UBI-SOFT, Concours International, 28 rue Armand Carrel, 93100 Montreuil, Frankrijk.**

**DUS... PAK SNEL JE SPELCOMPUTER EN JE TENNISRACKET!**

***"Een must... koop hem snel en met gelsloten ogen!"***

*139 –*

***In juni beschikbaar op SNES. In september beschikbaar op Game Boy en Nintendo***

**Gedistribueerd door**
**Guillemot International Software**

Het wedstrijdregelement is op te vragen bij UBI soft. NINTENDO, The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO
© 1993 UBI SOFT - SNES ontwerpen en gefabriceerd door Blue Byte. Aanpassingen voor NES en Gameboy door NMS Softwxare Ltd.

# OMEGA electronics

BENELUX DISTRIBUTOR

POSTADRES: POSTBUS 270, 6100 AG ECHT NEDERLAND - TEL. 04754-88224 - FAX 04754-87868

## We zijn er weer !

Een dinosaurus verhaal. Het is **REX TO THE RESQUE !**

Dankzij ***Captain NewEyes***, Brain Grain Formule, ben je de intelligentste reuzenreptiel, genaamd **REX** en je bent razend! Kwaadaardige professor ***ScrewEyes*** heeft je prehistorische vrienden ***Woog, Dweeb en Elsa*** 'gedino-napped' en heeft ze in de gevangenis van zijn kasteel gestopt. Alleen jij hebt de kracht en de hersens om hen te bevrijden !

16 levels met 'hersentraining' obstakels, vallen en andere gevaren loeren op jou en niet te vergeten de 'power-boosting' uitvingdingen, zorgvuldig verbogen bonussen en geheime werelden vol avontuur.
Dus ga op weg grote jongen, of jouw vrienden zouden kunnen veranderen in kolossale fossielen!!!

WE'RE BACK! A DINOSAUR'S STORY™ © 1993 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc. Used by permission.

**Een ongelooflijk avontuur van prehistorische afmetingen !**

TAZ-MANIA, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS © 1993. T•HQ INTERNATIONAL™ IS A RECRISTRATED TRADEMARK OF T•HQ, INC.

MADE IN JAPAN

NINTENDO ® GAME BOY™ THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

## TAZ MANIA

Jij bent ***TAZ*** de wildste en hongerigste inwoner van het binnenland, maar je hele familie is gekidnapt! En ***TAZ*** moet ze redden !
Jaag ***TAZ*** op in zijn doen en laten als hij zich een weg baant door de jungle, ravijnen, gangen en woestijnen. Ondertussen ontmoet hij allerlei obstakels en vijanden. Maar vergeet niet … ***TAZ*** is zeer hongerig***TAZ*** is niet alleen het sluwste maar ook het snelste wezen.
Een spel waarin je echt je tanden kunt stukbijten of zoals ***TAZ*** zegt ***GRRR!&*%(($!!!***

*now for* **GAME BOY**

## KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER

Een droom die uitkomt !
Voetbal management simulatie en het wereldberoemde Kick Off, alleen of gecombineerd te spelen.

**Kick Off**, 1 of 2 speles optie.

**Manager** - 3 management kennis-levels. 3 divisies en 2 bekercompetities. Met verschillende opties.

Tegelijkertijd leiden 47 andere managers hun club onder dezelfde spanning als jij. De transfermarkt is gebonden aan strenge financiële controles. Verzorgers, scouts, promotie en degredatieduels, alles zoals het in werkelijkheid is.
Player Manager is zondermeer uniek in zijn vorm en van een hoogwaardig leergehalte.

SUPER NINTENDO

NINTENDO ® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS™ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

**Verkrijgbaar bij alle Speelboom en Videoland-zaken. Alsmede bij speciaalzaken. Bel voor verkoopadressen: 04754 - 88224**

Pro ACTION REPLAY

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

# DE SUPER BEDRIEG CARTRIDGE

**NOOIT MEER LANG WACHTEN OP NIEUWE CODES!!**
**MET INGEBOUWDE CODEZOEKER!!**

## MEER
## LEVELS
## ENERGY
## LIVES
## POWER

## STEL JE VOOR :

**ONEINDIGE LEVENS**
**MEER ENERGIE**
**ONWIJS VEEL POWER**
**KEIHARD TOESLAAN**
**HOGER SPRINGEN**
**IN IEDER LEVEL STARTEN**
**EN HEEL VEEL MEER**

* DEZE OPTIES ZIJN VOOR IEDER SPEL VERSCHILLEND

## FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

**SPEEL MET ACTION REPLAY JE LIEVELINGSSPEL TOT HET LAATSTE LEVEL. NOOIT MEER LANG WACHTEN OP NIEUWE CODES. MET INGEBOUWDE CODEZOEKER!!!**

***NEDERLANDSE VERSIE BEVAT:***
**NEDERLANDSE HANDLEIDING.**
**KOMPLETE SERIE CODES**

**CLUBKAART VAN DE**
**Pro ACTION REPLAY CLUB**

VOOR INFORMATIE OVER
DE NIEUWSTE CODES,
HINTS & TIPS,
LAATSTE NIEUWS,
AANBIEDINGEN, ENZ.

VOOR SUPER NES™
Slechts Hfl. 149,-

VOOR NES™ Slechts Hfl. 99,-

VOOR GAME BOY™
Slechts Hfl. 99,-




SPECIAL FX™ SYSTEM

VOOR SEGA MEGA™
Slechts Hfl. 149,-

VOOR GAME GEAR™
Slechts Hfl. 99,-

VOOR MASTER SYSTEM™
Slechts Hfl. 99,-

***PAS OP VOOR DE GRIJZE IMPORT!!!***
**LET ER BIJ DE AANKOOP OP DAT JE ALTIJD EEN NEDERLANDSE HANDLEIDING, DE NEDERLANDSE ACTION REPLAY CLUBKAART EN EUROSYSTEMSGARANTIE STICKER KRIJGT.**

MDM IMPORT EXPORT

***HOE BESTEL JE HET SNELST:***
**TELEFOON (24-UUR SERVICE) 020 - 6366554**
***ALLE ORDERS NORMALERWIJZE BINNEN 48 UUR LEVERBAAR.***

**BENELUX DISTRIBUTOR**

***MDM IMPORT EXPORT***
**BUIKSLOTERMEERPLEIN 2H**
**1025 EV AMSTERDAM**
**TEL: 020 - 6328691** **FAX: 020 - 6373465**
VERZENDKOSTEN HFL 10,- BIJ BESTELLING SPELCOMPUTERTYPE VERMELDEN!!

**OOK VERKRIJGBAAR BIJ**
***GAMES 'R' FUN***
***BART SMIT***
***TOYS 'R' US***

'SEGA', 'MASTERSYSTEM', 'GAME GEAR' & 'MEGA DRIVE' ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN SEGA ENTERPRISES LTD.
'NINTENDO', 'GAMEBOY', 'NES' & 'SUPER NES' ZIJN GEREGISTREERDE HANDELSMERKEN VAN NINTENDO OF AMERICA INC.

POWER UNLIMITED
MAGIC UNLIMITED
GAMES UNLIMITED
we bring you a
Merry X-Mas & Happy New Year
MAGIC GAMES
DE SPELCOMPUTER SHOPS
ARNHEM
Mariënburgstraat 8
085-459400
EDE
Hof van Gelderland 21
08380-53543
UTRECHT
Vredenburg 33
030-364586
FOTO: BOBO FOTOGRAFIE, UTRECHT

# HUISWERK AF?

## WEG MET DE GOED HEILIGMAN!

Het najaarsoffensief is weer in volle gang. Al vanaf half september is de speelgoedindustrie mijn kinderen aan het opstoken. De ene kleurenbrochure na de andere sluipt ongevraagd mijn brievenbus binnen: 'Jongens en meisjes, vergeten jullie niet dat het binnenkort weer Sinterklaas is en dat jullie nu alvast moeten beginnen met jullie pappie en mammie het hoofd suf te zeuren?!'

'Binnenkort'! Je moet toch wel een heel lange adem hebben, wil je over drie maanden 'binnenkort' noemen. Maar goed, er valt al niet meer aan te ontkomen en de eerste maaltijden zijn al weer in oorlogsstemming doorgeworsteld.

Er worden aan tafel nog slechts prijzen vergeleken, bestellingen geplaatst - en alleen tussen de bedrijven door neemt er nog iemand de moeite een aardappel achter de huig weg te werken.

Mijn dochtertje, die jong is en het vak nog moet leren, hanteert de simpele methode: op iedere bladzijde begint ze links boven met aanwijzen en eindigt ze rechts onder - daarbij tussen twee happen door voor zo'n dikke twee mille orders doorgevend.

Mijn zoon, daar moet ik voor uitkijken: ouder en gehaaider als hij is, valt hij aan via omwegen. "Kijk pa, ik zeg niet dat ik dat nou per se meteen wil hebben, maar zouden we het er niet eens over kunnen hebben om..." Waarna hij dan van onder tafel een brochure van een warenhuis tevoorschijn haalt dat kennelijk van zijn oude pc's afmoet. "Je maakt toch een grapje, hè?" zeg ik dan, met onzekere stem, omdat ik vrees dat hij het meent. "Straks moet ik nog een krantenwijk gaan nemen!"

"Ja... misschien heb je wel gelijk." Kijk, dat vind ik nou mooi, dat zo'n kind daar begrip voor heeft.

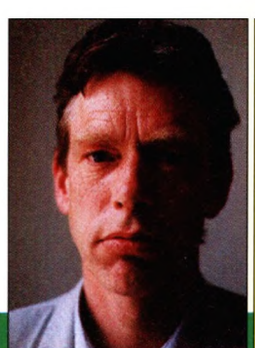
"Nee, pap, dat is te gek, je hebt gelijk."

Goed zo jongen, nou ken ik je weer.

"Maar deze dan." En daar verschijnt dan toch vanuit het niets de speelgoedbrochure.

"Die kost nog niet een kwart van die andere." Wat een manier om van 'Die kost wel achthonderd piek' 'Die kost maar achthonderd piek' te maken!

Het laatste wat ik me herinner voordat er een rode waas voor mijn ogen trok, was dat mijn toetje languit over tafel ging. Die avond heb ik Boulder Dash even laten liggen en een spelletje ter hand genomen waarin veel geschopt en geslagen werd. Mijn score bleef matig, omdat de nodige zelfbeheersing ver te zoeken was. Maar ik kon wel weer rustig slapen.



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...


# PC DISCOUNT

Eéndaagse regionale computer-koopjesbeurzen
Voor hobbyist en zakelijke gebruiker
PC / Amiga / Atari / MIDI / Video-Games
Hardware, Software en Supplies tegen dumpprijzen

Wij komen bij u in de buurt van 10.00 tot 17.00 uur op:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| za | 4 december '93 | Gelderland | Jan Massinkhal - Nijmegen |
| za | 11 december '93 | Flevoland | Sporthal Centerpoint - Almere |

1994

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| za | 8 januari | Haarlem | zo | 28 augustus | Utrecht |
| za | 15 januari | Apeldoorn | za | 3 september | Goes |
| za | 5 maart | Tilburg | za | 10 september | Enschede |
| za | 12 maart | Venlo | za | 8 oktober | Zd. Laren |
| za | 19 maart | Gouda | zo | 16 oktober | Rotterdam |
| za | 23 april | Heerenveen | za | 22 oktober | Leiden |
| za | 7 mei | Den Haag | za | 29 oktober | Den Bosch |
| za | 28 mei | Alkmaar | za | 5 november | Delft |
| za | 4 juni | Doetichem | za | 3 december | Nijmegen |
| zo | 12 juni | Schiedam | za | 10 december | Almere |
| za | 18 juni | Roosendaal | za | 7 januari '95 | Haarlem |
| za | 20 augustus | Dordrecht | | | |

Driedaagse internationale computerbeurzen via INTEREXPO & MEDIA

| | | |
|---|---|---|
| 28 t/m 30 januari | Beursgebouw - Eindhoven | BENELUX COMPUTER '94 |
| 8 t/m 10 april | Jaarbeurs - Utrecht | INTEREXPO '94 |
| 23 t/m 25 september | Beursgebouw - Eindhoven | BENELUX COMPUTER '94 |

f 5,- voordeel **REDUKTIEBON** f 5,- voordeel

Naam: .....
Adres: .....
Postcode/Plaats: .....
Telefoon: .....
Computer: .....

Aangeboden door:
**Power Unlimited**
Openingstijden:
10.00 - 17.00 uur

Voor informatie, aanmeldingen, kaartverkoop en abonnement op de beurzen:
Computercreatief • Postbus 142 • 5500 AC Veldhoven • tel. 040-430141 • fax 040-464611

# PUMP UP YOUR GAMES

SHOOT FURTHER

GO FASTER

JUMP HIGHER

LESS ENERGY

PUNCH HARDER

MILLIONS OF LIVES

BRAND NEW CODES

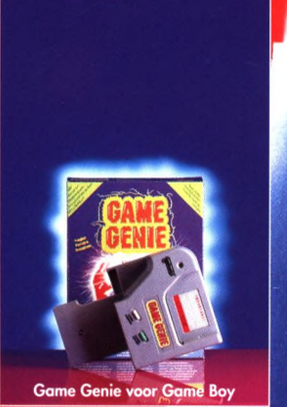
**149.-**

Game Genie voor Sega Mega Drive

**99.-**

Game Genie voor Nes 8-bit

**89.-**




Game Genie voor Game Boy

Met Game Genie geef je extra superpower aan veel bekende videogames. Je kunt versnellen of vertragen, meer of minder energie gebruiken, hoger springen, harder slaan en je hebt meer wapens met explosieve vuurkracht. Je kunt starten in iedere gewenste wereld, je beschikt over oneindig veel levens en je hoeft niet steeds aan 't begin te beginnen. Gewoon 'n kwestie van de code uit het codeboek intoetsen. Bovendien kun je ook nog je eigen codes maken. Dus wat wil je nog meer? Game Genie is gewoon geniáááál!

Code Masters INVENTED BY CODEMASTERS

## GAME GENIE. THE ULTIMATE POWER MACHINE.

Otto Simon POSTBUS 18, 7600 AA ALMELO, TELEFOON 05490-37777, TELEFAX 05490-16417.

# BLOOD DONORS REQUIRED.

## GIVE GENEROUSLY.

BRAM STOKER'S

# Dracula

MEGA DRIVE

SEGA Master System II

SEGA GAME GEAR

GAME BOY

ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PC

AMIGA

**Based on the spine chilling movie.**
**This game will go straight for your jugular.**

Game screens are from Mega CD. other formats vary. Bram Stoker's Dracula™ and ©1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved.

Master System ™, Mega Drive ™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy ™, Nintendo Entertainment System ™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo. Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company.

SONY IMAGESOFT