

POWER

UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

- DESTRUCTION DERBY 2
- AREA 51
- HEXEN
- TOMB RAIDER X2
- HIGHWAY 2000
- SUPERSONIC RACERS
- DISRUPTOR
- ROBOTRON X
- FORT BOYARD 2
- SOUL HUNT
- HARVESTER
- KILLING ZONE
- KEIO 2
- SOVIET STRIKE
- BREAK POINT
- TENNIS
- FIRO & KLAWD
- NBA
- IN THE ZONE 2
- DEATH RALLY
- U.S. NAVY
- FIGHTERS 97
- TIMELAPSE
- PINOCCHIO
- I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
- RALLY
- CHAMPIONSHIP
- PRIVATEER 2
- MOTO X
- PANDEMONIUM
- KRAZY IVAN

SPECIAL

SPORTS

- IFA 97
- HL 97
- HADDEN 97
- BA LIVE 97

RED ALERT

COMMAND & CONQUER

CD-ROM, SUPER NES, GAME BOY, NINTENDO 64, 3DO, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION



BENELUX COMPUTER '97

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

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

- VIDEO GAMES
- SEGA
- NINTENDO
- SONY PLAYSTATION
- DIGITAL VIDEO
- MIDI
- INTERNET

+ I N T E R N E T ' 9 7

24-25-26 JANUARI 1997

BEURSGEBOUW EINDHOVEN

• Vrijdag 13.00-22.00 uur • Zaterdag & Zondag 10.00-17.00 uur •

CD-ROM • CD-I • VIDEO CD • MUZIEK CD • KOOPVIDEO

PC DISCOUNT

Dè Computer-koopjesbeurs

BEURSKALENDER

21-22	December		Sporthof Sterrenburg • Dordrecht
4	Januari	1997	Het Turfschip • Breda
5	Januari	(zondag)	Stadssporthof • Sittard
11-12	Januari		Grote Kerk • Arnhem
18	Januari		Groenordhallen • Leiden
19	Januari	(zondag)	Emergohal • Amstelveen
24-25-26	Januari	*	BENELUX COMPUTER • Beursgebouw • Eindhoven
1	Februari		Zeelandhallen • Goes
8-9	Februari		Prins Bernhardhoeve • Zuidlaren
15	Februari		De Uithof • Den Haag

Open van 10.00 uur tot 16.00 uur!

*VR. 13.00-22.00 ZA/ZO 10.00-17.00

REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !

Inleveren aan de kassa!

- BENELUX COMPUTER '97 / PC DISCOUNT •
- DEZE BON IS GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN! •

Naam & Voorletters:

Adres: Nr:

Postcode & Plaats:

JANUARI/FEBRUARI 1997

AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED

INTEREXPO & MEDIA-HOLLAND

(Info: 070-3588929)

CONTACT

077-4773701

www.vla.nl/contact

Het grootste **Kuifje** avontuur ooit is hier!

Na hun terugkeer uit Peru worden de ontdekkingsreizigers geteisterd door een zonderlinge epidemie. Er gaan geruchten dat een onrustwekkende mummie weleens de oorzaak zou kunnen zijn...

Kuifje is vastbesloten de waarheid te ontdekken wanneer ook professor Zonnebloem spoorloos verdwijnt. Van de haven van St. Nazaire tot de bergketen van de Andes zal men moeten reizen om het raadsel op te lossen.

Jouw Inca-avontuur zal heel veel denkwerk vergen, maar actie is nooit ver weg.

Aan het stuur van een wagen in een dolle achtervolging, vastgehaakt aan de poten van een condor in volle vlucht, met een allesvernietigende lawine op de hielen...

Op weg naar de Zonnetempel!

Kuifje en de Zonnetempel staat garant voor vele uren spelplezier, alleen voor de bezitters van een **SNES**!

Adviesverkoopprijs:
Hfl. 129,95

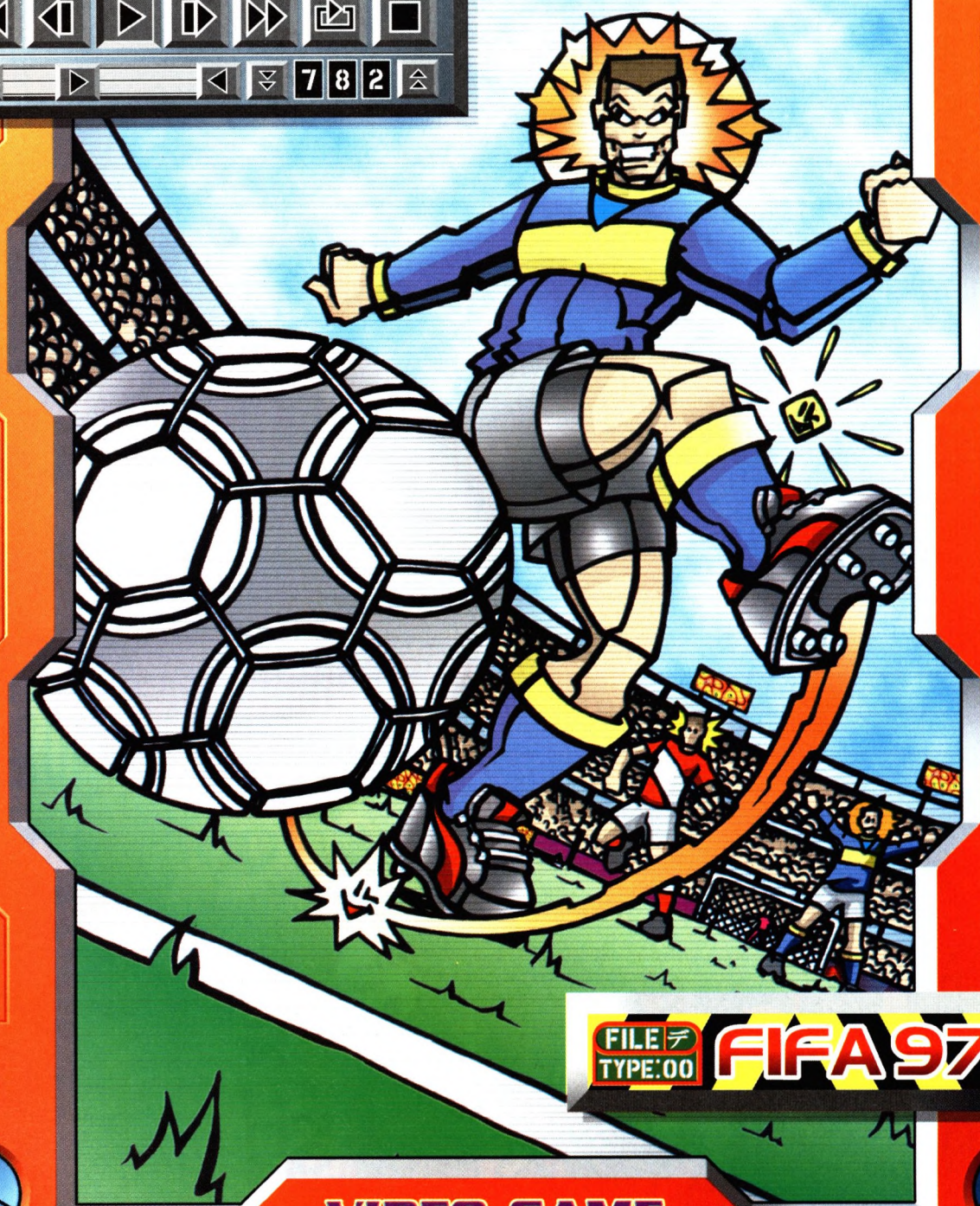
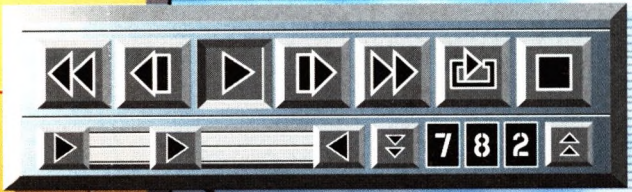
Copyright Herge/Moulinart

Kuifje 2 Infogrames



Het grootste **Kuifje** avontuur is hier:
En jij speelt de hoofdrol!

MAIN-FRAME™



FILE
TYPE:00

FIFA 97

VIDEO-GAME

Dit nummer

COMMAND & CONQUER RED ALERT

Red Alert is een 'prequel' van C&C 2, Tiberian Dawn. Maar als we dit spel als een opwarmertje zouden betitelen, doen we het zwaar tekort. En door alle uitbreidingen, eenvoudiger bediening en betere meerspeler mogelijkheden is het ook zeker geen herhalingsoefening van deel 1 geworden.

18

DESTRUCTION DERBY 2

De mooiste graphics ooit vertoond, top geluid, afwisselende circuits, wat wil een raceliefhebber nog meer? Toch zat Ed zich af en toe groen en geel te ergeren. Kon ie soms niet winnen?

20

AREA 51

Deze bere-spansende shoot'em up geniet al enige tijd grote populariteit in de arcade. En terecht want de levels zitten vol geheimen, angstaanjagende characters en keiharde actie. Een dijk van een spell!

22

EA SPORT SPECIAL

Elk jaar overspoelt Electronic Arts de spelletjesmarkt met een golf verse sportgames. Andreas bekeek of EA met de 97-versies van Fifa Soccer, Madden, NBA Live en NHL de steeds sterker wordende concurrentie van het lijf kan houden.

31

DISRUPTOR

Lee hè, niet alweer een Doom-kloon, was de eerste reactie toen we de gameplay van Disruptor bekeken. Toch heeft dit spel zoveel extra's in huis dat we het zonder meer tot een zeer dope spel kunnen bombarderen.

37

ROBOTRON X

acht bewakers, drie wijkagenten, zes paramedics en de brandweer waren nodig om Andreas achter de monitor weg te sleuren. Robotron X is dan ook een spectaculair spel met verchrikkelijk snelle gameplay dat hardcore gamers met stalen zenuwen in trance zal brengen.

38

HARVESTER

Harvester lijkt in het begin een onschuldig adventure als zoveel andere. Maar langzaam gaat het onschuldige over in bizar en wordt het en gruwelijk oef met een aangstienend verhaal en huiveringwekkend realisme.

42



SOVIET STRIKE

Een waardige opvolger van de Strike klassiekers. Verschans je in de cockpit van je gevechtsmachine en blast the suckers away! Een vet spel in de traditie van 'shoot first, ask questions later!'

46

NBA IN THE ZONE 2

Kan het na het prachtige deel 1 nog beter? Ja! NBA In The Zone 2 is dé shit, een van de beste basketbalgames ooit gemaakt.

50

U.S. NAVY FIGHTERS

Nog mooier en nog uitgebreider dan z'n voorgangers. Flightsimmers zullen er van genieten en niet flightsimmers zouden het eens moeten proberen.

51

TIMELAPSE

Timelapse is een adventure met prima graphics, leuke puzzels en een geheimzinnig sfeertje. Laura kon er geen minpuntje aan ontdekken.

52

THE ADVENTURES OF PINNOCHIO

Sommige spellen zijn ook zonder deathmoves en sexy babes heerlijk om te spelen. Met name het uiterlijk en de spraakherkenning maken Pinnochio een topper.

53

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

Een uiterst origineel spel, met soepele gameplay, fraaie graphics en huiveringwekkende geluiden. Ben schreeuwde het uit van genot!

54

RALLY CHAMPIONSHIP

Rally Championship is een heerlijk race-spel. Vooral de nachtrace en de wisselende weersomstandigheden dragen bij aan de zeer realistische gameplay.

56

PANDEMONIUM

Aan het rijtje van toppers als Gex, Crash Bandicoot en Nights kunnen we een nieuwe grootse 3D platformtitel toevoegen. Niet alleen de graphics zijn thrilling, ook de platforms en de gameplay zijn van grote klasse.

60



PC CD-ROM

C & C Red Alert	18
Tomb Raider	25
Fifa Soccer 97	32
Madden 97	34
NHL 97	36
Fort Boyard, De Legende	40
Soul Hunt	41
Harvester	42
U.S. Navy Fighters	51
Timelapse	52
Pinnochio	53
I Have No Mouth...	54
Rally Championship	56
Death Rally	57
Moto X	58
Privateer 2	59
Pocahontas	63
Scorched Planet	64
Krazy Ivan	64
Worms, Reunited	64
Ashes To Ashes	65
Davis Cup Tennis	65
Shattered Steel	66
Gene Wars	66
Hind	66

PLAYSTATION

Destruction Derby 2	20
X2	26
Super Sonic Racers	29
Fifa Soccer 97	32
Madden 97	34
NBA Live 97	35
Disruptor	37
Robotron X	38
Killing Zone	44
Soviet Strike	46
Break Point Tennis	48
Firo & Klawd	49
NBA In The Zone 2	50
Pandemonium	60
Smash Court Tennis	63
NHL Powerplay '96	63
Suikoden	64

SATURN

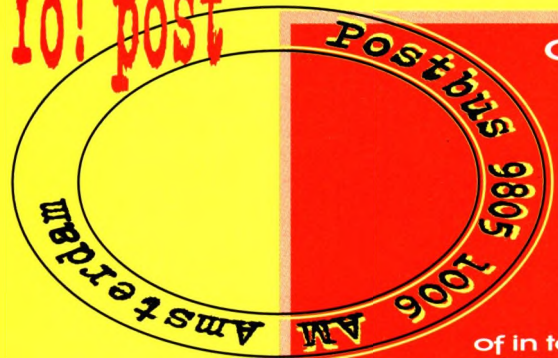
Area 51	22
Hexen	24
Highway 2000	28
Keio 2	45
Outrun	63
Sea Bass Fishing	65
Thunderforce	65

CD-I

Christmas Country	66
-------------------	----

VASTE RUBRIEKEN

Yo! Post	6
Nieuws	8
De redactie	10
Power Top 10	13
Screenshots	16
Eeuwig Leven	68
Power Sales	78
De Qwifz	82



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

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

WACHTEN OF KOPEN

Ik wou even zeggen dat jullie zo door moeten gaan met het blad. En dat voor maar f 6,95! De meeste bladen kosten al gauw tussen de f 12,50 en f 20,-. Nou effe serieus, ik heb een ernstig probleem en ik heb jullie raad nodig! Ik overweeg een PlayStation of een Saturn te kopen, maar doe ik daar wel goed aan? Als ik een Saturn koop, ben ik bang dat Sega failliet gaat want Sega verkoopt toch slecht? En als ik een PlayStation of een Saturn koop, moet ik dan niet wachten tot na de feestdagen? Of moet ik even wachten op de Nintendo 64? Maar daar heb ik ook al moeilijkheden mee, want ik heb gehoord dat de productie van spelcassettes heel duur is en dat de spellen tussen de f 200,- en f 250,- gaan kosten. Dus Power Unlimited, please, help me!

Vincent van Biezen, Rozenburg

■ Welke spelcomputer je het beste vindt, zul je zelf moeten uitmaken. Kijk niet alleen naar de prijs, maar ook naar de diversiteit en het aanbod van de spellen. Sega verkoopt echter niet slecht, Sega verkoopt minder. En failliet zijn ze voorlopig nog lang niet. Overigens, tweehonderd piek voor een N64-spel is zwaar overdreven. De verkoopprijs zal eerder tussen de f 125,- en f 150,- liggen.

EVIL BAGGERKOP

Mag ik me even netjes voorstellen? Ik ben Edward, maar voor mijn fans natuurlijk Evil Edward. Daar staan jullie van te kijken, hè? Oké, genoeg geslijmd, nu gaan we even wat rechtzetten. Ik heb genoeg van het spel Destruction Derby. En al helemaal van die baggerkop van een commentator! Sjongejonge, wat kan die vent zeiken over de race die je op dat moment lekker aan het verzieken bent. Waar slaat dat toch op? En toen ik las dat er ook al een tweede deel is, kreeg ik al helemaal wallen onder mijn ogen. Als dit zo doorgaat, glijdt het bagger me door de broekspijpen naar beneden.
Evil Edward

■ Destruction Derby 2? Ed heeft er buikgriep aan overgehouden. Niet vanwege die 'baggerkop' van een commentator, maar wel vanwege het feit dat dit het eerste racespel is waar hij niet van winnen kon. Lees snel verder op pagina's 20 en 21.

VRAAG VAN DE MAAND

Ik heb een vraag: Hoe oud moet je minimaal zijn om bij jullie te komen werken?

Joop Teulings, Den Bosch

■ Oud genoeg om dit soort onzinnige vragen niet te hoeven stellen.

KOEL, GAAF, WREED EN TOF

Laatst was ik zomaar voor de grap op Bizarre '96 in Etten-Leur, en daar zag ik tot mijn stomme verbazing een of andere gozer met een geïmporteerde Nintendo 64. Cool! Hij had Mario 64 en Pilotwings 64, de enige twee spellen die op dat moment via de import verkrijgbaar waren. De graphics zijn, zoals jullie weten, erg cool. Toen ik laatst in London was, hadden ze daar bij HMV een demomachine staan van de N64, waar je dan de 'zoveel %' versie van Mario 64 op kon spelen. Ook erg cool. Jullie weten natuurlijk dat er nog veel meer coole spellen gaan verschijnen op de N64. Voor alle zekerheid noem ik ze nog even:

Blast Corps: Een zeer cool spel waarin je met behulp van allerlei zware voertuigen de weg vrij moet maken voor een op hol geslagen missile carrier.

Killer Instinct 64: Een mega-coole versie van het alom bekende vechtspel.

Goldeneye: Een super 3D game van 007.

Shadows Of The Empire: De hit van 1997, het Star Wars-verhaal omgezet in een heel wreed spel!

Mortal Kombat 64: Geen 3D, maar wel hele toffe versie van MK.

Wayne Gretzky 3D-Hockey: Een 3D ijshockey spel.

Cruis'n USA: De tegenpool van The Need For Speed, maar dan veeeeeel toffer!

Waverace 64: Het spel waar Miyamoto zelf aan heeft gewerkt; race je een hoedje met een jet-ski!

Turok: Dinosaur Hunter: Jaag in een Doom-achtige stijl op wrede dino's.....

Super Mario Kart 'R': Wow, wat een toffe game, mega-3D racen met Mario en z'n vrienden!

Kirby's Air Ride: Zweef-Race met Kirby over allerlei landschappen.

Nights, eat your heart out!

Starfox 64: Starwing, maar dan nog

gaver dan het al was!

Doom 64: Jullie raden het nooit: cool!

Robotech: Knal wrede robots neer in space, man!

Mission Impossible: De game van de film.

Ik kan zo wel doorgaan want er zijn nog talloze titels over, maar dan duurt het nog wel een tijdje voordat deze brief af is. Houd ons goed op de hoogte over die toffe Lean, mean gaming machine!

Menno Dijk, Nijverdal



SPASTISCHE BLUNDER

Ik vraag me nu echt af waar ik me in hemelsnaam op geabonneerd heb. Zit ik het 'nieuws' gedeelte van de PU te lezen, en wat zie ik daar? 'C&C 2 heet Red Alert' Wat een gigantische, verschrikkelijke, spastische blunder! De persoon die dat stukje geschreven heeft mag nergens meer aan de bak komen, begrepen? Ontslaan die hap! En waarom? Nou, dat zal ik jullie eeffies vertellen! Red Alert is geen C&C 2, maar een 'prequel'. Het is gewoon een tussendoortje tussen C&C 1 en C&C 2. Ik ben benieuwd of jullie die fout weer gaan maken als jullie er een uitgebreid verslag over schrijven.

Gert Stubbe, gerstubb @xs4all.nl

■ We geven het niet graag toe, maar je hebt gelijk, Gert. Op pagina's 18 en 19 herstelt Ben de blunder van een, niet nader te noemen, PU-collega. Goed zo?



EEN TIEN VOOR...

Doorgaans schrijf ik geen brieven naar bladen, toch moet er mij iets van het hart. In de meest recente reviews van Street Fighter-spellen heeft Kees het namelijk over het gebrek aan originaliteit in deze games. Hier kan ik ook wel inkomen, hoewel er volgens mij inhoudelijk niets mis is met de Street Fighter-titels.

Waar ik mij over verbaas, is dat de recente Mortal Kombat spellen vaak nog een 10 als eindcijfer krijgen. Waarom eigenlijk? Ik vind dat de originaliteit net zo ver te zoeken is als in SF. Waarom krijgt dat spel dan wel een 10 en waarom wordt Street Fighter dan maar afgedaan als 'onorigineel' en krijgt vervolgens maar een 5,5? Dit zuigt van alle kanten! Trouwens, Capcom is al bezig met de arcade-versie van Street Fighter 3, waarin ze het roer helemaal omgooien, terwijl we nog steeds zitten te wachten op Mortal Kombat 4. Ik hoop dat jullie in de toekomst oppassen om zomaar een spel als onorigineel te bestempelen.

Nathan Strik, Nunspeet-city.

10 MET EEN LUCHTJE

Stelletje stinksokken! De Power Unlimited van november lag op de mat. Vol verwachting sla ik 'm open om het nieuws van Monkey Island 3 te lezen, maar wat zie ik in plaats daarvan: Mortal Kombat Trilogy die een 10 voor originaliteit krijgt. Waar slaat dat nou op, geen nieuwe characters, geen nieuwe moves, geen nieuwe fatalities, kortom geen reet aan. Waarom staat er niks van Monkey Island 3 in? Kom op zeg. Zitten jullie daar op je luie reet een beetje te poepuh of zo? Ik hoop dat de PU van december er beter uitziet, anders stuur ik Mortal Marcel, m'n proer, op jullie af!

Mortal Maarten, Groningen

POTJE DISSEN

Toen ik de nieuwe Power Unlimited even doorbladerde, zag ik op een gegeven moment Street Fighter II Zero staan. Blij begon ik te lezen, al luurde die blijdschap niet lang. Kees, hoe haal je het in je hoofd dit vrachtige spel zo te dissen? Man, natuurlijk is het niet origineel meer, naar een 3?!? Een zes lijkt me neer op z'n plaats. En die graphics, o wreed, zo heet, vet beter dan Mortal Kombat Trilogy. Een negen waard (minstens). En heb je die muziek wel eens gehoord? Jezus man, wat ben jij diep gezonken.

Richard Jonkman, Drachten

Uiteraard hebben we Kees meteen om een reactie gevraagd: "And the winner is... Dus jullie willen een duel tussen Street Fighter en Mortal Kombat? Sorry fans, maar ik zet mijn eld blind op de bende van Liu Kang. Street Fighters Ken en Ryu mogen van

mij de VUT in (niks te vroeg). Ik ben blij dat jullie mijn reviews zo aandachtig lezen. Keep up the good work."

De meester heeft gesproken.



SUPERBABE LARA

Laats liep ik weer eens rond in mijn favoriete gameshop en speelde wat spelletjes uit totdat ik 'HET' zag. De supergaafste computer ooit gemaakt: de PlayStation met Tomb Raider. Plotseling kreeg ik de joystick in mijn handen gedouwd. Mijn handen begonnen te trillen. Lara, superbabe, is echt geen poesje om zonder handschoenen aan te pakken. Na een poosje spelen ben ik uiteindelijk in level 2, het Labyrint. Plotseling komt er zo'n sukfut achter de balie

vandaan. 'Ja, nu is het wel genoeg geweest!'. Fuck man, this sucks. Maar ik ben het helemaal eens met Skate, het is haast onmogelijk om je handen er vanaf te houden.

Robin Drouven, Tjuchem

■ Kon je je handen niet van Lara of van het spel afhouden?

OPEN BOEK

Ik heb een vraagje. Hoe is Power Unlimited eigenlijk ontstaan, want zo'n goed boek vind je niet overal?

Thomas Lebotte, Opeinde

■ Met de honderd pagina's van vorige maand begint Power Unlimited inderdaad al op een boek te lijken. Hoe het tijdschrift is ontstaan? Vraag dat maar aan ome Pim, ome Cor, ome Mat en een handjevol losgeslagen spelfanaten uit Amsterdam.

MEGADRIVE RULES

Verdommel! Stelletje eikels, nee niet jullie, maar die rochels daar bij Sega! Die zijn daar echt gek geworden, willen ze alle MegaDrive's zowat opkopen en nog eens voor een lullig prijsje ook. 50 gulden maar en voor een spelletje maar 10 piek. Ze zijn daar bij Sega niet echt 100%. Ze willen de MD uit de handel halen, maar lanceren wel Sega Channel. Hoezo dom?

Zo'n Saturn kost f 500,-, als je je computer inruilt krijg je daarvoor f 50,-, maar om aan die f 500,- te komen moet je wel 45 spellen hebben. Welke gamer heeft er nou 45 spellen? Ja, iemand die stikt van het geld.

Ik ben helemaal afgeknapt op Sega, ze willen hier gewoon een slaatje uit slaan. Mij zie je dan ook geen Saturn kopen, ik koop wel een snelle PC.

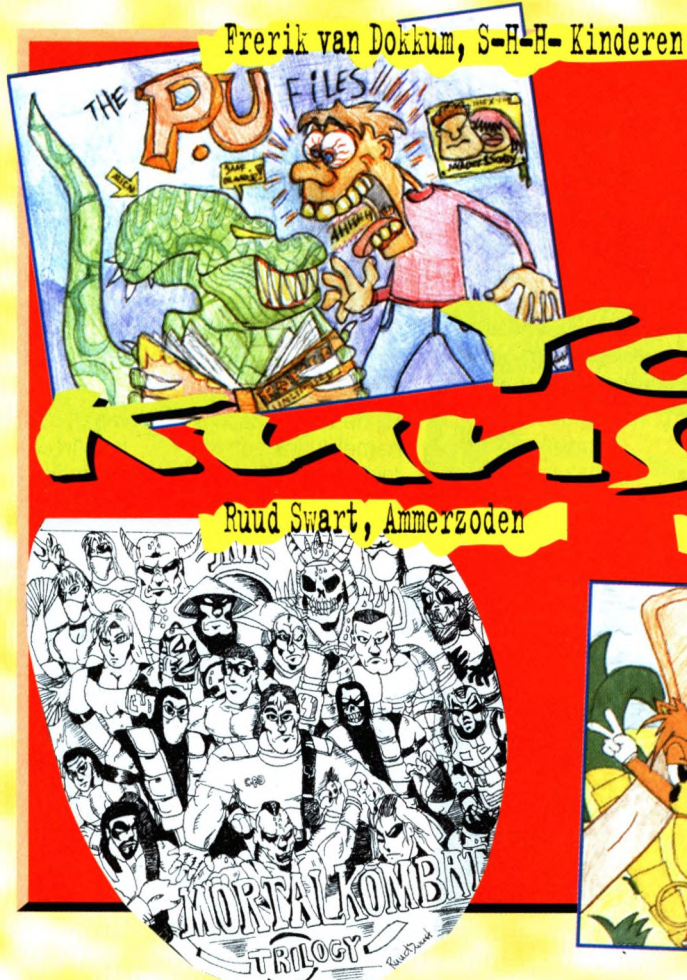
Ruben Vuijk, Coevorden

XXX STUFF

Ik had een vraagje: waarom staan er nooit XXX-rated (oftewel HP) stuff in jullie blad?

SHIT YIN, Hoorn

■ Beste Shit, waarom geen HP? Omdat wij nooit XXX-rated spellen krijgen toegestuurd en een vrouwvriendelijk tijdschrift maken....



Frerik van Dokkum, S-H-H- Kinderen



Peter Flink, Den Haag



Ruud Swart, Ammerzoden

Jeroen Vlug, Utrecht



Jornt Wind, Wyns

POWERWEB II

are you ready to go?

IN DE LUCHT

1 januari 1997 is een magische datum. Op die dag vieren we niet alleen het begin van (alweer) een fantastisch nieuw gamesjaar, maar ook de start van onze geheel vernieuwde site op het World Wide Web.

Iedereen die in het afgelopen jaar al eens heeft ingelgd op het PowerWeb, zal voor een grote verrassing komen te staan want de site is nu compleet vernieuwd. Het uiterlijk is spectaculair veranderd en voorzien van de laatste internetsnufjes maar ook inhoudelijk heeft PowerWeb II aanzienlijk meer te bie-

den. Van het allerlaatste gamesnieuws tot vele tientallen speldemo's, van de online shop tot het Power-forum; vol trots presenteren wij Power Unlimited's PowerWeb als de beste gamessite van Nederland en omstreken. Wil je het zelf controleren? Kijk dan vanaf 1 januari op <http://www.bpa.nl/powerweb>. Vol-



gende maand lees je een uitgebreid verslag over alle ins & outs van het PowerWeb.

538 TE GEEF

Dat wij van Power Unlimited goede vrienden zijn met Radio 538, zal je niet verbazen. Regelmatig hoor je onze spots op 103 FM door de ether razen en zodra we even geen games testen, gaat de volumeknop op maximaal. Als blijk van dank heeft Radio 538 ons een doos met tien 538 t-shirts en CD's gestuurd. Die houden wij natuurlijk niet voor ons zelf. De t-shirts zijn in fraai grijs voorzien van het 538-logo, de 538 Dance Smash Hits vol.3 CD bevat hits van onder andere DJ Paul Elstak, 2 Brothers On The 4th Floor, Party Animals en Twenty 4 Seven. Hebbuh? Stuur een briefkaartje onder vermelding van Radio 538 en voorzien van je naam en adres naar **Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.** Stuur snel in, want op is op!

PLAYSTATION ZIET ZWART

Goed nieuws voor (aankomende) spelprogrammeurs en PlayStation-fanaten! Over een paar maanden introduceert Sony de Yaroze, een zwarte PlayStation, die vooral is gemaakt voor hobbyisten en semi-professionele ontwikkelaars.

via een aparte Websi worden ondersteund met programmeertips en additionele software. Zodra de Yaroze in Nederland beschikbaar is, kun je uiteraard een volledig testverslag in Power Unlimited verwachten. Meer info: Columbia Tristar, 06-300535.

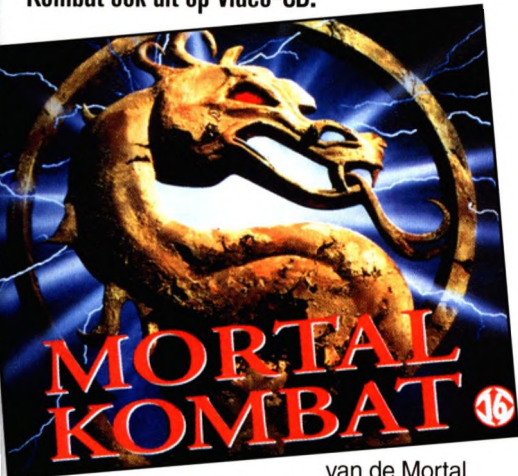
Bij de Yaroze koop je namelijk ook een kit met PC-software, zodat je op je eigen PC spellen of demo's kunt programmeren die later op iedere willekeurige PlayStation afspeelbaar zijn. Juist vanwege die extra ontwikkel-kit hangt er aan de Yaroze PSX een pittig prijskaartje. De zwarte PlayStation zal tussen de vijftienhonderd en tweeduizend gulden gaan kosten en Columbia Tristar (de Nederlandse PlayStation-distributeur) verwacht dat het apparaat rond

maart in beperkte oplage in de winkels ligt. Gebruikers van de zwarte PSX zullen



MORTAL KOMBAT OP VIDEO-CD

Eerst was er het spel, daarna kwam de film, de soundtrack, de video en nu is Mortal Kombat ook uit op Video-CD.



Onder leiding van dondergod Lord Raiden (Christopher Lambert) gaan de mortals opnieuw de strijd aan met de vierarmige Prins Goro. De inzet is - verrassing, verrassing - het lot van de wereld en al haar bewoners. In samenwerking met PolyGram Video verlopen wij vijf Video-CD's

van de Mortal Kombat movie. Interesse? Stuur een briefkaartje onder vermelding van MK Video-CD en voorzien van je naam en adres naar **Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.** De gelukkige inzenders krijgen automatisch hun Video-CD thuisgestuurd.

SEGA IN HOGERE VERSNELLING

1996 mag dan een matig jaar zijn geweest voor de nieuwe releases op het Saturn-platform, maar Sega en bevriende softwareproducenten zijn van plan om de achterstand in games in snel tempo in te halen.

Hier volgt een (Europese!) lijst van games die net uit zijn, of die in de komende maanden worden verwacht. Let op, de releases zijn onder voorbehoud en kunnen van land tot land verschillen.

Uit zijn: Darius 2, Tomb Raider, Tilt, Fighting Vipers, Daytona USA Championship Circuit, Virtua Cop 2, Three Dirty Dwarves. Verwacht worden: Virtual On, Sega Flash 3, Amok, Scorcher (voor januari), Toshinden URA, Mr. Bones, Bug Too, Sonic 3D Flickies'

Island, Dark Saviour, Die Hard The Arcade (voor februari) en Quake (voor maart).

Na maart staan onder andere nog gepland:

Manx TT, Rig Load Saga, Heart Of Darkness, The Sacred Pools, Spot Goes To Hollywood, NHL Hockey, Grid Runner, Soul Storm en Duke Nukem.



Manx TT, op dit moment een hit in de arcade.



Een Zebra op de Bromfiets

Wil je tegenwoordig met goed fatsoen op een brommer rijden, dan ben je verplicht om eerst een verkeers-theorie-examen met goed gevolg af te leggen. Da's geen makkie, je zult er een aantal dagen flink voor moeten blokken. Kort geleden is er echter een CD-ROM uitgekomen die je daarbij al aardig op weg helpt.



14 Kan stress de rijvaardigheid beïnvloeden?



De Zebra Bromfiets CD-ROM bevat een trainingsprogramma en een reus CBR-theorie-examen, zodat je zelf kunt testen of je klaar bent voor het bromfietscertificaat.

De CD-ROM kost f 34,95 en draait op minimaal een 386-PC voorzien van een CD-ROM drive en 2 Mb aan vrije schijfruimte. Meer info: **Diamond Soft, Emmen, telefoon 0591-634333.**

CREATIEF MET KLEI

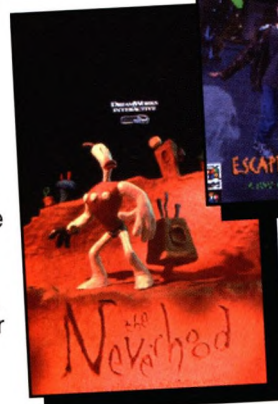
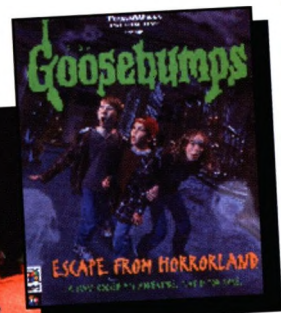
De naam DreamWorks Interactive zal je waarschijnlijk nog niet veel zeggen, maar daar komt binnenkort verandering in. DreamWorks is namelijk het samenwerkingsverband tussen drie big shots uit de computer-, film- en muziekwereld; Bill Gates, Steven Spielberg en David Geffen. DreamWorks heeft nu een reeks PC-games ontwikkeld, waarvan Microsoft er twee op de markt brengt. De eerste titel, Goosebumps: Escape From Horrorland, is gebaseerd op een populaire Amerikaanse boekenreeks. De speler heeft maar een opdracht: ga met Lizzy op zoek naar

Luke en Clay en verlaat daarna zo snel mogelijk het griezelige Horrorland pretpark. Om te kunnen ontsnappen moet je wel enkele raadsels oplossen en aanwijzingen verzamelen. Het andere spel heet The Neverhood

en speelt zich volledig af in een kneedbare (!) wereld van klei. Klayman ('t broertje van Rayman?) is de held van het verhaal en moet het volk van The Neverhood beschermen tegen het monster Klogg.

Beide games zijn point & click-adventures. Goosebumps kost f 99,95 en

The Neverhood f 129,95. Meer info: **Microsoft, Hoofddorp, telefoon 023-5689189.**



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Onder voorbehoud kun je komende maand in Power Unlimited reviews van de volgende games verwachten: Daytona USA Championship Circuit (Saturn), The Crow (PSX), Riot (PSX), Street Fighter Alpha (SNES), Discworld 2 (PC), Toonstruck 2 (PC), Destruction Derby 2 (PC) en nog veel, veel meer. Verder de introductie van het geheel vernieuwde PowerWeb en natuurlijk de uitslag van de grote Games Enquête '96. De Power Unlimited van Februari ligt vanaf 27 januari in de winkels.

Frustration Derby 2



Championship

Pos.	Driver	Pos.
1st	ED	077
2nd	The Skum	166
3rd	The Master	64
4th	The Undertaker	49
5th	Pyromantic	29

De Ultimate Destruction Speedway is alleen te spelen in de hoogste divisie.



Zoals jullie kunnen lezen op pagina 20 en 21 raakte onze race-specialist Ed lichtelijk gefrustreerd bij het spelen van Destruction Derby 2. Volgens ons kwam dat vooral omdat ie niet tegen z'n verlies kan en is DD2 gewoon een tikkie te moeilijk voor ome Ed. Wordt onze kalende eindredacteur een beetje te oud voor de snelste racegames? We vroegen hem om een reactie.

"Wat denken jullie wel, stelletje snotneuzen! Ik speelde al racegames toen jullie nog met je vingertjes in je eigen poep zaten te graaien. Het eerste racespelletje dat ome Ed niet kan winnen, moet nog gemaakt worden.

Zoals je op de plaatjes kan zien, heb ik DD2 uitgespeeld en ben ik als eerste geëindigd in de hoogste divisie. Waar ik me aan erger, is dat ik niet gewonnen heb omdat ik de snelste was maar doordat ik mazzel had. Winnen lukt eigenlijk

alleen als je het geluk hebt niet in gigantische crashes te belanden en je tegenstanders wel en daardoor met pech uitvallen. Ik heb vele tientallen races gereden en ben op de meeste circuits als eerste geëindigd maar ik heb slechts zelden iemand ingehaald. Dat kan toch niet de bedoeling zijn?"

Ongelofelijk alweer een jaar voorbij, wat gaat de tijd toch snel bla, bla, bla. Met andere woorden, het is weer tijd voor terugblikken en goede voornemens...

SKATE

Lekker jaartje voor onze Skate. Scoorde samen met Extince twee top 40 hits ('Sprakwater' en 'Kaal of kammen') mocht als PU-model onze vette cap showen en 'zijn' NAC versloeg Ajax met 2-0. Going great Skate!



ANDREAS

Kreeg dit jaar de meeste 'hate-mail'. Dat krijg je als je roept dat MK niet te spelen is op een PC. Toch vond ie het jammer dat in PU-enquête niet gevraagd werd naar de meest geliefde tester. Dream on Dré.



BJØRN

Ook Bjørn heeft zich in de muzikwereld gestort. Ken je het nummer 'Daar komt gabbertje' van Hakkühbar? Heeft ons testertje toch maar mooi gemaakt. En wat dacht je van de Power CD-ROM 2? Ja, ja die Bjørn toch, kan toch wel wat meer dan deadlines missen. Way to go Bjørn!

BAS

Kreeg dit jaar de meeste fanmail nadat hij z'n voorkeur had bekendgemaakt voor Sepultura, tatoos Dennis Rodden en In '97 met een tattoo van De op z'n voorhoofd? Bang Bas!



THOMAS

Nooit gedacht, toch gebeurd; Thomas heeft dit jaar een vaste baan aangenomen. Dis is tievie men, of anders gezegd, onze Thomas is doorgedrongen tot de top: de redactie van CallTV! Handtekeningen alleen op schriftelijk verzoek. Please, please!



MICHAEL

Heeft het dit jaar wat rustiger a gedaan wat de PU betreft. Ontzich tot een multimedia Tycoon verwacht in 1997 met z'n eigen bedrijf naar de beurs te gaan (voor een excursie). Watch it, Endemol!



LAURA

Hield ook in 1996 het vrouwvriendelijke karakter van de PU nauwlettend in het oog.

Knapte dan ook zowat uit haar vel toen we een nieuwsberichtje plaatsten alleen omdat er een foto van een lekkere babe bijzat. Had overigens geen moeite met het strakke kontje van een van de 'Strippoker' heren. A thing of beauty...

NANCY

Zag dit jaar gratis alle topfilms, testte voor het eerst een spelletje en dat smaakt naar meer. Gaat vrolijk verder onder het motto: 'De wereld is groot maar ik heb een Mac.'



ED

1996 was opnieuw een topjaar voor Ed. Had al het knapste dochttertje en heeft ook maar even het mooiste mannetje van het Westelijk halfmond op de wereld gezet (vindt ie zelf natuurlijk). Oké, we geven het toe, het is een scheet. Goed gedaan jochie!



KEES

Leverde ook een bijdrage aan succes van Extince en figureerde in diens videoclip. Vindt zich zo diageniek dat ie denkt aan een verhuizing naar Hollywood. Jean Claude eat your heart out!



BEN

Zat zich heel te ergeren aan die 'eikelige' van 'm op de pagina. Heeft uiteindelijk maar een nieuwe gemaakt. Thun Up Ben!



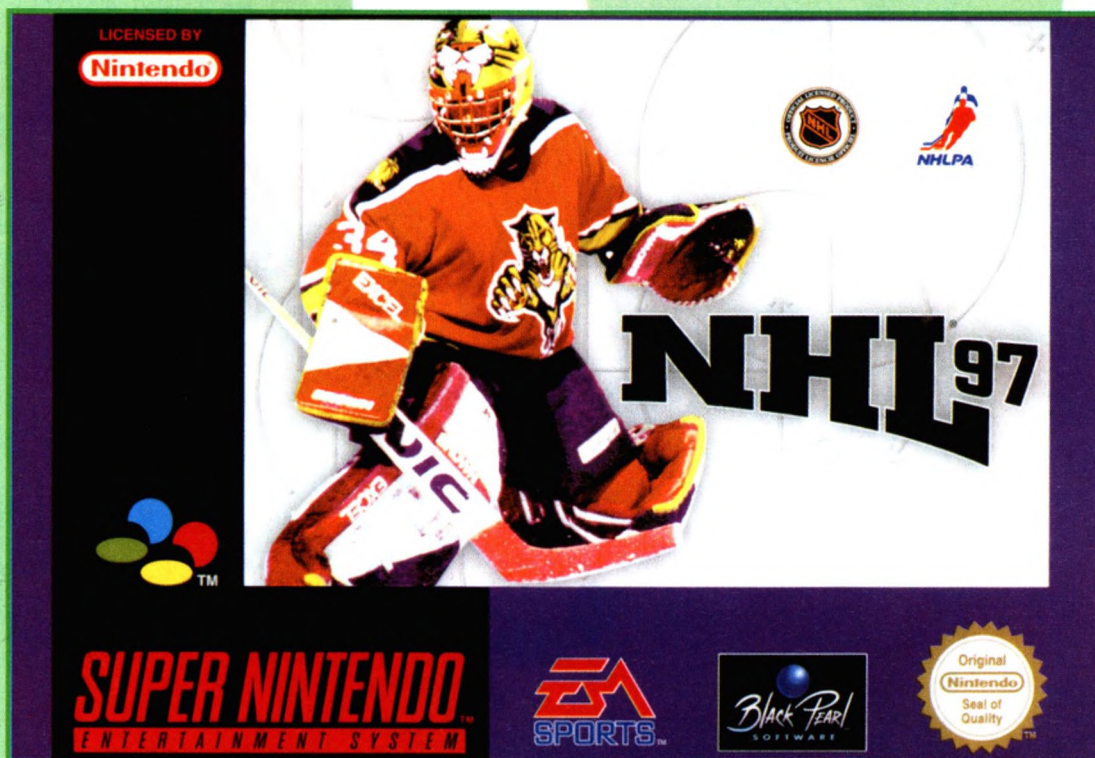
Mannen zijn maar op een ding uit: Hun ballen en hun stick !



Waarom zouden ze ook iets anders willen, het kan immers gemakkelijk, snel en simpel in je eigen woonkamer. Met de Gameboy kun je het zelfs overal doen !

Wat dat laatste betreft is er overigens maar een voetbal spel dat je gewoon moet hebben, Fifa 97 van EA Sports. Maar dat wisten de echte voetbalgame liefhebbers natuurlijk al lang, Fifa op de Gameboy is voetbal op de Gameboy.

En waarom zou je eigenlijk nog nadenken over ijshockey. Wat ons betreft zijn er namelijk maar twee mogelijkheden. Of je gaat het ijs op en wordt rondgebeukt terwijl je kont eraf vriest, of je speelt NHL 97, lekker warm thuis !



Fifa 97 voor de
Gameboy: 79,95

NHL'97 voor de
SNES: 139,95

CONTACT

CD Contact Data is de officiële distributeur van deze twee producten en is te bereiken via de telefoon 077-4773701 of het Internet www.via.nl/contact.

POWER CD-ROM



Bestel 'm nu!

Precies een jaar na het succes van de allereerste Power CD-ROM kunnen we vol trots nummer twee in de Power CD-ROM-serie aankondigen. Gaven we de vorige keer nog een index van alle tips & trucs die ooit in Power Unlimited hebben gestaan, ditmaal staan de codes en hints er echt allemaal op. Bovendien bevat de Power CD-ROM 2 maar liefst elf speelbare demo's van gloednieuwe games.



TIPS & TRUCS DATABASE

Al vanaf het eerste nummer in 1993 geeft Power Unlimited je iedere maand tientallen tips, trucs, codes, walkthroughs, special moves en andere hints om verder in je favoriete spellen te kunnen komen. Inmiddels is die verzameling uitgegroeid tot een vette database met tips voor meer dan duizend verschillende games. Je raad het al, die hele database hebben we nu op onze Power CD-ROM gezet. De special moves van Mortal Kombat 2 of de cheatcodes van Doom1: alle aanwijzingen die ooit in jouw lijfblad hebben gestaan, vind je op de CD-ROM terug. De makers van de CD-ROM hebben weer een prachtige interface ontwikkeld waarmee je razendsnel de gewenste informatie kunt vinden. Alles is netjes gerangschikt naar spelsysteem en er is een print-functie zodat je de codes ook op papier kunt zetten.

SPEELBARE DEMO'S

Naast die complete Eeuwig Leven-database hebben we nog zo'n slordige 500 Mb weten te vullen met speelbare demo's en shareware-versies van elf gloednieuwe games:

- **Gearheads**
Een waanzinnig, hilarisch en strategisch puzzelspel van Philips.
- **FX Fighter Turbo**
Het vervolg op een geslaagde beat 'em up.
- **Amok**
Een 3D-shoot 'em up in griezelige science fiction-sferen. Strakke graphics!
- **Death Rally**
Van Apogee komt dit grappige (en bloederige) racespel a la Micromachines.
- **Absolute Pinball**
Flipperen! Moeten we nog meer zeggen?
- **MegaRace 2**
Een compleet circuit uit dit verbluffend mooie racespel van Mindscape.
- **Deadly Tide**
Kreeg in de Power Unlimited van november een 9,8! 3D-schietaktie onder water.
- **Monster Truck Madness**
Don't try this at home. Racen in de monstertrucks van Microsoft.
- **Star General**
Strategie in space. Daar ben je uren mee zoet.
- **Animal**
De avonturen van een Bifi-worstje....
- **Orion Burger**
Een van de meest lachwekkende adventures van 1996.

BESTELINFO

De Power Unlimited Power CD-ROM kost f 2 (inclusief verzendkosten) en is geschikt voor dows '95, Windows 3.11 en Macintosh (alle tips & trucs-database). De meeste spellen met Windows '95 of DOS.

Interesse?

Maak dan f 24,95 over op:
bankrekeningnummer: 60.46.83.162
of gironummer: 35.28.293

ten name van:
VNU Business Publications,
afd. klantenservice te Amsterdam.
Doe dit onder vermelding van
Power CD-ROM 2.

Voor België: Maak Bfr. 458 over op:
gironummer: 000-1635597-80

ten name van:
VNU Business Publications,
afd. klantenservice te Amsterdam.
Doe dit onder vermelding van
Power CD-ROM 2.

**Na het ontvangen van de betaling
wordt de CD-ROM binnen
3 à 4 weken naar jullie verzonden**

games top 10

POWER HITS!

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

MEGADRIVE
Micro Machines Military (november) 8,1

NINTENDO 64
Pilot Wings 64 (oktober) 9,8
Super Mario 64 (oktober) 9,6
Wave Race 64 (december) 8,5

SATURN
Virtua Fighter Kids (oktober) 9,5
Ultimate Mortal Kombat (oktober) 9,4
Fighting Vipers (november) 8,9
Sonic Wings Special (oktober) 8,7
Earthworm Jim (oktober) 8,6
Ultimate Revenge Attack (december) 8,3

PLAYSTATION
Mortal Kombat Trilogy (november) 10
Die Hard Trilogy (december) 9,6
WipeOut 2097 (november) 9,2
Jumping Flash 2 (oktober) 9,2
Namco's Museum Pieces 2 (november) 9,1
Overblood (december) 8,8
Tomb Raider (november) 8,8
Viewpoint (oktober) 8,3
Street Racer (december) 8,1
Iron Man (december) 8
Lomax (december) 8
Broken Sword (december) 8
Blazing Dragons (november) 8
Street Fighter Alpha (oktober) 8

PC CD-ROM
Deadly Tide (november) 9,8
Links LS (november) 9,2
Quake Full Version (november) 9
Lighthouse (december) 9
Monty Python Holy Grail (december) 9
Pinball Construction Kit (december) 9
Disney's Gamebreak (november) 8,7
Monster Truck Madness (december) 8,6
The Pandora Directive (december) 8,5
Table (december) 8,5
Lead For Speed Spec. Ed. (november) 8,4
Friedn Burger (november) 8,3
(november) 8,3
erra Nova (oktober) 8,3
own In The Dumps (december) 8,1
fterlife (oktober) 8,1
BA Full Court Press (december) 8
attlecruiser 3000 AD (december) 8
ealy Games (december) 8

SONY PLAYSTATION

POWER top 10



- 1.(2) Tekken 2
- 2.(7) Formula 1
- 3.(-) Crash Bandicoot
- 4.(4) WipeOut 2097
- 5.(-) Soviet Strike
- 6.(-) Blam Machine Head
- 7.(3) Resident Evil
- 8.(-) Tunnel B1
- 9.(-) Sampras Extreme Tennis
- 10.(10) Ridge Racer Revolution

PC POWER top 10



- 1.(7) Grand Prix 2
- 2.(-) MS Flight Simulator 6.0
- 3.(2) Quake
- 4.(3) Megarace 2
- 5.(5) C&C Tactical Operations
- 6.(-) Fort Boyard De Legende
- 7.(-) Bedlam
- 8.(-) Rally Championship
- 9.(4) Z
- 10.(-) Mechwarrior 2

SEGA SATURN

POWER top 10



- 1.(-) Tomb Raider
- 2.(7) Formule 1
- 3.(-) Fighting Vipers
- 4.(3) Ultimate Mortal Kombat
- 5.(-) Tilt
- 6.(-) World Wide Soccer 97
- 7.(3) Nights
- 8.(-) Blam Machine Head
- 9.(-) Exhumed
- 10.(8) Sega Rally

NINTENDO POWER top 10



- 1.(7) Secret of Evermore (SNES)
- 2.(6) Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
- 3.(3) Secret Of Mana (SNES)
- 4.(9) Loony Tunes (GB)
- 5.(-) Mohawk & Headphone Jack (SNES)
- 6.(2) Smurfen (SNES)
- 7.(4) Warioland (GB)
- 8.(5) Toy Story (SNES)
- 9.(8) Donkey Kong Country 2 (SNES)
- 10.(7) Super Mario 64 (N64 import)

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:



**“Drie fantastische games in
een bundle. Als je dit jaar**

**“De meest explosieve
game tot nu toe,
een must!”**

PlayStation Magazine

DI TRIL HIA

RUN, SHOOT, & DRIVE THROUGH

Die Hard



Die Hard 2: Die Harder



nog een game koopt, zorg
ervoor dat dit Die Hard is."

GamesMaster (Aug 96)

DIE O G Y HARD

"Een absolute aanrader,
ben je niet bang voor een
emmertje bloed meer of
minder, dan ben je klaar
om Die Hard te Spelen."

Power Unlimited (Dec 96)

9.6/10

ONE EXPLOSIVE ARCADE EPIC

Die Hard With A Vengeance




WINDOWS
95



www.foxinteractive.com

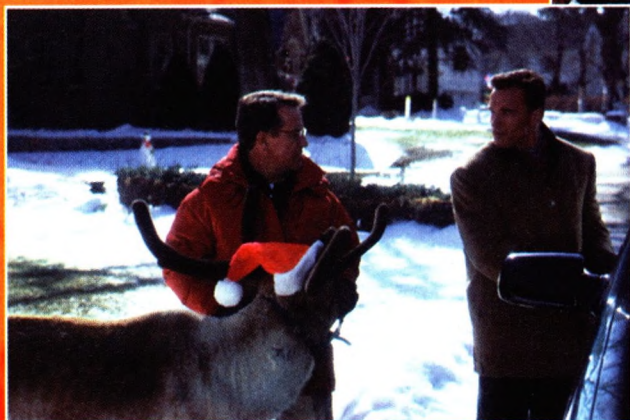
Voor meer informatie over Die Hard Trilogy, bel 00 44 1753 546 465, email uk-support@ea.com of jkruis@ea.com, of schrijf naar Electronic Arts, The Netherlands, Lijsterbeslaan 56, 3053 NL Rotterdam

© 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation, "Die Hard" © 1988 Twentieth Century Fox, "Die Hard 2: Die Harder" © 1990 Twentieth Century Fox, "Die Hard With A Vengeance" © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation. Cinerig Pictures Entertainment Inc. and Cinerig Productions NV Inc. All Rights Reserved. "Twentieth Century Fox", "Fox" and their associated logos are the property of Twentieth Century Fox Film Corporation. SEGA and SEGA Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd. "PlayStation" and  are trademarks of Sony Entertainment Inc.

ARNIE'S

kerstfeest

Good old Schwarzenegger is onvermoeibaar. Na al het geweld van Eraser gooit hij er voor het eind van het jaar nog even een filmpje tegenaan. Jingle All The Way is een kerstcomedy, dus er wordt niet geschoten, maar het is allesbehalve 'vrede op Aarde'.



te komen. Al snel wordt duidelijk dat dit een hele opgave wordt. Niet alleen

In het verhaal speelt Arnie de hardwerkende zakenman Howard Langston. Business is booming en dus zit hij meer op kantoor dan thuis. Z'n zontje mist hem en klaagt steen en been over het tekort aan aandacht dat hij van z'n vader krijgt. Het is bijna kerst en Arnie heeft besloten dat dit de perfecte tijd is om goed te maken dat hij alle kwaliteits-familiemomenten het hele jaar door mist.

TURBOMAN
Zoonlief wil een Turbo-man voor kerst; een action-figure die zo populair is dat speelgoedwinkels hem al maanden niet meer kunnen leveren. Howard is al die maanden alleen met verkoopcijfers bezig geweest en weet nauwelijks wie Turbo-man is. Op de dag voor kerst stapt hij dus vrolijk in z'n stationwagon, vastbesloten met het ultieme kerstkado terug

wordt Howard in elke speelgoedwinkel recht in z'n gezicht uitgelachen wanneer hij om Turbo-man vraagt, hij krijgt om de haverklap ruzie met steeds dezelfde politie-agent, wordt tegengewerkt door een geflipte postbode (die ook een Turbo-man voor z'n zontje probeert te scoren), z'n auto wordt gestript en tot overmaat van ramp probeert de buurman Howard's vrouw te versieren.



GETRASHT

Kortom, 24 december is geen prettige dag voor zakenman Howard. Uiteindelijk loopt het allemaal wel goed af, het is tenslotte kerst, maar voor die tijd is elke speelgoedzaak 'in town' volledig getrasht. Onder andere daardoor is Jingle All The Way niet zo'n mierzoete kerst-

film. En Arnie als telende pa die voor zoon zo graag eer wil zijn, is eigenlijk leuker dan Schwarzenegger de Verschrompde Eenmanslegionair held. Wordt -ie trouwens toch te oud voor. **Jingle All The Way**
Vanaf 12 december de bioscoop.





JOHNNY MNEMONIC: DATA OORLOG

Een paar jaar geleden schreef William Gibson een kort verhaal over een datakoerier in de nabije toekomst, genaamd Johnny Mnemonic. Na de gelijknamige film en het PC-spel, is nu de koopvideo uit.

Johnny Mnemonic heeft een plug in z'n achterhoofd waar een soort CD-ROM speler op aangesloten kan worden om zo informatie van schijf naar hersens te uploaden. Via een code kan de data ook weer terug naar schijf geload worden. Menselijke datadragers zijn anno tweeduizendzoveel de

veiligste manier om informatie van a naar b te krijgen. De koerier kan de informatie niet lezen, want die is gecodeerd en door ervoor te zorgen dat zo min mogelijk mensen op de hoogte zijn van

de downloadcode, kan er in principe weinig mis gaan...

HOOFD LOOPT OVER

Natuurlijk gaat alles mis. Johnny heeft net z'n opslagcapaciteit laten vergroten en krijgt daardoor een grote klus aangeboden die volledig uit de hand loopt.

Eerst worden er veel meer gigabytes z'n hoofd ingeperst dan goed is, dan worden z'n opdrachtgevers vermoord door de Japanse mafia waarbij ook nog een deel van de downloadcode kwijtraakt.

De informatie in Johnny's hoofd blijkt nogal gewild en plotseling

zijn er allerlei mensen die Johnny's hoofd van z'n romp willen scheiden. Het enige dat Johnny wil, is die overload aan info zo snel mogelijk z'n hoofd uit.

PRIJS-VRAAG

Er is dus een film gemaakt met dezelfde titel en ongeveer hetzelfde verhaal (een beetje extra verhaallijnen, een beetje love, Ice-T komt langs en Keanu Reeves speelt Johnny). Persoonlijk vind ik dat Reeves niet kan acteren en dat het verhaal op papier erg goed is en dat er nooit een commerciële film van gemaakt had mogen worden, maar daar gaat het nu even niet om.

Want omdat JM sinds kort op koopvideo uit is, mogen we prijzen weggeven. De eerste vijf mensen die ons kunnen vertellen wat Mnemonic betekent en een reden kunnen geven waarom Keanu Reeves wel geschikt is als Johnny, krijgen een **Johnny Mnemonic-windjack**. Daarnaast hebben we nog tien **disk-etuis en floppies met JM-opdruk** weg te geven.

Stuur een kaartje met je antwoorden naar **Power Unlimited, Postbus 9191, 1006 CC Amsterdam** en vergeet niet je eigen naam en adres er bij te zetten. **Johnny Mnemonic video: f 39,95**

SOUNDS

DOB: La Lu La Roo aka DeB: Fa La Le Ra
Dob staat voor Date of Birth maar soms noemt deze band zichzelf ook wel Deb, dat hangt een beetje van hun bui af.

DOB bestaat uit een Japans viertal (een zus en drie broers) dat al jaren muziek maakt. Ze trekken zich niets aan van stijfvastheid zodat hun CD nummers bevat die ronduit britpop-achtige disco zijn maar ook trip hop. DOB vindt dat er te weinig lol gemaakt wordt in de muziek. Met hun projecten proberen ze daar wát aan te doen. Dat lukt aardig, want niet alleen heeft DOB gevoel voor humor, de band is ook nog eens gezegend met een broer (Ken-1) die aardig met bits en bytes uit de

voeten kan. Hun DOB Enhanced Box met de titel La Lu La Roo is nu in Europa uitgekomen zodat wij ook wat lol kunnen maken.

FREAKEN

La Lu La Roo valt in twee delen uiteen. Eerst beland je in het samplergedeelte. Hier kun je alle nummers van de audioCD afspelen en bewerken met behulp van een instrument dat het midden houdt tussen een tuba en een My First Sony zoals die er in het Flintstone-tijdperk uitgezien zou hebben. De samples

die eruit gehaald kunnen worden, verschillen per nummer. Daarnaast is er het Visual Aurals gedeelte. Hier heeft DOB flink lopen freaken. Net als op de audioCD staan er 10 Visions op, variërend van kaleidoscopische beelden die constant van kleur en vorm veranderen tot wandelende maanmannetjes.

PRACHTIGE GRAPHICS

De CD+ is met veel gevoel voor detail in elkaar gezet en bevat prachtige graphics. Dat is niet zo vreemd als je weet dat Ken in z'n vrije tijd ook games ontwerpt voor SEGA. De games waar hij aan werkt zijn echter specifiek voor de Japanse markt en komen waarschijnlijk

niet hier uit. Het volgende interactieve project van DOB (of misschien heten ze dan weer Deb) komt wel in Europa uit. De band werkt hard aan een volledige CD-ROM waar weblinks op komen te staan zodat je tussen de ROM en het Web heen en weer kunt klikken. Maar



daarvoor moet eerst hun eigen site geresty-

led worden en Ken heeft nog wat games te ontwikkelen. In de tussentijd moeten we het met La Lu La Roo doen. Er zijn ergere dingen.



DOB: La Lu La Roo aka DeB: Fa La Le Ra f 39,90.

WWW <http://192.2.123.17/dob/dob.html> (erg moeilijk te bereiken) of <http://www.memex.co.jp/dob>

COMMAND & CONQUER

RED ALERT

Het baanbrekende strategiespel van 1995 heeft geen opvolger gekregen, maar een 'prequel' van deel 2, Tiberian Dawn, dat binnen een half jaar wordt verwacht. Hoe dan ook, spelen met soldaatjes is nu nog leuker geworden.

KENNEN IS WETEN

Kenner van Command & Conquer en/of de Covert Operations uitbreiding kunnen het grootste gedeelte van deze review wel overslaan. Zij kunnen volstaan met de wetenschap dat Red Alert nog beter is dan het eerste deel. Waarschijnlijk zitten die kenners op dit ogenblik al lang Red Alert te spelen en hebben ze hun game alleen maar even onderbroken om te lezen wat ze allang wisten, namelijk dat het een van de beste games van het jaar is. Maar er zijn ook mensen die Command & Conquer nooit gespeeld hebben en voor die personen is deze review dan ook bedoeld.

LEVEND STRATEGO

C&C is een real-time strategiespel dat zijn roots heeft in een lange traditie van overwegend bordspel-achtige oorlogssimulaties. Ik zeg bordspel-achtig omdat de meeste games uit dit genre tot de

verschijning van C&C visueel weinig aantrekkelijk waren en net zo goed echte bordspellen hadden kunnen zijn. C&C veranderde dit radicaal: een level spelen doet denken aan een soort levend stratego in een enorme speeltuin. Verplaats je een soldaatje, dan loopt deze braaf naar het opgegeven doel en zal desgewenst vechten tot de dood erop volgt. Geef je een opdracht aan een piloot (kwestie van vliegtuigje aanklikken en op het doel klikken) dan zal het vliegtuigje opstijgen, de vijand beschieten en weer terugkeren naar de basis. De speler ziet dit alles vanuit het perspectief van een generaal die als het ware in een vliegende basis hoog boven het speelterrein de strijd in goede banen leidt. De manschappen waarover de speler het bevel voert, kennen geen scrupules. Krijgen ze de opdracht om een kerkje met de grond gelijk te maken



Alle blauwen terugtrekkuuuh!

of willekeurig burgers te executeren, dan zullen ze dat met dezelfde volharding uitvoeren als het bestormen van een vijandelijke basis of het opblazen van bruggen.

HIJ KWAM, ZAG NIETS EN VERLOOR

Bij het begin van een missie is maar een klein deel van het speelterrein te zien. Door grondtroepen naar de zwarte gebieden te sturen, worden deze zichtbaar en kunnen ze veroverd worden. Die strijd begint meestal enkele ogenblikken eerder, aangezien de vijand vaak al begint te vuren voordat hij zichtbaar is. De speler moet zich in deze gevallen verlaten op het gehoor, wat niet veel zal helpen omdat alleen te horen is dat er aangevallen wordt, maar niet waar. Het alternatief is om eerst het terrein zo

veel mogelijk te verkennen en daarbij van de herkansing(en) gebruik van te maken. Komt een tegenstander vanaf een bepaalde plek, dan zal dat ook alle volgende keren zo zijn; Red Alert is in dat opzicht voor spelbaar. De scenario's staan vast, de kaarten worden na een verlopen of gewonnen strijd niet opnieuw geschud. Wel is het zo dat de computertegenstander actief reageert op de tactiek van de menselijke speler en bijvoorbeeld meer materieel

zal inzetten als de speler dit ook doet. De computer zal niet gauw twee keer dezelfde fout maken, reden waarom het bepaald niet eenvoudig is om Red Alert snel uit te spelen.

DE GOEIE OUWE STRIJD

Red Alert is een zogenaamde prequel op een deel dat nog moet uitkomen. De prequel gaat niet over een vroege strijd tussen de Broederschap van Nod en het Globale Defensie Initiatief (de strijdende partijen uit deel 1). In plaats daarvan gaat Red Alert over een oorlog tussen Europa en de Sovjet-Unie. Kies je voor Europa, dan krijg je bevelen van een anonieme generaal. Doe je het voor de Sovjets, dan komen je bevelen rechtstreeks

van Stalin. Beide leiders spreken de speler toe in filmpjes tussen de gevechten door. Deze filmpjes vormen tezamen een verhaal apart, dat na elke correct uitgevoerde missie een stukje duidelijker wordt.

AF, KOEST, BRAAF, AAARGH!

Spelers van Red Alert kunnen de meest uiteenlopende opdrachten verwachten. Zo moet in de eerste missie (er zijn er in totaal bijna 30) Einstein uit een Russische basis bevrijd worden. Bij de tweede missie moet een konvooi met hulpgoederen beschermd worden en de derde missie is het de bedoeling om strategisch gelegen bruggen te vernietigen. Wie aan Russische zijde vecht moet alle eerst een dorpje met inwoners en al vernietigen, vervolgens een omstreden bergpas verdedigen en daarna



Flying squadron in aantocht.

Gefopt: dit zijn beelden uit de intro.



Nu ook met onderzeeërs.



Nee, dit soort close-ups kunnen (nog) niet.

LET

In your face!



Huh, voor welke partij was ik ook alweer.



een spion opsporen en uitschakelen door grote waakhonden op hem af te sturen. De aanwezigheid van deze honden is overigens niet geschikt voor dierenliefhebbers, want aan beide kanten komt het regelmatig voor dat de beestjes zonder pardon moeten worden afgeschoten. Behalve vechten moet er af en toe ook gebouwd worden. Het benodigde geld daarvoor verdient de speler door mijnbouw te plegen. Er zijn drie soorten erts te delven. Met de opbrengst kan de eigen basis uitgebreid worden met bijvoorbeeld een energiecentrale, extra prikkeldraadomheiningen, meer landingsbanen of barakken waaruit extra manschappen gehaald kunnen worden.

NET ALERT
Red Alert kan naar keuze in vijf verschillende moeilijkheidsgraden gespeeld worden. Daarnaast zijn er verscheidene meerspeler-mogelijkheden: via een lokaal netwerk, per modem, via een seriele verbinding en via

het Internet (met behulp van het Kali-systeem). Westwood, de maker van C&C, biedt tevens de mogelijkheid om via het Internet te chatten over C&C en andere Westwood-games, maar die mogelijkheid kon ik niet benutten aangezien ik telkens de mededeling op het scherm kreeg dat de Westwoodserver 'down' was en of ik het later nog eens wilde proberen. Redelijkerwijs ga ik er maar van uit dat die problemen nu opgelost zijn. Gamers met een Internetverbinding moeten zelf maar controleren of het nu inderdaad wel werkt. Red Alert kent zelfs een mogelijkheid om een multiplayer-game in je eentje te oefenen, de zogenaamde 'skirmish mode', waarbij de speler kan kiezen tussen een tot vijf computertegenstanders.

MY WAY
Nog even voor de duidelijkheid: Red Alert is geen herhalingsoefening van het eerste deel. Niet alleen zijn de strijdende partijen

veranderd en de legers behoorlijk uitgebreid. Nu maken daar ook dieven deel van uit, hospikken, aanvalshonden, spionnen, landmijnen, parachutisten, bommenwerpers, helicopters, slagschepen, duikboten en noem maar op. Op het gebied van de besturing kunnen er nu ook allerlei speciale formaties gevormd worden en kunnen 'waypoints' uitgezet worden: speciale route-aanduidingen zodat legeronderdelen op een door de speler bepaalde manier hun doel proberen te bereiken.

AFFIRMATIVE
Het grootste minpunt van Red Alert vond ik eigenlijk het geluid. Niet dat van de muziek, de vuurwapens of het rijdende, varende of vliegende materieel, maar dat van de man-

schappen. Die zeggen nog steeds niets anders dan 'yes sir/reporting/affirmative/at once/I'm there/Let's rock'. Wat meer variatie had hier best op z'n plaats geweest, al was het maar om de speler de illusie

te geven dat het werkelijk soldaatjes zijn en geen computergegenerateerde graphics die er uit zien als soldaatjes. Een detail dat hopelijk in de volgende C&C zal worden rechtgezet.



Je komt ogen tekort.



Duikboot onder vuur.

RAPPORT	
GRAPHICS	9 ³
GELUID	8 ⁵
ORIGINALITEIT	8 ¹
SPEELBAARHEID	9 ⁷

- Veel nieuwe legeronderdelen
- Nog eenvoudiger te bedienen
- Nog betere meerspeler mogelijkheden
- Geen inzoom mogelijkheid

PC CD-ROM
Prijs: f 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486DX 66, 8 Mb RAM, Double Speed CD-ROM, SoundBlaster
Compatibele geluidskaart, muis.
Fabrikant: Westwood
Distributeur: Atoll Soft
Tel.030-2416016



De Nederlandse spellenverkoppe-
ren verwachten record-
aantallen van deze
game aan de man te
brengen. Ik denk dat
ze daar gelijk in
gaan krijgen, en met
recht.

BEN

Ruim een jaar geleden werden we van onze stoelen geblazen door Destruction Derby, een van de eerste racespellen op de PlayStation. Inmiddels zijn we een jaar verder en moet een racespel wel iets heel bijzonders zijn om ons opnieuw in die mate te verrassen. Is DD2 daartoe in staat?

DE TOP

Laten we maar gelijk de vraag uit de intro beantwoorden; is Destruction Derby 2 ook na anderhalf jaar PlayStation geweld in staat ons nog te doen waterdansen? Het antwoord is volmondig ja! Start het spel, kies een race, druk op het gas... en met open mond zul je het racegeweld aan je voorbij zien trekken. De graphics zijn de beste die ik ooit op een 32-bitter heb gezien. De circuits zijn prachtig vormgegeven, de wagens zien er gelikt uit en de crashes, sprongen en de gevolgen daarvan worden subliem in beeld gebracht. Een tien voor graphics heb ik geloof ik nooit eerder gegeven maar als je kijkt naar de

plaatjes zul je het met me eens zijn dat DD2 op dit onderdeel de top is.

DIK IN ORDE

Ook het geluid is dik in orde. De rauwe motoren, de crashes en het commentaar laten weinig te wensen over. Qua originaliteit scoort een tweede deel van eenzelfde spel vaak aan de lage kant maar DD2 is zo anders dan z'n voorganger dat ook op dit punt een vet cijfer verdiend is. De circuits zijn totaal vernieuwd, veel langer,

mooier en afwisselender en de besturing van de wagens is nog beter dan in het origineel. Valt er dan niets aan te merken op DD2? Nou, zeker wel. Ik heb in de jaren dat ik voor de PU werk vele tientallen racegames getest, maar zelden heb ik races gereden die me zo frustrerden als bij dit spel. Dit vraagt om een nadere uitleg, en die krijg je natuurlijk.

DRIE RACES

DD2 bestaat, net als z'n voorganger, uit drie soorten races: Stock Car, Wrecking Racing en Destruction Derby. Je start in de vierde divisie en de bedoeling is om zoveel punten te verzamelen dat je promoveert naar de derde, tweede en tot slot de eerste divisie en in die laatste moet je bovenaan zien te eindigen.

De Stock Car races beslaan vijf circuits en als je promoveert naar de tweede en later eerste divisie komen daar nog twee circuits bij. Degene die het eerste finished krijgt de meeste punten. Bij Wrecking Racing race je over diezelfde vijf (later zes of zeven) circuits. De punten scoor je deze keer niet alleen door je eindpositie in de race maar vooral door het beuken van je tegenstanders. Hoe harder je die ramt, des te meer punten. Destruction Derby vindt plaats in twee arena's (worden er vier na promoties) en hier gaat het er slechts om zoveel mogelijk andere auto's te mollen en zor-

gen dat je zelf zo lang mogelijk de dans ontspringt.

NIET LEUK MEER

Nu ik dit uitgelegd heb, kom ik terug op mijn frustraties. Bij praktisch alle racegames die ik heb gespeeld, kreeg ik na korte of langere tijd het spelletje in de vingers. De circuits zaten op het netvlies gebrand en de wagens hadden op een gegeven moment geen geheimen meer. Bij DD2 is dat natuurlijk ook zo, alleen het maakt niet zo bar veel uit. Oké, het spel is sowieso rete-moeilijk maar zoals gezegd dat is een kwestie van trainen, maar bij DD2 kun

je oefenen wat je wilt, de tegenstanders pakken je zo hard aan dat het niet leuk meer is. Alleen als je een race start vanuit een van de voorste posities en je bij de eerste bocht op kop ligt, kun je als je perfect rijdt (en dat is moeilijk maar niet onmogelijk) de wedstrijd winnen. Start je verder achterin (na promotie) dan kom je, of je het wilt of niet, standaard in een gigantische crash terecht met als bijna vast gevolg dat je als een van de laatste de race moet vervolgen. Als je daarbij bedenkt dat de overige wagens vrijwel niet zijn in te halen, begrijp je dat ik na de zeventigste onvrijwillige crash



POWER TIP
Heel lichtjes bijremmen in de bochten levert een gecontroleerde slip op.

DESTRUCT

m'n tanden op de gamepad heb stukgebeten.

GELUK

Helaas was die 'eerste bocht crash' niet mijn enige bron van ergernis bij dit spel. Ook als je voorop ligt ben je niet veilig. Je kan je geen enkel foutje permitteren of je staat achterstevoren. Maar goed, dat is voor de ervaren racer slechts een uitdaging. Wat wel irritant is, en dat is me regelmatig overkomen, is dat soms ineens achter een bocht een

achterblijver met panne staat. Ontwijken is niet mogelijk en hop, je knalt er bovenop, weg eerste plaats. Gevolg van dit alles, is dat de geluksfactor in dit spel een wel erg grote rol speelt, en daar houd ik niet van. De beste moet winnen, punt uit. Nog irriterender vond ik de Destruction Derby. Zoals gezegd vindt dit evenement plaats in een arena en is het rammen gebalans. Ook dit onderdeel heb ik vele keren gespeeld met telkens hetzelfde

gevolg. Binnen vijftien seconden hadden allen negentien overige wagens me tot moes gebeukt en was het 'Race Over'. Echt, wat ik ook probeerde, het was steeds hetzelfde verhaal. Voeg daar nog eens aan toe dat in Wrecking Racing het voor mij totaal onduidelijk was hoe ik de punten kreeg na het beuken van tegenstanders (bij dezelfde soort crash kreeg ik de ene keer tien, dan weer vijftig en soms geen punten) en er blijft wat mij betreft maar een conclusie over. Destruction Derby 2 is

de mooiste racegame die ik tot nu heb gespeeld maar volgens mij hebben de makers zich zo geconcentreerd op de graphics en andere prachtige extra's dat ze zijn vergeten dat het ook speelbaar moet zijn.

VOOR- BEHOUD

Dit alles schrijf ik onder één voorbehoud: de

versie van DD2 die ik speelde was nog niet helemaal af en het zou kunnen dat in de definitieve game, die in de loop van januari verschijnt, de speelbaarheid is verbeterd. Mocht dat zo blijken te zijn (neem echter van mij aan dat het zelden gebeurt dat een game in het laatste stadium nog zo ingrijpend wordt

gewijzigd) dan verdient DD2 een hoger cijfer en dan zul je dat ook in de PU te lezen krijgen. Tot dat moment zeg ik met spijt in m'n hart: Destruction Derby 2 sterft een beetje in schoonheid.

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	9 ²
ORIGINALITEIT	8 ⁰
SPEELBAARHEID	5 ⁰

- Graphics uitmuntend
- Afwisselende circuits
- Sprongen, crashes, slijpartijen
- Frustrerend

PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
 Fabrikant: Psychosis
 Distributeur: Columbia Tristar
 Tel. 035-6250720

8¹

De mooiste graphics ooit vertoond, top geluid, afwisselende circuits, wat wil een racer nog meer.... Volgens mij een game waar geluk geen rol speelt maar de beste wint.

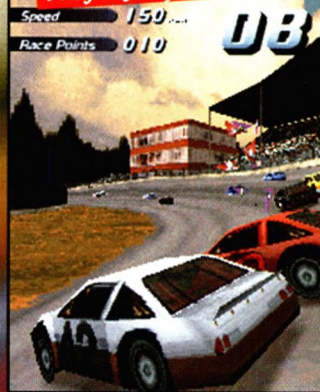
ED

de onderdelen

spatten om je oren.



Grof afsnijden...



... en de gevolgen.



De onvermijdelijke 'eerste bocht' crash.



Schoonspringen.



Ja hoor, 024 MPH eindelijk op kop, 000 ram ik een achterblijver.



ft de motor tenminste koel.



ON DERBY

AARRE

Deze berespannende shoot'em up geniet al enige tijd grote populariteit in de arcade. Niet voor niets want de levels zitten vol angst-aanjagende characters, keiharde actie-sequences en geheime gangen en kamers. En nu is ie er dan voor de Saturn.

BUITEN-AARDSE VRIENDSCHAP

Dat wij niet de enige levende wezens in het heelal zijn, dat wist ik allang. Sterker nog een paar van mijn beste vrienden komen van een andere planeet. Aangezien ik een bijbaantje heb (De PU betaalt nou ook weer niet zó goed) als commandant van de Special Tactical Advanced

aardse levensvormen. Veelal zijn het vriendelijke en zeer sociale wezens die puur uit interesse en met de beste intenties onze planeet aandoen. Helaas staan niet alle aardbewoners even open voor intergalactisch contact. Dit is vooral te wijten aan het bizarre beeld dat Hollywood van de buitenaardse wezens schetst. Films als Independence Day en Aliens dragen niet echt bij tot een betere verstandhouding tussen de bewoners van de verschillende planeten.

Veel van mijn kameraden ondervinden dan ook regelmatig discriminatie van de normaliter zo vredelievende aardbewoners. Zo geschiedde het dat twee van m'n buitenaardse maatjes, Kraze en Tique, op een regenachtige najaarsdag slachtoffer werden van de alien-haat die op deze planeet heerst. De twee space cowboys hadden hun thuishaven, de planeet Heizel, verlaten om weer eens een weekendje uit te gaan in Amsterdam. Op zaterdagmiddag arriveerden zij met hun Galaxy Stormer bij mijn boomhut in het Vondelpark. Na

de amicale begroetingen was de tijd rijp om de bloemetjes buiten te zetten op de extreme wijze die de Heizelmannen tot de beruchtste zuiplappen van het heelal hadden gemaakt. Eénendertig uur en een veelvoud liters alcoholische nectar later nam het tweetal afscheid.

HOUSTON, WE HAVE A PROBLEM

Toen hun Stormer nog maar een stipje aan de lucht was, kroop ik in bed om mijn kater weg te slapen. En terwijl ik heerlijk lag te ronken stonden Tique en Kraze in de Arizona woestijn met een kapotte uitlaat. Kraze was op zijn gemak het kleinood aan het repareren toen hij plotsklaps in zijn lurven gegrepen werd door een klein leger van Amerikaanse commando's. Hij en Tique werden getransporteerd naar de naburige militaire basis, Area 51, alwaar ze als beesten werden opgesloten. Op deze legerbasis wordt geëxperimenteerd met chemische oorlogsvoering en de aanwezige wetenschappers lieten de kans dan ook niet aan hun neus voorbij gaan

om de twee buitenaardse wezens te testen voor hun gruwelijke doeleinden. De chemicaliën die de wetenschappers bij Kraze en Tique geïnjecteerd hadden, maakten anti-stoffen los. Mijn normaliter zeer vreedzame gabbers muteerden in moordlustige aliens. Binnen mum van tijd waren alle aanwezigen op de basis besmet met een mysterieus virus dat de drager doet

veranderen in een bloeddorstige zombie. Om deze chaos een halt toe te roepen en verder verspreiding van de infectie te voorkomen, werd het team van S.T.A.A.R. gearmeerd. Ik was flink geschokt toen ik



Bizar bonusveld.



Verrek, dat lijkt die Thriller-clip van Michael Jackson wel.



Kom op man, wít van hier!



Schiet de tonnen kapot voor je geraakt wordt.

POWER TIP

Beter een goede buur dan een verre vriend.

AREA 51



Het alien ruimteschip knal je niet zomaar neer.

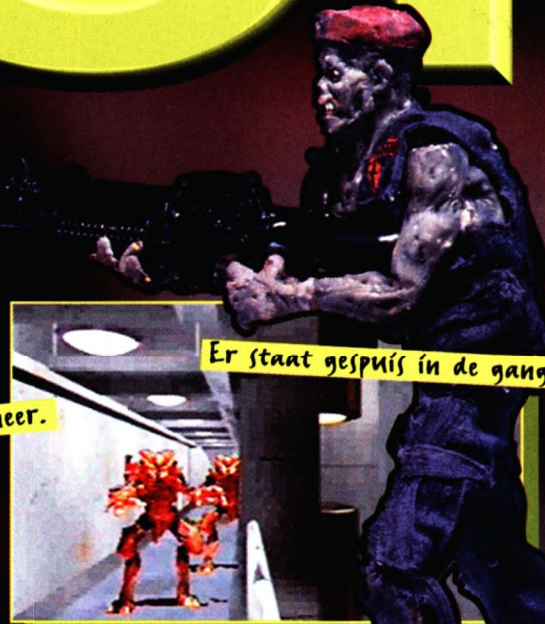
hoorde dat twee buitenaardse wezens met het signalement van Kraze en Tique verantwoordelijke waren voor deze noodtoestand. Het zou toch niet...? Eenmaal in Area 51 aangekomen werd ik met mijn neus op de keiharde feiten gedrukt. Mijn buitenaardse vrienden waren veranderd in moordlus-

tige demonen die het voortbestaan van het menselijk ras in gevaar brachten.

FRIENDS TO THE END

Hoewel ik wist dat Kraze en Tique het slachtoffer waren geworden van de krankzinnige militaire geleerden, had ik geen andere keus dan mijn plicht uit te oefenen en de aarde van haar ondergang te redden. Het viel me zwaar. Liever was ik in de Galaxy Stormer gestapt en naar een andere, minder oorlogszuchtige, planeet gevluht. Maar helaas ik heb geen rijbewijs. Killen die hap dus.

Het feest begon al op het parkeerterrein. Van Kraze en Tique geen spoor maar het barstte



Er staat gespuis in de gang.

er van de moordlustige zombies. Zonder al teveel collega's van het S.T.A.A.R. team te verwonden, baande ik mij een weg naar de opslagloods. Hier kon ik tussen de bedrijven door mijn munitievoorraad aanvullen en besloot ik mijn reis in een vrachtwagen voort te zetten. Hoe meer terrein ik won hoe groter het aantal zombies werd. Dat betekende dat ik dicht bij de wortel van het probleem kwam. Vele kogels later

POWER TIP

Spelen zonder gun is wack.

POWER TIP

Wees niet te 'trigger happy'. Als je een collega neerschiet, kost je dat zelf ook een leven.



In my face!

Shoot first, ask questions later.



RAPPORT

GRAPHICS

8,9

GELUID

8,0

ORIGINALITEIT

9,0

SPEELBAARHEID

8,5

▲ Spannend

▲ Wisselende viewpoints

▲ Veel bonussen

☑ Korte levensduur

SATURN

Prijs: f 129,95 Bfr. ca.2350

Fabrikant:

Williams Entertainment

Distributeur: CD Contact Data

Tel.077-4773701



86

Area 51 is een leukere shoot'em up. Het nadeel van dit soort spelletjes is dat ze na een aantal keer spelen gaan vervelen. Je weet dan precies waar de zombies vandaan komen en je kan de zes levels eigenlijk met je ogen dicht verder spelen. Los daarvan is Area 51 een dijk van een spel dat ik iedereen kan aanraden.

KEES

in veiligheid had gebracht, keerde ik terug naar de hangar. De aanblik van de smeulende karkassen van mijn buitenaardse kameraden bezorgde mij een brok in mijn keel. Deze twee knakkers hadden immers niets gedaan om dit lot te verdienen. Hun enige 'fout' was dat ze anders waren en wij, aardbewoners, weten niet hoe we om moeten gaan met schepsels die er anders uitzien dan wij. We moesten ons schamen!

Nadat ik mijn teamgenoten

Een van de grote voordelen voor een PC-gamer is dat zij met nieuwe games vaak op de eerste rang zitten. Ook het fenomenale Hexen, de opvolger van Heretic, kon als eerste door PC-gamers gechekt worden. Maar er is goed nieuws voor console minnend Nederland: Hexen verandert nu ook de Saturn in een dodelijke 3D wapen...

RAPPORT

GRAPHICS

80

GELUID

90

ORIGINALITEIT

65

SPEELBAARHEID

90

Alles is te slopen

Macaber sfeertje

Sound-FX

De Hexen hype is al voorbij

SATURN

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350?
Fabrikant: Ravensoft
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701



Schreeuw je tegen een willekeurig voorbij stuitende gamer 'Hexen' en hij weet precies waar je het over hebt. Het is immers alweer een jaar geleden dat dit spel voor de PC op de markt verscheen. Een geweldig spel, vond iedereen, dat eindelijk ook voor de console gamers verkrijgbaar is.

THOMAS



Says who?



Shit, een booby-trap!



Glas in lood? Weg ermee!



Ik heb hier effe flink huisgehouden.



Oeps, vier tegen één.



Hoe krijg ik die transporter unlocked?

STUKJE TAART

Je kunt je de vraag stellen of het zin heeft om zo'n grote titel als Hexen een jaar na introductie nog eens voor de Saturn op de markt te brengen. De nieuwigheid is eraf, Quake is de hype van dit moment en ongetwijfeld zullen er de komende maanden weer een hele serie verse en betere 3D-Blasts op de markt verschijnen. Maar goed, ook de Saturn bezitter wil natuurlijk eens een keer hapje nemen van die overmatig bloederige Hexen taart. En dat die taart van banketbakker Saturn net zo smaakt als die van de PC is natuurlijk niet zo verwonderlijk...

BLOED IN OVERVLOED

Het spel gaat over de planeet Hexen waar in een soort Middeleeuwse wereld met harde hand geregeerd wordt door dictator en warlord Korax en een stel gevaarlijke drakenruiters: de Serpent Riders. Niet iedereen is blij met deze despoot en zijn aanhang: Barat (een Warrior van het Legioen), Daedolon (een Magiër van het Arcanum) en Parias (een Dienaar van de Kerk) sluiten een verbond om Hexen te bevrijden van deze kwade macht. Anders dan in Doom hebben deze helden niet de beschikking over schrootbrakende shotguns en bloederige cirkelzagen. Nee, Hexen kenmerkt zich vooral

Typisch Hexen-sfeertje.



door de man-to-man gevechten. Vooral Barat heeft een paar vuisten die de tegenstander met een aantal mokerslagen naar een andere wereld helpt. Maar daarnaast kunnen in de loop van het spel ook een paar geweldige magische wapens gescoord worden. Vooral Daedolon de Magiër heeft hier een handje van en de uitwerking is zelfs voor de PU te smerig voor woorden. Barat kan overigens ook zeer goed overweg met schedel-splij-

tende knotsen en arm-afrukkende hellebaarden. Wees dus maar niet bang dat er niet genoeg bloed vloeit...

SOEPEL

Veel ervaring met de PC-besturing van Hexen heb ik eerlijk gezegd niet (PC's nemen

in mijn digitale verzameling geen plaats in) maar ik kan je wel zeggen dat de besturing van de Saturn-versie niets te wensen overlaat.

Met gemak beweeg je de karakters door de mysterieuze donkere wereld en met een paar soepele duimacties hak je met gemak een stel tegenstander tot een bloederig hoopje stinkend vlees. Veel meer valt er over Hexen niet te vertellen. Elke zichzelf respecterende gamer weet namelijk waar deze 3D Shooter Classic om draait, of je nu wel of geen PC hebt.

POWER TIP

Mep al die mooie glas-in-lood ramen tot gort en er liggen een paar verrassingen op je te wachten...

HEXEN

Hang on Lara!



LARA

Graafroofter annex avonturier Lara Croft zit net lekker in het Himalaya gebergte uit te rusten van het afmaken van de laatste Yeti als ze wordt benaderd door een obscuur bedrijf. Ze wordt gevraagd om de Scion te vinden; een of ander mythologisch object. Aangezien Lara alweer last heeft van de avontuurkriebels bedenkt ze zich geen minuut. In no time zit Lara alweer in Peru en stapt het eerste level binnen. Meteen komt er een roedel wolven aan, en of ze nu op de lijst van bedreigde diersoorten staan of niet, Lara knalt de dieren tot en met de laatste af met haar pistool. Om een lang verhaal kort te maken; Lara zoekt, schiet, vecht en springt vijftien (sub)levels lang om de Scion te vinden en zich uit moeilijke situaties te redden.

VERFIJND

Zoals je misschien hebt begrepen uit het bovenstaande, vind ik dat het verhaal niet zo bie is. Maar goed dat is dan ook

Twee nummers geleden is de PlayStation versie van dit spel al gepreviewd door Skate. Nu is Tomb Raider uit voor de PC, en dat is in dit geval zeker nog een reviewtje waard.

het enige, de rest van het spel is te gek. Zoals je al in Skate's preview hebt kunnen lezen, speel je het spel vanuit de derde persoon, het is dus net of er steeds een camera-team achter Lara aan hobbelt. We kenden dit verschijnsel al van spellen als Alone in the Dark en Ecstasica, maar je kunt rustig stellen dat de gasten van Core Design deze manier hebben verfijnd. Verfijnd in die zin dat je niet meer zo schuin bovenop het speelveld kijkt als in de bovengenoemde spellen.

De graphics zijn strakker, de achtergronden zijn geweldiger. Helaas, net als in Alone in the Dark kun je ook in Tomb Raider af en toe niet goed zien waar je loopt en springt.

the Dark kun je ook in Tomb Raider af en toe niet goed zien waar je loopt en springt.

QUAKE-IG

Waar de makers van Tomb Raider ook op hebben gelet, is dat spellen als Duke Nukem 3D en Quake

Lara kan zo'n beetje alles. Ze kan rennen, lopen, zwemmen, gigantische sprongen maken, klimmen en springen. Dat springen kan zij alle kanten op, daardoor kun je aanvallers ook snel ontwijken. Een van de handigste features is dat Lara schietend heel mooi opzij kan rollen.



Welke kant moet ik nu weer op?



Shoot to kill.



Is dat niet wat koud in die korte broek?



Ze heeft haar motor rijbewijs en een zwemdiploma.



Ik kwam, ik zag en ik overwon.



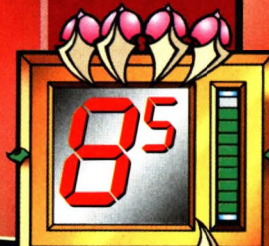
RAPPORT

GRAPHICS	90°
GELUID	80°
ORIGINALITEIT	90°
SPEELBAARHEID	80°

- Mooie graphics
- Camerawerk
- Stom verhaal
- Af en toe niet te zien waar je loopt

PC CD-ROM

Prijs: f. 99,95 Bfr. ca. 1800
 Systeemeisen: Pentium 60 Mhz, 8 Mb RAM, SVGA, 20 Mb vrije schijfruimte, Double speed CD-speler, geluidskaart
 Fabrikant: Core Design
 Distributeur: BASF Nederland
 Tel:026-3717710



Tomb Raider is een mooi spel wat betreft graphics en gameplay. Alleen had het verhaal wat sterker mogen zijn, maar je kunt niet alles hebben (helaas).
LARA



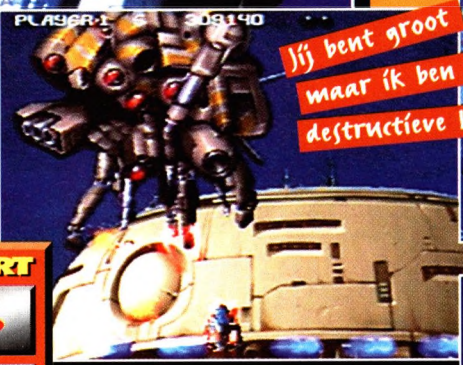
Wat de fok is dit nu weer?



Zo ziet je schip er in 't spel dus niet uit.



De vonken slaan over maar het is geen liefde.



Jij bent groot maar ik ben in een destructieve bui.



Samen met Ed kan ik 'm wel aan!



In latere levels vlieg je van beneden naar boven.

RAPPORT

GRAPHICS **7°**

GELUID **7.5**

ORIGINALITEIT **5°**

SPEELBAARHEID **9°**

X2 is de zeshonderdrienvertigste shoot'em up die ik voor mijn neus krijg. De meeste lijken als twee druppels water op elkaar. Maar, je kan nooit weten, misschien heeft X2 iets nieuws te bieden.

SPEKJES
Het lijkt wel of videogame-makers in een onderlinge strijd verwickeld zijn. Niet dat ze zich de ziekte ploeteren om het wreedste spel op de markt te brengen, nee, die jongens hebben het allemaal veel te druk met het maken van spekgladde intro's! Ik heb zo'n flauw vermoeden dat de mannen van Team17 het

peloton leiden: X2 heeft absoluut de geilste (en langste) intro die ik ooit heb gezien. He-las word ik er niet veel wijzer van, maar het spelen van een shoot'em up vergt getuigen. Lukkig hooguit de intelligentie van een demente gnoe.

NIET OP DE KOFFIE
De intro laat een moderne kamer zien waarvan het interieur doet vermoeden dat

onze held niet meer bij de IKEA hoeft te shoppen. Toch heeft 't wat huiselijks, getuige de ingelijste foto's van een brave hond en een keurig blond mokkeltje. Dan gaat de videofoon. Een dame prevelt met oprecht schokkende stem dat buitenaardse wezens de Aarde naderen. Pogingen tot communicatie hebben tot niets geleid en de ET's hebben door het vernietigen van vrijwel alle Aardse ruimteschepen subtiel laten

ruimtescheepje, power-ups en vijandelijke obstakels. Het enige verschil met andere knalspellen zijn de graphics, het feit dat je met twee spelers kunt spelen en de bediening. Die bediening is overigens prima: stuur naar links en het scheepje gaat naar links. Amazing! Met knoppen kun je schieten, wapens selecteren, een superbom afschieten of de spreiding van je kogelregen instellen. In elk

doorschemeren dat ze niet op de koffie komen. Niet geheel onverwacht blijkt onze held de beste piloot van de wereld te zijn en natuurlijk de laatste persoon die de mensheid kan redden. Oh ja, zijn naam is Commander Minor.

ED'S DEAD
Hoewel je in je eentje al verzuipt in het vijandelijk geweld, is er in de twee-speler mode zero rust. Independence Day leek een Disneyfilm toen ik met Ed onze krachten bundelde tot het ultieme Dream Team. Nou ja, voor even dan, want voordat de raketmotors warm waren gelopen zat Ed al naar Apeldoorn te bellen (gelukkig had hij zijn ruimtecruiser all-risk verzekerd). Vooral in het begin, als je nog geen powerups hebt kunnen scoren, is het bijna onmogelijk om vijandelijk schroot te ontwijken (een botsing resulteert in onmiddellijke onvrijwillige euthanasie). Maar lukt het eenmaal om de eerste paar vlaggen te overleven dan is het heerlijk saampjes vernietigen!

- Shift! Wat een intro!
- Twee spelers
- Heb ik eerder gezien
- Pre 32-bit graphics

PLAYSTATION
Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Team 17/Ocean
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 036-6250720



Behalve de modder vette intro is X2 grafisch gezien niet erg interessant. De achtergronden en de vijanden zien er prima uit, maar voor de PSX vallen de 2D beelden een beetje tegen. Echter, aan actie geen gebrek! X2 is daarom een prima shoot'em up maar lijkt teveel op t'g andere games om als aanrader te betitelen.

BJORN






**GRATIS BLUE BRAIN
MET 17 FUNCTIES**



EN 'N PAS OM MEE TE PINNEN

De Blue Brain: een zakcomputertje met maar liefst 17 functies. Zoals een afspraakalarm, weekplanner, wekker, drie leuke spelletjes, bioritme, match & date (of je bij elkaar past), notities, beveiliging en nog veel meer. De Blue Brain krijg je als je tussen de 12 en 18 bent en voor het eerst een Easy Blue- of girorekening opent. Bovendien krijg je dan meteen een pas waarmee je kunt pinnen. Vul dus snel de antwoordkaart in (of bel 06-0400) en je krijgt de actiefolder thuisgestuurd. Of loop gewoon even langs bij het postkantoor. **POSTBANKBLAUW PAST BIJ JOU.** POSTBANK 

HIGHWAY 2000

'Beat all the competition to get the girl. Feel your eyes bulge in their sockets as she shows you her appreciation'. Jullie begrijpen dat ome Ed deze game even moest checken.



De nachtraces zijn niet echt veel moeilijker.

MET Z'N TWEEËN

Je kunt kiezen uit drie soorten races. In de Time Trial leer je de circuits wat

beter kennen in een race tegen de klok en in de Battle Mode kun je een maatje uitdagen om het tegen je op te nemen. De derde optie is de Tournament Mode

waarin je het opneemt tegen negen concurrenten. De bedoeling is om in ieder geval bij de top drie te eindigen want alleen dan krijg je toegang tot het volgende circuit.

Er staan slechts drie wagens tot je beschikking en ook het aantal circuits (vijf) is aan de magere kant, zeker als je bedenkt dat ze verdomd veel op elkaar lijken. Heb je ze alle vijf afgewerkt, dan krijg je ze in nacht-versie nog een keer voor je kiezen maar echt moeilijker wordt het er niet door.

RAPPORT

- GRAPHICS **8°**
- GELUID **6°**
- ORIGINALITEIT **5°**
- SPEELBAARHEID **6°**

BA-BES

Als je de doos van Highway 2000 bekijkt, vraag je je wellicht af of je hier te maken hebt met een race game of een digitale uitvoering van de nieuwe Playboy kalender. Laat ik je meteen maar uit de droom helpen, Highway 2000 is gewoon een race-spelletje waarin je na een gewonnen wedstrijd een plaatje te zien krijgt van een babe in zwempak of bikini. De hoestekst heeft het over 'some of the most beautiful woman on the planet' maar als je het spel voor de mooie meiden aan wilt schaffen, kun je beter de Wehkamp catalogus scores. Laten we het dus niet meer over die babes hebben maar gaan kijken of we hier te maken hebben met een lekkere racer.



In de Two player mode ontbreken helaas de overige racers.



Volgens ome Ed de mooiste van het stel.

- Ziet er goed uit
- Stuur lekker
- Te makkelijk
- Slechts vijf, sterk op elkaar lijkende, circuits

POWER TIP

Even op de b-knop drukken en je bolide slipt keurig de bocht door.

POWER TIP

De wagens sturen zeer scherp, benader de bochten van de buitenkant.



Heftige strijd om de koppositie.

HANDIGHEIDJE

De handling van de drie bolides gaat overigens zeer behoorlijk. De wagens sturen heel direct en luisteren goed naar je vingers. Sommige bochten zijn echter zo scherp dat het aanvankelijk onmogelijk lijkt om zonder de vangrail te raken het hoekje om te komen. De oplossing is om net voor de bocht even op de 'b' te drukken. Je auto raakt dan in een gecontroleerde slip en zal helemaal uit zichzelf en bijna op volle snelheid de bocht zonder problemen doorscheuren. Op zich een aardige optie natuurlijk maar in een spel dat toch al niet al te moeilijk is, hadden ze dit handigheidje beter achterwege kunnen laten.



De graphics en de besturing van de wagens is in orde maar verder is het allemaal wat magertjes en dat geldt ook voor het geluid. Zeker geen aanrader voor de ervaren racer.

ED

Supersonic Racers is niet bedoeld voor gamers die zitten te wachten op een realistisch racespel als F1 of Ridge Racer, maar ben je fan van Micro Machines dan zul je aan dit spel veel lol beleven.

VEEL WEDSTRIJDEN

Acht cartoon-achtige racers nemen het tegen elkaar op in tien werelden die onderverdeeld zijn in een aantal bizarre circuits. Supersonic Racers heeft niet alleen veel circuits te bieden maar ook een hele lading verschillende wedstrijden.

In **Grand Prix** werk je tien races af waarin je bij de beste drie moet eindigen. Kampioen word je als je de tiende en laatste race als winnaar weet af te sluiten. In de **World Series** worden na elke wedstrijd punten uitgedeeld. Wie na tien races de meeste punten heeft, is winnaar. **Championship** is een toernooi waarin het de bedoeling is van een van je concurrenten te winnen. De overige racers doen ook mee, maar alleen de wagen die gekleurd is moet je verslaan.

Knockout is een wedstrijd waarin steeds de laatste afvalt, zodat na negen races er nog twee over zijn.

In **One on One** neem je het een voor een op tegen de overige characters. De andere racers doen wel mee maar zijn niet belang-

rijk voor de uitslag.

Speed Trial is een solo race om je beste tijd te verbeteren en de circuits goed te leren kennen.

ORIGINEEL

Keus genoeg dus en dan heb ik het nog niet eens gehad over de zeven multi-player modes en de mogelijkheid om dit spel 'te linken' waardoor je met maximaal acht gamers tegelijk kunt spelen. De tien werelden en de daarbij horende (korte) circuits zijn zeer origineel uitgewerkt. Zo kom je in de **Jungle** op een vlot terecht dat wordt getrokken door een krokodil en race je in het **Pirates** level met bootjes en word je door een kanon afgeschoten. In **Space** heb je een raket als vervoermiddel, in **Deep Sea** word je uitgespuugd door een walvis en in **Zepelins** drijf je over de wolken als een vliegende sigaar.

MOEILIK

Supersonic Racers is geen makkelijk spelletje. De stadcircuits van **Metropolis** en de tracks van **Wild West** en **Persia** zijn goed te doen maar bijvoorbeeld in **Haunted House** en **North Pole**, waarin je in een soort kruising tussen een schaats en een bobslee over het parcours glijdt, is het alleen al een kunst om niet in de afgrond te pletter te vallen.

Voor het racen zelf maakt het niet veel uit welk character je kiest, het zijn vooral de circuits die bepalen hoe jouw vervoermiddel re-

ageert. Op de stratencircuits sturen alle wagens lekker strak, net als de bootjes in het piratenlevel, maar op de Noordpool en boven de wolken is de besturing weer totaal anders.

ONOVERZICTELIJK

Supersonic Racers is een zeer uitgebreide en originele game maar de graphics zijn het 16-bit niveau niet ontstegen en met name het 'camerawerk' in de

multiplayer modes maakt het nog weleens moeilijk om goed overzicht te houden. Al met al een heel leuk racespel maar soms erg moeilijk. Dat laatste kan ook aan mij liggen want met een spel als Micro Machines is het mij ook nooit gelukt om alle races te winnen.

Niet bang zijn, de walvis springt je zo weer uit.



Heeft iedereen een kaartje?



Chaos in de jungle.



Hé, ik was eerst.



RAPPORT	
GRAPHICS	6.5
GELUID	7.2
ORIGINALITEIT	8.4
SPEELBAARHEID	8.0

- Veel circuits
- Vliegen, varen, glijden en rijden
- Tot acht spelers mogelijk
- Matige graphics

PLAYSTATION
 Prijs: f 134,95 Bfr. ca. 2450
 Fabrikant: Supersonic
 Distributeur: CD Contact Data
 Tel.070-4773701



Supersonic Racers is van dezelfde makers als Micro Machines 2 voor de MegaDrive en dat is goed te merken. Ik houd persoonlijk meer van wat realistischere racegames maar liefhebbers van dit genre zullen smullen van dit spel. ED

Pontje komt zo.



Zweefrace.



Rakettenrace.



Supersonic RACERS



YOUR 24 HOUR BREAK

T.M.F.
MUSIC ON
FACTORY 9

BEATS YOUR SYSTEM

Lichting 97 van

Electronic

ARTS

Fifa, Madden, NFL, NBA Live

Elk jaar overspoelt Electronic Arts de spelletjesmarkt weer met een golf verse sportgames. De oude versies worden ge-update, gestroomlijnd, soms zelfs helemaal opnieuw opgebouwd en voorzien van het bijpassende jaartal. Omdat we alweer een jaar verder zijn, ligt er dus ook weer een nieuwe lading spelletjes in de schappen. En tot ieders grote verbazing hebben ze de games dit jaar het achtervoegsel 97 gegeven!

MONOPOLIE

Jaren geleden, toen er nog niet zoveel goede spelletjes en goede spelletjesproducenten waren, maakte Electronic Arts de beste sportgames.

Voor de oude 16 bits systemen waren de spelletjes van E.A. Sports niet weg te denken uit de gemiddelde gamescollectie. Urenlang werd er NBA Live, NHL of NFL gespeeld, om van Fifa Soccer nog maar te zwijgen. E.A. Sports veroverde een monopoliepositie, kocht de exclusieve rechten op van bijna elke sportorganisatie en regeerde de wereld van sportspelletjes. Tegenwoordig zijn er

echter een heleboel verschillende gamesproducenten die in sneltreinvaart het ene prachtige spel na het andere uitbrengen. En als je dan kijkt naar de concurrentie, blijkt het voor de programmeurs van E.A. Sports moeilijk om stand te houden tegen de golf van andere sportgames.

GEVAARLIJK

Als een bedrijf zoals Electronic Arts steeds

weer de oude versies van hun games blijven verbeteren, worden er eigenlijk alleen geringe veranderingen doorge-

voerd. Kleine foutjes worden bijgewerkt, er wordt wat aan toegevoegd, maar het spel verandert niet structureel. Tegen hoeveel versies van Fifa Soccer hebben we al niet aangekeken, waarin eigenlijk alleen de namen van de spelers waren aangepast?

Zo'n situatie is natuurlijk gevaarlijk, zeker omdat andere bedrijven die bezig zijn nieuwe games te produceren, juist wel gebruik maken van de allerlaatste ontwikkelingen. En zo kan je naast elk sportspel van E.A. Sports games leggen van concurrenten, die het op punten dik van ze winnen. Kijk maar hoe Adidas Power Soccer de vloer aanveegt met Fifa, hoe NBA Live wegdribbeld is door Jam en hoe Sony Sports met NHL Face-off de macht over de ijsbaan heeft overgenomen.

naar de ontwerpafdeling. Er zou een flinke restyling plaats moeten vinden van de bekende games. De opdracht werd gegeven om met nieuwe ontwikkelingen zoals 'motion capturing', waarbij de bewegingen van echte sportlui model staan voor die van de digitale sporters, de oude games in een volledig nieuw jasje te steken. Zo gezegd zo gedaan. En nu ligt er een hele berg gouden testschijfjes voor me klaar. Laten we eens kijken of de vernieuwde games van E.A. Sports het winnen van de keiharde concurrentie. Op de volgende vijf pagina's achtereenvolgens aandacht voor de 1997 versies van Fifa Soccer, Madden, NBA Live en NHL.

ANDREAS

NBA Live 96 - PC

CHICAGO BULLS

6' 8" 210 LBS
YEARS PRO 9
SE OKLAHOMA ST '86
TRADED FROM SAN ANTONIO

91 DENNIS RODMAN
POWER FORWARD

SEASON	TEAM	GAMES	STARTED	MINUTES	FIELD GOALS	FG %
84-85	SAN ANTONIO	49	26	1668	137 / 240	57.1
85-86	SAN ANTONIO	79	51	2989	156 / 282	53.4
86-87	DETROIT	62	55	2410	183 / 429	42.7
87-88	DETROIT	82	80	3301	342 / 635	53.9
88-89	DETROIT	82	77	2747	276 / 560	49.3
89-90	DETROIT	82	43	2377	288 / 496	58.1

Fifa Soccer 96 - Saturn

Fifa Soccer 94 - MegaDrive

NHL 94 - Sega CD

NBA Live 96 - SNES

SHOTS FROM THE PAST



Toen ik eind vorig jaar Fifa Soccer 96 speelde op de MegaDrive was ik niet erg enthousiast. Ik gaf het spel een zes en raadde iedereen aan om Kickoff 3 te gaan spelen. Ook op de andere systemen leek Fifa niet zo goed te presteren en het eens zo grote spel raakte een beetje in het slop. Sterft Fifa Soccer een stille dood?

De replay-camera rijdt mee langs de zijlijn.



Goaaaaa!



Vit de weg met jou!

ACHTER-HAALD

De armada van sportgames werd jarenlang aangevoerd door E.A. Sports' vlaggeschip; het roemruchtige Fifa Soccer, moeder aller voetbalgames. Al die jaren dacht Electronic Arts niets aan het simpele, maar prima spel te hoeven veranderen behalve de lijst met spelers. He-laa hebben ze hierbij de concurrentie onderschat. Veel betere voetbalgames zagen het licht en begonnen Fifa Soccer te verdringen. De graphics, de gameplay, ei-



De aftrap is altijd een emotioneel moment.



Zijn schoenen zijn van de Duitse Wehrmacht geweest.



FIFA

SOCCER

genlijk het hele spel, raakte zwaar achterhaald en leek aan een rigoureuze herprogrammering toe. E.A. Sports stuurde haar troetelbeertje daarom snel terug naar de ontwerpfdeling.

OP DE KOFFIE

Daar werd het spel volledig opnieuw opgebouwd, met gebruikmaking van de allernieuwste technie-

ken op het gebied van 3D-animatie. Een hele stoet voetballers werd op de koffie uitgenodigd en onderworpen aan een uitgebreide 'motion capture'-sessie. Dit klinkt nogal zweverig en ruikt naar wierook en ingestraald water, maar is in werkelijkheid een revolutionaire manier om menselijke bewegingen om te zetten naar computermodellen.

Op strategische plekken op het lichaam van de voetballer worden kleine balletjes geplakt, die gevoelig zijn voor backlight (die discolampen, die je eraan herinneren head & shoulders te kopen). Als je dan zo'n voetballer filmt terwijl hij beweegt, kan de computer, die de bewegingen van de balletjes registreert, een digitaal model van de sportman bouwen. Op deze manier kan je dus

poppetjes maken die hetzelfde bewegen als een mens van vlees en bloed.

PROMOTIE

Ook voor de promotie werd flink in de buidel getast. Terwijl zich een flinke stapel videobanden vol demo's en promotiefilms op mijn T.V. ophoopte (wachtend op de aanschaf van een videorecorder), liep de hoofdredacteur van de Power Unlimi-

ted in een stoere polo met Fifa 97 opdruk rond. En toen ik ook nog eens een paar honderd advertenties in de verschillende bladen zag staan, hield ik de spanning niet langer vol. Ik wandelde met mijn videobanden naar mijn kantoor en werd daar bijna visueel verkracht door de agressieve reclamefilms van E.A. Met veel poeha en gebral kondigde het

bedrijf een ommel in de gameswereld aan. Honderden voetballers passeerde revue in een wilde show vol spetterende beelden en Fifa 97 werd gepresenteerd als een geschenk God.

NIET SPECIFICITATUUR

Je kan je wel voorstellen dat ik brandde van nieuwsgierigheid tot de eerste bèta ver-



Ik ben lekker gemotion-captured!

Hands!

Zo'n kans mag je niet

laten schieten.

Daar zal je de artiesten
artiesten hebben.

Chaotisch verdedigen op de doellijn.

Heb jij ook een breedbeeld-TV?

OVER-SCHADUWD

Al met al is het E.A. Sports niet gelukt om een echt spectaculair spel neer te zetten. En eigenlijk geldt dit voor bijna alle games van deze eens zo spraakmakende producent. De games kunnen zich gewoon niet meer meten met de absolute top van de nieuwe generatie sportspelletjes. Zo heeft E.A. Sports een hele leuke verzameling games, maar helaas wordt (op Madden 97 na) elk spel weer overschaduwd door een concurrent.

zijn gestyled naar de lichamen van echte spelers, ze lijken zeker niet realistisch.

Tel daarbij het grootste probleem op, de wat stroeve bediening, en de uitkomst van alle instellingen is teleurstellend.

Veel games zijn namelijk steeds lekkerder te bedienen. Je drukt zachtjes op een knop en binnen een fractie van een seconde is je move uitgevoerd. Bij Fifa Soccer, trouwens bij de andere E.A. Sport games vaak ook, krijg je het gevoel alsof de ingedrukte commando's niet onmiddellijk verwerkt worden. Vroeger wisten we niet beter, maar nu zijn we het bij goede games toch anders gewend!

gesleutel aan de instellingen lukte het me uiteindelijk wel om een zuiver beeld te krijgen, wat ook wel mocht met 4 Mb aan videogeheugen aan boord.

RAPPORT

GRAPHICS	7 ⁵
GELUID	8 ⁰
ORIGINALITEIT	5 ⁰
SPEELBAARHEID	6 ⁰

- Alle teams
- Alle spelers
- Ongelofelijk lange installatie
- Hoge systeemeisen

RAPPORT

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

- Alle teams
- Alle spelers
- Gameplay niet verbeterd
- Verouderd spel

INSTALLATIE

Een ander klein probleempje had ik met de PC-versie. Aangezien de Light- en de Recommended-versie het op de bèta versie nog niet deden, kon ik slechts kiezen voor de full installation. De pentium 130 bleef wel een half uur doorronken, tot de volle versie van Fifa 97 naar mijn harde schijf was gekopieerd. Restte mij niets anders dan in de tussentijd lekker op de bank een potje Adidas Power Soccer te spelen. Toen het spel dan eindelijk geïnstalleerd was, bleken de 130 Megaherten en de 32 Mb's aan werkgeheugen eigenlijk nauwelijks voldoende om een perfect vloeiend beeld voor te schotelen. Na flink wat

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Minimaal: Pentium 75 (liever 100), 8 Mb RAM (liever 16) Double speed CD-ROM speler, 32 bit win95 driver.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995

PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995



Helaas is er van deze poging van Electronic Arts om weer in de hogere regionen der sportgames terug te keren, niet zoveel terechtgekomen als we hadden gehoopt. Fifa 97 is een hele aardige voetbalgame maar niet meer dan dat. Een basisplaats in de opstelling heeft 't wat mij betreft verloren.

ANDREAS

van Fifa 97 op mijn bureau belandde. Meteen verdween het schijfje in de PlayStation van PU's testhok en kon de wedstrijd beginnen. Inderdaad zijn de graphics er enorm op vooruit gegaan vergeleken met de vorige versies, maar de gameplay is niet spectaculair veranderd. Je kijkt nog steeds van de zijlijn op het veld en de bediening is vrijwel identiek aan de Fifa-

voorgangers. Leuke extra's zoals de predator kick uit Adidas Power Soccer zijn hier echt ver te zoeken. Enige echt interessante verbetering vond ik de mogelijkheid om indoor te spelen. Lekker zaalvoetballen met Ajax! Vreemd genoeg nog wel tegen het Nederlands elftal, want het is mogelijk om met nationale clubs tegen internationale teams te spelen. En dan wil het

nog weleens dat Overmars wordt getackeld door Overmars of dat Ronald de Boer balverlies lijdt aan niemand minder dan zichzelf. Een vreemde zaak.

KNULLIG

De opnieuw opgebouwde, gemotion-capturede, voetballertjes van Fifa 97 zien er - en het spijt me om dit te moeten zeggen - eigenlijk een beetje knullig uit. Hoe zeer ze ook



Madden 97

Ik herinner me de verwarring nog goed toen ik een half jaartje terug NFL Gameday te testen kreeg. Moest ik in één weekje een volledige Amerikaanse opvoeding inhalen. Ik snapte er niks meer van. Nickel, Bash, Full Dog? HELP!

over een veld moet rennen. In tegenstelling tot het Europese voetbal (soccer), waarbij de bal ook daadwerkelijk met de voeten wordt geschoten, worden de voeten in de Amerikaanse variant alleen gebruikt om de tegenstander in de edele delen te trappen of om een field goal te scoren. De handen doen het echte werk. Ze werpen ballen en vangen ze

weer op, ze duwen in de weg staande tegenstanders opzij en breken hun neusbeen, ze steken vingers in vijandelijke ogen en beuken je ingewanden tot brij. Het is een keiharde sport voor keiharde mannen. Het scheelt natuurlijk als je de lichaamsbouw hebt van een gorilla en de kracht van een middelgrote vrachtwagen. Maar we moeten ons



Die 'bal' moet hier ergens onder liggen.

door deze uiterlijke schijn niet laten bedriegen! Football is niet slechts een spel voor lompe

houwdegens, er moet ook flink bij nagedacht worden! Het wordt namelijk gespeeld volgens zo'n gigantische hoeveelheid regels, tactieken en formaties, dat er voor een leek als ik al snel geen enkel touw meer aan vast te knopen is.

FOOTBALL GOEROE

De man, die elke regel, elke vakterm en elke spelsituatie kent als zijn eigen vestzakje is de legendarische Amerikaanse sportverslaggever John Madden. Het is dus ook niet verwonderlijk dat Electronic Arts deze goeroe

heeft gevraagd zijn naam en stem te lenen aan hun Footballspectrum. Zijn jarenlange kennis gecombineerd met de uitkomst van een groen enquête op het internet, zorgden voor een hele hoop positieve veranderingen in de '97 versie.

De grafische uitwerking van Madden 97 is echt super. Het spel ziet er zowel op de PlayStation als op de PC prachtig uit en de ingesproken commentaren van Meneer Madden toveren je huiskamer om in een heus footballstadion.

SAFETY SPY'S

Omdat ik over de gameplay niet zo verschrikkelijk veel zou kunnen vertellen, heb ik een paar Amerikaanse vrienden gevraagd om een blik op het spel te werpen. Van hun uitleg snap ik geen snars, maar aan hun opgewonde gezichten en fanatieke geschreeuw en gespring af te lezen vonden ze Madden 97 de beste footballgame aller tijden. Tot diep in de nacht bestookten ze elkaar met fake points, Star en Safety Spy's. Ik zat stilletjes in een hoek en nam nog maar een lekkere hotdog.



Oké jongens, wie heeft mijn contactlens gezien?



Zakdoekje leggen.



Field goal



Hé yo! Wat moeten jullie van me?

FOOT OF VOET?

Football (Engels voor voetbal) is een sport waarbij je een bal moet overgooien en hard

RAPPORT

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

RAPPORT

GRAPHICS	8,3
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	8,0

Alle teams op één schijf

Veel verbeteringen

Iets minder lekker speelbaar dan PSX-versie

Ik snap American Football niet

Alle teams op één schijf

Veel verbeteringen

Feest voor footballfans

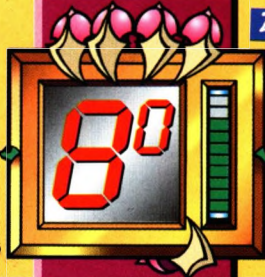
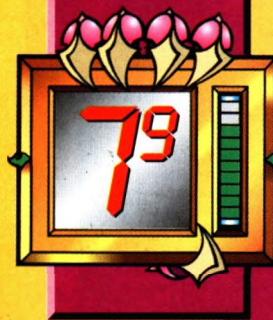
Ik dig American Football nog steeds niet

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 75,
8Mb Ram, 25 Mb schijfruimte,
Quad speed CD-ROM, Dos
6.0, Win95.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel. 010-2850995

PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel. 010-2850995



Madden 97 is waarschijnlijk het beste footballspel tot nu toe. Grafisch zijn allebei de versies subliem, maar de PlayStation versie speelt iets lekkerder weg dan zijn PC-broertje. Football is nog steeds niet mijn sport, maar Madden 97 krijgt nog wel een tweede kans. Wie weet, verander ik ooit nog wel in een echte American kid!
ANDREAS





Afblijven, dit wordt een drie-punter!



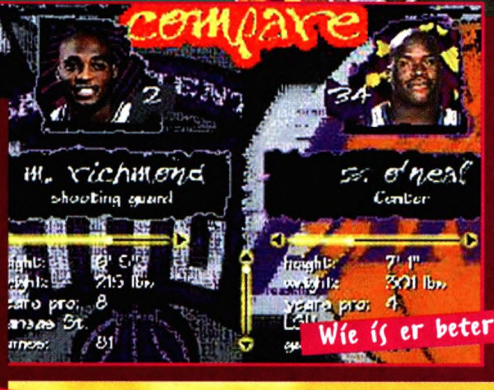
Spelers hebben een ronde schaduw.



Het wordt druk daar.



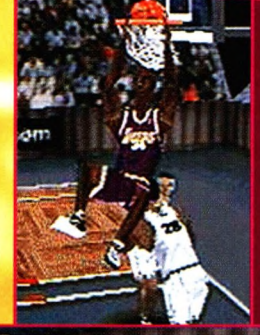
Netjes in het netje.



compare

Wie is er beter?

Je kan altijd nog op je tegenstander gaan zitten.



In december '95 stond er een dodelijke recensie in de PU over de MegaDrive versie van NBA Live 96. Ik gaf het spel een onvoldoende en herinner me nog goed met hoeveel afschuw ik het gespeeld heb. Sindsdien heb ik me altijd ver gehouden van basketbalproducten van E.A. Sports en heb ik mijn vingers laten smullen van de 32 bit versies van NBA Jam. Gaat de gerestylede versie van NBA Live daar eindelijk verandering in brengen?

LET'S JAM!
De intro van NBA Live 97 ziet er in ieder geval smakelijk uit. Ondersteund door een soundtrack in dolby surround sound (dat betekent dat mensen die hun kamer hebben volgebouwd met boxen het gevoel hebben dat ze in de bioscoop zit-

ten), flitst er een filmpje vol wrede basketballers langs je netvlies, dat zo snel is gemonteerd dat de technici van MTV Sports er nog jaloers op zouden zijn. Na het bekende keuze-menu - 28 teams, 300 spelers! - begint dan het echte spel. Onmiddellijk valt op hoe lek-

ker het nieuwe grafische jasje van NBA Live er uitziet. De mannetjes zijn veel beter geanimeerd dan in de voorgaande versies, vooral hun spiegeling in de vers opgepoetste houten parketvloer zorgen voor een realistisch gevoel. De gameplay is vrijwel hetzelfde gebleven: Je kan passen, schieten, de bal afpakken etc. maar toch voelt het niet zo echt aan als bij NBA Jam.

STROEF
Op een of andere manier is het spel veel langzamer dan de versies van sommige andere producenten. Het lijkt of de controls iets te traag reageren en of de bediening een



Mooie graphics toch?

beetje stroef gaat. De ontwerpers en programmeurs hebben absoluut hun best gedaan, maar het gewenste resultaat jammer genoeg niet bereikt. Wat het geluid betreft doet het spel ook nogal magertjes aan. Ik mis een overdreven gillende com-

mentaarstem die je van de ene monster-slamdunk naar de andere schreeuwt. In plaats daarvan is er het hoofdpijn geluid van het eindeloze gepiep en geknars van de oversized basketbalschoenen op het verse parket. Dit spel legt het helaas

RAPPORT

- GRAPHICS: 8°
- GELUID: 7°
- ORIGINALITEIT: 6,5
- SPEELBAARHEID: 7°

- 300 verschillende spelers
- Verbeterde graphics
- Onprettige bediening
- Trage reactietijd

PLAYSTATION
Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel.010-2850995



De 'gemotioncapturede' basketballers, lijken niet op echte mensen, en hoeveel motionblending, rendering en animatie er ook heeft plaatsgevonden, het is nog geen Sport 7. Misschien hadden ze beter hun energie kunnen steken in het verbeteren van de gameplay en de bediening.

ANDREAS

af tegen de top van de concurrentie, want hoewel E.A. Sports heeft geprobeerd het spel zo realistisch mogelijk te maken, lijkt de door hen toegepaste technologie er nog niet helemaal klaar voor.

NBA Live 97

E.A. SPORTS



Ooit was Electronic Arts met NHL de absolute alleenheerser op het gebied van ijshockeygames. Met de opkomst van de 32 bit systemen werd het echter angstvallig stil op de E.A.-schaatsbaan en stapten we over op NHL FaceOff van de grote concurrent Sony Sports. Is dan nu het moment aangebroken dat E.A. de troon weer gaat overnemen?

NHL 97

RAPPORT

GRAPHICS

8°

GELUID

8°

ORIGINALITEIT

7°

SPEELBAARHEID

7°

Hockey is bruto

Oude NHL in nieuw jasje

Houterige gameplay

Soms onduidelijke graphics

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800

Systeemeisen: Pentium 75,

8Mb Ram, 25 Mb vrije schijf-

ruimte, Quad speed CD-speler,

Dos 6.0, Win95.

Fabrikant: Electronic Arts

Distributeur: Electronic Arts

Tel. 010-2850995

75

NHL 97 is een enorme sprong vooruit gegaan, vergeleken bij de oude versies. Maar of het Electronic Arts lukt om Sony Sports van de troon te stoten valt nog maar te bezien. En zelfs als dat lukt, staat FaceOff '97 ook alweer voor de deur. Een moeilijke strijd!

ANDREAS

MEMORIES...

Het is weer koud buiten en dan denk je vanzelf weer terug aan vroeger, toen je met kleumende vingertjes aan je Friese Doorlopers pulkte die je van je ouders aan moest.

En het heerlijke gevoel als je dan - jaren later - eindelijk je eerste paar echte schaatsen aandeed. En hoe je die oudere gasten, die met hun Bauers zo hard konden remmen dat alle meisjes onder het schaaftjes zaten, stiekem de dood in wenste.

Of het prachtige moment toen Electronic Arts voor het eerst uitkwam met een hockeyspel. En de gelukzalige uurtjes die achter de MegaDrive werden doorgebracht tijdens het spelen van die laue games, opgebouwd uit een handjevol trage pixels, die onhandig achter een bijna onzichtbare puck aanscheurden.

Schitterende actie, alleen de puck vergeten.

MOORD & DOODSLAG

Ik weet nog goed dat ik voor het eerst een PlayStation hockeyspel speelde. Het was in mei vorig jaar, toen ik het meesterlijke NHL Faceoff bekroonde met een 8.9. Een beestachtig wrede game met perfecte gameplay en bloedstollende actie. Met mijn vingers vastgeklemd aan de PSX-gamepad liet ik mijn moorddadige hockeyhelden zich een weg door het vijandige team banen. Bewaard met hun dodelijke hockeysticks sloegen ze zich een weg naar het doel van de tegenstander, slechts een spoor achterlatend van uitgeslagen tanden,

dampend bloed en met de schaats afgesneden ledematen.

EINDELIJK!

Ik was dan ook helemaal in mijn sas om te horen dat Electronic Arts eindelijk een 32 bit versie van hun roemruchtige NHL in elkaar hadden geknutseld. Met supergeile graphics, ontwikkeld met hun nieuwe motion-blending-techniek, die een nog soepeler beeld zou moeten opleveren dan ooit tevoren.

Om eerlijk te zijn was ik dan ook een beetje teleurgesteld, dat Electronic Arts mij geen testversie had opgestuurd van NHL 97 voor de PlayStation en



Recht op het doel a



Nu moeten jullie eens goed naar me luisteren!



Oh, zat daar je neus?



Kan jij die bevroren bami-schijf nog zien?

dat ik het moest doen met de PC versie. Maar niet getreurd en snel geïnstalleerd.

600 NHL'ERS

En inderdaad moet ik toegeven dat de graphics van NHL 97 heel erg mooi zijn. En dat het menu heel goed te gebruiken is en dat je wel 600 NHL'ers kan kiezen en ook dat het geluid perfect is. Toch - en nu ga ik weer

alle PC'ers tegen me in het harnas jagen - draait het niet zo lekker, voelt het niet zo goed en ziet het er niet zo aantrekkelijk uit als NHL FaceOff op de PlayStation. Ik weet dus nog niet hoe NHL 97 er voor dit systeem uit zal zien, maar tot dan blijf ik lekker hockey spelen op de ijsbaan van Sony Sports.



Dat lijkt Donkey wel daar op de trap.

Ratburger hachee.

Ik blijf koelbloedig.



In een tijdsbestek van twee jaar hebben we hier op de redactie een krat vol Doom-varianten binnengekregen. Vaak waren het niet meer dan slappe aftreksels. Is Disruptor ook zo'n zielig jatwerkje?

GOED EN KWAAD

Aan het verhaal wil ik niet te veel woorden vuil maken. Disruptor (overigens exclusief voor de PlayStation gemaakt) speelt zich af in de nabije toekomst, waarin de mensheid wat plekjes heeft weten te bemachtigen in de ruimte. Als rookie binnen het elitekorps van de 'Light-stormers' word je in staat geacht om het Verenigd Aardse domein te beschermen tegen de meest waanzinnige schepsels die je maar kunt bedenken. Gaandeweg zul je merken dat er vele

vreemde dingen aan de hand zijn. Hoe verder je komt, hoe meer je je zult verbazen over de ontwikkelingen om je heen. Red de mensheid en zorg dat je het goede van het kwade kunt blijven onderscheiden. Dat is

Ook op de planeet 10 is het niet pluis.



waarschijnlijk nog het moeilijkste van deze game.

PSIONICS

Al snel vallen me de verschillen op tussen Disruptor en de andere games van dit kaliber. Ik ben niet al te technisch ingesteld, maar ik merk wel dat de engine er voor zorgt dat de graphics vrij dui-

Schokgolven doen hun werk.



Deze droid heeft een vlijmscherp zaagblad op zich gemonteerd.



Kop op hè.

delijk blijven wanneer je ergens dichtbij komt. Daarnaast wordt het spelgedeelte afgewisseld door de live action video sequences, die het geheel toch wel wat extra's meegeven.

Het spelconcept is verder zo goed als hetzelfde als bij de meeste Doom-klonen. Echter, deze game steunt op meer dan leuke wapens en medikits alleen. Wat Disruptor namelijk anders maakt is het belangrijkste wapen dat toegepast kan worden: een minuscuul apparaatje dat chirurgen in je brein hebben geplant. Je beschikt hierdoor over zogenaamde 'Psionics', krachten waarmee je

niet alleen jezelf kunt beschermen of genezen, maar waarmee je ook grotere oppervlakten en zwaardere tegenstanders kunt vernietigen. Een handige bijkomstigheid, is het niet?

PLUSJES EN MINNETJES

Je begint de game met een 18mm pistool en al snel zul je in het bezit komen van de meer geavanceerde wapens, zoals een AM (Anti Materie) Blaster, een Lock-On Cannon en een Phase Repeater. Allemaal hebben ze zo hun plusjes en minnetjes en al strijdend tegen mutanten en terroristen zul je merken welk wapen het meest geschikt is voor elk type dat je loopt te buggen. De dertien levels die je moet doorlopen zijn zéér gevarieerd en de uiteenlopende soorten tegenstanders laten je nauwelijks met rust. Op verscheidene planeten zul je je een weg moeten banen door mijnen, laboratoria, ruimtesta-

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	8°

- Nieuwe soorten items
- Vloeiende gameplay
- Knallen blijft toch leuk
- Het Doom-syndroom

PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
 Fabrikant: Interplay
 Distributeur: Philips
 Tel.06-8406



Als ik Disruptor naast vele andere soortgelijke games zet, moet ik zeggen dat 'ie het gros zal weten te verslaan. Heerlijk spelletje.
SKATE

tions en chemische fabrieken. Al met al kan ik zeggen dat Disruptor genoeg extra's in huis heeft om het tot zeer dope spel te bombarderen. Mocht je zijn beroemde en beruchte voorgangers nog niet in huis hebben, dan raad ik je aan deze shoot'em up eens te proberen.

DISRUPTOR

Robo

Wij PU-redacteuren hebben het niet makkelijk, want we moeten elk spel een cijfer geven voor originaliteit. En dat is soms een probleem want welke games zijn er nou nog origineel te noemen? Kan je MK Trilogy origineler noemen dan MK 1, 2 en 3? En wat maakt een voetbal/basketbalspel origineel? Het is maar af en toe dat er een spelletje verschijnt dat in mijn ogen daadwerkelijk een top originaliteitscijfer verdient. Robotron X bijvoorbeeld!

UIT DE AS HERREZEN

Als ik zeg dat Robotron X een spel is dat is bedacht door een geniaal persoon, die de Nobelprijs voor originaliteit verdient, dan overdrijf ik natuurlijk.

De opletende gamer, en vooral de oudere, zal bij het horen van de naam Robotron flashbacks krijgen van oude kasten, monochrome beeldschermen en angstaanjagend slechte graphics. Het spel stond vele jaren geleden te schitteren in de eerste generatie arcades en stierf een onverdiende stille dood. En terwijl vele andere games uit de goeie oude tijd ge-re-released werden, of te-rechtkwamen op verzamel-CD's voor de moderne systemen, leek het of de spelende wereld het bestaan van Robotron uit haar geheugen had gewist. Tot er op een goede dag iemand op het glorieuze idee kwam Robotron uit de as te doen herrijzen. En wel in een herziene, ge-upgrade superversie, die elke gamer aan de beeldbuis zou moeten ketenen.

06-11

En zo gezegd, zo gedaan: men ging aan de

slag en produceerde een eerste bèta-versietje, die zijn weg vond naar het testhok van de PU. Dit was ongeveer een half jaar geleden en de game leek nog helemaal nergens op. Het was zwart/wit, er was geen geluid bij en de snelheid klopte ook van geen kant.

Toch was ik na korte tijd spelen al zo verkocht aan het spel dat ik, tot grote ergernis van de hoofd- en eindredactie, niet meer het testhok uit te slaan was. Nadat de securityguards van de uitgeverij me het gebouw uit gemept hadden en ik enigszins tot rust was gekomen, was het wachten op een betere versie.

En na een paar maanden werd mijn geduld beloond: er was een nieuw schijfje gearriveerd! Ik racete als een waanzinnige naar het Power Unlimited hoofdkwartier en nam plaats achter de knoppen van de PlayStation. Terwijl hoofd- en eindredactie angstig onder hun bureaus doken en in paniek 06-11 draaiden om een peloton ME's te bestellen, dook ik af in de hypnotiserende diepte van Robotron X.

OEFENEN

De setup van Robotron X is in principe heel simpel. De bijna oneindige hoeveelheid levels bestaan steeds uit een vierkant grid, waar je je mannetje in vier windrichtingen overheen kan laten lopen.

Naast lopen kan je ook nog eens schieten maar dat is makkelijker gezegd dan gedaan. De bediening van de gun is anders dan je gewend bent en vergt een beetje oefening. Voor het schieten gebruik je namelijk alle vier de knoppen van je PlayStation-joypad, afhankelijk van de richting die je op wilt schieten. Je kan dus bijvoorbeeld omhoog lopen of naar rechts, terwijl je schuin naar linksonder schiet. Een erg handig systeem als je het eenmaal onder de knie hebt.

ZWAAR ZUUR

Doel van het spel is het overleven van elk level, terwijl je zoveel mogelijk hostages moet bevrijden. Dit zijn gegijzelde mannetjes



Dat mannetje in het midden ben jij.



De anderen hebben 't op jou gemunt.



Het is geen gezellig wandelingetje door het park.

en vrouwtjes, die op de levels gevangen worden gehouden. Je bevrijdt ze door eroverheen te lopen en hopla... extra punten! Klinkt simpel toch? Zou het ook zijn, ware het niet dat je te maken krijgt met een astronomisch aantal vijanden, die de werelden tot een waar slagveld maken.

Je leven wordt namelijk zwaar zuur gemaakt door een bijna onuitputtelijke familie van robots, in de meest uiteenlopende kleuren en maten. En terwijl ze het allemaal op jou hebben gemunt, kan je ze niet allemaal afknallen. In de beginlevels merk je al snel op, dat de groene robots immuun zijn voor jouw geweer vuur. Rest alleen nog snelheid en souplesse om de groene mon-

sters te ontwijken voordat ze je in hun klauwen hebben genomen.

ROSTELLI

Ik zou liegen als ik zou beweren dat het spel grafisch hoogstaand is, maar de ontwerpers hebben er juist voor gekozen om het zwaartepunt te leggen op snelheid en gameplay. Het deel van het geheugen dat bij andere spelletjes wordt opgeslokt door pixels en polygoenen is hier dus speciaal voor vrijgehouden. Waarbij ik zeker niet wil beweren

dat Robotron X er niet prachtig uitziet. En juist door de simpelheid van de graphics kunnen de levels gevuld worden met honderden robots, zonder dat het verloop van de game trager wordt. De combinatie van de keiharde technosoundtrack en de kleurenveranderingen geven je meer het gevoel dat je samen met Rasti Rostelli naar een Hellraiser feest bent gegaan, dan dat je mak achter je beeldbuis zit

tron X



Het is ook geen schaakbord...



... MAAR een slagveld!



Bevrijd de mensen en slacht de robots.



En als ze te dichtbij komen...



... schiet je ze gewoon tot schroot!



Vreemde gasten hier.

te spelen. Ken je Endorfun nog? Het PC-spel dat prettige positieve energie uitstraalt naar je onderbewustzijn. Robotron X heeft lak aan prettige energie: je onderbewustzijn krijgt een welverdiende trap onder zijn uitgezakte reet! En

volledig gehypnotiseerd zit je met een hartslag van 200 bpm achter de knoppen van Sony's toverkastje.

VERSLAafd
Acht bewakers, drie wijkagenten, zes para-

medics en de brandweer waren nodig om me aan het eind van de dag van de monitor weg te sleuren, me in bedwang te houden en in een dwangbuis het

testhok van de Power Unlimited uit te werken. Totaal overstuurd ben ik toen maar een weekje op vakantie gegaan

om lichaam en geest tot rust te laten komen. Het gaat al stukken beter, maar verslaafd aan Robotron X ben ik nog steeds. Nog één laatste potje dan?

RAPPORT

GRAPHICS

8,5

GELUID

9,0

ORIGINALITEIT

9,5

SPEELBAARHEID

9,5

▲ Snel

▲ Moeilijk

▲ Verslavend

☑ Slecht voor je hart

PLAYSTATION

Prijs: f134,95 Bfr. ca. 2450
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701

9,1

Robotron X is een spectaculair spel, dat zeker niet geschikt is voor mensen met een zwak hart. De gameplay is verschrikkelijk snel en het geluid en beeld brengen je in een diepe trance. Alleen voor hardcore gamers met stalen zenuwen!

ANDREAS

FOORT De legende BOYARD

Na het succes van Fort Boyard 'De Uitdaging', was het niet meer dan logisch dat er een vervolg op kwam. Gelukkig is 'De Legende' niet meer van hetzelfde, dus geen actie/puzzelspel, maar een heuse adventure.

RAPPORT

GRAPHICS **7.5**

GELUID **7.5**

ORIGINALITEIT **7.5**

SPEELBAARHEID **7.5**

- Leuk verhaal
- Redelijk moeilijke puzzels
- Filmpjes zien er goed uit
- Weinig informatie

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
 Systeemeisen: 486DX2/66,
 8 Mb Ram, Double speed
 CD-ROM, SVGA, 3 Mb vrije
 schijfruimte, geluidskaart,
 muis, Dos 5.0 of Windows 95.
 Fabrikant:
 R & P Electronic Media
 Distributeur:
 Artware International
 Tel.018-2611641



Een leuk spel, ook omdat dit vervolg van een heel ander genre is dan Fort Boyard De Uitdaging.

LAURA

NAPOLEON

Centraal in De Legende staat natuurlijk weer het fort en in het bijzonder de geschiedenis van het fort. Onder de avonturiers en schatzoekers die deze planeet bevolken, doet het verhaal de ronde dat Napoleon een enorme schat in Fort Boyard heeft verborgen. De schat zou hij net voor zijn verbanning naar St. Helena hebben verstopt. Hij moet hebben gedacht dat het wel los zou lopen in St. Helena want met de schat was hij van plan om de herovering van Europa te bekostigen. Helaas voor Napoleon, maar gelukkig voor Europa, kwam hij nooit meer terug van St. Helena.

SPOKEN

Jij bent een van deze schatzoekers en zit in een hotel in het stadje La Rochelle. Het is de bedoeling om niet alleen een manier te vinden om naar het fort te gaan maar daar ook de schat te zoeken en als 't effe kan deze zoektocht te overleven. Er gaan echter geruchten dat

de bewoners van het fort gek zijn geworden en dat er spoken zijn gezien. Voordat je dus aan de slag gaat in het fort, zul je je goed moeten voorbereiden. Dit doe je door de vier gouden munten die in La Rochelle en omstreken liggen, te vinden. Bovendien kom je zonder die munten de schatkamer niet eens binnen.

VAAG

Het verhaal blijkt, naarmate je verder bent gevorderd in het spel, complexer dan het op het eerste gezicht lijkt. De mensen die je tegenkomt hebben allemaal hun eigen (kleine) geheimen en willen bovenal graag de helft van de schat. De complexiteit wordt nog eens versterkt doordat de makers niet scheutig zijn met informatie. Zo kun je bijvoorbeeld een boek dat je in een

nachtkastje vindt, niet bekijken of lezen. Je krijgt er wel een hint over maar daar blijft het vaak bij. Tijdens het spelen zul je je dan ook af en toe afvragen wat er van je verwacht wordt.

REN JE ROT

De graphics bestaan bijna helemaal uit videofilmpjes wat natuurlijk een levensecht effect geeft. Grappig aan deze filmpjes is dat de hoofdpersoon voortdurend aan het rennen is in plaats van te lopen. Zoals dat wel vaker gaat met dergelijke filmpjes is een aantal daarvan steeds hetzelfde, gelukkig kun je daar makkelijk doorheen klikken.



Deze vent is te aardig, huur



POWER TIP
 Wees lief tegen de dame in de bar!



Leuk stadje dat La Rochelle.



Een gekke elektriciën, heb ik weer!



Deze munt kun je gerust jatten.

Denk je op jacht te gaan naar een ziel, moet je eerst de bijbehorende lichamen ombrengen. Wat een leven...

INTELLI-GAMES

Soul Hunt is een produkt van de Israëlische firma Compro Games, die bestaat sinds 1993. Compro Games zegt dat hun programmeurs veel programmeerervaring hebben opgedaan bij de Israëlische luchtmacht. Zodoende zouden zij unieke kennis hebben opgedaan, met name op het gebied van computersimulaties van land-schappen, die zij nu gebruiken in hun games.

Het doel van Compro is, zo zegt het bedrijf, om games te maken die 'de intelligentie van de speler niet beledigen'. Daarom maken

Vervoermiddel van de criminelen.

realisme, fantasie en intelligentie integrale onderdelen uit van de Compro games, en proberen zij nieuwe grenzen te stellen aan de oude genres. Grote woorden die een evengroot gevaar inhouden, namelijk dat reviewers deze woorden letterlijk nemen en de produkten daarop

gaan beoordelen.

In combinatie met de al even grote woorden over specialistische militaire programmeerkennis zijn er dan nog maar twee uitkomsten mogelijk: of Compro Games maakt de beste spellen van de wereld, of ze maken games zoals zo veel anderen en scheppen er alleen meer over op dan de anderen. Wat de eerste mogelijkheid betreft kan ik kort zijn: Compro Games maakt niet de

beste games van de wereld. Blijft het alternatief over: ze maken games zoals zo veel anderen. Deze conclusie lijkt al snel na het starten van Soul Hunt gerechtvaardigd...

HIPPE DUDE

Soul Hunt is een action-adventure, wat in dit geval betekent dat het spel een actie- en een adventuregedeelte kent. Het verhaal begint als een hippe dude, in het gezelschap van twee dames en een cameraman, een beetje door een bos aan het scheuren is. Als ze uitgespeeld zijn, gaan ze slapen waarna de chauffeur alleen wakker wordt en z'n gezellen spoorloos zijn verdwenen. Zich vaag iets herinne-

rend over een mysterieus kasteel in de buurt gaat 'de dude' op onderzoek uit. Het adventure-gedeelte begint, wat voor het eerste onderdeel neerkomt op: op twee voorwerpen klikken, er een gebruiken om een kist te openen, waarna het spel vervolgt met een actie-gedeelte.

SMART KILLING?

Plotseling zit de speler in een jeep en rijden er allerlei criminele figuren op een soort Quads rond. Een beetje schieten en botsen blijkt voldoende om de bestuurders om te brengen, al is dan nog steeds niet duidelijk wie die figuren zijn en waarom ze zo nodig dood moeten. Na het terrein uitvoerig verkend te hebben en alle andere crossers van hun machines te hebben geschoten, is een enkele 'enter' voldoende om uit te stappen en lopend het spel te vervolgen.

Uit de fucking manual begrijp ik dat ik op zoek moet naar een site, een plek in het spel waar het adventure-gedeelte wordt vervolgd. Door de richtingbordjes te volgen be-

land ik zodoende bij een hek dat toegang moet bieden tot het kasteel. Hier liggen, zo als dat gaat in adventures, allerlei voorwerpen die opgepakt dienen te worden om er vervolgens andere voorwerpen mee te manipuleren.

Is dat goed gegaan, dan kan de speler weer in een gemotoriseerd voertuig stappen en het actie-gedeelte (meer rijden, botsen en schieten) vervolgen...

POWER TIP

Lees meer over Compro games op hun website op het adres www.compro.co.il



Geheimzinnige kist aangetroffen in kasteel.

Had je maar voortgang moeten geven!



Zielejagers on the move.



Tuig bezig met lancering.



De stoel van de baas...



Jetcar.



Ontmoet de grinder en sterf.

RAPPORT

GRAPHICS

7.5

GELUID

7.0

ORIGINALITEIT

7.0

SPEELBAARHEID

7.5

Leuk actiegedeelte

Grappige voertuigen

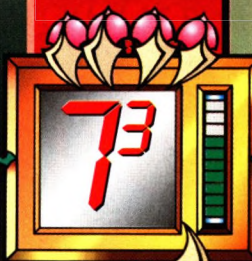
Standaard adventure-ingrediënten

Niet zo bijzonder als be-weerd

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb
RAM (16 voor Win95), 25 Mb
schijfruimte, Quad speed CD-
speler, joystick/muis, geluids-
kaart.

Fabrikant: Compro Games
Distributeur: PMR
Tel.023-5420554

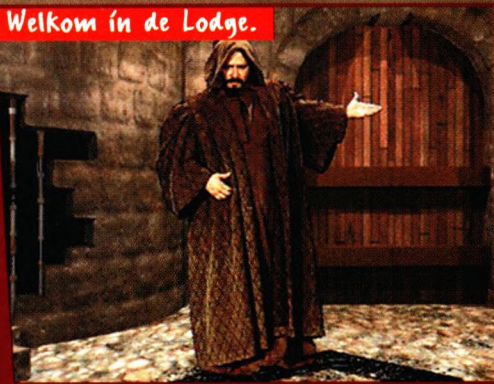


Best een aardig spel maar zeker niet zo realistisch, intelligent en fantasievol als de makers beweren.

BEN

Soul Hunt

Welkom in de Lodge.



Smile, you're on candid camera!



Bizar, gruwelijk, beangstigend, fout... zeg het maar

RAPPORT

GRAPHICS

8°

GELUID

8°

ORIGINALITEIT

10

SPEELBAARHEID

7°



POWER TIP

Er schijnen in de Verenigde Staten nog zo'n 500 seriemoordenaars vrij rond te lopen.

Interessant onderwerp

Blijft je bezighouden

Gruwelijk realistisch

Misschien wel te gruwelijk

Eén adviesje, trek eens wat warm's aan.

MANA'S ADVIES

Steve, een normale 18 jarige jongen, wordt wakker in een vreemde omgeving. Bij nader onderzoek blijkt hij een van 51 bewoners van het stadje Harvest te zijn. Iedereen schijnt hem te kennen, maar hij kent hen niet. Zo is het voor hem ook een verrassing dat hij een verloofde, Stephanie, heeft waarmee hij binnenkort gaat trouwen en een baan in het slachthuis. Z'n moeder stelt Steve voor dat hij zich gaat aanmelden bij de Lodge. Er zit niet anders op voor Steve om z'n moeders advies op te volgen.

LODGE

Als Steve bij de Lodge aankomt, staat er een priester voor de deur die hem vertelt dat hij eerst een aanmeldingsformulier moet halen. Nadat Steve dit heeft gedaan, moet hij opdrachten uitvoeren om in de Lodge aangenomen te worden. De opdrachten zijn nogal vreemd, je moet din-

gen pikken, een auto bekrassen, iets in de fik steken en last but not least, een ruggegraat uit een graf halen.

VREEMD

Al spelende blijken de bewoners van Harvest erg vreemde lui te zijn. Zo bakt je moeder op maandag al koekjes die op vrijdag op een markt moeten worden verkocht. De koekjes die inmiddels oud zijn geworden, liggen in de prullenbak. Je vader zit, of eigenlijk ligt, opgesloten in de SM-achtige slaapkamer, de man is van top tot teen verbonden en overal op de muren zit bloed.

De krantenjongen bezorgt geen kranten maar haalt ze op; als je geen krant voor hem hebt, wordt hij behoorlijk pissig. In het slachthuis is het op z'n zachtst gezegd een onhygiënische bende, wat er geslacht wordt is een groot raadsel, er is namelijk geen vee te bekennen.

INGEWANDEN

Het grootste gedeelte van het spel bestaat uit opdrachten om de Lodge binnen te komen. In de Lodge aangekomen wordt er aan het spel een element toegevoegd, namelijk vechten. Je vecht tegen monsters in een

omgeving die nog het meest op ingewanden lijkt. In de Lodge zijn verder verschillende verdiepingen die je moet afleggen om het spel uit te spelen. Ik zeg uit-spelen want aan het einde zul je merken dat er geen echt einde is.

PSYCHOPATEN

Harvester is een spel voor 18 jaar en ouder en dat vind ik niet zo vreemd. Het 18 jaar en ouder zit 'm niet zo zeer in het bloed of het geweld en zelfs niet in de lingerie van Stephanie, maar meer in de dingen die de personages in het spel zeggen. Zo vindt de vader van

Stephanie dat een klein tien jaar meisje dat op een gruwelijke manier vermoord is die er een hoer is die er gevraagd heeft. Brian Johnson probeert je wijs te maken dat de eigenaresse van de eetent een harde nis nodig heeft, de zijne dus. Al met al lijken de bewoners, op Steve Stephanie na, een beetje psychopaten zijn weerga niet krijgen. Over een ding zijn bewoners het helemaal met elkaar eens; wat is het beste voedsel (het liefst drie porties per dag) en in de Lodge zitting te nemen, is het hooft nemen, is het hooft dat een mens kan

PC CD-ROM

Prijs: f 99,- Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486DX 33, Dos of Windows 95, 8 Mb RAM, SVGA, 30 Mb vrije schijfruimte, Double speed CD-ROM, Geluidskaart.
Fabrikant: Virgin Interactive Entertainment
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Harvester blijft je vooral bezighouden doordat het gebruik maakt van een gruwelijke realiteit die sommige mensen aan den lijve hebben ondervonden en dat nooit en nooit meer zullen kunnen naver-tellen. Ik vraag mij af hoe de families van deze slachtoffers zich zullen voelen als zij dit spel onder ogen krijgen.

LAURA

Een echte held.



reiken. Spreken de bewoners over de Lodge dan lijkt het of ze in een trance-achtige toestand terecht komen; hun stem wordt zachter en monotoon.

zij de wereld insturen om dood en verderf te zaaien. Alles in het spel is terug te voeren op wat men (in het echt) weet over serie-moordenaars en vooral wat zij met elkaar gemeen hebben. Een gewelddadig gezin bijvoorbeeld, of stelen en brandstichten als hobby. Zo zijn er tal van andere zaken in dit spel die indirect te maken hebben met serie-moordenaars.

Het belangrijkste is echter dat serie-moordenaars, als bijvoorbeeld Dahmer, Bundy, Cacy hun slachtoffers niet als mensen zagen maar als dingen (dit zie je terug in Stephanie's vader als hij het kleine meisje een hoer noemt). Als je de Gein Memorial School bezoekt, krijg je een hintje over waar ze mee bezig zijn in Harvest. Edward Gein was een grafschender en men denkt

dat hij zeker drie vrouwen vermoordde. Hij maakte van hun huid allerlei gebruiksvoorwerpen als schalen, maar ook bijvoorbeeld een pak met borsten en vagina waar hij, naar men zegt, in het maanlicht mee danste.

REALISTISCH

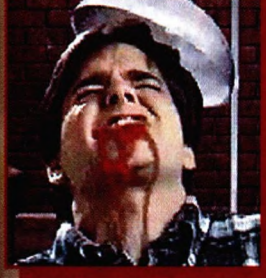
Hoe realistisch het spel eigenlijk is, merk je pas aan het einde, als je te horen krijgen wat de Lodge eigenlijk probeert te bewerkstelligen; de Lodge maakt serie-moordenaars die

Aardig schilderijtje overigens.



... en je moet je hoofd er altijd bijhouden.

Een schokkend spel.



Je komt ogen tekort...



Daar zijn die ogen dus gebleven.



Stephanie is een van de weinige niet-psychopaten in Harvest.



Prettige verjaardag verder.

POWER TIP
Zie Eeuwig Leven voor een serie cheats.



De politie is je beste kameraad. Not!



Stephanie lijkt niet te beseffen in wat voor gruwelijk spel ze is beland.

Ze stoppen ook alles in hun mond, die kleintjes.



KILLING

ZONE

Denken de spelletjesfabrikanten nou echt dat we een stelletje blinde randdebielen zijn? Waarom worden we overstromd met dit soort onnodige en vooral onoriginale spelletjes? Hallo..? Krijg ik nog antwoord of hoe zit het? Stelletje @4%\$*XQ!!!.

GOEDKOPE IMITATIE

Killing Zone is het zoveelste drie dimensionale vechtspel dat een regelrechte kopie is van de huidige heer-

sende klassieker Battle Arena Toshinden. Met andere woorden diabolische gladiatoren gaan elkaar te lijf met zwaarden, zwepen en hakbijlen. De winnaar is de duivelszoon die na enkele seconden hakken en beuken nog over-eind staat of niet uit de ring gevallen is. Het is waar dat elk vechtspel een soortgelijk thema heeft maar bij Killing Zone ligt het er net iets te dik bovenop dat de makers Toshinden als hun grote voorbeeld zien. Een goede kopie hoeft geen slecht spel te zijn maar in het geval van Killing Zone gaat deze vlieger niet op. Het gebrek aan originaliteit is namelijk niet het enige wat eraan schort. Het grootste mankement aan dit spel is de traagheid waarmee de characters hun moves uitvoeren. Het pluspunt (inderdaad er is een pluspunt) van Killing Zone is de sfeer van het spel. Het is gesitueerd in een soort duister voorportaal van de hel. En de characters lijken weggelopen te zijn uit horrorfilms en vallen on-

getwijfeld in de smaak bij gabber-gamers onder de lezers.

HARCORE CHARACTERS

Hat is een Arische vechtjas die na het uitvoeren van de juiste knoppen-combinatie verandert in een weerwolf. Zijn keiharde knuisten worden vlijmscherpe klauwen waar zelfs Martin Gaus geen raad mee weet.

Ergens in het donkerste gedeelte van het Vondelpark schuilt **Felir**. Een heerlijke meid met magische krachten en een onbevredigbare honger naar lekkere jochies zoals jij. Soort Cora van Mora uit de hel.

Batah is een mythisch personage met het lichaam van een mens en het hoofd van een stier. Samen met zijn gigantische bijl maakt hij moeiteloos kistkalveren-voer van jou. De grote onvriendelijke reus **Vilken** lijkt verdacht veel op Frankenstein. Deze aan elkaar genaaide bonk ledematen deelt genade-

loze klappen uit maar is erg traag. Ook traag maar wel lachen, is onze gebalsemde vriend **Rem** die rechtstreeks uit een graftombe van een Egyptische piramide komt. Een soort omgekeerd rottingsproces heeft er voor gezorgd dat zijn ledematen bij het uitdelen van klappen en schoppen twee keer zo lang worden. Antonie Kamerling kan die zeemeerman-travestie maar beter achterwege laten want de landmeemin **Karla** houdt niet zo van die vieze praatjes. Ze slaat haar meterslange staart om je heen en begint je gezicht heerlijk te verbouwen. De laatste freak uit Killing Zone is de ondervoede **Gush**. Als een ridder uit het dodenrijk gaat hij de stervelingen te lijf met een gigantisch zwaard. Ziet er leuk uit maar in de praktijk stelt het geen moer voor. Eén klap en je pitbull heeft weer wat te begraven.

RAPPORT

GRAPHICS

8⁺

GELUID

7⁺

ORIGINALITEIT

3⁺

SPEELBAARHEID

4⁺

Hardcore characters

Traag

Corny

Slechte imitatie

PLAYSTATION

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720

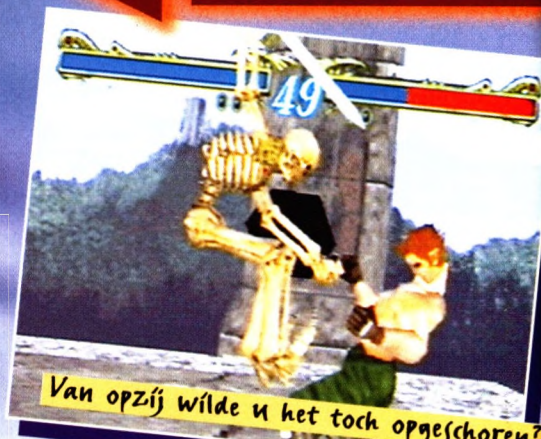
5⁺

Killing Zone is geen aanrader. De characters zien er vet uit en ze hebben een aantal leuke moves maar de bediening is zwaar knudde en de originaliteit ver te zoeken.

KEES

POWER TIP

Geld over? Tijd over? Ga dan lekker soep voeren aan de zwerfers in je woonplaats en laat Killing Zone lekker voor wat het is.



Van opzij wilde u het toch opgeschoren?



Wat nou, wrede bok?!



Beide heren zijn in verregeende staat van ontbinding.



Rem zit nog in de groei.



Mag ik even uw voetje ruiken?

Toen deze platformgame binnenkwam, hadden we zoiets van: **deel twee? Hebben wij deel een dan ooit in onze handen gehad? Nevermind, laten we**

gewoon checken of het spel daadwerkelijk zo goed is dat 't een vervolg verdient.



Hoezo split personality?

ARM EDO

Keio 2 begint met een magistraal tekenfilmpje dat verhaalt over een ramp die zich heeft voltrokken in het stadje Edo. Een enorme explosie heeft er namelijk een gigantische krater achtergelaten, waarbij onder andere het koninklijk kasteel volledig verwoest werd. De wederopbouw hiervan kost de bewoners van de stad veel geld, wat ertoe leidt dat velen van hen geen rooie cent meer hebben. Weer zo'n typisch deprimerende Oosterse standaard situatie om je verhaal mee te beginnen.

PSYCHO-DOC

Het ligt dan ook voor de hand dat half Edo op zoek gaat naar een manier om een einde te maken aan hun economische malaise. Zo hebben we daar Dr. Pon, een geflipte wasbeer met een IQ van 1400, Himiko, een koningin uit de oudheid en last but not least, het vertederende meisje Rami. Allen hebben zij hetzelfde doel: het vinden van de zes magische 'Orbs', waarvan bekend is dat ze, wanneer ze alle zes in iemands bezit komen, enorme rijkdom met zich meebrengen.

Dr. Pon heeft er twee, waarvan de tweede in de openingssequen- tence bij Rami's familie wordt gejat door Himiko. Hij moet 'm

op zijn beurt weer onvrijwillig afstaan aan de psycho-doc. Rami zint uiteraard op wraak. Ze besluit haar speciale krachten te bundelen en op jacht te gaan naar de gestolen Orb, en de overige vijf natuurlijk. Het kan tenslotte geen kwaad om al op jonge leeftijd flink binnen te lopen, nietwaar?

KLEIN GRUT

Rami's speurtocht leidt je naar alle

uithoeken van Edo. Zo als je van de meeste platformers gewend bent, zul je te voet, vliegend (samen met je huisdraakje Spot) en zwemmend

de levels tot een goed einde moeten brengen. De levels zien er goed verzorgd en gedetailleerd uit, hoewel het me opvalt dat sommige velden met de eindba-



Hé joh, niet zo sîp kijken.



Sumo's eet ik met sushi's. Rauw!



De achtbaan ontbreekt zelden in dit soort spelletjes.



Gegrilde biggetjes.



Een vinnige strijd.

zen niet altijd even mooi zijn uitgewerkt.

Los daarvan kom je op je pad de meest bizarre vijanden tegen: kotsende Sumo-worstelaars, reuze-krabben, haaien en harpoenschietende biggetjes maken je het knap lastig. De meeste tegenstanders zijn te verslaan door bovenop ze te springen, later zul je veelal gebruik moeten maken van de wapens die je her en der tegenkomt. Mokkers, paraplus (waarmee je ook langer in de lucht kunt zweven als je ze openkapt) en de pijl en boog zijn de meest voorkomende items om animals te cracken. Enne, niet vergeten puntjes te halen en gouden konijntjes op te pikken. Honderd van deze geven je namelijk een extra leven.

GEVARIEREED

Het is jammer dat het gros van de scènes

niet erg origineel is. Achtbanen, mijnschachten en scheepsinterieuren kennen we inmiddels wel. De vijf levels (die ieder een Orb opleveren) met al zijn sub-levels zijn echter dusdanig gevarieerd en bevatten zoveel bonusfeatures, dat Keio 2 een zeer plezierige game is om vele uurtjes mee door te brengen.

RAPPORT

GRAPHICS

8²

GELUID

8⁴

ORIGINALITEIT

6⁸

SPEELBAARHEID

8⁶

Humoristisch

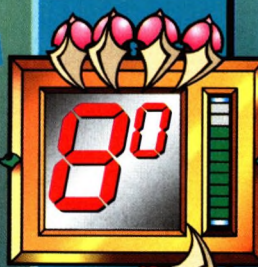
Soms lekker bizar

Gevarieerde levels

Decors nauwelijks origineel

SATURN

Prijs: f 149,- Bfr. ca. 2700
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel. 030-2416016



Niet altijd even origineel en hoogstaand, wel lekker vet om te spelen. Prima game. SKATE

Keio 2

Flying Squadron

Lichten uit, een pot sterke koffie en een slof sigaretten binnen handbereik en commander de Koning is klaar om het tuig te baden in een vuurzee. Nachtenlang heb ik me in de cockpit van mijn geavanceerde gevechtsmachine verschanst en mij volkomen ingeleefd in rol van de laatste strohalp van de beschaving. I love it!

is het wel rotzooi. De Sovjet Unie is nog maar amper ontbonden of het gezeik begint alweer. Een overdosis kapitalisme heeft het voormalige 'arbeiders-paradijs' veranderd in een jungle waar criminelen, terroristen en ander schorem de dienst uitmaken. Normaliter zou dat de westerse wereld geen moer kunnen schelen ware het niet dat er in Rusland genoeg atoomwapens staan om ons hele zonnestelsel dertig keer op te blazen.

NEW WORLD DISORDER

Als de mensheid ergens teveel van heeft,

Net als bij de vorige Strikes (Desert, Jungle ect.) en eveneens net

als in de dagelijkse realiteit staan de Verenigde Staten klaar om deze ongewenste ontwikkelingen, tegen wil en dank, halt toe te roepen.

GLOBAL STRIKE FORCE

De militie die dit varkentje moet wassen is de Global Strike Force. Een elite-eenheid die is gespecialiseerd in het geruisloos verwijderen van ongewenste abcessen en het saboteren van onluikende oorlogen. Wanneer de Amerikaanse overheid geen

zin heeft om internationaal verantwoording af te leggen over haar bevoienissen, wordt de Global Strike Force ingeschakeld om onopgemerkt de vijandelijke elementen tot de wortel te verdelen. Het team bij uitstek dus om de ongewenste ontwikkelingen in de voormalige Sovjet Unie een halt toe te roepen.

YOU ARE NOT ALONE

Aan jou de taak om met een zeer geavanceerde gevechts-helicopter deze dreigende oorlog de kop in te drukken.

Maar geen zorgen je staat er niet alleen voor. Een team van strategen, computerexperts, infiltranten en getrainde militairen staat aan jouw kant. De communicatie verloopt via het Strike.net, een state of the art computernetwerk, dat je op de hoogte houdt van de locatie van je vijand, je bondgenoten en de verschillende assets (fuel, ammo ect). Ook ontvang je via dit netwerk je orders direct van Generaal Earle. Hij hanteert de 'oog om oog, tand om tand'-filosofie. Shoot first ask questions later.

ZELF BESLISS

Hoewel het van gro belang is dat de plausibele bevolking de greep overleeft, wordt er niet echt moeite gedaan over 'casualties war'. General Earle je altijd adviseren o het militaire belang voor alles te laten g maar dat wil niet zegen dat hij altijd gel heeft.

Jouw co-pilot Nick e lokale bondgenoten pogen met enige re maat om je over te l len de orders van d generaal te negeren en onschuldige gev gen te bevrijden of

SOVIET STRIKE



POWER TIP
Stick and move, stilstaan leidt tot een snelle dood.



vroegtijdig het zenuwcentrum van de vijand aan te vallen.

Aan jou om op zo'n moment de juiste beslissing te nemen. Vergeet niet dat al jouw acties een reactie van de tegenstander tot gevolg hebben.

De enige die echt zin-advies geeft, is de communications officer Hack. Hij geeft je tips over waar assets verstopt liggen en welke missies je het beste als eerste kunt uitvoeren.

VERNIETIGEN EN BEVRIJDEN

De eerste missie vindt plaats in Crimea, een

toendra-achtig gebied ergens in Rusland. Het eerste punt op het programma is het uitschakelen van de twee radars; een must aan het begin van iedere missie. Je wilt tenslotte niet dat de vijand zich kan voorbereiden op je aanval.

De volgende handeling is het bevrijden van je co-piloot Nick die vastgehouden wordt in een gevangenkamp. Als je dan toch bezig bent, neem dan gelijk de gevangenen geheime agenten mee.

Voor de mensen die nog nooit een Strike spel gespeeld hebben, is het misschien praktisch om te weten dat wanneer je opgepikte mannetjes (friendly of unfriendly) afzet bij een van jouw landingsplaatsen het armor-level (het pantser dus) een flinke opkikker krijgt. Na het aanflarden schieten van de gevangenis is het de beurt aan een naburig vlieg-

veld. Ook hier is het de bedoeling dat je geen splinter heel houdt van de vijandelijke percelen. Tussen de bedrijven door moet je ook nog even je co-piloot afzetten bij een voertuig dat het midden houdt tussen een tank en een bulldozer, zodat hij ook op eigen gelegenheid een beetje huis kan houden. Vervolgens moet je gevangenen uit de Pow-

kampen bevrijden, een trainingskamp voor terroristen vernietigen en een KGB-basis (die trouwens verdacht veel lijkt op een doodgewoon dorp) met de grond gelijk maken.

DIEPZEE HUMOR

De tweede missie speelt zich af in de Zwarte Zee. Opnieuw begint het feest met het uitschakelen van de radar-sites. Het is van harte aan te raden om daarna met regelmaat van de klok het Strike.net te checken want vijandige tanks rijden daarna van alle kanten het havengebied binnen. Aan jou de taak om deze aanval te verijdelen en de aanwezige 'friendly troops' te beschermen. Je acties luisteren hier erg nauw want wanneer er teveel friendly's om het leven komen, word je teruggefloten naar de basis, hetgeen mij meerdere malen gebeurd is. Mocht je dit onderdeel tot een goed einde brengen dan is het volgende programmapunt

het uitschakelen van het slagschip de Kiev. Voordat je dat voor elkaar krijgt moet je eerst de omliggende speedboten, helicopters en verkenningsboten (met radar!) tot zinken brengen.

Als de Kiev op de bodem van de Zwarte Zee ligt, is het de beurt aan een viertal vrachtschepen die atoomwapens aan boord hebben. Een koud kunstje waarna het echte werk begint; het uitschakelen van de onderzeeërs met diepzeebommen. Da's pas lachen.

STRIKE



Doel gelocked.



Daar komt niemand meer overheen.



Nu even niet Nick, ik ben net lekker bezig.

Tijd om Nick te zoeken.



Waar zitten die gijzelaars nou?



De vijand heeft zich verschanst in een oud hotelletje.



RAPPORT

- GRAPHICS: 87
- GELUID: 87
- ORIGINALITEIT: 83
- SPEELBAARHEID: 95

- ▲ Veel interactie
- ▲ Erg moeilijk
- ▲ Strategische uitdaging
- ▲ Zit goed in elkaar

PLAYSTATION
 Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
 Fabrikant: Electronic Arts
 Distributeur: Electronic Arts
 Tel. 010-2850995



Soviet Strike is een waardige opvolger van de Strike-klassiekers. Uiteraard is het een kwestie van smaak of je het leuk vindt om uren achtereen politiek incorrecte acties uit te voeren en je eigen moraal in te ruilen voor die van de Amerikaanse leger-top. Zoals ik al eerder zei: I love it.

KEES

BREAK POINT TENNIS



De spelers



Ladies and gentlemen, het is weer tijd om de tennis-outfitjes uit de kast te halen. Opwarmen die spieren en het racket nog even laten bespannen. Skate to serve!

GODEN-VERERING

Tennis is een sport die het op de computers uitstekend doet. Dit heeft ongetwijfeld te maken met de nog steeds groeiende po-

pulariteit van de sport en zijn spelers. De Agassi's en Beckers worden door het publiek vereerd als ware goden en de jeugd besluit in alsmar grotere getale het racket op te pakken. De game-industrie is daar handig op ingesprongen door games te produceren met namen van toppers als Pete Sampras. Fabrikanten die hiervoor de centjes niet kunnen opbrengen moeten het doen met minder indrukwekkende titels. Die games zonder sterren (vaak met spelers die dwaze koppen en namen hebben) moeten het daarom nog meer van de gameplay hebben om de grotere titels naar de kroon te kunnen steken. Eens zien of Break Point dat ook kan.

de competitie of het grote toernooi. Ik besluit mezelf voor het toernooi in te schrijven en na een van de beschikbare spelers gekozen te hebben, beland ik in de eerste ronde op een hard court. Er zijn zo'n vier toernooien waarbij je elke keer vier ronden moet zien te winnen om uiteindelijk tot kampioen gekroond te worden. Ballenjongens opgepast, want hier komt servicekanon Skate!

SMURFEN-TENNIS
Met een hard serve-rende Fransoos kom ik uit tegen een blond Zweeds godinnetje. Ja, ook hier kunnen heren het tegen dames opnemen. Blijft vreemd. Oké let's play.... Gatver, wat zien de tribunes er armetierig uit, zeg! Ik had me mijn debuut toch wel wat anders voorgesteld. Zelf zie ik er ook nogal klein en sloompies uit. Met het camerastand-

punt probeer ik mezelf wat groter in beeld te krijgen. De enige manier om dat te doen is door de gelijkvloerse camera te laten functioneren maar deze view is dusdanig onoverzichtelijk dat ik mezelf genoodzaakt zie om als smurf over het tennis-court te sprinten.

GEEN EFFECT
Wat overblijft is het belangrijkste punt: de gameplay. Als dat in orde is, ben ik zelfs bereid als dwerg aan de top

te komen. Als ik de opties moet geloven, is het mogelijk de bal op verschillende manieren te slaan: topspin, backspin en met veel effect. Wel wat ik ook probeer, geen van de drie opties geeft het gewenste resultaat. Zo kan ik de ballen eens 'cross court' sla (je weet wel, vanuit ene hoek naar de ander uiterste hoek van je tegenstander) en heb ik nauwelijks weer op de ballen in de buurt van mijn chaam komen. Weet je, ik kan nog uren doortrainen om het zaakje enigszins onder controle te krijgen, maar met die herten klazen klazina's is weinig fun. De cup en de vette cheque ontvingst te men. Sorry umpire zal me 'geblesseerd' moeten terugkijken u het toernooi.

RAPPORT

- GRAPHICS **6°**
- GELUID **6°**
- ORIGINALITEIT **5°**
- SPEELBAARHEID **5°**

- Tennis is een leuke sport
- Soepel? Not!
- Beperkte spelerskeus
- Tennis in Smurfenland

PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Smart Dog
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720

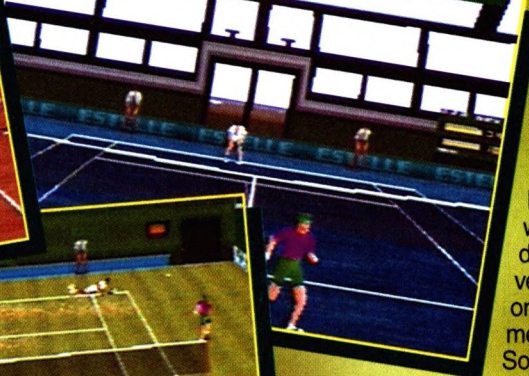


Shit, daar gaat mijn tennisspirit. Break Point Tennis doet zeker geen duit in het zakje om deze dope sport nog populairder te maken. Integendeel. Weg ermee! SKATE

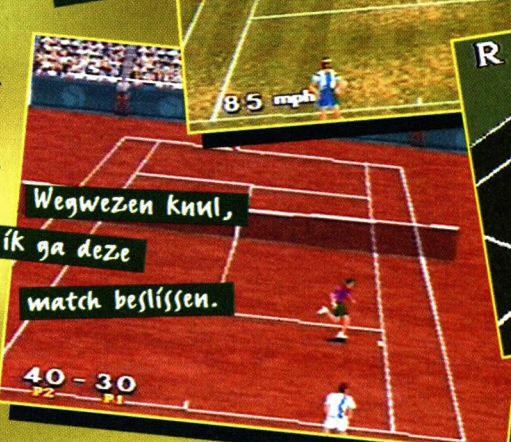
Goed indraaien met je schouder en denk aan je nitzwaai.



Binnenbanen zijn er natuurlijk ook.



En dat was nog niet eens m'n harde service.



Wegwezen knul, ik ga deze match beslissen.



Ook in de herhaling is ie te laat.

STRONTZAT

Mag ik aan u voorstellen: Firo en Klawd. Firo is een chagrijnige gorilla à la

Clint 'Vieze Harrie' Eastwood, die werkzaam is als inspecteur bij de New York Police Department. Klawd is een blauwe straatkat die door het leven gaat als mafia koerier. Tot hij besluit een van hun pakketjes voor zichzelf te houden. Er blijkt nogal wat cash in te zitten en blij als een kind gaat hij naar de wapenwinkel om een 'kat'-apult aan te schaffen. Laat Firo daar nu ook zijn. Hij komt er achter dat het gestolen geld vals is. Wanneer de kat zijn verhaal heeft kunnen vertellen op het bureau, wordt hij gekoppeld aan Firo om de grote mafiabaas op te sporen...

RUGDEKKING

De speurtocht begint in de straten van New York, waar ogenblikkelijk een aantal schurken je het leven zuur tracht te maken.

Het is een puinhoop in New York en dat komt waarschijnlijk omdat de dienst er wordt uitgemaakt door een stel

dolkomische beesten. Dat kan toch nooit goed gaan?

BURNED PIGMEAT

Je zult onder andere moeten strijden in metrostations, chemische fabrieken, autosloperijen en bouwterreinen (waar oersterke biggen een vreselijk geluid produceren als ze aan hun einde komen. Hmm, I love the smell of burned pig-

scherp schieten op je tegenstanders doordat je niet volledig om je as kunt roteren. En om eerlijk te zijn: de hoofdrolspelers zijn eigenlijk maar een stel watjes. De volgende keer dat er weer beesten aan te pas komen, zie ik ze liever nog wat bloeddorstiger. Als jullie liever met de softe neef van Donkey

Kong politiemannetje willen spelen, dan is dat jullie goed recht. Ik vind het voorlopig wel weer leuk geweest.



Mag ik uw kaartje even zien?

meat). Een pluspunt van dit spel is dat je route niet vooraf vaststaat. Je kunt je eigen weg uitstippelen en aldoende leer je welke route de beste is om uiteindelijk terecht te kunnen komen bij de Big Boss. Dat zal wel even duren, aangezien de hoeveelheid vijanden niet van de lucht is. Op sommige lokaties staan horden mafiosi op je te wachten. Maak dan gebruik van de granaten die je inmiddels verzameld hebt.

DONKEY'S SOFTE NEEF

Firo & Klawd brengt aardig wat variatie met zich mee, maar in grafisch opzicht kan ik niet over een technisch hoogstandje spreken. Daarbij komt dat je nogal beperkt bent in je handelingen. Je kunt bijvoorbeeld niet

pikken en zo kun je in het bezit komen van granaten, raketjes en hi-tech vuurwapens. Medikits liggen her en der verspreid en extra levens liggen verstopt op de meest vreemde plaatsen.

groot gemak de koppen af kunt blasten. Soms is het zo dat je na het doden van deze schepsels extra munitie en wapens kunt op-

In de 1-player mode moet je met Firo aan het werk en zo nu en dan helpt Klawd je mee met het geven van rugdekking. Gelukkig heb je een geweer waarmee je het geboefte met

In Central Park stikt het van de mafiosi.

Hé kakkerlak, kom onder die kever vandaan!



Handjes up, asshole.



RAPPORT

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

- Geen vaste route
- Veel afwisseling
- Stelletje watjes
- Schieten is vaak lastig

PLAYSTATION
 Prijs: / 99,95 Bfr. ca. 1800
 Fabrikant: Interactive Studios
 Distributeur: BMG Nederland
 Tel. 035-6256256



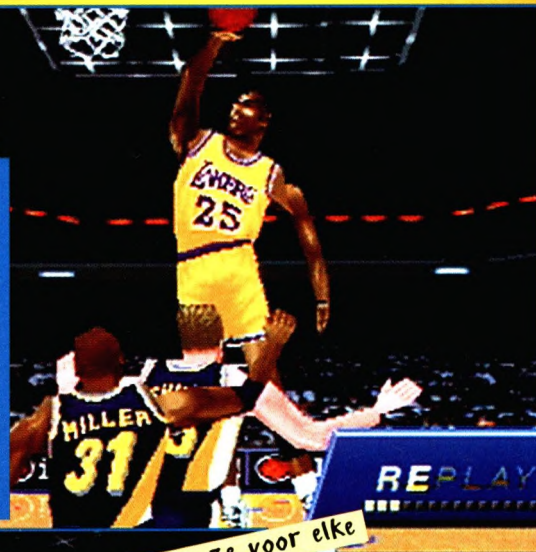
Een komische actiongame die af en toe spannend is maar wat mij betreft wel wat mooier en beter uitgewerkt had mogen worden. Toch een dikke voldoende.

SKATE

Vette replay.



Dope dunkie!



In de VS spelen ze voor elke sportwedstrijd het volkslied.



onbepert gewisseld worden.

Maar dat is nog lang niet alles. Want daarnaast krijg je nu te maken met de invoering van persoonlijke -en teamfouten, het maken van schijnbewegingen en alley-oops, plus het creëren van een eigen speler. Daarbij komt ook nog eens dat de graphics weer een flink stuk verbeterd

zijn, waardoor je met nog meer plezier en bezetenheid aan de wedstrijden kunt beginnen. Folks, once again it's Crunch Time!

Het nieuwe Amerikaanse basketbalseizoen is kort geleden van start gegaan. Het is dan ook niet meer dan logisch dat Konami weer een officiële NBA-game uitbrengt. Kan het na het prachtige eerste deel nog beter?

CRUNCH TIME

De verwachtingen zijn altijd hooggespannen wanneer ze bij Konami een nieuw NBA-feestje aankondigen. De kwaliteit van hun games wordt per release beter en de populariteit ervan alsmar groter. Zelf was ik zeer benieuwd of In The Zone 2 nog meer te bieden had dan zijn voorganger. Wel, de vele nieuwe features liegen er niet om! De belangrijkste zal ik hier even noemen: elke speler kan verschillende dunk-

shots uitvoeren, je kunt zowel een heel seizoen als de play-offs spelen, de uithoudingsfactor is in het leven geroepen en er kan



POWER TIP

Let op dat je spelers die veel in balbezit zijn, tijdig wisselt.

BANKZITTEN

Alle teams uit de verschillende Amerikaanse divisies zijn weer aanwezig. Op enkele spelers na (zoals de heren Jordan en O'Neill, die hoogstwaarschijnlijk met hun eigen games op de proppen komen) zijn ze allemaal van de partij. Met de Chicago Bulls (zonder Your Royal Airness, maar met sterren als Scottie Pippen en de extravagante Dennis Rodman) besluit ik de play-offs in te gaan. Allereerst moet er gestreden worden in de Eastern Conference, zeg maar het kampioenschap van de oostkust van Amerika. Win ik die, dan zal ik het moeten opnemen tegen 'the best of the west'.

Laat ik mezelf geen mietje noemen en niet voor de rookie-optie gaan, maar op het normale starters-level mijn wedstrijden proberen te winnen. Ik kom meerdere malen in de problemen doordat sommige spelers van de Bulls op hun laatste beentjes lopen. Het is dus uitermate belangrijk dat spelers die veelvuldig

in balbezit zijn en meters maken, tijdig gewisseld worden. paar minuutjes balten kan namelijk v deren verrichten.

TACTIEK

Elke speler heeft een eigen functie en taken. Zo gooit de verdediger er makkelijker dichters in terwijl de aanvallers weer beter schot kan blokkeren. Bovendien zijn de statistieken goed de statistieken zodat je weet wat het beste met welke speler kunt uitvoeren. Mocht de tegenpartij veel door het centrum van je verdediging heen kunnen komen, breng dan enkele wijzigingen aan binnen je team.

Je ziet wel, er is niets dat onmogelijk is in In The Zone 2. Je kan dan ook zeggen dat alle extra features de game een stuk dichterbij de realiteit hebben gebracht. Anyway, nadat ik de finale van de oostkust gewonnen heb, vind ik met een beschermend groot verschil van de superieur lende L.A. Lakers. Ach, wat kan mij schelen. Zolang ik kan verlekken aan de prachtige slamdunks en de even schitterende herhalingen, maak ik me druk. Ik heb per seconde van rekening nog

eindig kans op de felgeerde fee me naar h nemen thans, mijnheer hoofd

teur er niet acht komt dat ik In The Zone 2 nog steeds in flat hebben.

RAPPORT

GRAPHICS

93

GELUID

96

ORIGINALITEIT

92

SPEELBAARHEID

95

Extreem spannend

Realistische gameplay

Tig opties

Jordan en Shaq?

PLAYSTATION

Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel.020-4223411



In The Zone 2 is dé shit. Ik ben de ultieme koukkleum, maar ondanks dat de verwarming in m'n flat kapot ging, was ik dat tijdens het spelen totaal vergeten en dat wil wel iets zeggen hoor. Top choice!

SKATE

NBA In The Zone 2

In het novembernummer werd ik door Ben als vrijwilliger aangewezen om voortaan de flightsims te reviewen. Bij deze kreeg ik dus de kans om zelf te gaan vliegen... met U.S. Navy Fighters.

GEEN KNOPJES AANRAKEN

Mijn vader heeft heel lang op Schiphol gewerkt en als klein jochie zat ik daar ieder vrij moment en zwierf door de loodsen en over het vrachtplatform. Zodra ik maar even de kans zag, sneekte ik een vliegtuig in

en ging in de cockpit zitten. Het enige dat ik absoluut niet mocht van mijn vader, was knopjes aanraken. Nu zul je vast wel eens gezien hebben hoeveel knopjes er in een vliegtuigcockpit zitten, dus kan je je voorstellen dat ik nogal wat moeite had met dit verbod. Ik heb het m'n vader nooit verteld, maar zo nu en

nadelige gevolgen gehad voor de eerstvolgende vlucht van het desbetreffende vliegtuig. Nu mag ik dan eindelijk naar hartelust aan knopjes zitten en ik kan ook nog eens uit een aantal verschillende vliegtuigen kiezen. Het mooiste is nog wel dat de vliegtuigen in USNF bewaard zijn. Daar kon ik als klein jongetje alleen maar van dromen. Nu heb ik wel eens eerder flightsims gedaan maar ik vond ze er meestal te ingewikkeld uitzien om er lang mee te spelen. Een keer neerstorten of niet kunnen opstijgen en ik hield het alweer voor gezien. Maar nu ik me er wat meer in verdiept

heb, ben ik er achtergekomen dat het allemaal wel meevalt.

KLASSE PRODUKT

USNF is van de hand van de makers van onder andere Apache Longbow en A.T.F. Ook dit spel is gemaakt in samenwerking met Jane's Defence Information (een bedrijf dat zich specialiseert in het verzamelen en publiceren van militaire hardware gegevens) en deze combinatie staat bijna garant voor klasse producten. Dit spel is meer dan alleen vliegen. Dankzij Jane's staat er waanzinnig veel informatie over de verschillende vliegtuigen tot je beschikking. Niet alleen droge leesstof of een

paar fotootjes, maar ook video's en bouwtekeningen. Alles wat je zou willen weten, staat op deze CD-ROM. Alleen als naslagwerk voor vliegtuig liefhebbers is het al de moeite waard. En dan kun je nog vliegen ook. Dat vliegen is inderdaad niet simpel, maar met wat goede wil valt het wel te leren. Je wandelt nou eenmaal ook niet zonder moeite naar de uitgang in bijvoorbeeld Duke of Quake, daar moet je wat voor doen.

NIET ZO FRIS

Net als in Apache Longbow kun je allerlei verschillende missies uitvoeren. Dit keer staat er een aantal oude bekende, maar ook nieuwe, vliegtuigen voor je klaar. Stap in de Tomcat Hornet of parkeer je kont in een Corsair. Nieuw zijn onder andere de F-4B Phantom en de Crusader F14B. Ook nieuw, en volgens de makers op veler verzoek, zijn de Vietnam missies. Ik weet

niet of ik dat nou zo'n goed idee vind, aangezien de gevolgen van napalm allesbehalve leuk om te zien zijn, en die oorlog nog net iets te vers in het geheugen ligt.

ZAFER ZIT DI

Kan deze ook met een open dak?



Zoek het maar uit, ik ga de andere kant op!



On your ass, buddy!



Ik kan van hieruit m'n huis zien.



Heeft iemand aan de napalm gedacht?

RAPPORT

GRAPHICS	87
GELUID	85
ORIGINALITEIT	76
SPEELBAARHEID	92

- Knopjes indrukken
- Schieten
- Eindeloos veel info
- Vietnam scenario is geen goed plan

PC CD-ROM

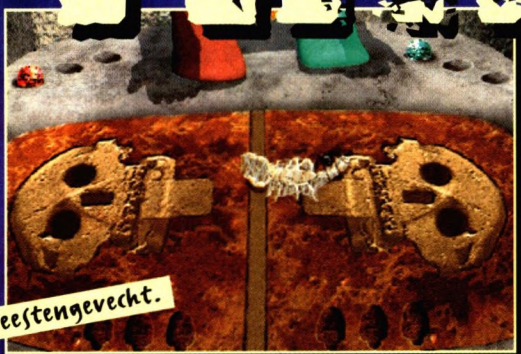
Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2150
Systeemeisen: Minimaal Pentium 75, 16 Mb Ram, video-kaart, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel. 010-2850995



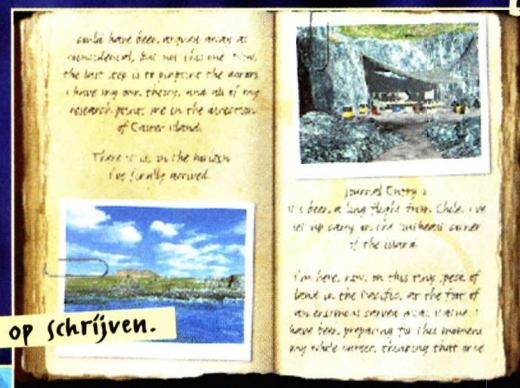
Dit spel is nog mooier, nog uitgebreider en nog realistischer dan zijn voorgangers. Flightsimmers zullen er van genieten en niet flightsimmers zouden het eens moeten proberen. BAS

Wat zou jij doen als een, door z'n collega's niet serieus genomen, professor je belt en vertelt dat je meteen naar Paaseiland moet komen? Niets waarschijnlijk, maar als hij er nou eens bij zegt dat hij een tijdmachine heeft ontdekt? Yep, dan zou ik ook meteen een reisje boeken.

Timelapse



Beestengevecht.



Nichols was gek op schrijven.

dat de professor in een grot een tijdmachine heeft gevonden waarmee naar oude beschavingen gereisd kan worden.

TIJD-MACHINE

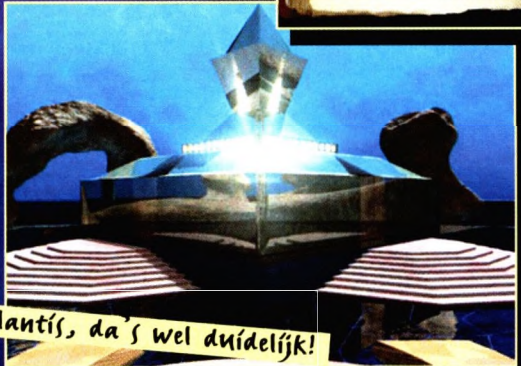
Deze tijdmachine ligt in een grot vlakbij een uitgestorven nederzetting. Nadat de olielamp

je ziet het gezicht van professor Nichols verschijnen. Hij vertelt dat hij gevangen zit in een andere dimensie en dat hij wel wat hulp kan gebruiken. Oké, Nichols 't is dat je het zo vriendelijk vraagt, dus je drukt op een knop en... euh, shit waar ben ik??

RAPPORT

- GRAPHICS: 8°
- GELUID: 8°
- ORIGINALITEIT: 8°
- SPEELBAARHEID: 8°

- Moogie graphics
- Toffe puzzels
- Lekkere muziekjes
- Leuk verhaal



Atlantis, da's wel duidelijk!



Een typische Maya tempel.

PUZZEL-ADVENTURE

Timelapse is een puzzeladventure met als doel het bevrijden van professor Nichols door allerlei puzzels op te lossen in de beschavingen van de Egyptenaren, de Maya's, de Anasazi's en uiteindelijk in Atlantis. De puzzels bestaan uit het openen van deuren, het laten varen van boten of het laten vechten van dieren. Er wordt in de puzzels vooral veel met symbolen gewerkt en dat betekent goed opletten en aantekeningen maken.

PAASEILAND

Daar sta je dan op Paaseiland, het eiland dat gekenmerkt wordt door grote stenen beelden. Je loopt wat rond en ziet een schrift liggen. Het is het aantekeningenboek van professor Nichols. Hierin schrijft hij waarom hij naar Paaseiland is gegaan en hoever hij is gevorderd met zijn theorie omtrent het bestaan van Atlantis. Je leest onder andere hoe de professor een zeer oude man op Paaseiland ontmoette en wat deze hem allemaal te vertellen had. Verderop valt te lezen



Het lijkt wel een vakantiefolder.

is aangestoken kun je een heel stuk de grot in. Meteen dient zich de eerste puzzel aan. Dus je klooit wat met een stel beelden en wat hoofden en na flink wat gesave is het zaakje opgelost.

Als beloning gaat er een deur open. Achter deze deur bevindt zich een vreemd apparaat. Het is een glazen bol met een soort knoppen aan de onder- en bovenkant. Op de knoppen staan verschillende dieren afgebeeld. Plots lijkt de bol van vorm te veranderen en

Ja hoor, dit is Paaseiland.



GEHEIM-ZINNIG

Het spel speelt zich af in een grafisch heel mooie wereld, vol kleur en strakke tekeningen. Zoals wel vaker in adventures zijn sommige objecten niet getekend maar gerenderd. Het effect hiervan is mooi, gewoon doordat het getekende en het gerenderde in balans lijken te zijn. Het geheel wordt omlijst door ambient-achtig muziekjes. De muziek past met name goed bij Time-lapse omdat de muziek eenzelfde geheimzinnige sfeer oproept als de puzzels en de graphics.

PC CD-ROM
 Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
 Systeemeisen: 486DX2/66
 MHz, 8 Mb RAM (16 Mb voor
 Windows 95), SVGA Double
 speed CD-ROM, geluidskaart,
 muis.
 Fabrikant: Philips
 Distributeur: Philips
 Tel: 06-8406

Een grafisch mooi adventure met leuke puzzels en een lekker sfeertje, wat wil een mens nog meer. LAURA



Als je maar wel in die sarcofaag blijft liggen.



Dit is de goede volgorde.

Aan dit spel zitten zeker twee heel opmerkelijke zaken; ten eerste, het bestaat uit zo'n vijf uur videofilm en ten tweede, je kunt er tegen praten!!

NET ALS IN DE FILM

Het spel The adventures Of Pinocchio is gemaakt naar de film met dezelfde titel waarin regisseur Barron heeft geprobeerd om zoveel mogelijk het echte, originele verhaal te handhaven. De film werd op locatie in Tjechië geschoten, maar Pinocchio en andere poppen en wezens werden gemaakt in London in Jim Henson's Creature Shop. Om het spel uit te spelen en Pinocchio weer veilig thuis te krijgen, hoef je de film niet te hebben gezien. Het spel is eigenlijk zelf een grote film die zo'n vijf uur duurt. Het doel van het spel is om Pinocchio, die opnieuw in een pop is veranderd, uit de klauwen te redden van de gemene Lorenzini.

SPRAAKHERKENNING

Het meest bijzondere aan Pinocchio is het feit dat er gesproken kan worden tegen de karakters, mits je natuurlijk een microfoon hebt. Dit gaat via Voice Recognition oftewel spraakherkenning. Spraakherkenning betekent dat de computer gesproken tekst begrijpt en dit kan verwerken tot data en de verwerkte data kan omzetten in bijvoorbeeld tekst of een han-

deling. Bij het software programma OS/2 wordt tegenwoordig spraakherkenning standaard meegeleverd. Je zult voordat je gebruik van deze optie maakt wel eerst de PC aan je stem moeten laten wennen. Voor Pinocchio hoeft de computer je stem niet te leren kennen. Dit komt doordat men de computer laat reageren op alles wat lijkt op het woord waarom in het spel gevraagd wordt. Daardoor reageert de computer ook op de zin 'Waar is Pinocchio' in plaats van het Engelse 'Where is Pinocchio'.

HULP

In de zoektocht naar Pinocchio sta je niet alleen, aan het begin van het spel kun je kiezen uit het meisje Lumina en de jongen Candlewick. Zij staan klaar om je te helpen. Via kleine opdrachten kom je steeds een stapje dichterbij het einde.

Zo moet je bijvoorbeeld in het begin van het spel met de andere poppen van Gepetto praten. Alleen zijn deze poppen wat dom en kunnen maar een woord tegelijk onthouden. Zo vormen zes poppen die ieder een ander woord zeggen, een hele zin. Voor het

spel moet de zin wel in de juiste volgorde worden uitgesproken.

GEEN BLOED

The Adventures of Pinocchio is geen spel zoals we bij Power Unlimited gewend zijn; geen bloed, geen

deathmoves, geen sexy babes, geen geweld, geen moeilijke puzzels. Wel heeft het mooie effecten, fraai uitzienende poppen (bijvoorbeeld een redelijk eng zeemonster). Het heeft allemaal nog het meest weg van

een kostuumdrama. Dat komt natuurlijk ook doordat het hele verhaal zich afspeelt in de negentiende eeuw, maar ook doordat je in het begin van het spel in een hele mooie ou-

derwetse bioscoop zit. Je zou kunnen zeggen dat dit spel voor alle leeftijden is, voor kinderen geldt dat ze dan wel voldoende Engels moeten kunnen verstaan.



Ze zijn gemeen, dom, maar wel grappig.



Als je deze microfoon ziet, kun je praten.



Deze vent stuurt je naar de gevangenis.

Lumina is het lievelingetje van de klas maar soms ook bijdehand.

Volgens mij liegt ie.



Is ie schattig or what?

The Adventures of Pinocchio

Pinocchio

RAPPORT

- GRAPHICS 90
- GELUID 90
- ORIGINALITEIT 90
- SPEELBAARHEID 90

- Praten tegen de karakters
- Mooie poppen
- Helemaal gefilmd
- Nu eens geen geweld

PC CD-ROM

Prijs: ± f 99,95 Bfr. ca 1800
Systeemeisen: 486 DX/66,
8 Mb Ram, 10 Mb schijfruimte, Soundblaster,
Windows 95/Windows 3.1,
Microfoon aanbevolen.
Fabrikant: IBM
Distributeur: IBM
Tel: 020-5136006



POWER TIP
Een van de passwords is: TRUTH.

Sommige spellen zijn ook zonder deathmoves en sexy babes goede spellen. Dat geldt zeker voor The Adventures Of Pinocchio. Met name het uiterlijk en Voice Recognition zijn sterke punten.
LAURA

Een adventure dat goed afloopt als alle hoofdrolspelers om het leven komen, is op z'n zachtst gezegd een origineel uitgangspunt. Voeg daar een krankzinnige militaire god-computer aan toe en je hebt een spel waarbij je het uitschreeuwt van genot.

FRESH

Een van de meest herdrukte verhalen uit de Engelstalige science-fiction literatuur is een kort verhaal van schrijver Harlan Ellison met de intrigerende titel 'I have no mouth and I must scream'. Ellison schreef dit verhaal al in 1967, maar de inhoud blijkt zo universeel dat de spelversie die bijna 30 jaar later is gemaakt, zo 'fresh' overkomt alsof het verhaal pas onlangs werd geschreven.

teraire onderscheidingen die hij in de wacht heeft gesleept: op het nachtkastje van Ellison staan verscheidene Nebula Awards, Hugo Awards, Bram Stoker Awards, Edgar Allen Poe Awards, een World Fantasy Award en een British Fantasy Award. Alsof dat nog niet vol-

rolspelers. Het verhaal doet in eerste instantie sterk denken aan dat van Terminator: een op hol geslagen militaire computer die zich tot doel heeft gesteld om de mensheid uit te roeien en daar zeer goed in slaagt. Die computer heet in dit geval niet Skynet, maar AM. Dat stond aanvankelijk voor Allied Mastercomputer, maar veranderde al snel in I AM, oftewel Ik Ben - gebaseerd op de bekende Latijnse uitspraak Cogito Ergo Sum: Ik denk dus ik besta.

KILLING DATA

AM begon als een in het geheim ontwikkelde militaire computer met het vermogen om een wereldoorlog te voeren op een zo gecompliceerde wijze dat geen mens er nog het fijne van snapte. Op een bepaald moment kreeg AM zelfbewustzijn en doordat AM slechts 'killing data' werd gevoerd, leerde hij eigenlijk alleen maar te haten. AM haatte de vijand en alle andere mensen, vooral omdat niemand er ooit aan had gedacht om AM een lichaam te geven. Zijn wraak was enorm: op vijf mensen na roeide hij iedereen uit, waarna hij zich met de macht en mo-

gelijkheden van een krankzinnige god onledig hield met het treiteren van het handjevol overlevenden.

IKBENNY

Deze overlevenden, Gorrister, Ellen, Benny, Ted en Nimdok, zijn al

109 jaar lang de gevangenen van AM. Het moment dat het spel begint. In de intro wordt duidelijk dat de vijf niet zo maar zijn geselecteerd. Stuk voor stuk hebben ze dingen uitgevonden die hen classificeer-

POWER TIP

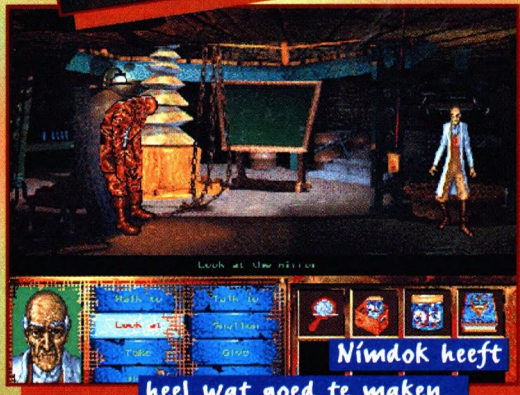
Lees het oorspronkelijke korte verhaal.



Beter een slechte buur...



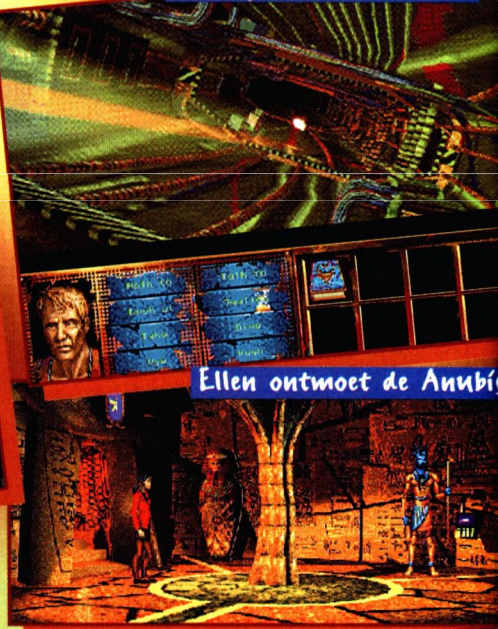
Schonen aan de haak.



Nimdok heeft heel wat goed te maken.



Verduiveld leuk beeldhouwwerk.



Ellen ontmoet de Anubi.



Wat een dooie boel

ELLISON SCREAMS

Zegt de naam Harlan Ellison je niets, dan ken je vast wel een van de televisieseries waarvoor hij afleveringen heeft geschreven; onder meer The Outer Limits, The Alfred Hitchcock Hour (nu weer te zien op het Sci-Fi channel), Star Trek en The Twilight Zone. Dat Ellison's werk alom wordt gewaardeerd, blijkt wel uit de vele li-

doende is, heeft Ellison een stemgeluid dat goed genoeg werd bevonden om een hoofdrol te vertolken in zijn eerste CD-Rom adventure.

TERMINATOR

'I have no mouth' is - niet verwonderlijk voor het genre - een duister en zwaarmoedig verhaal dat bovendien slecht afloopt, voor de mensheid in het algemeen en in zekere zin ook voor de hoofd-

I HAVEN AND I MUS

als slechte mensen. Gorrister veroorzaakte de dood van zijn kind en stuurde zijn vrouw Ellen naar het gesticht. Ellen was mede-verantwoordelijk voor de dood van het kind, maar zij was min of meer blij met de vergeetelheid van het gesticht na een traumatische ervaring met een moniteur die haar verkrachtte.

Benny vermoordde zijn mede-soldaten in Vietnam om zichzelf te redden, Ted was een fraudeur die zijn slachtoffers tot de bedelstaf bracht en Nimdok was niemand minder dan een collega van de beruchte concentratiekamp-arts dokter Mengele.

Er is maar één manier voor de vijf laatste mensen om te ontsnappen aan hun lot, en dat is door te sterven, iets wat AM niet toelaat. De speler heeft de opdracht om Gor-

risten, Ellen, Benny, Ted en Nimdok alsnog dood te laten gaan. Dat kan alleen als ze tonen dat ze ondanks hun verleden in staat zijn om goede, liefdevolle, menslievende dingen te doen. Hoe je het ook bekijkt, een origineel speldeel.

DUBBELOP

Qua bediening is 'I have no mouth' aanmerkelijk minder origineel, iets dat de speelbaarheid in dit geval alleen maar ten goede komt. Op zich is het een standaard klik-en-speel adventure. Onderin beeld is voortdurend de interface te

zien, met een menuutje met acht mogelijkheden: walk to, look at, use, take, talk to, swallow, give en push.

De eerste vier zijn echter vaak dubbelop. Om bijvoorbeeld een deur te openen kun je er eerst naar kijken, vervolgens er naar toe lopen en dan de deur gebruiken, maar je kunt ook meteen voor 'use door' kiezen. Daarbij komt dat na een handeling meestal automatisch het onderdeel 'look at' wordt geselecteerd. Dat is de optie die het minst wordt gebruikt, omdat alleen kijken de speler niet verder helpt.

Atgezien daarvan werkt de interface vlekkeloos, en wie al het geklik en geschuif te vermoeiend vindt, kan alle functies ook activeren met een enkele toets: u voor use, t voor talk, enzovoort.

VIJF ADVENTURES

De vijf mensen die je moet redden van het leven komen één voor één aan de beurt. Voor ieder is er een andere wereld waarin ze moeten tonen tot goedheid in staat te zijn. Zo moet Gorrister een onschuldige gevangene bevrijden, Ellen moet onder ogen zien wat er met haar is ge-

beurd door een oud-Egyptische banvloek met behulp van een high-tech computer op te heffen, Benny moet het leven van een kind redden dat op het punt staat geofferd te worden, Ted moet zijn schulden inlossen en Nimdok moet een paar van zijn gruwelijke experimenten niet uitvoeren.

De vijf werelden verschillen zo veel van elkaar dat het net is alsof het vijf verschillende adventures zijn, die wonderbaarlijk genoeg op een enkele CD-Rom passen.

AAAAAARGH

Nog niet genoemd is het geluid, en dat is in dit geval wel een aparte vermelding waard. De angstaanjagende muziek is, in tegenstelling tot veel andere games, goed genoeg om aan te laten staan tijdens het spelen en de stemmen zijn zeer treffend gekozen. AM is ingesproken

door Harlan Ellison zelf en hij komt waarlijk over als de krankzinnige god-computer die hij geacht wordt te zijn, Gorrister klinkt overwegend als Duke Nukem en Nimdok heeft het typische Duitse accent dat je van een Duitser verwacht.

Blijft er nog maar een kwestie over: de titel klinkt goed, maar mensen zonder monden heb ik niet gesignaleerd. AM is de enige zonder mond, maar schreeuwen kan hij als de beste...

Mevrouw Jezus geloofde in haar man.



Effe pissuuuh.



De assistent van dr. Mengele is klaar.



Benny in het paradijs.



Walk to the urinal



I HAVE NO MOUTH, BUT I CAN SCREAM

Gorrister gevangen in de hel.



RAPPORT

GRAPHICS

90

GELUID

90

ORIGINALITEIT

90

SPEELBAARHEID

90

- Origineel verhaal
- Verrassend spelverloop
- Fraai geluid
- Soepele gameplay

PC CD-ROM

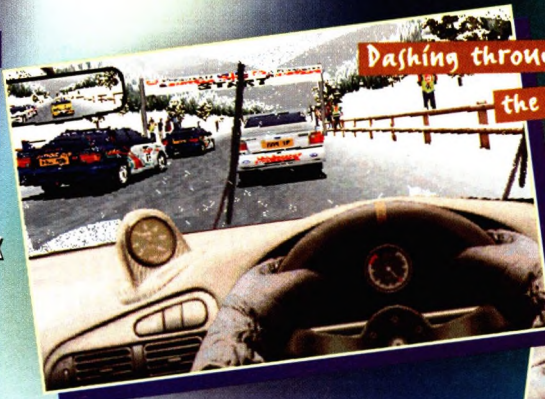
Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-33, 8 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: Cyberdreams
Distributeur: Diamond Soft
Tel. 0591-634333



Een uiterst origineel spel met een soepele gameplay, fraaie graphics, huiveringwekkende geluiden en een gegeven dat maar heel zelden in de overwegend optimistische multimedialproducten van deze tijd wordt gebruikt. Aanrader!

BEN

Ik houd niet van verkeersregels en geef niets om de lak van m'n auto. Een deuk meer of minder kan me ook geen moer schelen. Ik wil alleen maar scheuren en medeweggebruikers trashen. Gelukkig lag Rally Championship op me te wachten.



Dashing through the snow!



Zorg voor een goede instelling.



Effe een paar eekhoorns platrijden.

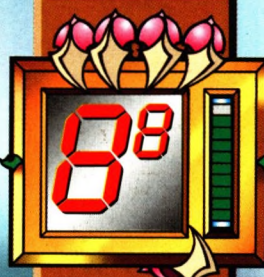
Rally Championship

RAPPORT

- GRAPHICS: 87
- GELUID: 92
- ORIGINALITEIT: 86
- SPEELBAARHEID: 90

- Erg realistisch
- Sneeuw, regen en mist
- Onduidelijke ranking tijdens race
- Je wordt op de baan gehouden

PC CD-ROM
 Prijs: f 89,95 Bfr. ca. 1625
 Systeemeisen: 486 DX2/66, Win95 of Dos 6.22, 8Mb RAM, SVGA graphics card, Soundblaster of compatible, Double speed CD-speler
 Fabrikant: Europress
 Distributeur: New Media Guide
 Tel.070-3817030



Ondanks een paar minpuntjes, toch een zeer realistisch en goed speelbaar spel. Vooral de nachtrace is erg koel.

BAS

EINDELOOS
 Rally rijden vind ik een van de leukste takken van de autosport. Rally's worden gereden op verschillende wegsoorten. Het is niet zoals bij Formule 1 allemaal mooi glad asfalt. Het ene moment rijd je over asfalt, en voor je het weet gaat het over in modderweggetjes, hobbelige steenpaden of beland je in een complete sneeuwstorm. Regen, wind, sneeuw, het maakt niet uit, de race gaat door. Rally Championship heeft eindeloos veel scenario's om in te racen. Niet alleen zijn er veel verschillende parcoursen, ook beïnvloeden de omstandigheden waaronder je rijdt (mist, regen en sneeuw) behalve je zicht, ook hoe je auto op de weg ligt. Het is dus raadzaam om goed de gegevens van de tracks te bekijken en je auto daarop aan te passen. Een paar nieuwe bandjes, schokdempers iets zwaarder afstellen en het stuur wat strakker voor de haarspeldbochten.

AUTHENTIEKE GELUIDEN
 In Rally Championship kun je in zes verschillende wagens stappen. De Subaru Impreza Turbo en de Proton Wira voor het snelle werk op het asfalt, de VW Golf Gti 16V en de Skoda Felicia voor het afwisselende rijden, de laatste twee zijn de Ford Escord Cossworth 4x4 en de Renault Maxi Megane, vooral geschikt voor het groffere werk. Tijdens het rijden is er een duidelijk verschil te voelen als je overgaat op een ander wegdek. Niet alleen veranderen de authentieke wagen-geluiden, maar je voelt het gelijk aan de manier waarop de wagen reageert op het sturen. Ik moet zeggen dat dit toch wel het beste is van het hele spel. Het rijden gaat verder perfect, zowel met gamepad, joystick en keyboard maar de joystick beviel het allerbeste. Sportprogramma's laten weleens een race zien vanuit een 'on board camera', als je dat bij rally's ziet dan zie je dat ze heel veel stuurbevoegd zijn

hebben en sturen d.m.v. korte rukjes aan het stuur. Zo moet je ook je virtuele wagen besturen. Tot zover allemaal erg mooi en realistisch. Helaas zijn er toch nog een paar dingen waar ik me kwaad over maakte.

VERWARREND
 Hoewel er genoeg toeschouwers vlak langs de kant van de weg staan, is het absoluut niet mogelijk om ze van hun sokken te rijden. Nou begrijp ik natuurlijk wel dat dat niet de bedoeling van dit spel is, maar toch.... Het is zelfs zo dat het bijna niet mogelijk is om van de weg te raken. Als je ook maar een klein beetje buiten het parcours raakt,



Rot op met je GTI, strontkop!



Vergeet de race, ik ga voor de babe.



Ik ga ook maar op m'n kant, schijnt normaal te zijn.

hoor je dat je lak eraan gaat, en word je weer op de baan gedwongen. Zelfs als er meer dan genoeg ruimte is om even een alternatieve

route te nemen, kan dat niet. Ook is het onduidelijk op welke plaats je ligt en als je als eerste vertrekt, en niet meer wordt ingehaald, dan kom je onderweg toch nog tegenstanders tegen, en dat is nogal verwarrend.

preview

DEATH RALLY



De Duke
I presum

Duke Nukem heeft z'n rijbewijs gehaald. In Death Rally kan hij zijn keurige manieren als automobilist laten zien. Gelukkig voor ons heeft hij wel een aantal wapens en andere rotgeintjes tot z'n beschikking.



Ready? Go!



Duke op kop.



Bocht iets te krap genomen.

OVERVERHIT

Een aantal weken terug vertelde Ben mij over een racespel met Duke erin. Ik zag meteen een 3D Duke in z'n wagen stappen, door een prachtig 3D landschap scheuren en onderweg pigcops en octabrainns neerknallen.

Zo fantaseerde ik nog even door over nieuwe monsters en hardcore wapens. Prachtige parcours zoals in Megarace en crashen als in

Destruction Derby. Na een tijdje was ik helemaal rood aangelopen en zweette als een otter. Ben zat me wat vreemd aan te kijken en raadde mij aan een koude douche te nemen.

FATAL F#\$@ING ERROR

Nu was ie er dan eindelijk, Death Rally zat in de doos met nieuwe games voor deze maand, jilaaauw, aan de kant die is voor moi. Ik had mazzel, een 486DX/66 moest het aankunnen, hoewel er een Pentium 90 werd aanbevolen(?). Vrolijk aan de installatie begonnen en even later kon ik in het DOS scherm het commando rally geven. Pats. Fatal Error. Helaas, maar

waar. Van alles geprobeerd, maar zonder enig succes. M'n computer weigerde om het spel te starten. Nu heb ik het geluk dat ik kan overstappen naar een Pentium 90 of 133. Als je die keuze niet hebt, is dat dus mooi beep.

TOP DOWN VIEW

Snel Laura achter d'r compu weggewerkt. Hopla, binnen no time alles voor elkaar en de race kon beginnen. Maar toen.....argh, het is een 'top down view'. Alsof je vanuit een heli-copter boven op je wagen kijkt. Al mijn dromen vielen in duigen. De autootjes zien eruit alsof ze uit een chocolade-ei komen en Duke is alleen aanwezig als

pasfoto in een van de racers. Maar... ik kwam al snel tot de ontdekking, dat er toch meer aan dit spel was te beleven dan ik in tweede instantie dacht.

GEEN VRAGEN STELLEN

Je begint onderaan de ranglijst en in 'blitzkrieg battle races' kun je door te winnen geld verdienen waarmee je in de shop allerlei

koele extra's kunt kopen. Zo kun je een paar dodelijke bumpers, landmijnen, bepantsering en rocket fuel aanschaffen. Het is zelfs mogelijk om de andere wagens te laten saboteren. Als je wat geld tekort komt dan kun je bij de loan shark geld lenen. Ook kun je voor wat andere vage types, tijdens de race, wat spullen ophalen en afleveren. Hier word je natuurlijk voor betaald maar je moet verder geen vragen stellen. Langs de weg staan toeschouwers die je zomaar neer mag schieten. Zelf rij ik ze liever overhoop, aangezien ik de bloedsporen wel aardig vind staan. Racen en upgraden, dat's alles, geen Duke of octabrainns, maar top down view scheuren en knallen. Ook leuk.

RAPPORT

- GRAPHICS **7.5**
- GELUID **7.0**
- ORIGINALITEIT **7.0**
- SPEELBAARHEID **7.5**

- Omstanders doodrijden
- Concurrenten neerschieten of opblazen
- Negentien koele tracks
- Weinig Duke

PC CD-ROM
 Prijs: f 69,95 Bkr. ca. 1275
 Systeemeisen: Officieel Pentium 90, 16 Mb. joystick, Double speed CD-ROM.
 Fabrikant: GT Interactive
 Distributeur: CD Contact Data
 Tel.077-4773701



Death Rally is niet wat ik had gehoopt maar het is een leuk racespel. Vergeet dat hele Duke Nukem gebeuren maar, want dat is nergens terug te vinden. Toch zijn de negentien verschillende tracks doel genoeg om je een tijd bezig te houden.

BAS

POWER TIP

Als het even kan zou ik de paddestoelen ontwijken. Zoals je misschien weet, kunnen die je danig in de war brengen.



RAPPORT

GRAPHICS

7,5

GELUID

6,0

ORIGINALITEIT

7,0

SPEELBAARHEID

8,5

▲ Gelijkwaardige computertegenstanders

▲ Fraai bochten- en springwerk

▲ Zelf parcours bouwen

☑ Geluid van woedende wespen

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemvereisten: 486/66, 8 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis/joystick, Double speed CD-speler, Dos 5.0/Win95.

Fabrikant: Warner/PMR
Distributeur: PMR
Tel. 023-5420554



Lang niet slecht, dit motorrace spel. Het is nog bepaald niet perfect, maar ruim voldoende om de tijd door te komen tot ze iets beters hebben gemaakt.

BEN



Klaar voor de start.



'Kickstart'.

Autoracegames zijn er meer dan genoeg. Het genre van de motorracegames daarentegen is nog niet zo ver ontwikkeld. Maar de fabrikanten leren snel.

KEUZES. KEUZES

Meerijden in Moto X is geen kwestie van op de motor stappen en scheuren maar. Om te beginnen moet je kiezen welke kleur motorpak en welke kleur motor jou het beste staat. Daarna moet je besluiten of je in je eentje tegen zeven computertegenstanders rijdt of tegen een menselijke tegenspeler en zes computertegenstanders. Daarna ga je eerst naar een garage om wellicht nieuwe banden of een betere vering te nemen en kies je voor een automatische of handmatige versnelling. Is dat allemaal gedaan, dan moet je besluiten aan welk race-evenement je gaat deelnemen - er zijn er vier, die elk bestaan uit vier of vijf races. Doen er twee menselijke spelers mee, dan krijg je tevens de keuze voor een

race-evenement in Fantasyland, dat ook bestaat uit meerdere ritten.

Heb je na al deze keuzes nog energie genoeg, dan kun je eindelijk aan de startlijn verschijnen.

KICKSTART

Moto X begint met een gerenderd filmpje waarin onder meer te zien is hoe de ene motorrijder de ander van zijn 'bike' probeert te schoppen.

In het spel zelf is zo iets helaas niet mogelijk; de coureurs zijn één met hun motoren, en blijven ook na de meest verschrikkelijke valpartijen onlosmakelijk met hun motor verbonden.

Een relatief klein gebrek dat in het racegenre bepaald niet ongewoon is, net zoals een botsing in een autoracegame nooit tot gevolg heeft dat de bestuurder uit de auto wordt geslingerd. Dat soort dingen komt de snelheid van het spel wel ten goede, maar doet wat mij betreft toch af aan het realisme van het spel.

PUBLIC ENEMIES

Een ander gebrek, dat in vrijwel elk race-spel terugkeert, is het

Maar wie gaat

de goede kant op?



geluid van de motoren. Klinken ze meestal als naaimachines of muggen, de motoren in Moto X maken voor de verandering het geluid van woedende wespen. Zou het nou werkelijk zo moeilijk zijn om een motor als een motor te laten klinken?

Nu ik het toch over gebreken heb: hoog tijd dat de toeschouwers ook eens wat meer in het spel worden betrokken. Langs de parcoursen in Moto X staan tientallen mensen die er net zo goed niet hadden kunnen staan. Je kunt namelijk dwars door ze heen rijden zonder het geringste gevolg voor de toeschouwer of de motor!

Maar Moto X heeft ook goede eigenschappen. De diverse motoren



Off the road.

EIGEN WEGEN EERST

Moto X komt met een ingebouwde editor, waarmee spelers hun eigen parcours kunnen samenstellen.

Dit is vooral handig omdat de kant-en-klaar parcours, ondanks de verschillende achter- en ondergrondjes, behoorlijk veel op elkaar lijken. Eigen achtergrondjes gebruiken is niet mogelijk, maar verder worden de eigenschappen van een zelfbouwparcours alleen maar beperkt door de fantasie van de speler. Het kost wat meer tijd maar uiteindelijk rijdt het stukken beter.



Niergordels om!



Crossen met z'n tweeën tegelijk.

Moto X

Beter dan ie voorheen was. Beter, sneller en groter. En nu met nog meer filmsterren.
Alle space-handelaars verzamelen. De Privateer is terug!

Privateer 2

The Darkening



Vriendin of vijand?

Keijon wat schelen!

UITGEBREID

De eerste Privateer kwam uit in 1993. Het was een combinatie van een ruimteverkenningsspel en een actiespel dat verscheidene prijzen won vanwege de (toen) originele aard van het spel en de fraaie space-graphics. Deel 2 is gebaseerd op hetzelfde concept maar dan met de nodige eigentijdse uitbreidingen. The Darkening is daardoor een combinatie van een interactieve film (op de 3 CD's staat in totaal zo'n drie uur aan (interactieve) filmbeelden) en een space-adven-

ture geworden, waarbij de nadruk ligt op het maken van goede deals en het oplossen van puzzels, maar ook voor liefhebbers van schieten is er het nodige te doen.

KIES BEWUST

In feite kan de speler kiezen of hij wil gaan handelen, verkennen, de premiejager uithangen of koerier spelen. Daarbij staat, voor degene die genoeg credits heeft verdiend, een vloot van 18 verschillende ruimteschepen, inclusief de nodige wapen- en technologie-upgrades,

ter beschikking. Voor een veel lager bedrag kan de speler echter al gebruik maken van de diensten van een 'wingman' of 'wingwoman', die mee gaat op elke reis en minstens voor een goede rugdekking kan zorgen.

THE BIG SLEEP

De hoofdpersoon die je speelt heet Lev Arris. Deze Lev is juist ontwaakt uit een comateuze slaap die ongeveer 10 jaar duurde. Hij werd gevonden aan boord van een vrachtschip dat was aangevallen door een onbekende vijand. Daarbij verloor hij zijn geheugen en uiteraard wil Lev dat graag terug hebben.

POWER TIP

Koop Origin's 'Official Guide' voor Privateer 2: The Darkening. Daarin staat alles wat je moet weten om te overleven als freelance smokkelaar/handelaar/geheugenverliezer.

De enige manier waarop dat kan, is door allerlei dubieuze opdrachten aan te nemen van allerlei half of helemaal illegaal opererende werkgevers, waarvan sommigen hem bovendien proberen om te brengen. Deze figuren zijn belangrijk voor Lev, want zij weten zeer waarschijnlijk meer over zijn verleden en kunnen uitsluitel geven over de vraag wie Lev tien jaar geleden hebben neergeschoten.

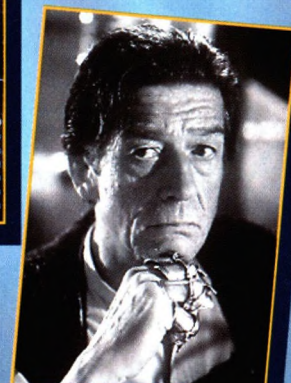
WERK ZAT!

Het eerste klusje wordt aangeboden door Joe the Bartender, die gespeeld wordt door de bekende acteur John Hurt. Joe lijkt Lev te kennen, hij vraagt hem althans bij de eerste ontmoeting of hij 'het vaste recept' wil drinken, maar veel wil Joe in eerste instantie niet loslaten.

Vakantie nodig, Lev?



In de ruimteschepwink.



John Hurt als

Joe the Bartender.



Lev's vrachtschip

wordt aangevallen.

RAPPORT

GRAPHICS	8 ⁷
GELUID	8 ⁴
ORIGINALITEIT	6 ⁷
SPEELBAARHEID	8 ⁰

- Veel mooie filmbeelden
- Volwaardige space-combat
- Afwisselend
- Lijkt soms geen eind aan te komen

PC CD-ROM

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemvereisten: Pentium 75, 8 Mb RAM, 40 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, vesa 1.2, geluidskaart, muis en/of joystick.
Fabrikant: Origin
Distributeur: Electronic Arts
Tel. 010-2850995



Hoewel het uiterlijk veel verschilt van Privateer 1 komt het uiteindelijk op hetzelfde neer: jezelf verrijken op alle mogelijke manieren onder het mom van handel. Liefhebbers zullen genieten van de extra filmbeelden en het zich langzaam ontfelende verhaal. BEN



Leuk plaatje, maar waar ben ik?

BUY/SELL		Dr Press
CURRENT SHIP		6 15,000
CURRENT SHIP VALUE		20,000
CREDITS		235,000
TOTAL CREDITS		
SHIPS	BUY	COST
Beretic		390,000
Falderi Mk II		485,000
Frost		600,000
J Mk II		600,000
Levin		190,000
		MAX SPEED 370
		ABILITY
		SHIELDS
		ARMOUR
		GUN MOUNTS
		MISSILE MOUNTS
		MODULE MOUNTS



Raak! Maar wat is het?



Eind goed...

Schitterende 3D-setting met bewegende camerastandpunten.

Voetje voor voetje...



Fargus in druk gesprek met zijn evenbeeld op een stokje.



Aan het rijtje van toppers als Gex, Crash Bandicoot en Nights kunnen we weer een nieuwe grootse 3D-plattformtitel toevoegen: Pandemonium. Dit spel zal je stijl achterover doen slaan. Niet alleen de graphics zijn thrilling maar ook de platforms en gameplay zijn van grote klasse...

POWER TIP

Effe een paar passwords:
00ABEBIA; PAABFBAL;
ADAAAING en NAAAEBBA...

TOERISTJE SCHEPPEN

Ik had Ed al een aantal keren aan de telefoon gehad waarbij hij mij telkens had gemeld dat er op de redactie een geweldig spel voor me klaar lag. Dit was net in een week waarin ik het waanzinnig druk had met allerlei andere zaken. Zo moest ik nog alle voorbereidingen treffen voor een duikvakantie in Egypte, had ik een heleboel verplichtingen bij CallTV en moest ik natuurlijk

door het Vondelpark zo snel mogelijk naar de Power Unlimited. Aangezien er nog heel wat toeristen in Amsterdam rondliepen en de remmen van mijn fiets het niet echt goed doen, kwam ik met een bloederig voorwiel, een verbogen voorvork en een scheef stuur bij de redactie voorrijden. Liftje naar de derde verdieping en daar lag de CD. Een blinkende Golddisc, nog geen final-version maar goed genoeg voor een recensie. Pandemonium, ik voelde het, dit moest iets bijzonders zijn...

HOCUS POCUS

Toen ik de intro van Pandemonium zag, wist ik het zeker: dit moet een heel lekker spelletje zijn. Nikki (een lenig tover-elf-meisjeleerling) en Fargus (een maffe joker zonder enig verantwoordelijkheidsgevoel) hebben het grote toverboek van de tovermeester 'geleend' en staan bovenop een van de torens van het kasteel waarin zij wonen. Met z'n tweeën lezen ze de ene na de andere toverspreuk op en het resultaat is telkens weer een prachtig vuurwerk aan de nachtelijke hemel. Een kwartier lang hebben ze de lol van hun leven, totdat ze een toverspreuk tegenkomen die ze beter hadden kunnen overslaan...



Fargus ziet eindelijk het licht, einde level.



Van deze zwam gaan we even een champignonnetje maken.



Raak de schietschijf en de coins vliegen om je oren.



Er moet heel wat gesprongen worden.

ook nog denken aan al mijn sociale contacten. Maar Ed had me goed nieuwsgierig gemaakt, dus pakte ik tijdens een vrij uurtje snel mijn fietsmonster en scheurde

Pandemonium

Boven een nabij gelegen dorp verschijnt namelijk opeens een gigantisch monster met weinig goeds in de zin. Zonder aarzeling gaat zijn bek open en stort

hij zich hongerig op het dorpje. In een hap is het plaatsje met al zijn inwoners verzwolgen en Nikki en Fargus staan er met open mond naar te kijken. "Eeh, kun je deze toverspreuk weer ongedaan maken?", vraagt Fargus aan Nikki. "Nee, ik zou niet weten hoe..." antwoordt zij met ontzetting.

TOLKIEN

Het avontuur kan beginnen. De makers van Pandemonium, het gerenommeerde softwarebedrijf Crystal Dynamics, hebben met dit spel weer teruggegrepen naar het klassieke game-genre: het platformspel.

Het spel is goed te vergelijken met de gameplay van Crash Bandicoot, Nights en Gex (ook een Crystal Dynamics produkt). In meer dan 18 levels moeten Nikki en Fargus zoveel mogelijk diamanten zien te verzamelen (voor elk level mag je overigens kiezen wie van de twee jou het meest geschikt lijkt om het tot een succesvol einde te brengen). Onderweg worden ze natuurlijk flink lastiggevalen door monsters die zo weggelopen zouden kunnen zijn uit een van de ver-

halen van Tolkien. De diamanten geven meer energie, meer levens en speciale krachten voor speciale wapens. Het gebruik van die speciale wapens hangt weer af van welke powerups door Nikki en Fargus gescoord worden. Al met al een zeer bekende en tot in den treure gebruikte en geteste gameplay. Wat maakt Pandemonium dan toch zo bijzonder?

DUIM-TIMING

Allereerst zijn er de fantastische graphics. 2D is in Pandemonium eerder uitzondering dan regel. En net als in het geweldige Super Mario 64 wordt er gebruik gemaakt van verschillende camera-hoeken. Zo wordt er door de camera's in en uitgezoomd en kunnen Nikki en Fargus dus van veraf en dichtbij bewonderd worden. Daarnaast wordt het grootste deel van Pandemonium door een scroll van rechts naar links afgewerkt maar

zijn er ook delen van levels waarbij de viewpoints zich achter, voor, boven en onder de karakters bevinden, inclusief het gevoel van hoogte-, engte- en nog veel meer andere vresen.

Wat ook een groot pluspunt van Pandemonium is, is het noodzakelijke gevoel voor timing dat de gamer moet hebben. Een goed platformspel is niet een spel waarin lukraak gesprongen kan worden maar een spel waarin bijna elke sprong van de karakters afgemeten moet zijn. Spring je mis, dan ben je dood en probeer je het nog maar een keer. Een uitdaging voor geheugen, duim en joystick-handling.

PLATFORM-KRAKER

Hier tegenover staat ook een minpunt. Het manco van Pandemonium is de beperkte bewegingsruimte van de karakters. Tegenover bijvoorbeeld een spel als Super Mario

64 zijn Nikki en Fargus een stel harken die alleen maar voor- en achteruit kunnen bewegen, zij het op een hele soepele manier. Maar ja, het is natuurlijk niet eerlijk om 32-bit games te gaan vergelijken met een spel dat speciaal ontwikkeld is voor de lancering van Nintendo's nieuwste 64-bit sensatie. Wie met een open mind aan het spel begint, zal zeker genieten van alle levels die aan

Nikki, Fargus en jezelf voorbij trekken. Pandemonium heeft namelijk alle elementen in zich verenigd die een gewoon platformspel onderscheidt van een regelrechte kraker: mooie graphics, opwindende platforms, leuke karakters, timingspelletjes en de spanning van wat er in het volgende level allemaal te beleven valt. Kortom: Pandemonium is z'n geld dubbel en dwars waard...

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	9.5

- Geile graphics
- Geweldige besturing
- Originele platforms
- Leuke karakters

PLAYSTATION
 Prijs: f 109.95 Bfr. ca. 2000
 Fabrikant: Crystal Dynamics
 Distributeur: BMG Nederland
 Tel. 035-6256256



Een platformkraker, zo kan je Pandemonium zonder aarzeling noemen. Iedere gamer die dit spel voor de eerste keer speelt, zal met open mond gegarandeerd een straatje kwijl langs zijn of haar kin voelen druppelen...
 THOMAS

Gekke Fargus staat te springen om



Weer een paar monsters af te maken. Waar staat toch die toverspreuk om dat monster weer weg te toveren?



Bonuslevel: type psychedelisch.

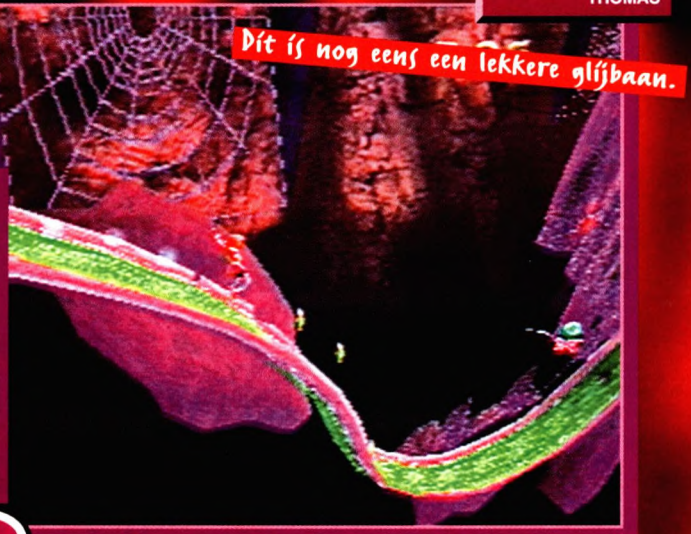


POWER TIP

Kijk uit dat je in het level Fungus Grotto niet in het slijmspoor van de slakken terecht komt. Je glijdt dan namelijk naar de slak toe en sterft een verschrikkelijke dood...



Een prachtige plek voor een romantisch avondje.



Dit is nog eens een lekkere glijbaan.

monium

YO!



POWER
UNLIMITED

Als je toch je kamer
aan het opruimen
bent, stop dan je
Power Unlimiteds
in de
Power Verzamelband

De Power Verzamelband krijg je helemaal
voor noppes bij een jaarabonnement op Power Unlimited (f 65,45).

Bel gratis 06 - 0224222

(iedere dag van 9.00 tot 20.30 ook in het weekend)

Je hebt al een abonnement maar je wilt wel de Power Verzamelband dan kun je 'm bestellen via Media Expresse of door f 17,50 over te schrijven op gironummer 9229 of bankrekening 56.15.22.782 t.n.v. Medianet te Haarlem o.v.v. 'Verzamelband POW artikelnummer 41888'.

shortcuts

Pocahontas

"Bas dit is wel iets voor jou, Pocahontas, een interactief tekenfilmboek", zei Laura toen de nieuwe games binnenkwamen. "Wat zeg je? Pakje-handtas? Wat moet ik daarmee?" Disney heeft het verhaal van Pocahontas op CD-ROM gezet en er een interactief leesplaatjesboek van gemaakt. Het is mogelijk om meer te doen dan lezen alleen. Je kunt namelijk spelletjes spelen. Zo is er 'Hoepels



schieten', 'Bessen van-gen', 'Waar is Meeko?' en 'Zoek het dier'. Heb je geen zin meer? Dan ga je gewoon verder met lezen. Het is echter niet nodig om steeds op de eer-

ste pagina te beginnen, je kunt gewoon direct naar je favoriete gedeelte, of naar waar je was gebleven. Zat te doen voor kleine Gamemkids.

BAS

Pocahontas • PC CD-ROM • Prijs: f 100,- Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Disney • Distributeur: Philips • Tel.06-8406.

GRAPHICS: 6,9 GELUID: 6,8 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: 7,3

NHL Powerplay '96 • PlayStation • Prijs: f 129,95 Bfr.ca. 2350 • Fabrikant: Virgin • Verkrijgbaar bij: Future Zone • Tel.010-4369350.

GRAPHICS: 5,5 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 5,0

'Just like real pro hockey', belooft de hoes van NHL Powerplay '96. Even een Reality Check - dit lijkt vols-trekt NIET op hockey. Ik hoop dat de arme zielen die zich in het jaar 1996 op het gladde ijs hebben

moeten wagen, zich beter hebben gevoeld dan de zielige kluitjes pixels die Virgin Interactive Entertainment ons voorschotelt. En ook de controls zijn whack. Aangezien ik met de grootste moeite nog niet kon

onthouden wat er in de handleiding stond, besloot ik maar lukraak op alle knoppen tegelij-k te drukken. Kennelij-k deed ik dit met zulk een timing en finesse, dat onder mijn duimen de Pittsburgh Penguins het volledige seizoen naar hun hand zetten. Is dat niet mooi? En mijn verzameling middelmatige sport-spelletjes is weer een exemplaar rijker.

ANDREAS



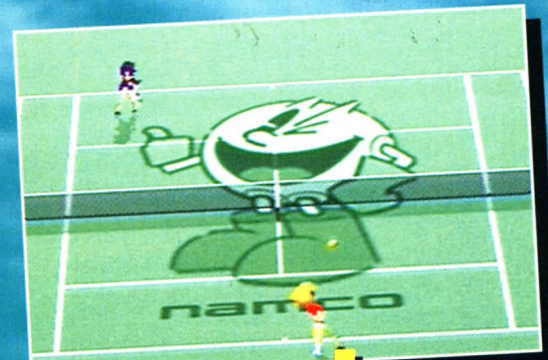
NHL 96 Powerplay

Tennis met een knip-oog, dat lijkt het idee achter Smash Court. De spelers zijn grappig geanimeerde poppet-jes en ook de banen zijn leuk bedacht. Som-mige wedstrijden vin-den plaats in de natuur met dieren die mee staan te kijken of bo-venop een heuvel waardoor een te hard geslagen bal met een suizend geluid in de af-grond verdwijnt en zelfs een zandbaan op Haiti ontbreekt niet. Natuurlijk zijn er ook de gebruikelijke onder-gronden (hard court, gras, gravel, indoor) en

veel opties met soor-ten toernooien, enkels, dubbels etc. Het spelen zelf gaat re-delijk, al is het timen vooral bij de service behoorlijk lastig en daarbij krijg je ook een fout toegekend als je de bal bij het serveren helemaal niet raakt(!?).

De tegenstand is ook op beginnersniveau behoorlijk pittig dus, hoe kinderlijk het spel-letje soms ook over-komt, je zult een aardig balletje moeten kun-nen slaan om puntjes te pakken.

ED



Smash Court

Smash Court • PlayStation • Prijs: f 119,95 Bfr.ca. 2175 • Fabrikant: Namco • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6250720.

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 6,0

Outrun • Saturn • Prijs: f 109,95 Bfr.ca. 1975 • Fabrikant: Sega • Verkrijgbaar bij: Future Zone • Tel.010-4369350.

GRAPHICS: 4,0 GELUID: 4,5 ORIGINALITEIT: 3,0 SPEELBAARHEID: 5,0

Outrun



Het is natuurlijk van le-vensbelang dat een 'nieuwe' spelcomputer al snel na de introduc-tie vergezeld gaat van een behoorlijke hoe-veelheid games. Zowel voor de Saturn als de PlayStation is het aantal beschikbare titels inmiddels zeer behoorlijk. Helaas zit er wel heel wat kaf tussen het koren... en gelukkig is er Power Unlimited om je daarvoor te

waarschuwen. Outrun is een heel simpel racertje en mis-schien bij sommigen bekend uit lang vervlo-gen arcade tijden. Met een klassieker heeft het echter weinig te maken want Outrun is qua graphics en game-

play zo achterhaald dat 't ook jaren geleden op een 16-bitter geen hoge cijfers zou sco-ren. Pure nonsens om zo'n niemandalletje op de Saturn uit te bren-gen.

ED



Je wordt ergens in de middeleeuwen door je koning op pad gestuurd om de landsgrenzen te bewaken, samen met je papa en je vrienden. Vijanden proberen namelijk het gebied te veroveren en

met alle attributen die je in de verschillende dorpjes kunt verkrijgen, zul je het tot een goed eind moeten brengen. Resultaat: vele uren spanning en speelplezier. Helaas lijkt het qua graphics allemaal net iets te veel op een RPG die rechtstreeks uit de SNES gekropen is. En van de PlayStation verwacht ik toch iets meer.

SKATE

Suikoden

Suikoden • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Konami • Distributeur: Konami • Tel.020-4223411.
GRAPHICS: 6,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 8,0

Krazy Ivan • PC CD-ROM • Prijs: f 119,95 Bfr.ca. 2175 • Fabrikant: Psychosis • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6250720
GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 7,0



Krazy Ivan is niet bepaald een stabiel persoon. Hij wordt dan ook niet voor niets Krazy genoemd. Toch hebben ze hem een zeer dodelijke gevechtsrobot ter beschikking gesteld. Vraag me niet waarom, maar het is zo. Ivan's gevechtsrobot wordt gelanceerd vanaf een speciale vrachtwagen, en Ivan

besluit ook zichzelf te lanceren terwijl de wagen nog in beweging is. Alles gaat nog net goed

en Krazy Ivan is onderweg om, overal waar hij dat nodig acht, dood en verderf te zaaien. Het hele spel wordt gespeeld vanuit Ivan's killerrobot en het is een kwestie van veel knallen en rondlopen. Koel toch?

BAS



Worms

United and Reinforcements



nenen bomb en de mole bomb kun je de tegenstanders om zeep helpen. Dat Worms een populair spel is, wisten we al en dat heeft onder andere geleid tot een nieuwsgroep op Usenet (www.team17.com, Usenet newsgroup: alt.games.worms) en een chat kanaal op IRC (#worms).

LAURA

Team 17 heeft goed geluisterd naar hun fans en heel snel een Worms-uitbreiding gemaakt. Om deze Worms te spelen hoeft je het 'oude' spel niet te bezitten, je kunt het meteen installeren en voilà spelen maar. Natuurlijk is deze Worms voorzien van andere landschappen, wapens, geluiden en extra options. Verder is 't nog steeds hetzelfde belachelijke (is een

compliment) spel. De wormpjes zijn nog steeds 15 pixels groot (of klein) en gebruiken bazooka's, mijnen en handgranaten. Maar ook met het exploderende schaap, de ba-



Worms U & R • PC CD-ROM • Prijs: f 89,95 Bfr.ca. 1625 • Fabrikant: Team 17 • Distributeur: Homestart • Tel.023-5311241.
GRAPHICS: 6,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,0

Scorched Planet • PC CD-ROM • Prijs: f 109,- Bfr.ca. 1975 • Fabrikant: Virgin • Distributeur: Atoll Soft • Tel.030-2416016.
GRAPHICS: 6,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,0

In Scorched Planet rijd je rond in een Type 16 morphing voertuig. In de lucht kan ook want dit karretje verandert moeiteloos in een vliegtuig. Het is de bedoeling dat je de bewoners van Dator 5 beschermt tegen aanvallen van Voraxianen, zowel vanuit de lucht

als vanaf land. Deze hebben besloten dat alle mensen moeten worden gereprocessed. Oftewel, ze moeten worden hergebruikt voor iets nuttigers, iets als

hondevoedsel ofzo. Rijd en schiet rond en red alle mensen die je tegenkomt en knal die aliens uit de lucht of van de planeet. Leuk om te doen, maar zeker niet bijzonder.

BAS



Scorched Planet

Bij het optiescherm van DCT kun je gelijk aan een wedstrijd beginnen maar aan te raden is om eerst even het trainingskamp te bezoeken waar een ballenkanon je alle hoeken van de baan laat zien. De graphics van dit spel zijn absoluut mooi. De spelers

bewegen realistisch en het veld ziet er ook niet slecht uit. Als je een single game doet, kun je kiezen waar in de wereld je wilt gaan spelen, maar de courts zien er allemaal zo'n beetje hetzelfde uit. Ik had aanvankelijk veel moeite om de bal-

len te halen maar toen drukte ik, per ongeluk, op de B button van mijn joystick en maakte een prachtige zweefduik en kon nog net de bal terug slaan. 'Wauw dat is klasse', schreeuwde ik en deed daarna niets anders meer.

BAS

Ashes to Ashes



De aliens hebben 't weer eens gedaan. De schurken hebben stiekem 'evil brains' in de hoofden van Aardse soldaten getransplanteerd. Als gevolg daarvan worden die soldaten waanzinnig en proberen ze alles en iedereen in hun directe omgeving te vernietigen. Het sein voor de overheid om een 3D-shoot'em up gamer in te zetten die korte metten maakt met de losgeslagen soldaten. De speler krijgt zes futuristische vuurwapens mee waarmee allerlei lopende, rijdende en vliegende soldaten mogen worden neergeknald. Om de strijd

niet ongelijk te maken kan de speler zelf af en toe ook in een rijdend of vliegend maar vooral bewapend voertuig stappen. De gevaren die daarbij getroost moeten worden zijn (bewegende) mijnen, teleporters, lava en radioactief afval.

Ashes To Ashes is een Doom-a-like, al heeft het met Doom niets te maken. Wellicht geschikt voor hardcore liefhebbers van het genre die al het andere al hebben gezien en gespeeld.

BEN



Davis Cup Tennis

Davis Cup Tennis • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Telstar • Distributeur: Konami • Tel.020-4223411.

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

Ashes To Ashes • PC CD-ROM • Prijs: f 68,- Bfr.ca. 1225 • Fabrikant: Corel • Distributeur: Ingram Micro • Tel.030-2651800.

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 4,0 SPEELBAARHEID: 8,0

Sea Bass Fishing • Saturn • Prijs: f 149,- Bfr.ca. 2700 • Fabrikant: JVC • Distributeur: Atoll soft • Tel.030-2416016.

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,2 ORIGINALITEIT: 7,4 SPEELBAARHEID: 8,0

ThunderForce • Saturn • Prijs: f 149,95 Bfr.ca. 2700 • Fabrikant: Techno Soft • Verkrijgbaar bij: Future Zone • Tel.010-4369350.

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

SEA BASS FISHING



Wie van leunstoelvisseren houdt, krijgt nu de kans zijn slag te slaan met deze sportfishing-game. Met een doos vol nepvisjes (be-

kend van de TV-reclames), een hengel en een kapitein naar keuze zul je op zee en in riviermondingen een zware strijd moeten le-

veren om vissen als makreel, barracuda en de belangrijkste, de zeebaars, op je bootje te krijgen. Oefening baart kunst en als je de technieken eenmaal onder de knie hebt, kun je je wagen aan het grote toernooi. Houd je aan de regels en hook'em, or get hooked. De vette graphics zullen de 'fisherman's friends' ongetwijfeld laten lekkerbekken.

SKATE

ThunderForce is een verticale shoot'em up space adventure uit de oude doos. Joepie, mag Keesie ook eens wat anders doen dan vechten! Maar ik heb weer eens te vroeg gejuicht. Eén en al frustratie. Het ligt misschien aan mij maar ik word erg opgefokt van spelletjes waar je na dertig seconden al Game Over bent. Deze versie van ThunderForce is niet om door te komen. Vloekend en tierend ramde ik op de controlpad totdat het medische team van de VNU de

tijd rijp vond om het busje voor te laten rijden. Hoe is het in hemelsnaam mogelijk om in dit spel een level verder te komen, laat staan het spel

uit te spelen? Dit spel hoort thuis in het Torture Museum en niet in de games-store.

KEES



Gold pack 1 THUNDER FORCE

65



shortcuts

Vijftig bloedstollende missies, mooie achtergronden, meer dan twintig verschillende aliens om op te schieten en iets van vijftwintig soorten wapens om aan je Planet Runner te hangen. Dat is in het kort wat Shattered



Steel eigenlijk is. Wat er op de doos staat, is wat je krijgt. Het probleem is

dat er zo godvergeten veel van dit soort games zijn. Je zit ergens op de een of andere planeet, zoveel jaar in de toekomst en je moet aliens uitroeien vanuit je gevechtsrobot. Jaahaaa, dat kennen we nou wel. Kan iemand iets originelers bedenken? Het is best aardig om te spelen, maar het is gewoon meer van hetzelfde.

BAS



SHATTERED STEEL

Shattered Steel • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Interplay • Distributeur: Philips • Tel.06-8406.

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 6,5 ORIGINALITEIT: 2,0 SPEELBAARHEID: 8,0

HIND



De flightsimmers die met veel plezier in de Amerikaanse Apache Longbow helicopter hebben gevlogen, kunnen nu de boel eens van de andere kant bekijken, namelijk vanuit de Russische Hind. Het hele idee is zo'n beetje hetzelfde als bij de Apache, alleen nu zul je moeten wennen aan andere controls. Natuurlijk zijn ook je vijanden anders, zo mag je terug naar Afghanistan om alsnog



wat Mudjahaddin uit hun slippers te knallen. In dit spel zijn namelijk voor het eerst grondtroepen aanwezig. Ook nieuw is de zogeheten Silicon WSO; deze slimme medewerker bedient de wapensystemen van de voor-

ste cockpit. Erg vriendelijk, aangezien jij je handen vol hebt met belangrijker zaken, zoals in leven blijven bijvoorbeeld.

BAS

Hind • PC CD-ROM • Prijs: f 89,95 Bfr.ca. 1625 • Fabrikant: Digital Integration • Distributeur: Homesoftware • Tel.023-5311241.

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

Gene Wars • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Bullfrog • Distributeur: Electronic Arts • Tel.010-2850995

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

Gene Wars



De mensen, de Schonzzoid, de Saurian en de Bohemians hebben een vreselijke oorlog ontketend. Het aliens de Ethereals hebben er schoon genoeg van, nemen iedereen hun wapens af en dwingen ze tot samenwerken. Jouw vredelievende

opdrachten bestaan bijvoorbeeld uit het beplanten van een dorre planeet of dierlijke levensvormen bestuderen. Maar natuurlijk zijn er slechteriken die je tegenwerken. Gene Wars bevat simachtige elementen; zo

moet de basis goed in elkaar zitten om optimaal te functioneren en kunnen diersoorten uitgezet, maar ook gemixed worden. Dit levert geinige nieuwe soorten op. In Gene Wars kijk je bovenop het speelveld en daardoor zijn de personages in het spel erg klein. Zelf noemen de makers Gene Wars een B-film of een space opera en dit geeft meteen aan hoe serieus dit spel genomen moet worden; niet dus, just for the fun of it!

LAURA

Christmas Country • CD-i • Prijs: f 39,95 Bfr.ca. 720 • Fabrikant: Creative Media • Distributeur: Creative Media • Tel.010-4562899.

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

"Eindelijk, een platform spel voor CD-i met veel vijandjes. Speel en verken de lange, spannende, met pret gevulde 16 levels van Christmas Country...", aldus de wervende tekst op de ons toegestuurde demo-CD. Ik moet zeggen dat dit spel zich uitstekend leent om een heerlijke cynische vuilspuitremsie te schrijven maar dat vind ik iets te makkelijk. Het spel is bedoeld voor peuters en die moeten het nog leren. Het was niet moeilijk om me in te leven in een grootverbruiker

van Huggies Pull-Ups want de graphics en de geluidjes bezorgden me acute flashbacks naar het NES-tijdperk. Een slecht elfje blijkt de Kerstman te hebben beroofd van zijn lijst met slechte kinderen om er een leger mee op te

zetten. Mijn taak als goed elfje is om die lijst terug te bezorgen. Ach. Misschien een kerstcadeautje voor je kleine broer of zusje?

BJØRN



Christmas Country



MURDER DEATH KILL

NOG 735.629 SECONDEN
NIEUWSGIERIG?
<http://www2.shiny.com/shiny/>



Nieuw Leven

Kom verder, word
beter, leef langer



PLAY
STATION

VIEWPOINT

Jo uit Berchem, België doet een poging Kees uit zijn lijden te verlossen door de volgende cheats toe te sturen. Nice try Jo, but no can do.

Onoverwinnelijk

Pauzeer het spel en druk op: ■, ■, ●, ●, ▲, X, ■, OMHOOG, OMHOOG, OMLAAG, OMLAAG, L1, R1.

Levelskip

Pauzeer het spel en druk op: ■, ●, ▲, RECHTS, LINKS, OMLAAG, R1, L2, R2, L1.

GAME
BOY

CHOP-LIFTER 2

Jawel, hij bestaat nog steeds, die goeie ouwe Speeljongen. Vraag maar aan B. uit S.

Passwords:

Sector 1

Level 2: SKYHP-PPR

Level 3: LKYBYS

Sector 2

Level 1: CHPLFT

Level 2: BYMSFWR

Level 3: RGHTH

Sector 3

Level 1: GD-GAMPLY

Level 2: TRYHRD

Level 3: SPRYSK

Sector 4

Level 1: CMPTRWZ

Level 2: CHPYB

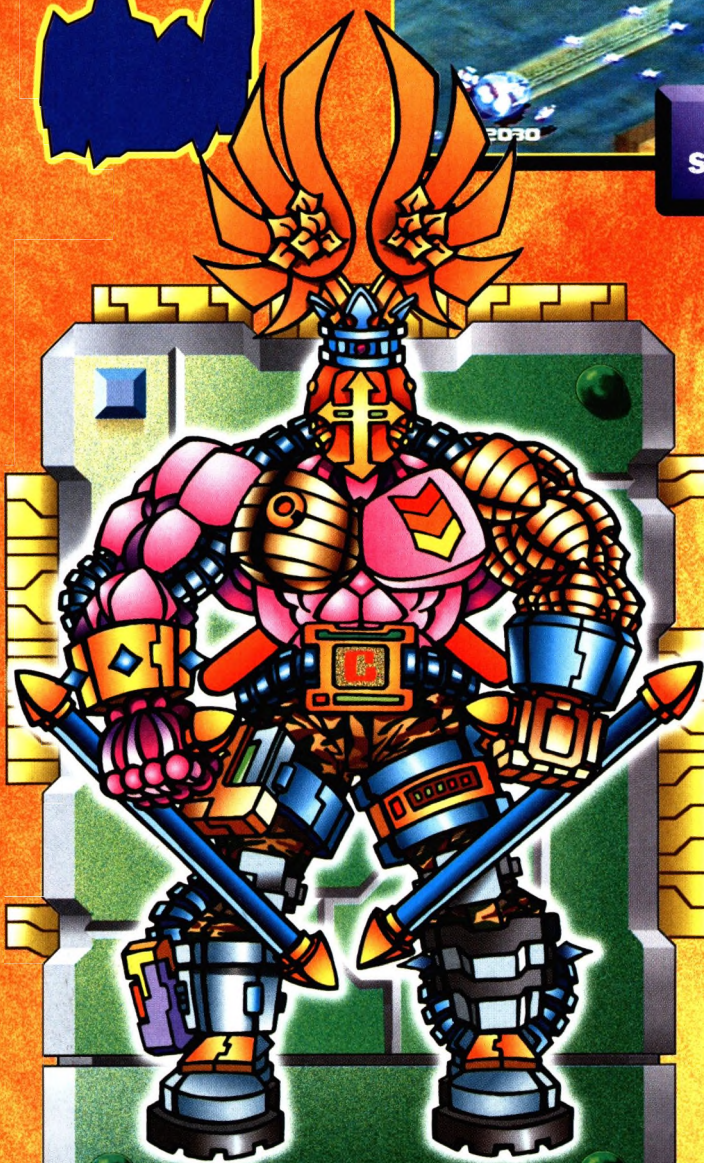
Level 3: VRYHPF

Sector 5

Level 1: GMBYQ

Level 2: LVLYTYZ

Level 3: GDDYGI



Wij, als makers van Eeuwig Leven, hebben rond Oud & Nieuw altijd één grote zorg. Onze bezorgdheid ligt in het feit dat je voor het afsteken van vuurwerk dezelfde attributen gebruikt als voor het spelen van games: handen, ogen en je verstand. Het zou toch vreselijk zijn als lezers hun vingertjes of oogjes zouden verliezen tijdens Oud & Nieuw.

Waarom? Het bevordert de gameplay namelijk voor geen meter. Bovendien valt het met de huidige stand van zaken op het gebied van de spraakherkennings-technologie niet mee om een goede brief voor Eeuwig Leven te dicteren aan je computer, laat staan dat je die brief zonder vingertjes in de juiste brievenbus mikt.

Denk daarom aan jezelf, aan je games en aan ons: wees voorzichtig en stuur ons ook in 1997 elke maand een goede tip. Wie weet wordt dit het jaar dat JJJ er een gratis spel naar keuze mee verdient. Tip, cheats en Gelukkig Nieuwjaarwensen kun je sturen naar:

**POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM**

E-mail ontvangen wij het liefst op ons e-mail adres:
power@euronet.nl

Is je geduld op, stel dan je vragen aan de:

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

**SONY PLAYSTATION LINE: 06-300535
BELGIË: 0900-00000**

(Hoogtarief kost 6,05 franc per 20 seconden. Laag tarief kost 6,05 frank per 40 seconden).

WORMS REINFORCEMENTS

Cadeautje van Edwin uit Kwintseul. Tik tijdens het spelen BOBJOB in om de cheatmode te activeren, met BOBJOB zet je hem weer uit.

Levelcodes

Level 1: OHSEASY
Level 2: UNCHAINS
Level 3: BJORNPOP
Level 4: DODGEMAX
Level 5: STARTURN
Level 6: HEYGEOFF
Level 7: REZDOGGY
Level 8: HIGHKICK
Level 9: LONG AGO
Level 10: HEY JON
Level 11: SATANICS
Level 12: NEARDEAD

Level 13: SCUMBAGZ
Level 14: GOOD BYE
Level 15: TRUTHOUT
Level 16: 17THKIND
Level 17: GOGOGO
Level 18: PIGSPACE
Level 19: TRUMTON
Level 20: PARANOID
Level 21: MIXTURES
Level 22: VERY MAD
Level 23: INSANITY
Level 24: GREAT-GIG

PC

N64

PILOT WINGS 64

Ferry uit Eindhoven en Bastiaan uit Nieuw Amsterdam zijn gelukkige knapen. Zij hebben immers al een N64, terwijl de rest van Nederland daar nog steeds op zit te wachten. Pauzeer het spel en druk op: OMHOOG, OMLAAG, LINKS, RECHTS. Haal dan het spel van de pauze af en je hebt **onbeperkte brandstof**.

FIGHTING VIPERS

Een lekkere tip van Philip uit Delft en Michel uit Maasmechelen. Wat heet? Een heel lekker tussendoortje, als je Honey tenminste een tussendoortje kunt noemen. Speel het spel met Honey uit op het moeilijkste level, als je dit hebt gedaan moet je meteen weer Honey kiezen. En tijdens het kiezen de X ingedrukt houden en je armour uitschakelen. Honey betreedt het strijdveld nu schaars gekleed in slijpe en BH.

Honey als schoolmeisje

Je moet met Honey het spel in de normale mode uitspelen en dan krijg je in de versus mode een nieuwe Honey.

Grote hoofden en voeten

Speel het spel uit met ieder personage, ook de geheime personages, daarna kun je grote hoofden en voeten kiezen voor alle deelnemers.

Zonder muren

Als je niet wilt vechten in een kooi, dan moet je naar de trainingsmode gaan en van drie willekeurige spelers alle moves oefenen. Dan krijg je de optie om zonder muren te vechten.

NFL QUARTERBACK CLUB '96

Spelen met of tegen Acclaim, onder leiding van coach Paul uit Rhoon.

Acclaim en het Iguana Team

Druk tijdens het Legal scherm snel op: OMLAAG en B, OMLAAG en B, OMLAAG en B, OMLAAG en C. Als het main menu verschijnt, kies dan de Play Options op het Play Menu. Kies voor Pre-season en druk op knop B. Nu kun je op het Team Select scherm het Acclaim en Iguana Team kiezen. Je kunt deze teams alleen in de Pre-season Mode kiezen, voegt Paul er aan toe.

PC

HI-OCTANE

Zo high door Christiaan uit Waalre dat je alleen nog maar omlaag kunt...

Tijdens het spelen intikken.

ALT + F1: Zelfvernietiging

ALT + F2: Alle vijanden vernietigen

ALT + F3: Brandstof

ALT + F4: Ammo

ALT + F5: Schild

ALT + F6: Een ronde erbij

ALT + Z: Autopiloot aan

ALT + C: Autopiloot uit

TIP van de MAAND

Sander uit Winschoten stuurde een mailtje met tips, niet normaal meer zo bruikbaar. Dat moesten we wel belonen met een spel naar keuze. Hij komt naar je toe zodra we weten wat je wilt, Sander.

COMMAND & CONQUER - COVERT OPERATIONS

Typ de volgende woorden tijdens het spel.

BLASTUM: onbeperkt nieuwe troepen

ZESIR: onverslaanbare troepen

BIGREEN: onbeperkte credits

MEGARACE 2

Starten met de volgende parameters.

SPEED: maakt je auto sneller

MONEY: je krijgt 99.999 dollar nadat je het spel opnieuw hebt gestart

MAP: een kaart van de weg

TESTPRIZE: prijzenschermb

NOLANCE: Lance Boyle valt je niet lastig

GAME: slaat de intro over

Als je bijvoorbeeld een snelle auto, geld en een kaart wilt hebben, start het spel dan met MEGARACE SPEED MONEY MAP.

SATURN

BUST-A-MOVE 2

Cheatbuster Deborah uit Haarlem brengt je naar een andere wereld. Ga naar het scherm waar je kunt kiezen tussen 'game start', 'time attack' en 'options'. Druk dan op: R1, OMHOOG, R2, OMLAAG. Dan verschijnt er rechtsonder een draakje en heb je een 'Another World' betreden waarvan alle levels en achtergronden anders zijn.

PLAY STATION

SATURN

PC

GENDER WARS

Een PC-tip die vooral de PlayStation bezitters wel zullen waarderen: Save een game onder de naam: BUY A PLAYSTATION, voor godmode en meer ammo. Tik in WORLD OF FISH voor een levelselect.

GAME BOY

KIRBY'S PINBALL LAND

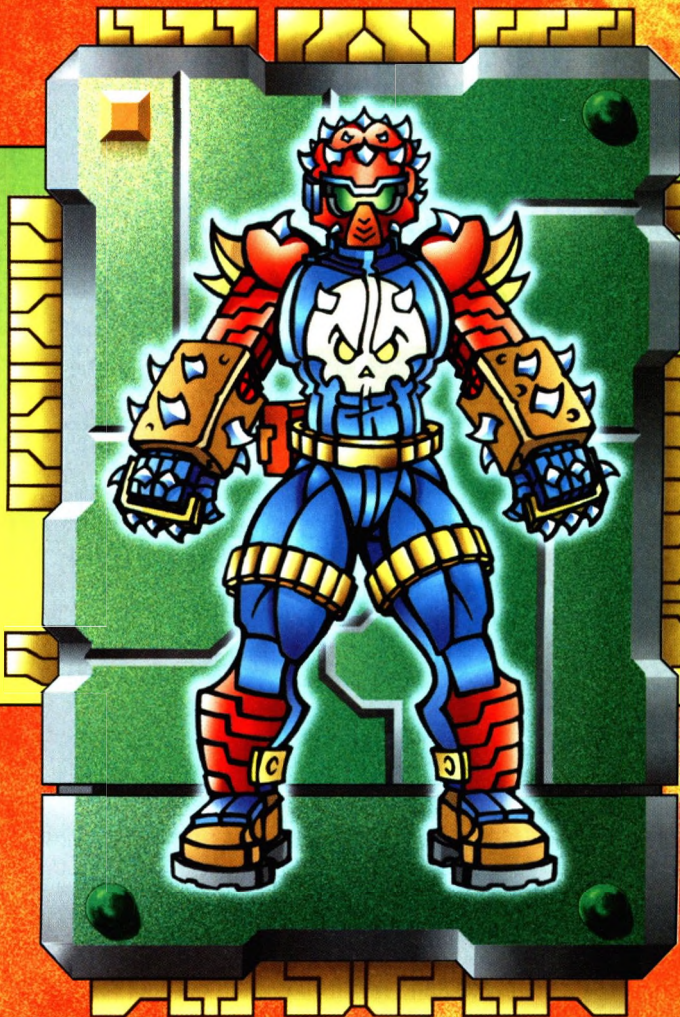
De ballen van René uit Renkum (heuh, dat bedoelen we niet zoals het klinkt).

Bonus levels spelen

Druk tijdens het titelscherm tegelijkertijd op: B en SELECT. Start het spel en kies een level. Je gaat dan direct naar de bonus game van dat level.

Spelen met de eindbazen

Druk tijdens het titelscherm tegelijkertijd op: RECHTS, SELECT, A en B. Dan rent er een kat langs de hoogste score. Druk nu op Start en begin een gevecht tegen de eindbazen.



DEATH RALLY

Tips van het internet gehaald, voor de shareware versie.
 Intikken tijdens de race.
 DRUB - Geen schade aan de auto
 DREAD - Ammo
 DRAG - Turbo
 DRINK - Rocketfuel
 DRUG - Trippen

Intikken tijdens het menu.
 DROOL- \$ 500.000
 DRAW- \$ 1000
 DROP- 10 punten zakken
 DRIVE - 10 punten omhoog (alleen voor de volledige versie)

PC

MR. NUTZ

Jaap uit Wijk bij Duurstede kan er geen genoeg van krijgen om tips in te sturen. En wij worden niet moe om ze te plaatsen. Gebruik NESTOR als password. Druk tijdens het spelen op SELECT voor energie en voor het volgende level op START en SELECT.

GAME BOY

3DO

GEX

3DO? Oja, dat prachtige grensverleggende apparaat dat helaas geen succes is geworden. Maakt niet uit, de cheats doen het uitstekend. Thomas uit Edegem, België heeft in het spel Gex een extra wereld ontdekt, die de prachtige naam Sci-Fi World draagt. Om in deze wereld terecht te komen, moet je alle bonusgames van het spel perfect gedaan hebben, behalve in Rezopolis. Daar volstaat het om 27 tonnen stuk te slaan. Als dat lukt, verschijnt er een nieuwe afstandsbediening, gebruik deze en de deur naar Sci-Fi channel, euh sorry, World zal opengaan.

DUKE NUKEM 3D

Ewald uit Almere-Buiten wist er eentje die wij ook al kenden. Maar stel je voor dat er iemand is die dit nog nooit heeft gedaan.
Als je Duke bloed wilt zien uitbraken: Neem bij voorkeur level 1-2. Als je in dat level begint, schakel je voor het gemak de monsters uit en maak je gebruik van DNKROZ en DNSTUFF. Pak de raketwerper en doe je jetpack aan. Ga zo hoog mogelijk vliegen en schakel op het hoogste punt het jetpack uit; Duke stort gilend naar beneden. Ga vervolgens naar de dancing, loop naar de WC en kijk in de spiegel. Duke braakt bloed.



PC

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Nogmaals cheaten- de Sander uit Winschoten, maar nu onder meer voor liefhebbers van grote hoofden. Tik de cheats in tijdens het main menu.

SPIDERMAN

Rob uit Rotterdam had nog wat tijd over en kwam met de volgende tip op de proppen. Bedankt Rob.
Stage select
 Druk tijdens het titelscherm (waar Spiderman heel groot is) op: Y, A, X, B, A, RECHTS, LINKS

SNES

SIM CITY

Link uit Wageningen bedondert de belastingen waar je bij staat, en hij komt er nog mee weg ook! Coole naam trouwens, Link. Zorg dat je geld in het eerste jaar op is. Wacht dan tot het december is en het Fiscal Budget er is. Zet dan alles op 0% (ook de tax, brandweer, politie en de wegen). Ga dan weer naar het speelscherm en houd L en R ingedrukt. Ga dan naar het budget scherm en verhoog alles wat je had verlaagd, tot het maximum. Als je dan weer op het speelscherm bent, moet je de L en R los laten. Kijk bij het geld en je hebt \$ 999.999!!!

SNES



GIMMEJIM: Boss code
 VIRTUAL1: Eerste persoons- perspectief
 FUNNY-HEADS: Grote hoofden
 LIFEIS-UNFAIR: Special move keys

PC

SUPER MARIO RPG

Super Seváztian uit Amsterdam houdt niet van moeilijk doen. Daarom stuurde hij van alles op om dit spel wat makkelijker te maken. Seváztian, may da force be with ya too.

KERO SEWERS

Op een gegeven moment zie je een platform met een hoge pijp en iets verder een schatkist. Ga naar Land's End en spring bij de Sky Bridge naar beneden. Ga naar links, het bergje op waar het kanon staat. Spring tegen het wolkje dat er uit vliegt. Je komt op een geheime plek, waar je, als je doorloopt, uit de hoge pijp komt in de Kero Sewer. Nu kun je de schatkist pakken.

TADPOLE POND

Tijdens het spel kun je Tadokofsky drie maal helpen:

1ste. Suite #13: SO,LA,MI,RE,DO,RE,DO,RE.

2e. Molenville: MI,DO,SO,DO,RE,LA,TI,DO.

3e. Monsterville: LA,TI,DO,RE,SO,DO,RE,MI.

WOODS

Na Rosenville, krijg je de Woods. Nadat je in een veld komt met vier wegen, moet je (voordat je Gino volgt), meteen west, zuid, zuid, west gaan en kom je bij een boomstam die vol schatkisten zit!

MOLENVILLE

Nadat je de kinderen gered hebt, ga je naar een hutje waarin een man rechtsboven aan een bureau zit te werken. Praat met hem en koop zijn vuurwerk voor 500 coins. Ga buiten naar het oosten en praat tegen het meisje dat zich achter de dozen heeft verstopt. Ruil het vuurwerk

tegen haar Shiny Stone. Ga met de steen naar Monsterville, en ga naar de deur links van de Item shop. Gebruik de steen op deze deur en je komt een soort Esper tegen die je uitdaagt. Win van de Esper en je krijgt de Quartz Charm.

N.B.: De Esper is moeilijk te verslaan dus gebruik Mario, Toadstool, Gino, Rock Candy's en Red Essens. De handigste manier om hem te verslaan, is om van links naar rechts de 4e, 2e, 1ste en de 3e kristal te doden en dan pas de Esper. Je kunt ook in Molenville je Shiny Stone inruilen, in de Item shop met het kleine meisje bij de kast, voor een Carbon Cookie. Geef deze dan aan het meisje buiten en je krijgt een Frog coin. Gebruik dan de emmer als warp-pijp.

BOOSTER TOWER

Als je bij de Jester komt, speel dan zolang met hem door totdat je de Bright Card krijgt, die je voor de Grate Guy casino kan gebruiken.

MARRYMORE

De kroon ligt op het hoofd van Booster!

SEASIDE TOWN

Praat tegen de kikker in het huis van de Elder. Deze heeft handige spullen te koop.

THE SUNKEN SHIP

Het paswoord is: PEARLS



SNES

MEGA DRIVE

SONIC 2

Zo veel Sonic-tips zijn al ooit gepubliceerd. Wij

weten het ook niet meer. Voor de zekerheid voegen we die van Felix er aan toe, en doen hem hele milde groeten terug.

Levelselect

Ga naar options en speel de volgende geluiden af: 19, 65, 9, 17. Je hoort nu een belletje. Druk dan op het titelscherm op A en START.

Supersonic

Bij de levelselect ga je naar het soundtestspel. Speel daar deze geluiden; 4, 1, 2, 6. Zorg dan dat je meer dan 50 munten krijgt en spring.

Supertails

Ga naar options en zorg dat je alleen te-ports kan neerzetten bij de debug.

Doe dan de debug en laat supersonic op de teleport springen, hij verliest dan zijn kracht en tails is supertails.

Extra: als je dan weer 50 ringen haalt en je springt met Sonic dan ben je allebei in de Super mode.

Debug

Speel in de levelselect de nummers; 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4 en je hoort een belletje. Druk dan weer op A en START tijdens het titelscherm.



TIME COMMANDO

De gegevens van de in-zender van deze codes zijn nog in een ander tijds-gewricht. Maakt niet uit. De codes worden er niet slechter van.

VONLUX geeft full health
HUIBON geeft alle wapens

LevelCodes

Intikken tijdens

Start Code

menu in het

optiescherm.

Easy:

Level 2: DMAKDJMF

Level 3: HMPSTWIF

Level 4: JQMSZZI-IV

Level 5: LPUJMLW

Level 6: FGAZTPKP

Level 7: JGPHKDNS

Level 8: RIWUSFNM

Regular:

Level 1: MI,DLZGGE

Level 2: BCJAKKFY

Level 3: FCYIAYBZ

Level 4: HLVIQBBO

Level 5: JKDAQNEQ

Level 6: DBJPARDJ

Level 7: HBYXQTJEAK

Level 8: PDLZC,GG

Hard:

Level 1: SOI:JOLGNK

Level 2: TFJSVJMC

Level 3: XFYAMXIE

Level 4: ZOVASAIV

Level 5: BODSGWLW

Level 6: VEJHMQKO

Level 7: ZEYPCEHQ

Level 8: HMF DLGNN

PC

CRASH BRANDICOOT

Symbolen van Hendrik en

Johan uit Harlingen. Kenners weten wel wat ze ermee moeten doen.

Super password: ▲, ▲, ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, X, X, X, X

6%: ●, X, ■, ▲, ●, ■, ▲

11%: ■, ■, X, ■, ■, ▲, X, ▲

13%: X, ■, X, ●, X, ■, ▲, X

18%: ■, ■, ▲, X, ●, ●, X, ▲

22%: ●, ■, ■, ●, ●, X, X, X

32/32 levels: ▲, ▲, ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲

2/2 sleutels: ▲, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲, ▲

Gems: ▲, ●, ■, ▲, X, X, X, X

PLAY STATION

CRUSADER: NO REGRET

Cheaten mag; het gaat toch om de lijken, niet om het spel. Intikken tijdens het spel.

LOOSECANNON16: Zet de cheatmode aan

CTRL-F10: Onschendbaarheid

F10: Alle wapens, energie en goodies

H: Hack mover (Shift ingedrukt houden en klikken en slepen maar)

F: Laat object framework zien

CTRL-V: Memory stats, version # enz.

F7: Legt grid over het level

ALT-F7: Legt een ander grid over het level

CTRL-F7: Legt weer een ander grid over het level

Command Line Parameters

Warp x = Warp naar level x

Skill x = Verandert het default

skill level naar x

Asylum = Boodschap: "Enabling ENHANCED mode. (Not!)"

Demo = Het intro

Ook niet onbelangrijk: Om het wapen van munitie te voorzien, moet je het laten vallen en weer oppakken.

PC



SYNDICATE

Ronald uit Dedemsvaart weet hoe je snel rijk wordt: gebruik als namen ROB A BANK dan krijg je een heleboel geld (en dan zeggen ze nog dat misdad niet loont...)

SNES

Moedie
slanke vrouw zoekt
avontuurlijke partner
om samen de
wijde wereld te verkennen.
Hobby's
Jagen, Springen
Rennen, Schieten
en ik kom graag
de dieren

CONTACT
ADVERTENTIE

Bel met de Nederlandse
vertegenwoordiging van
Lara Croft:
077-4773701

Of lees alles over de productie op
www.via.nl/contact

Playstation bezitters hebben het
maar wat fijn dankzij de mensen
van Core Design. Niet alleen
kunnen zij de beste versie van
Tomb Raider spelen, ze krijgen als
extraatje ook nog eens hoge
kwaliteit videobeelden en
interactieve muziek die met de actie
meeverandert. Waarom zou je dit
spel op een ander systeem spelen?
Tomb Raider voor de
Playstation kost 129,95



MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

De inzender had het zo druk met cheaten dat hij of zij vergat bruikbare personalia in de brief te vermelden. Weer een kans gemist om beroemd te worden... Control-Alt-Shift vasthouden terwijl je het volgende intikt:

superfunkalifragisexy: Onschendbaarheid

iseenfireandiseenrain: Oneindig veel ammo

ooohhhlllaaallaaa: Heat tracking
itsdaboomb: Selfdestruction voor bepaalde vijanden (werkt niet bij vijanden die aangegeven worden tussen rode haakjes)

crazysexycool: Oneindig veel jumpjets
inmybeautifulballoon: Voegt jumpjets toe

likethecomstarbaby: Automatisch een missie halen

ontimeeverytime: Zet de time compression key aan

antijolt: Zet de time expansion aan

bubbleboy: Bounding spheres

beholdmyglory: Zet Imfree-eye mode aan

undflashyflashy: AutoGrouping aan

walkthisway: Leading Recticle aan (vijanden volgen de crosshairs naar je toe)

PLAY
STATION



CRITICOM

Michel uit Amsterdam, we houden het kort: bedankt. V.S mode
Dayton Trent
Rank 2: SIER
Rank 3: ETER
Demonica
Rank 2: GONE
Rank 3: WORL
Delara

Rank 2: PHAN
Rank 3: KING
Exene
Rank 2: SPHE
Rank 3: WING
Gorm
Rank 2: CHAM
Rank 3: MARV
S.I.D.
Rank 2: ODT
Rank 3: BATM
Sonork
Rank 2: PLAY
Rank 3: CHRO
Yenji
Rank 2: SPID
Rank 3: STAR

PC



STREET FIGHTER ZERO 2

Eindelijk weer een bericht van Frank uit Bergen, Noord-Holland. Glad your back, Frank.

Om te **vechten met de geheime figuur Gouki**, moet je eerst drie Perfect Finishes hebben aan het begin van het spel. Daarna moet je het spel eindigen met minstens drie Super Combo Finishes, that's all.

PLAY
STATION

SUPER MARIO 64

Andy uit 's Heerenberg, Kevin uit Uden, Ferry uit Eindhoven, Maurice uit Brecht (België) en Bastiaan uit Nieuw Amsterdam kennen Super Mario 64 al van buiten, en dat delen ze graag met de rest.

Ontmoet Yoshi

Eerst moet je alle 120 sterren vinden. Ga dan naar het kasteel, het kanon bij de brug is nu bruikbaar. Schiet Mario naar het dak van het kasteel, en voila daar is Yoshi. Praat met hem en verdien 100 levens en een triple jump.

1000 munten truc

Ga eerst naar een Bowser level (het eerste is het makkelijkste). Als hij naar je spuugt, ga je naar de dichtstbijzijnde 'spot'. Als Bowser dan weer wil aanvallen, loop je naar de overkant. Verzamel daar 1000 munten. Als je er 1000 hebt, komt er een M voor je levens te staan. Elke keer als je nu 'dood' gaat, komt er een leven bij in plaats van een leven eraf. Pak je echter een 1-up dan raak je een leven kwijt.

Super Jump

Als je van heel hoog ergens afspringt dan verlies je veel energie. Dit hoeft niet!! De volgende keer als je springt moet je, als je bijna op de grond bent, een butt-stomp of een kick doen. Daarmee rem je af, en verlies je geen energie als je op de grond komt.

HARVESTER

Cheats van Laura, onder het motto: Let's kill things better.

BRUCE - Godmode

NICK - Gezondheid

DUSTIN - Warp van de stad naar de Lodge

BOSTON STRANGLER -

Warp in de Lodge naar level 2

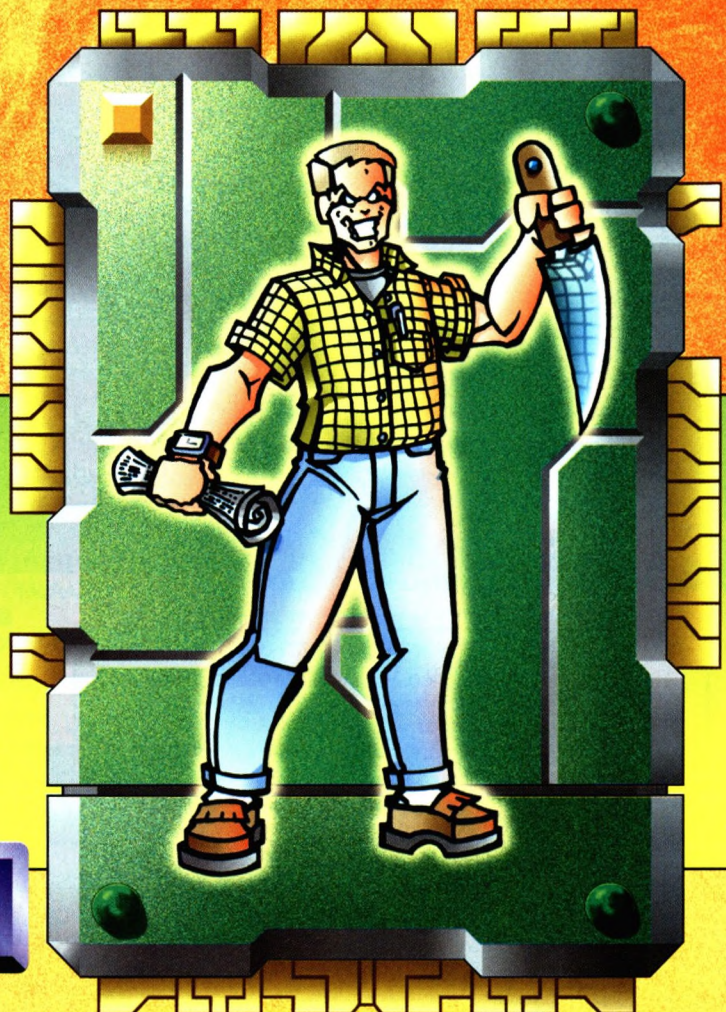
HELTER SKELTER - Warp in de Lodge naar level 3

CHARLES MANSON - Warp naar het laatste level

SON OF SAM - Extra items

MURDERER - Extra guns

PC



N64

WIPEOUT 2079

Patrick uit Hoorn heeft WipeOut al uitgespeeld en deze cheats gevonden, dus doet hij een gooi naar de tip van de maand. Euh, jammer maar helaas Patrick... maar in ieder geval bedankt. Misschien volgende keer? (Als je de cheats goed hebt uitgevoerd wordt het beeldscherm even groen.)

Phantom Class

Houd tijdens het kiezen van de 'class' de volgende toetsen ingedrukt: L1 + R1 + SELECT druk dan op: ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●.

Alle wapens

Pauser het spel en houd weer de L1 + R1 + SELECT ingedrukt terwijl je op X, X, ■, ■, ●, ●, ▲ drukt.

Alle tijd van de wereld

Pauser het spel houd wederom L1 + R1 + SELECT ingedrukt en druk dan op de volgende toetsen: ▲, ■, ●, X, ▲, ■, ●, X.

Energie

Pauser het spel houd de L1 + R1 + SELECT ingedrukt terwijl je op ▲, X, ■, ●, ▲, X, ■, ● drukt.



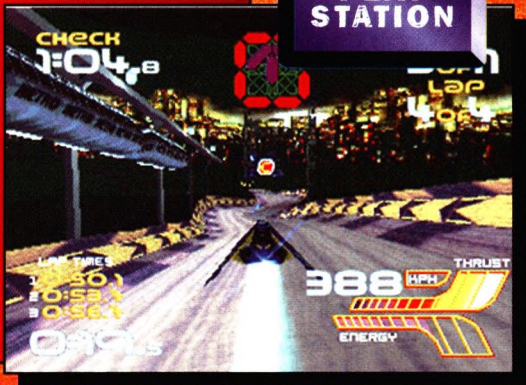
RISE OF THE TRIAD

Chiel uit Alkmaar en Farhaz uit Tilburg zijn opletende jongens met een heel goed geheugen. Beiden stuurden ze een verbetering van de in mei

1995 geplaatste ROTT cheats. Zoveel goede wil konden wij niet onbeloofd laten. We plaatsen ze niet allemaal, zoals je misschien wel weet zijn het er nogal veel.
 DIPSTICK: Activeert de cheatmode
 CARTIER: Complete kaart
 CHOJIN: Godmode en alle wapens
 RIDE: Vlieg mee op een raket
 GOTO: Warp naar een willekeurig level
 SIXTOYS: Alle items
 TOOSAD: Alleen godmode
 FLYBOY: Vliegen
 BADTRIP: Je bekijkt 't net effe anders
 BOING: Elastiek mode
 GOOBERS: Herstart het level
 SPEED: Autorun
 PANIC: Alles weer normaal
 LONDON: Mist, een verradelijke zaak
 NODNOL: En dan nu het weer: de eerdere mist is verdwenen
 BURNME: Kogelvrijvest
 JOHNWOO: Twee pistolen

De volgende cheats werken alleen in de volledige versie:
 KESOFDEATH: Genetische energie straal
 SPLIT: Split missile
 HOMERUN: Excalibat god mode
 CUJO: Dog weapon
 WOOF: Tijdelijke dogmode

PLAY STATION



DONKEY KONG COUNTRY 1

Peter uit Waspik weet het beter. Daarom vult hij een eerder geplaatste tip aan met de volgende nuttige info.

Sander uit Delftgauw schreef over Donkey Kong 1 dat als je Cranky Kong op zijn platenspeler ziet draaien, dat je dan heel relaxed moet drukken op: BENEDEN, Y, BENEDEN, BENEDEN, Y. En dat je in een grot komt met alle bonusfiguren om levens te vergaren, maar dat je die levens niet kunt saven. Ik heb een manier gevonden hoe dat wel kan.

Je moet eerst de eerste level van het spel uitspelen en daarna nog een keer, maar deze keer moet je in datzelfde level al je levens verspillen. Na het game-over scherm zie je Cranky Kong nog een keer met zijn platenspeler, druk dan op: BENEDEN, Y, BENEDEN, BENEDEN, Y en je komt in het bonuslevel. Je kunt nu zoveel levens pakken als je wilt. Als je er genoeg hebt, druk je op START en SELECT en je begint weer in het eerste level, maar met de levens.



PC

SATURN



Nu moet je naar rechts rennen en minstens een vijand in leven houden om het einde van het level te beschermen. Blijf naar rechts gaan dan zul je P. Silver en twee van de Village Gods tegenkomen.

URBAN STRIKE

Neem geen risico. Voer dankzij Jaap uit Wijk bij Duurstede je missies uit met 24 levens.

- Missie 1: YWDPMFZS99T
- Missie 2: CWDPMFZS99T
- Missie 3: 9WDPMFZS99T
- Missie 4: NWDPMFZS99T
- Missie 5: NWDPMFZS99T
- Missie 6: HWDPMFZS99T
- Missie 7: LWDPMFZS99T
- Missie 8: GWDPMFZS99T
- Missie 9: BWDPMFZS99T
- Missie 10: WWDPMFZS99T

SNES



KUIFJE IN TIBET

De wereldberoemde reporter mag dan in Tibet zijn, Rob zit gewoon in Rotterdam en brengt je vandaar meteen naar waar je wezen moet.

Levelcodes

- Act 5 Middelgebergte: 315
- Act 9 Het Wrak: 907
- Act 12 De Storm: 623

SNES

Tekken 2

Zoveel moves, zo weinig Eeuwige Leven. Het eerste deel van de Tekken 2 moves. Te danken aan Yoeri uit Leiden, Mohammed uit Amsterdam, Rik en Tim uit Maastricht, Bruno uit Heule (België) en www.namco.com. Bedankt, jongens. Knoppen die verbonden zijn door het plusteken moeten tegelijkertijd worden ingedrukt. N = Neutrale positie en betekent dat de joystick in het midden staat.

JUN

Whiplash: ■, ■
Spinning Low Kick: X, ●, ●, ●
Triple Spin Kick: X, ●, ●, ●, X
Scissor Spin Kick: X + ●
Lighting Crescent: RECHTS VASTHOUDEN, ●
Three Ring Circus: ■ + ●, ▲, ●
Three Ring Circus Combo: ■ + ●, ▲, OMLAAG VASTHOUDEN, ●
Middle Screw: RECHTS VASTHOUDEN, ■

YOSIMITSHU

Stone Fist: LINKS VASTHOUDEN, ■, ■, ■, ■, ■, ■
Crouching Spin Kicks: LINKSONDER VASTHOUDEN, X, X, X, X, X
Three Kick Combo: ●, ●, ●
Knee Bash: RECHTS, RECHTS, ●
Shark Attack Blow: RECHTS, RECHTS, X + ●, ■ + ▲, X + ●
Knee Cap: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTS-ONDER, X
Indian Style: OMLAAG VASTHOUDEN, X + ●
Meditation: tijdens de Indian Style de joystick in neutrale positie brengen voor gezondheid.

NINA WILLIAMS

Blonde Bomb: RECHTS VASTHOUDEN, ■ + ▲ of: RECHTS, RECHTS, ■ + ▲
Flash Kicks: RECHTSONDER, X, X, X, ●
Creeping Snake: RECHTSONDER, X, ▲, ■, ●
Left Backhand Body Blow: LINKSONDER VASTHOUDEN, ■
Can Opener: RECHTSBOVEN VASTHOUDEN, ●, X, ●
Bermuda: ■, (of: LINKSONDER, ■) ▲, ●
Assault Bomb: LINKSONDER, X, ■, ▲, RECHTS VASTHOUDEN, ■ + ▲
Winding Kick Combo: RECHTSONDER, X, ▲, OMHOOG (of LINKSONDER of RECHTSONDER), ●

PLAY STATION



MARSHALL LAW

Knee Lift: RECHTS, RECHTS VASTHOUDEN, X + ●
Machinegun Arrow: ■, ■, ■, ■, ■
Triple Head Kick: X, X, X
Shaolin Spin Kick: ●, X, ●
Running Side Kick: RECHTS, RECHTS, RECHTS, X
Catapult Kick Low: OMLAAG VASTHOUDEN, OMHOOG (of LINKSBOVEN of RECHTSBOVEN), ●
Rainbow Kick: OMLAAG VASTHOUDEN, OMHOOG VASTHOUDEN (of LINKSBOVEN VASTHOUDEN of RECHTSBOVEN VASTHOUDEN) X + ●
Slide Kick: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTS-ONDER, RECHTSONDER VASTHOUDEN, X

HEIHACHI MISHIMA

Demon Slayer: ■, ▲, ▲
Flash Punch Combo: ■, ■, ▲
Demon Uppercut: RECHTS, RECHTS, ▲
Leaping Side Kick: RECHTS, RECHTS, RECHTS, X
Demon Scissors: ●, X
Tsunami Kick: ●, ● (uitvoeren terwijl je opstaat vanuit gehurkte positie)
Get A Stomping: OMLAAG VASTHOUDEN, ● (uitvoeren als de tegenstander op de grond ligt)
Twin Pistons: ■, ▲

PAUL PHOENIX

Hammer Punch to Power Punch: OMLAAG, ■, ▲
Bone Breaker: OMLAAG, ●, ▲
Hang Over: OMLAAG, ■, ●, ▲
Triple Kick Combo: RECHTS, RECHTS, X, ●, RECHTS (of RECHTSONDER), ●
Jab-Sweep: ▲, OMLAAG VASTHOUDEN, X
Neutron Bomb: RECHTS, RECHTS, ●
Down Strike: OMLAAG, ▲
Gut Buster: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTS-ONDER, ▲, ■

JACK 2

Jack Hammer: ■, ■, ■
Double Hammer: ■ + ▲, ■ + ▲
Cross Cut Saw: RECHTS, RECHTS, (of RECHTS VASTHOUDEN) ■ + ▲
Cutsaw Blast: RECHTS VASTHOUDEN (of RECHTS), ■ + ▲, RECHTSONDER, ▲
Double Axe: OMLAAG, ■ + ▲
Killing Uppercut: ■ (terwijl je vanuit gehurkte positie opstaat)
Debugger: LINKS, LINKSONDER, OMLAAG, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ■
One Two Blast: OMLAAG VASTHOUDEN, ■, ▲

KING

Pile Driver: OMLAAG, RECHTSONDER, LINKS VASTHOUDEN, ■
Boston Crab: ■ + ▲, X, ●, ■ + ▲ (na Pile Driver)
Two Jab Uppercut: ■, ▲, ■
Exploder: X + ● of RECHTS, RECHTS, X + ●
Stagger Kick 1: OMLAAG, X + ●, ●, ● of OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ●, ●, ●
Stomach Smash: RECHTS, RECHTS, N, ▲
Hi-Jack Back Breaker: ■ + ▲ (eerst terugslaan met de Stomach Smash voor dat je deze move uitvoert)
Moonsault Body Press: RECHTS, ■ + ●



MICHELLE CHANG

Twin Arrow: ■ + ▲
Party Crasher: RECHTS, RECHTS VASTHOUDEN, ■
Body Elbow: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTS-ONDER VASTHOUDEN, ▲
Razor's Edge: OMLAAG, ●, ■
Sweep To Head Kick: OMLAAG, ●, ●
Tequilla Sunrise To Slash Uppercut: ▲, ●, ■ (terwijl je opstaat vanuit gehurkte positie)
Double Low Slash Uppercut: X, ▲, ●, OMLAAG VASTHOUDEN, ●
Spin & Kick: X + ●, ●

LEI WU-LONG

Play Dead: OMLAAG (VASTHOUDEN), X + ●
Leaping Double Slicer: X, ● (uitvoeren terwijl je op de grond ligt, maar de tegenstander moet dichtbij je hoofd staan)
Turn Around: LINKS (VASTHOUDEN), X + ●
Hook & Spinning Back Below: ■ + ▲
Low Back Spin: OMLAAG (VASTHOUDEN), ■
Flit-Flip-Flop: ●, ●, ● (terwijl je je tegenstander de rug toekeert)
Hop Up: X + ● (tegenstander moet dichtbij je hoofd staan wanneer je op de grond ligt)
Tornado Kick1: X, ●

KAZUYA MISHIMA

Ultimate Tackle: OMLAAG (of RECHTSONDER VASTHOUDEN), ■ + ▲
Flash Punch Combo: ■, ■, ▲
Demon Slayer: ■, ▲, ▲
Demon Scissors: ●, X
Leaping Side Kick: RECHTS, RECHTS, RECHTS, X
Heel Drop: RECHTSONDER, ●, ●
Twin Pistons: RECHTSONDER, ■, ▲
Sidestep to Rising Uppercut: LINKS, N, RECHTS-ONDER VASTHOUDEN, ▲

WANG JINREY

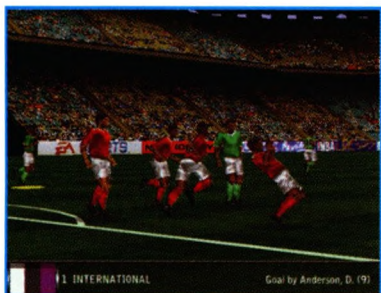
G-Clef Cannon: ■, ■, ■
Razor's Edge: OMLAAG, ●, ■
Sweep To Head Kick: OMLAAG, ●, ●
Triple Spinning Kick: ●, OMLAAG, ●, ●
Skyscraper Kick: ● (uitvoeren als je opstaat vanuit gehurkte positie)
Tequilla Sunrise Combo: ▲, ■, ■ (uitvoeren terwijl je opstaat vanuit gehurkte positie)
Slow Power Punch: RECHTSONDER, ▲
Power Punch: RECHTS, ▲



**Velen geloven dat *voetbal* het
beste spel ter *wereld* is...**



www.easports.com



Hier heb je je hele leven al op gewacht, en de wereld kijkt met je mee. Enkele meters voor je komt het goal in zicht, de keeper strekt zich, klaar om te duiken. De verdediging sluit je in. Je hebt misschien maar enkele seconden om deze kans te benutten. Je fans, in het "uit"vak achter het doel schreeuwen en zingen je toe, maar mis je... halen ze je genadeloos neer. Je hart slaat in je keel, je schiet, buitenkant schoen. Met een geweldig effect krult de bal

om de duikende keeper heen, klem in de rechterkruising. Je fans schreeuwen het uit, en jij, vuist omhoog, je loopt naar jouw supportersvak, een oorverdovend applaus, voor jou, en de andere drie zijdes van het stadion zijn doodstil.

Dit is FIFA 97, vloeiende bewegingen, 3D-realistische spelers in ongekend mooie graphics. Gestuurd door "MotionBlending" technieken ontstaat er een spel zo echt als in van Gaal zijn dromen. Er is een opnieuw ontworpen 32-bits aansturing, management opties en de keus in out-of indoor in het stadion of de supersnelle indoorvelden. Laat je leiden door professioneel en enthousiast commentaar van o.a. Andy Grey. Dit spel haalt je van de tribune af en je bent waar je hoort, op de mat!



FIFA 97.

Capture the emotion.

...nu kan je het bewijzen!

FIFA97

WINDOWS 95 • PC CD • PlayStation™ • Saturn™ • Mega Drive™ • Super NES™

Nu uit van EASPORTS...

NBA
LIVE97

MADDEN
97

NHL97

PGA
TOUR 97

EASPORTS™

Voor meer informatie over FIFA 97, bel 00 44 1753 546 465, email uk-support@ea.com of jkruis@ea.com, of schrijf naar Electronic Arts, The Netherlands, Lijsterbeslaan 56, 3053 NL Rotterdam

IF IT'S IN THE GAME,
IT'S IN THE GAME®

STOP SEARCHING CD ROM SHOPS!

JUST GO TO THE BEST THERE IS:
SECOND BYTE COMPUTERS
KROMHOUT 155-157
DORDRECHT
TELEFOON: 078-6313937

*3500 TITELS UIT VOORRAAD
*SCHERPE PRIJZEN
*175 m2 SHOWROOM
*POSTORDERING

Te koop/Te ruil: Destruction Derby, MK 3, 1, Shadow of Cairn, California Games 2, Lemmings, Lion King, Madden, Silver (Pinball). Of ruilen tegen b.v.: GP2, Duke Nukem 3D, Worms, Johnny Bazookatone of andere toffe spellen. José, Tel.035-400695.

Te koop: PC 486 DX2-66, 8 Mb, CD-ROM, Soundblaster + boxen + software. Vraagprijs f1300,-. Tel.053-334949.

Te koop: PC 486 DX-40 VLB, 8 Mb AM, 256 Kb cache, 340 Mb HD, 3,5" skdrive, Double Speed CD-ROM, Just Soundblaster 16 met boxen, 1 b videokaart, 14" SVGA monitor, prijs + muismat, keyboard, diverse CD-ROM spellen + Sound Impression Animation Works en Recording session. Vraagprijs f1600,-. Tel.071-17674.

Te koop voor PC CD-ROM: Duke Nukem 3D f65,-, Grand Prix 2 f75,-, Johnny Bazookatone f65,- in 1 koop of f180,-, alle spellen zijn origineel los en met handleiding. Bellen na 30 Tel.0548-595548, vraag naar titel (ik heb geen vervoer).

Te koop: Packard Bell Legend 102, 486 DX 80, 160 Mb Harddisk, Rom 2x, Modem 14K4, Geluidskaart, Monitor, Muis. Prijs f1000,-. In Bai Tel.0181318044.

Te koop: Phantasmagoria, Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle, Tie Fighter, Star Wars Screensaver, Bloodnet, Quantum Gate allemaal voor f40,-. Alleen ruilen tegen spellen voor de PC. Over de prijzen worden we het wel eens. Tel.076-5974093 na 5 uur.

Te koop: CD-ROM spellen: Crusader no remorse f50,-, Grand Prix 2 f65,-, Settlers 2 f65,-, Sim Isle f65,-, Pizzatyc f40,-. Tel.0345-599303 (Patrick).

Te koop: Intel 486, DX2, 66Mhz met 8 Mb EDO-RAM, een 4-speed CD-speler, Creative SB16 VE + boxen, 420 Mb Harddisk, SVGA-monitor (14") en videocard, Windows 95-keyboard, 3-knopps muis, 256 KB cache geheugen, DOS 6.22, een modem en vele spellen w.o.: Earthworm Jim (Win95), Duke Nukem 3D, Mortal Kombat 3, Mortal Kombat 2, Super Street Fighter 2 turbo, Descent 2, WWF-Mania, Doom 2, Screamer, C&C Covert Operations, Abuse, FIFA Soccer enz. (met Windows 95 of Windows 3.11). Prijs f1300,-. Tel.0165-303020, vraag naar Anton (Yzermans) !!
Te koop op CD-ROM: Larry Collection, Settlers 2, Terminal Velocity, Mad Dog 1&2, Destruction Derby, 7th Guest, Megadoom 3. Alles is origineel. Prijs in overleg. Coen en Ruud Tel.0344-614291, Tiel.

Te koop: Need for Speed S.E. f50,-, FIFA Soccer f25,-, Legend of Kyran-dia f25,-, Day of the Tentacle f25,-, North and South f10,-, het EK'96 Voetbalspel f25,-. De 4 spellen Hand of Fate, Land of Lore, Seventh Guest, samen voor f50,-. Destruction Derby f40,-, Dreamweb f10,-, Drug Wars f15,-, Crime Patrol f15,-, Burn/Cycle f45,-, Sim City (+ filmpjes) f15,-. Alles op CD-ROM. Roy van Stiphout Tel.0495-593095. Graag om Eindhoven (vervoer niet mogelijk).

Te koop voor PC: Phantasmagoria f60,-, Mortal Kombat 3 f50,-, Quake f50,-, C&C Covert Operation f20,-, Fatal Racing f40,-, Champions League Manager f50,-, Destruction Derby f40,-, Screamer f50,- en nog veel meer! Tel.0315-328711.

Te koop: mijn Crusader: No Remorse, Dreamweb, Police Quest SWAT, Bureau 13, Alien Odyssey, Who Shot Johnny Rock of Gender Wars allen op CD-ROM tegen jouw: Cybermage, Gabriel Knight 2, Jagged Alliance, Deadley Games of Broken Sword. Al mijn spellen zijn nog helemaal compleet met handleidingen en al, dus dat moeten die van jou ook zijn. Tel.040-2415224, Woutler.

Te koop: PC Compaq Presario CDS 524 486 DX2 66 Mhz 8 Mb RAM 420 Mb Harddisk, Sounbl. Pro Fax/Modem kaart (28k8) Antw-app., 4 speed CD-ROM, 512 Kb videokaart, SVGA (14 inch) 2x 25 watt Boxen Gameport, Disk-drive, keyboard, muis, windows'95 plus, Dos 6.22 + veel software en spellen naar keuze. Z.G.A.N. ± 1 jaar oud + alle boeken. Alles in 1 koop: Vraagprijs f1800,-. Tel.0512-522159, vraag naar Dennis.

Te koop: F1GP2 f60,-, Crusader: no remorse f40,-, Screamer f25,-, C&C f25,-, Z f30,-, Duke 3D f35,-, Abuse f20,-, Settlers 2 f35,-, Battle Arena Toshinden f30,-. Tel.0528-361669, Peter.

Te koop: 486 DX4-75, 16 Mb RAM, 16 Bit Gel. Kaart, 120 watt Boxen, 850 Mb HDD, W95+. Enkele games geïnstalleerd, Gamepad, W95 Keyboard, Muis+MousePad f2000,-. Tel.0345-577714 (na 16.00 uur, vraag naar Guido).

Te koop: z.g.a.n. 486/DX2, 80 Mhz, 8 Mb RAM, 420 Mb HD, 16-bits geluidskaart + 2 speakers en microfoon. 6 speed CD-ROM, 14" SVGA-monitor, Windows 3.11 en DOS 6.22 (incl. boek en diskettes), CD-ROM software en een Epsom A3 matrix-printer met A3 papier. Alles in 1 voor f1800,-. Tel.0168-404167 (omg. West-Brabant).

SEGA

Gevraagd: Wie kan mij helpen om Virtua Racing voor de MegaDrive te verkrijgen? Tel.072-5715781, Heerhugowaard, Arjan Wolters.

Te koop: MegaDrive + 2 joy pads en Mega Control Stick + 11 spelletjes (Olympic Summer Games '96, Street Fighter 2, Urban Strike, Street Racer). Alles in één koop voor maar f399,- of 7388 BF. Moet weg. Tel.0032-2-3808289, België.

Gevraagd: Ik zoek het strategisch spel Duke 2 voor de MegaDrive, prijs af te spreken. Tel.0591-806854 Luc, 8400 Oostende (België).

Te koop: MegaDrive II met 2 joy pads + Mega 32X + Mega CD incl. 8 spellen (o.a. Doom 32X, StarWars 32X, Road Avenger, Power Rangers, FIFA Soccer (C&C's), Batman, Asterix, Spiderman & X men). Extra spellen te koop voor f75,- per stuk. O.a. Lion King, Street Racer, EarthWorm Jim, Mickey Mania, Robbedoes, Taz, Batman & Robin, Flink, Puggsy. Nieuw-waarde SEGA systeem f1300,-, nu incl. 8 spellen (nieuw) f850,-. Tel.038-3855850.

Te koop: MegaDrive f175,-, Sonic f20,-, Sonic 2 f25,-, MK 1 f30,-, MK 2 f35,-, FIFA Soccer '94 f50,-, World Cup f20,-, Lost Battle f20,-. Het pistool voor de Sega + 1 spel f15,-, de game genie voor de Sega + boekje f40,-. Remco de Jong Tel.077-3546585.

Te koop: MegaDrive II + 2 controllers en 11 spellen voor f375,-. Tel.072-5150887.

Te koop: MegaDrive + 2 joy pads + 5 spellen (MK3, Davis Cup, Strider 2, Art of Fighting en T2). Alles voor f250,-. Tel.0596-571454.

Te ruil voor Saturn: Mijn Wings of Arms tegen Sim City of RoadFlash. Tevens te koop voor Mega-CD: Prize Fighter, Tomcat Alley, Formula one f25,- per stuk. Tel.078-6183972 (Peter).

Te ruil voor Sega: Mijn Street Racer, Quackshot, James Pond 2, Arch Rivals, Robocop vs Terminator, Castle of Illusion, Mega Games 2 (met Streets of Rage, Golden Axe, Shinobi), Addams Family, Inmortal, Bubsy en Aquatic Games tegen jouw Dune 2, Mortal Kombat 2 of 3, Street Fighter S2, Theme Park, Maui Malard of een ander gaaf spel. Ik geef 3 spellen voor Dune 2. Tel.036-53225570, vraag naar Jeffrey.

Te koop: MegaDrive II + 2 joy pads, 1 control-pad, 1 joystick, 15 spelletjes o.a. Sonic 1, 2, 3 en Knuckles, Mega CD II + 5 spelletjes. Alles wordt geleverd met doosjes, boekjes, aansluitingen, 23 PU's, 3 Sega Powers, 1 Sega Power tip boek. Alles samen voor f400,-. Wobbe Tel.0313-654508.

Te koop: Game Gear in perfecte staat, 4 maanden oud plus net-adapter. Vraagprijs 1600 Bfr.= f90,-. Spelletjes voor de Game Gear: Strider Returns 450 Bfr.= f25,-, The Lion King 600 Bfr.= f33,-, G-Lock 500 Bfr.= f28,-, Terminator 2 500 Bfr.= f28,-, Sonic 3: Triple Trouble 700 Bfr.= f40,-, Super Monaco GP 350 Bfr.= f20,-, Mortal Kombat 2 800 Bfr.= f45,-, Mortal Kombat 3 900 Bfr.= f50,-, Wans Gert, Hoogveld 24, 3990 Peer, België Tel.011/63.30.12.

Te koop: MegaDrive en handleiding + bedrading + 2 joy pads + 1 turbo pad + 1 spel naar keuze voor f160,-. Te kiezen uit: MK3 f55,-, Virtua Racing f60,-, Rise of the Robots f50,-, T2 arcade game f50,-, Art of Fighting f40,-, Cool Spot f40,-, X-men f40,-, Sonic 1 f25,-, Megagames 1 f20,-, 688 Attack Sub f20,-, Crack Down f25,-, Golden Axe 2 f25,-. Alles in één koop (Winkelwaarde f1500,-) mijn prijs f430,- (8000 Bfr.) Tel.(België) 0032.11.22.66.19 of vanuit België 011/22.66.19.

Te koop: MegaDrive II + 3 controllers (1 super controller) incl. alle snoeren en draden + 4 spellen: MK3, Lion King, StreetRacer en Mickey Mania. Alles in originele dozen (met boekjes). Bijna nieuw. Winkelwaarde f650,-. Bij mij f370,-. Tel.075-6352217, Joep (na ±16.00).

Te koop voor Saturn: Virtua Cop + de Sega Virtua Gun f120,-, Daytona USA f60,-, Virtua Fighter f40,-, Virtua Fighter 2 f100,-, Sega Virtua Stick f60,-. Alles in één koop f300,-. Tel.010-4732607. Vraag naar Frank.

Te koop gevraagd voor MegaDrive: 8-bit Converter om 8-bit spellen op MD te spelen. Prijs rond f25,- of ruilen tegen 2 van de volgende 8-bit games: Terminator, Moonwalker, Golden Axe, Dick Tracy, Arcade Smash Hits. Te ruil voor MegaDrive: Mijn Sonic 2 + S. & Knuckles tegen jouw MK2/3 of Batman Forever. Tel.0511-521241 (liefst per post).

Te koop: MegaDrive II met 9 spellen onder andere MK en Sonic 2, joystick, pistool + tas, speciale joy pad. Vraagprijs f250,- (kan over gepraat worden). M. Jansma, Vlasakker 21, 2435 WV Zevenhoven. Telefoon.0172-539411.

Te koop/Te ruil: 32 X met de spellen Doom, After Burner en Metal Head f175,- of te ruil tegen toffe PlayStation spellen. Omgeving Amersfoort. Boudewijn v.d. Velde Tel.033-2536046. (Hoevelaken).



postorderbedrijf / winkel

leden kunnen gratis hun games ruilen dus wordt gsk-lid voor f 25,- per jaar

Wij ruilen snes, md, cd-rom, playstation, saturn, nes, gameboy

Telefoon 070 - 3841818
Jan Luykenlaan 46
2533 JS Den Haag

Te koop/Te ruil voor MegaDrive: Marco's Magic Football + hoesje en boekje prijs f20,- of ruilen tegen jouw Boogerman. Tel.0251-243227, vraag naar Christian. Geen vervoer.

Te koop voor Saturn: VF1 f50,-, Bug f50,-, Clockwork Knight f40,-, Daytona f50,-, Panzer Dragoon 2 f75,-, Street Fighter Alpha f75,- of ruilen tegen: Rayman, WipeOut, Vampire Hunter of Virtua Cop + gun. Tel.055-5063225, Jan Klein Hofmeyer. Omg. Apeldoorn.

Te ruil voor MegaDrive: Mijn Comic Zone tegen jouw Virtua Racing, Super Street Fighter 2, Ecco 2 of Earthworm Jim 2. Tevens te ruil: Mijn FIFA Soccer of Pitfall tegen jouw Another World, Thunderforce 4, Lotus 2 of Flashback. Tel.0294-285184, Abcoude.

Te koop voor Saturn: Panzer Dragon prijs f89,-. Tel.020-6311887 Amsterdam, vraag naar Jurriën.

Te koop: MegaDrive II met 2 control pads en 3 spellen o.a. Sonic 2 en Mickey Mania, alles bij elkaar f250,-. Tel.015-3692693, bellen tussen 18.00 en 21.00, vragen naar Joël of Micha.



De grootste spelcomputer specialist van, Nintendo, Sega, Neo Geo, TurboGrafx, 3DO, CDI, CD-ROM, Sega Saturn, Sony Playstation in Noord-Holland

Nu leverbaar: Nintendo Ultra-64
Alle Sega-16 bit spellen f 49,95
Alle Nes- 8 spellen f 19,95

Dorpsstraat 542
1723 HH Noord Scharwoude
Telefoon 0226 - 314854,
Fax 0226 - 315430

Dimension Plus
K 54455 te Groningen

DIMENSIONplus

Prijzen Inc. BTW, excl. verzendkosten
Prijzen en leverbaarheid zijn onder voorbehoud

De grootste gameshop in Groningen

TURN	SNES	PLAYSTATION	PC
G TOO	BREATH OF FIRE 2 149.50	CRASH BANDICOOT 134.95	C&C RED ALERT 99.-
MMAND & CONQUER bel	CHRONO TRIGGER 149.50	DARK STALKERS 139.50	DAYTONA USA 89.50
YTONA COE 149.50	KIRBY'S GHOST TRAP 149.50	DESTRUCT. DERBY 2 129.50	DUNGEON KEEPER bel
AGON FORCE (USA) 139.50	LUFIA (NL schermtékst) bel	KING'S FIELD 2 (USA) bel	HARVESTER 99.-
A 97 19.50	LUFIA 2 (USA) 159.50	MORTAL KOMBAT TR. bel	LANDS OF LORE 2 99.-
HTING FIFERS 119.50		RAGE RACER (JAP) bel	LARRY 7 99.-
A LIVE 97 139.50		STAR GLADIATOR 139.50	MAGIC, THE GATHERING 94.95
WB RAIDER 139.50	NINTENDO64 bel voor informatie	STREET. ALPHA 139.50	MASTER OF ORION 2 89.50
WEL B1 129.50		SOUL EDGE (JAP) 159.50	NASCAR 2 89.50
TUA COP 2 149.50	MEGADRIVE	TOMB RAIDER 119.95	SCREAMER 2 84.95
TUA COP 2 + GUN 179.50	SONIC 3D 109.-	COMMAND EN CONQUER bel	SYNDICATE WARS bel
TUA ON (USA) bel	VIRTUA FIGHTER 109.-	BROKEN SWORD 119.95	TOONSTRUCK 99.-

Winkel & Post-order

STEEINTILSTRAAT 12-14
9711 GM GRONINGEN
050-3129818 / Fax 050-3139146

Vraag nu onze gratis catalogus aan door een briefkaart te sturen met daarop je naam, adres, etc.

Bel voor de nieuwste titels en superlage prijzen!

NEXT LEVEL VIDEO GAMES

De spelcomputer specialzaak

- Sony Playstation
- Sega Saturn
- Super Nintendo
- Sega Megadrive
- Game Boy
- PC CD-ROM
- EN NOG VEEL MEER

Aanbieding

Neo Geo CD of Cartridge vanaf 39,95

Bel of kom langs

Van Woustraat 226 Amsterdam
Tel. 020 - 6758323
Mariënvogelstraat 8 Arnhem
026 - 4459400
Nieuw Zuidsingel 59 Amersfoort
033 - 4700427

Te koop: MegaDrive II + 2 controllers (waaronder 1 6-button game genie + boekje en doosje, joypad met turbo en codeboek, 13 spellen (Street Fighter 2 Champion Edition, Ecco Yogi Bear, Asterix, Spiderman & X-man, Urban Strike, FIFA Soccer'95, Mickey Mania, Second Samurai, Street-Racer, Terminator 2, Robocop 3, Toy Story) alles z.g.a.n. en met doosjes en boekjes. Nieuw f1800,-, mijn prijs f1000,-. Voor de eerste koper gratis opbergkoffer. Tel.0518-451899.

Te koop: MegaDrive + 2 spellen 3000 Bfr. (f150,-), MegaDrive spellen 500 Bfr., lijst op aanvraag. Moons Eddy, Ierse Predikherenstraat 3, 3000 Leuven België.

Te ruil: MegaDrive + 2 joypads + 6 Button joypad + 14 spellen o.a. MK3, FIFA'96, Virtua Racing, Theme Park, Dune 2. Te ruilen tegen een Saturn met tenminste één spel. Tel.050-5566640, Ruud (Groningen).

Gezocht: Saturn in goede staat, met Virtua Cop 1 of 2, gun, en een controller. Stuur een e-mail naar kinkib@worldaccess.nl. Ik woon in Valkenswaard, vlakbij Eindhoven.

Te koop: MegaDrive + 32X + 18 spellen en veel extra's. Prijs f550,-. Tel.010-5115823.

Te koop: MegaDrive II met 3 controlpads (1 6-knops, 2 3-knops) met 11 spellen o.a. Streets of Rage 1, 2 en 3, MK3, Lethal Enforcers + gun, Eternal Champions, Sonic & Knuckles en Brutal. Meer informatie of interesse? Tel.0162-318043.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + FIFA'96 en Streets of Rage 3 f200,-. Mickey Mania f40,-, Justice League f40,-, Sonic 2 f15,-, Robocop 3 f30,-, Pitfall f20,-, Turtles TF f35,-, Balz f25,-, StreetRacer f40,-, Power Drive f40,-, Eternal Champions f25,-, Jewel Master f15,-. Alles bij elkaar voor f425,-. Tel.0229-232627. Don en Stefan.

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + 10 topspellen + gamesboek en codes. Alles compleet en als nieuw met handleidingen en doosjes. Winkelwaarde ca. f800,-. Mijn prijs f399,-. Tel.0227-545274.

Te koop voor MegaDrive: MK 3 f65,-, Street Racer f50,-, Super Street Fighter 2 turbo f45,-, Virtua Racing f50,-. Tel.0174-242500.

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads voor maar f75,-. NB. Voor snelle bellers een Alien trilogy demo-CD voor de PlayStation. Tel.0343-515100.

Te koop: MegaDrive II met 2 joypads en 12 spellen, ToeJam & Earl, Sonic 1-2, Mortal Kombat, Dizzy, David Robinsons, 6 in 1, Golden Axe, Columns, Shinobi, Street of Rage, Super Hang-On, World Cup Italië. Alles voor \$270,-. Tel.024-3237588 (Nijmegen).

Te koop: MegaDrive (Japans) + 2 joypads + 9 spellen o.a. True Lies, FIFA'95, Dragon, Mortal Kombat. De spellen passen ook op de normale MegaDrive. Prijs f425,-. Los te koop: NBA JAM T.E. f75,-, X-Men 2 f60,-, Samurai Shodown f35,-, Wolverine f50,-. Tel.0180-433926. Als het kan zelf ophalen in Ridderkerk. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers + 9 spellen (o.a. Lion King, Fantasia, FIFA'95, Global Gladiators, Terminator). Alle games voorzien van hoesje en Ned. Handleiding + 1 MegaDrive Jaarboek + gamesposters en Sega-magazines. Alles i.z.g.st. voor f500,-. Tel.0485-342288, Joost (Nieuw-Bergem) (L).

Te koop: Spellen voor de MegaDrive: T2 f25,-, T2 Arcade f25,-, Sonic f10,-, Golden Axe 2 f25,-, Crack Down f25,-, Batman Returns f25,-, Double Dragon 3 f25,-, ZOOL f25,-, King of Monsters f20,-, Terminator f20,-, Menacer met 6 spellen f50,-. Alles in originele doos en met boekjes. Alles spelletjes f225,- + gratis Supervision met 3 spellen. Tel.071-5419558, vraag naar Jeroen, Leiderdorp. Bellen na 18.00 (door de weeks).

Te koop: MegaDrive II (2 jaar oud) + Manager + 2 joysticks incl. 14 spellen: Theme Park, Ecco 1 en Ecco 2, Road Rash 3, Comix Zone, Earthworm Jim 2, Normy's Beach Babe o Rama, Jurassic Park, Terminator 2, 6 in 1 Game voor de Manager, Pete Sampras Tennis, FIFA Soccer'95 en Boogerman. Winkelwaarde ong. f1575,-, bij mij tussen de f400,- en f450,-. Tel.073-5334803, Heiloo (bij Alkmaar) na 16.00 uur.

Te koop/Te ruil: mijn Mystera, ThemePark, Road Rash en Guardian Heroes tegen jouw X-men, Street Fighter Alpha, Wing Arms of een ander goed spel. Spellen los f85,-, na 4 uur Tel.0111-401895.

Te koop: MegaDrive II + 2 controllers (incl. 1x 6-button game genie + boekje en doosje + joystick (met turbo) + 13 spellen (Asterix, Street Fighter 2 Champion Edition, Urban Strike, Ecco, Toy Story, StreetRacer, Robocop 3, Terminator 2, Mickey Mania, FIFA Soccer'95, Yogi Bear, Spiderman & X-man, Second Samurai) + officieel MegaDrive codeboek. Winkelwaarde f1800,-, mijn prijs f650,-. Voor de snelste koper een opbergkoffer gratis. Tel.0518-451899, Eelke.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads en 1 superpad + 7 spellen o.a. Mortal Kombat 3, Urban Strike, Sonic Spinball en nog meer. Voor snelle bellers een game genie en een codeboek gratis! Alles voor f350,-. Na 18.00 uur bellen 'Many'. Tel.0495-521361.

Te koop: Master System met 2 joypads en 17 spellen o.a. Mortal Kombat 1, Sonic 1, 2 + Chaos, Tazmania enz. Alles f150,- (Spellen ook los te koop!). Tel.010-4714938.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + voertuigpandaal + de spellen: World Cup Italia'90, Columns, Super Hang-On, Revenge of Shinobi, Streets of Rage, Predator, FIFA Soccer'95, Strider, Kick Off 3 voor f300,-. Roy van Stiphout. Tel.0495-593095. Graag omg Eindhoven (vervoer niet mogelijk).

Te ruil voor MegaDrive: Sonic 2, Mickey Mania, Samurai Shodown en Street Fighter 2: Special Champion Edition. De boekjes zitten erbij. Ruilen tegen: Sonic 3, Super Street Fighter 2, Mortal Kombat 2, Cyborg Justice, Total Carnage, Street of Rage 3, James Pond of Earthworm Jim. Sonic 2 ruil ik alleen tegen Sonic 3. Robert Tel.055-5426254, Apeldoorn.

Te koop: Game Gear met 3 spellen (Lion King, Castle of Illusions en James Pond) + adapter. Prijs f200,-, Tel.0495-496075.

PLAYSTATION

Te koop/Te ruil: Total NBA'96, ruilen tegen een goed spel b.v. Ridge Racer Revolution, The Need for Speed, of f90,-. Tel.030-2520661, Daan.

Te koop: PlayStation + 2 joypads + aansl. App. + 3 demo disks + 6 spellen (o.a. MK3, Tekken en Ridge Racer Revolution) + 2 p.s.x. magazines. Prijs f950,-. Tel.040-2466869 (Mohammed, Eindhoven).

Te koop: Omgebouwde PlayStation, dus alles speelbaar. Met 9 spellen o.a. Tekken 1 + 2, Ridge Racer Rev., Track & Field, Resident Evil, Crash Bandicoot. Scart en RFU-aansluiting, memory card, demo disk, controller. Prijs f1100,-. Tel.0765-414233 (Breda).

Gevraagd: Wie heeft voor mij de volgende PlayStation spellen: Toshinden, Jumping Flash. Alleen PAL-versies! Prijs tussen f50,- en f70,-. Bel 0114-319179, Alexander Nasse. Woon je in de omgeving van Hulst, dan wil ik het wel komen halen. Anders per post.

Te koop: PlayStation spellen: Rayman f50,-, Destruction Derby f60,- (ook te ruilen), Battle Arena Toshinden 2 f100,- (niet te ruilen). Bellen na 17.00 uur. Tel.0513-418132.

Te ruil voor PlayStation: Mijn Adidas Power Soccer en Goalstorm tegen jouw Motorcross Intern. Onside Soccer, Destr. Derby 2, Die Hard Trilogy, Intern. Superstar Soccer Deluxe of een ander leuk spel. Tel.0118-463498 (Dominic). P.S. Het moet wel de Europese versie zijn!

Te koop/Te ruil: Toshinden f50,- en Track & Field + Thunderhawk 2 f80,- per stuk. Samen voor f200,-. Tel.030-2895887. Evt. inspreken op antwoordapp.

Gevraagd: Het Engelse computerblad met demo-CD. Het gaat om de official UK PlayStation Magazine. Daarvan wil ik graag deel 1, 2, 3, 5+6 hebben. Er moet een demo-CD bij zitten (bij ieder magazine). Het blad + de demo moeten in goede staat zijn. Ik wil dus ook het blad met demo los kopen. Ik hoop ze niet allemaal te krijgen. Prijs nader overeen te komen. Oh ja, wie weet waar die Franse PlayStation magazines te koop zijn? Daar zit ook weer zo'n demo CD bij. Bel naar Piet Tel.071-5721053 in Leiden.

Te koop: MK3, Loaded, Road Rash, Alien Trilogy, per stuk f75,-, met doosjes en boekjes. Tel.0534773516, Enschede.

Te koop: Warhawk (nieuw in doos) voor f75,- of te ruil tegen: Tekken, Extreme Games, WipeOut, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution of Destruction Derby. Tel.035-6912477 (in Bussum) Julius.

Te koop: Mortal Kombat Trilogy voor de PlayStation. f125,-. Tel.030-2801119, Michael (na 18.00 uur).

Te koop: Amerikaanse PlayStation, omgebouwd Jap/Amerik/Euro + Memory Card + 2 spellen, scart aansluiting + 16 spellen o.a. Formula 1, Tekken 2, Crash Bandicoot, Toshinden 2, Street Fighter Alpha. Geen losse verkoop. Normaal f2500,-, nu f850,-. Tel.010-4292191.

Te koop: Resident Evil net nieuw en in perfecte staat met boekje en doosje. Prijs f89,-, liefst omg. Amersfoort. Tel.033-2536046.

Te ruil voor PlayStation: Mijn Ridge Racer Revolution tegen jouw Tekken 2, Twisted Metal of Resident Evil. Tel.072-5335448.

Te koop: Tekken 2, Resident Evil, Jumping Flash 2, Crash Bandicoot. Prijs f85,- per stuk. Bel voor info Tel.06.59814172 (Marco Duinmayer).

Te ruil voor PlayStation: mijn Toshinden of ShockWave Assault tegen jouw Ridge Racer, Destruction Derby, Need for Speed, Twisted Metal of Adidas Power Soccer. Tel.030-6352153, vraag naar Arjan. (ik heb geen vervoer).

Te koop: PlayStation spellen: Alien Trilogy, The Need for Speed f75,- per stuk. Krazy Ivan, WipeOut, Tekken, Zero Divide f65,- per stuk. The Raiden Project f55,-. Evt. ook ruilen tegen andere PlayStation spellen. Tel.077-4631484, Paul.

Te koop: Die Hard Trilogy, MK Trilogy, Twisted Metal 2, Command & Conquer. Tel.040-2123647. Eindhoven. René van Gennip.

Te koop voor PlayStation: Road Rash f100,-, Loaded f100,-, Street Fighter Alpha f100,-, Tekken 2 f110,-. Alles nog als nieuw (max. 2 maanden oud). Bel na 18.00 uur: Tel.030-2438788, Willem.

Te koop: Toshinden 2, Defcon 5, Aircombat en Power Soccer voor f75,- per stuk. Tel.015-2840747.

GAMES & FUN

DE GROOTSTE IN NEDERLAND

- * Altijd de nieuwste spellen
- * Import spellen
- * In-verkoop 2ehands spellen
- * 24 uur ruilgarantie
- * Spellen uitproberen
- * Voldoende parkeer ruimte
- * Postorder
- * Altijd goed en goedkoop

Super Nintendo - Nintendo -
Sega Megadrive - Nintendo 64 -
Gameboy - Game Gear -
PC spellen - Sony Playstation -
Sega Saturn

GAMES & FUN AMSTERDAM
NIEUWENDIJK 109
AMSTERDAM CENTRUM
020 - 6230031

GAMES & FUN UTRECHT
GILDENKWARTEER 201
NAAST MC DONALDS IN HOOG CATERIJNEN
030 - 2369232

Te koop gevraagd: Romance of the Kingdoms 4 voor PlayStation, mag Europees of USA zijn. Bereid tot f150,- te betalen. Anthonie van der Pijl, Schaapmanstraat 92, 3601 WL Maarssen. Tel.0346-574369.

Te koop: PlayStation incl. 1 controle 2 memory cards, AV/SCART kabel, spellen (PowerServe, Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, Formula 1, Discworld, Twisted Metal, Total NBA en FIFA Soccer'96). Prijs f1000,-. Tel.045-5255695, Peter (Brunssum) na 18.30 uur.

Te koop/te ruil: Ridge Racer voor f75,- of te ruil tegen een leuke R.P.C (mag ook Amerikaans zijn). Tel.020-6091057, Amsterdam, bel na 18.00 uur A.U.B. (vraag naar Aziz).

Te koop: PlayStation + 2 joypads, memorycard, RF kabel, WipeOut 2097, Bust a Move 2, NBA JAM en Actua Soccer + 4 Demo's + extra garantie en magazines. Alles compleet f800,-. Tel.0416-343127 (Erik).

Te koop voor PlayStation: Johnny Ba zookatone f70,- of te ruil tegen Adidas Power Soccer. Stijn van Meurs. Tel.030-2364188.

Te ruil gevraagd: PlayStation spellen. Het liefst avonturenspellen, platformspellen of actiespellen. Géén vechts spellen. Met de post, alléén met remboeurs. Tel.0527-617818.

NIEUW EN GEBRUIKT



Ook per post

Profiteer nu van deze fantastische aanbieding, alleen bij Replay!!

Nu kans op een GRATIS Nintendo 64

Maar ook voor alles op Playstation, Supernes, Megadrive, Nes, Gameboy, en PC-CDROM kun je bij ons terecht voor de beste prijzen en de nieuwste titels. Zowel nieuw als gebruikt (geen PC-CDROM) het grootste assortiment.

Spellen voor:			
Playstation	vanaf f 49,95	Gameboy	vanaf f 19,95
Saturn	vanaf f 49,95	Nes	vanaf f 19,95
Snes	vanaf f 29,95		
Megadrive	vanaf f 29,95	Mega-CD	alles voor f 29,95 of f 39,95

ANTWERPEN	Offerendestraat 2	Tel.: 03-227.08.78
BREDA	Haagdijk 176	Tel.: 076-5200800
DEN BOSCH	Vughtierstraat 186	Tel.: 073-6120130
EINDHOVEN	Hoogstraat 151a	Tel.: 040-2552627

VRAAG ONZE GRATIS PRIJSLIJST AAN !!!



Opening nieuwe winkel in mechelen

GAME NATION

NIEUW **TWEDEHANDS**

De grootste collectie games in België

- Honderden nieuwe en tweedehands games voor Nintendo 64, Playstation, PC CD ROM, Saturn en alle andere spelconsoles
- Ook aankoop van uw tweedehandsspellen.
- 24 uren ruilgarantie : zo bent u steeds tevreden
- Snelle levering per post over heel België.

Bel of fax voor een gratis lijst tel 016/29 44 66 fax 016/ 23 14 33

Nintendo 64 (US) nu verkrijgbaar
Slechts 12.500 Bfr/650 fl
Waarom nog wachten op de beste spelconsoles ooit ?

Game Nation Winkels te
St. Niklaas: Kollegestraat 7 tel 03/766.53.27
Leuven : Tienestraat 19 tel 016/29.44.66
Mechelen : Winkelgallerij botermarkt 20

videoshop Haniel

Sega
Nintendo
3-DO
Playstation
CD-Rom
ook import

verhuur - verkoop - inruil

**Keuze uit meer
dan 1500 games**

GASTHUISSTRAAT 9
7201 MN ZUTPHEN
TEL. 0575 - 511860
GEEN POSTORDER

Te koop: MegaDrive + aansluitset + 5 spellen (Aladdin, Rocket Night Adventures, Sonic & Knuckles, Sonic Spinball, Streets of Rage 3) i.z.g.st. Alle spelletjes met handleiding. Prijs f150,-. Spellen los f30,- per stuk. Ik wil alles ook wel ruilen voor een PlayStation met controlpad en 1 of 2 goede spellen. Tel.0343-514258, Driebergen. Vraag naar Henrik.

Te koop: Saturn + twee joysticks en twee spellen Virtua Fighter en Victory Goal + Panzer Dragoon Demo Disk en aansluiting. Prijs f450,-. Of ruilen tegen een PlayStation met twee joysticks en twee spellen. Tel.0486-411754, Ravenstein.

Wie wil zijn PlayStation ruilen tegen mijn Saturn of Ultimate Mortal Kombat tegen SF Alpha. Tel.026-4421813, Mohammed in Arnhem.

Te koop: CD-i speler met 6 spellen: Zelda, Speedway, Internat. Tennis Open, Power Hitter, Escape from Cybercity, Family Games + nog 4 extra CD's zoals een encyclopedie enz. Ook nog 4 demo's en magazines over CD-i. Winkelprijs f1620,-, nu f650,-. Tel.0346-213617.

Te ruil: Mijn World Cup Soccer multimedia Encyclopedie, PC Power Platinum Sports 2 CD-ROM + Magazine, Lemmings Chronicles CD-ROM, Emotion'96 discover CD-ROM + verschillende computerbladen tegen jouw Super Mario Kart.

Te koop: CD-i 220 speler met matchline, incl. muis en diverse spellen o.a. Internat. Tennis Open, Striker Pro, Burn:Cycle en nog andere. Nieuw f2000,-, nu f850,-, eventueel ook ruilen tegen een PC 486. Tel.071-3312042, Andy v/d Zwet (Roelofarendsveen).

Gevraagd: Wingman Extreme Joystick (rond de f70,-). Tel.0412481967, vraag naar Wouter.

Te koop: Gloednieuwe (gewonnen), nooit gebruikte (alleen getest) CD-i speler 472 met Digital Video Cartridge en het spel Burn:Cycle. Winkelprijs f929,90. Vraagprijs f699,-. Tel.0172-444083 (na 4 uur). Vraag naar Paul.

Te koop: Spelletjes voor de SNES: Hunt for Red October (f30,-), Turtles the Tournament (f30,-), Mortal Kombat (f35,-), Street Fighter 2 (f25,-), Asterix en Obelix (f35,-) + GOAL (amerikaans systeem) (f25,-). Alles samen voor f150,- of ruilen tegen andere SNES spelletjes of voor een PlayStation (met indien nodig nog wat geld). Tel.0032-9/2823670 voor België (Latem, naast Gent) afhalen kan in Gent of Goes of indien nodig per post, Alexander.

Te koop: Jaguar (64-bit) + 2 controlpads + 11 spellen (o.a. Doom, Rayman, Karts, Theme Park etc.) + doosjes en handleidingen voor maar f750,-. Tel.020-6628227.

Te ruil: 4 CD-ROM spellen (Wetlands, City 2000, Frankenstein en Cyberwar) ruilen tegen jouw 32X voor de MegaDrive met min. 2 spellen. Ik heb geen vervoer. Tel.030-2888272, Wouter (Utrecht).

Te ruil: SNES + 2 joypads + 8 spellen o.a. Kl, Earthworm Jim, Starwing e.d. + NES, 2 joypads, zapper en 3 spellen. Tegen een MegaDrive + 32X uitbreiding en in ieder geval het spel Virtua Racing Deluxe. Tel.0595-433074, vraag naar Bjorn.

Te ruil: Mijn Rally Championships, Isle of Death, Retribution, Central Intelligence, Blue Force. Alle 5 voor PC CD-ROM. Alle 5 samen ruilen tegen 1 PlayStation spel, maakt niet uit welk en tevens te ruil voor PlayStation: Ridge Racer Revolution en Mickey's Wild Adventure, elk tegen een ander PlayStation spel, maakt niet uit welk. Tel.024-3974507.

Te koop voor SNES: Mortal Kombat 1 + 2 (samen voor f50,-), Flashback, Another World, Donkey Kong Country 1, Road Runner, Killer Instinct allemaal f50,-, controller met ingeprogrammeerde moves voor diverse gevechtspelletjes + turbo + slow-motion toets f30,-, arcade joystick voor SNES f35,-. Voor Game Boy; diverse spelletjes voor f30,-, keuze uit ± 20 titels. Alles in goede staat met doos en boekje. Alleen ruilen tegen spellen voor de PC. Over de prijzen worden we het wel eens. Tel.076-5974093 na 5 uur.

Te koop: Jaguar (64-bit) met 1 joystick en 2 spellen: Tempest 2000 en Wolfenstein 3D. f100,-. Tel.010-4714938.

Te koop: Mijn NES met toebehoren en 2 joypads en 9 games + mijn MegaDrive met toebehoren en 2 joypads en 8 games + game genie met codeboek en losse codes. Voor jouw PlayStation met toebehoren en minimaal 1 joystick + 1 of 2 games. Marco v/d Woude Tel.046-4749108, Geleen (Limburg) (Misschien vervoer) Voor de snelle beller een Atari 65 xe cadeau + 7 games en toebehoren.

Te koop: SNES met 9 spellen + 2 controllers + Super Game Boy f500,- of ruilen tegen Saturn of PlayStation met 2 spellen. Tel.055-5336288.

Te ruil: het PC CD-ROM spel Full Throttle. Graag ruilen tegen één van jouw volgende spellen op de MegaDrive: The Story of Thor, Theme Park, Comix Zone of Sonic 3D. Tel.0251-236239, Heemskerk.



VIDEOGAMES PER POST.
024 - 3444497

- * SONY PLAYSTATION
- * SEGA SATURN
- * SEGA MEGADRIVE
- * NINTENDO 64
- * SUPER NINTENDO
- * 3 DO/JAGUAR
- * ACCESSOIRES
- * IMPORT JAP/USA
- * VANDAAG BESTELD MORGEN IN HUIS!

VOOR BESTELLINGEN BEL.
GAMEXPRESS
024 - 3444497
POSTBUS 6775
6503 GG NIJMEGEN

Te koop: Atari Lynx + adapter + 11 spellen (A.P.B., Shadow of the Beast, Word Class Soccer, Scrapyard Dog, Hockey, Batman Returns, Bill and Ted's excellent adventure, Ninja Garden, Checkered Flag, Basketbrawl, Gordo 106 voor f250,- Roy van Stiphout Tel.0495-593095. Graag omg. Eindhoven (vervoer niet mogelijk).

Te ruil: Wie wil 3 tot 5 spellen voor zijn SNES ruilen met mijn SEGA 16-bit + 7 spellen of Atari Jaguar 64-bit + 2 spellen. Tel.0523-614018, Robin.

Te koop: CD-i speler met 6 spellen + 4 demo's + 4 andere CD's zoals: Encyclopedie enz. Nieuwprijs ± f1600,-, nu voor f599,-. Tel.0346-213617.

Te ruil: SNES met 1 joystick en 7 top spellen o.a. Donkey Kong e.a. ruilen voor PlayStation met 2 joysticks en min. 2 spellen, liefst RidgeRacer. Tel.020-6683885, Adam.

Te koop: Saturn + 2 originele controllers, RF en scart kabel, 2 spellen (Sega Rally en FIFA Soccer'96). Ongeveer 1 maand oud, prijs f625,-, of ruilen tegen een PlayStation met 2 controllers en 2 spellen. Tel.026-3342715, Doorwerth, Michiel.

Te ruil: SNES met 1 joystick en 7 top spellen o.a. Donkey Kong e.a. ruilen voor PlayStation met 2 joysticks en min. 2 spellen, liefst RidgeRacer. Tel.020-6683885, Adam.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Business Publications.

Postadres redactie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redactie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Björn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood,
Thomas Glas, Nancy Kamperveld,
Kees de Koning,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redactie-secretariaat
Hennie Fikke, 020-4875346.

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Kevin Karsten, Anne Kik.

Illustraties
Angel® & Ice® TBH-Q®, Arynco.

Aan dit nummer werken mee
Ed Buischool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Aart van der Wagt.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie
en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Tom Wildenburg, 020-4875547.

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van
9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementenprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzigingen 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
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

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 aange- meld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 6070500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU
VAK
Aangesloten bij Notu

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

© 1996 VNU BPA
Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen zonder uitdrukkelijke toestemming van de uitgever.

FUTURE ZONE

UW VIDEO EN MANGA SPECIALIST
Alle titels en labels als eerste in huis

Ultra 64	Playstation	Sega Saturn
Super Nintendo	Neo Geo	PC CD Rom
Manga Video(VHS+NTSC)	Atari Jaguar	Science Fiction Videos
Manga Merchandising	Virtual Boy	(Startrek/Voyar/Xfiles/Babylon)

**Div. aanbiedingen voor alle consols v.a. 29.95
zolang de voorraad strekt**

Tevens verkrijgbaar voor PSX/Saturn/PC CD ROM
Diverse stuurwielen, Guns, Flyingsticks, Controllers, Hintbooks enz.

**MAILORDER DE VOLGENDE DAG IN HUIS
BEL VOOR PRIJS EN PRODUKT INFO**

FUTURE ZONE West Kruiskade 48, 3014 AT Rotterdam
Tel.: 010 - 4369350 / Fax : 010 - 4361421



Only For
Nintendo



Adviesprijs:
139,95



Beste Roy,

wat er in het verleden allemaal beloofd is weten we ook niet precies, WIJ kunnen je echter wel beloven, dat we er echt alles aan zullen blijven doen om toch iedere maand een aantal nieuwe titels op de markt te brengen. Alleen al de firma THQ gaat binnenkort de volgende titels uitbrengen:

Sim City 2000, de populaire stedenbouwer voor de PC komt nu ook eindelijk naar de SNES.

Er zijn maar twee manieren om echt van ijshockey te genieten: A.) het ijs opstappen en rondgeduwd worden terwijl je kont eraf vriest b.) het warmere betere alternatief, **NHL '97** spelen, het beste SNES ijshockey spel ter wereld!

Mohawk & Headphone Jack is een razendsnel 360 graden roterend platform-spel zoals je het op de SNES nog nooit gezien hebt! 14 immense levels met 7 kolossale eindbazen en alle effecten die de SNES zo succesvol maakten.

Mr. Do is weer zo'n arcade-classic die dankzij de verslavende gameplay een onmiskenbare plaats in je collectie zal innemen.

Hopelijk kun je hier nog even mee voorruit!

Vriendelijke Groeten,
CD Contact Data

Adviesprijs:
109,95



LOZE BELOFTE
Nintendo heeft een belofte gedaan. Dat is nog niet zo erg maar dat ze hem niet nakomen, is veel erger. Ze hebben ooit eens beloofd dat de productie van SNES-spellen niet zou lijden onder de productie van de N64.
Nou Nintendo, hartelijk bedankt, hoor! Voordat de N64 kwam, kwamen er gemiddeld 4 tot 5 spellen per maand uit voor de SNES. Nu slechts één!
Roy Geelen, Kelpen-Oler.
En iedereen maar klagen dat Unlimited tegenwoordig zo wat SNES-titels bespreekt...

CONTACT

077-4773701
www.via.nl/contact

En binnenkort van THQ:
Sim City 2000
NHL '97



TOMB RAIDER

NOW YOU'VE REALLY
PISSED ME OFF!

PC
CD

EIDOS

INTERACTIVE
6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy cedex
Tél. : 01 41 06 96 70 - Fax : 01 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD

CORE

scor

Tomb Raider © and ™ 1996 Core Design Limited

© & ™ 1996 Eidos Interactive Limited All Rights Reserved

DISTRIBUTED IN BENELUX BY



BASF

MULTIMEDIA