

POWER

UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

PROF CHECK

BRIDGET & ISABELLE VAN TMF DOEN LARA CROFT

FOTOSTRIP

POWER REDACTIE SLAAT DOOR

ENQUETE

KIES DE BESTE GAMES VAN 1997

BEL & WIN

VOOR f 25.000 AAN GRATIS GAME GOODIES

THE CURSE OF MONKEY ISLAND



RIVEN THE REAP SUPER DIK FEESTNUMMER POWER UNLIMITED



DIDDY KONG RACING

SONIC R MONOPOLY LOST WORLD NUCLEAR STRIKE 3D ULTRA PINBALL RED ALERT SPAWN NHL '98 DREAMS ZORK TUROK

RISK EP&PP MAGESLAYER MOTO RACER

LARA NAAR DE TOP

TOMB RAIDER 2

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



feel the rush...



San Francisco
RUSHTM
EXTREME RACING

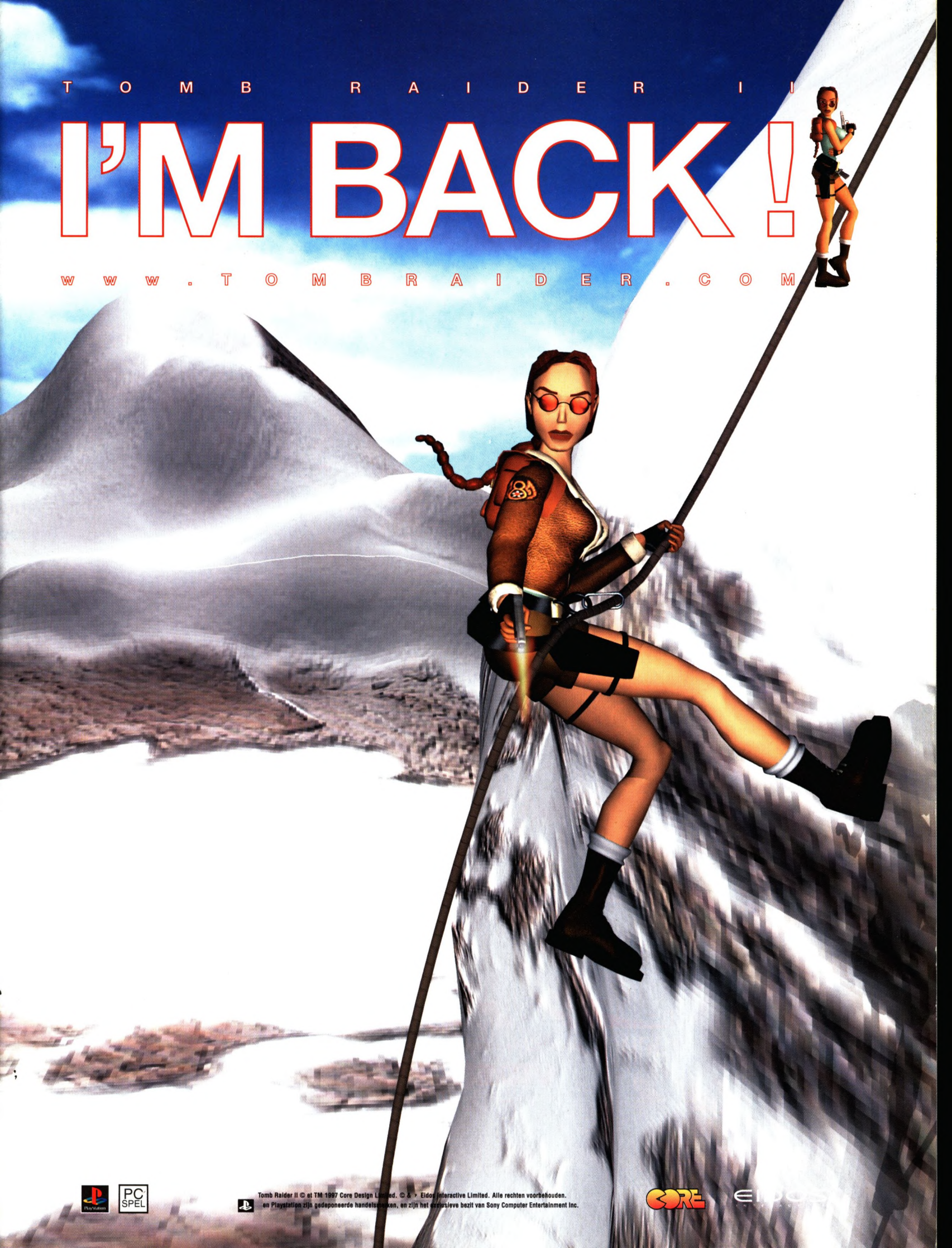


San Francisco Rush Extreme Racing™ © 1996 Atari Games Corporation. All Rights Reserved. MIDWAY is a trademark of Midway Games Inc. Used by permission San Francisco Rush Extreme Racing is a trademark of Atari Games Corporation. Engine sound development by David Reisner. Distributed by GT Interactive Software Corp. Under license from Atari Games Corporation. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

T O M B R A I D E R I I

I'M BACK!

W W W . T O M B R A I D E R . C O M



Tomb Raider II © et TM 1997 Core Design Limited, © & » Eidos Interactive Limited. Alle rechten voorbehouden.
en Playstation zijn gedeponeerde handelsmerken, en zijn het exclusieve bezit van Sony Computer Entertainment Inc.



MAIN-FRAME™



2000

3000

VIDEO-GAME



TOMB RAIDER 2

De babe met ballen is back in business! Skate bekeek de PSX versie en Jan testte Lara op de PC. En wat blijkt? Ze zijn het helemaal met elkaar eens: Tomb is the bomb!



24

ZORK. GRAND INQUISITOR

Heden en verleden uit de rijke Zork traditie komen samen in Zork GI. Een adventure met fraaie graphics en veel humor.

56

POWER ENQUETE 97

Voor het derde jaar in successie presenteren we de grote PU-Enquête. Vul 'm in en vertel ons welk spel 'Game van het Jaar 97' moet worden.

63

PROF CHECK

PU's starreporter is nog steeds niet helemaal de oude. Met Lara Croft onder z'n arm bezocht hij twee andere echte babes: Bridget & Isabelle van The Music Factory. Onze Jan kreeg het er warm van.

26

MONKEY ISLAND 3

Dronken piraten, houten boten, apen, rum, kanonskogels, sabels, woeste zeeën, driemasers en heel veel melige humor. Met andere woorden: Guybrush is terug, met een juweeltje van een adventure.



28

SONIC R

Sommigen zaten te snakken naar een nieuw Sonic avontuur maar Bjørn heeft 't wel gehad met het blauwe stekelbeest. Toch kon ook hij niet ontkennen dat Sonic R erg goed in elkaar zit.

30

QUEEN, THE EYE

Een actie adventure vol spanning en sensatie waarin de muziek van Queen een belangrijke rol speelt. En Freddy zag dat het goed was.



35

RIVEN

De langverwachte opvolger van Myst stelt niet teleur. Een traktatie voor iedere adventure liefhebber.

36

DIDDY KONG RACING

Twee jaar is er gewerkt aan Diddy Kong Racing en dat is te merken ook. Deze perfecte mix tussen race en adventure haalt het uiterste uit de mogelijkheden van de N64.



40

I-WAR

I-War is een space/flight/combat sim met een origineel uitgangspunt, gelardeerd met vette actie, gearneerd met schitterende graphics en bovendien erg lang houdbaar. Eet smakelijk!



48

PU'S FOTO-STRIP

Normaal gesproken wordt deze inhoudspagina gemaakt als alle pagina's klaar zijn maar Andreas en Kees hadden de foto-strip, ter ere van ons 50e nummer, nog niet af toen dit verhaaltje geschreven werd. We zijn dan ook reuze benieuwd wat ze ervan gebrouwen hebben.



66

F1 RACING SIMULATION

Volgens onze nieuwe tester J.J. (die overigens zeer veel game ervaring heeft) is deze race-sim de beste die er ooit voor de PC gemaakt is.

70

F22. AIR DOMINANCE FIGHTER

De makers van EF2000 hebben zichzelf overtroffen met een flight/combat sim die z'n gelijke niet kent. Alleen geschikt voor ervaren piloten met zware PC's.



72

FROGGER

Bejaarde gamers hebben goede herinneringen aan Frogger op de Atari VCS. Deze klassieker heeft een prachtige sprong gemaakt en is nu ook een must voor de huidige generatie gamers.



93

TREASURES OF THE DEEP

De beste manier om TOTH te omschrijven is als Tomb Raider onder water en dat is dus een groot compliment.

101

C&C RED ALERT

Eindelijk kunnen ook de console bezitters veroveren, vermoorden en vermorzelen vanuit hun luie stoel. Een spel dat volgens Andreas niet mag ontbreken in je collectie.



120

PC CD-ROM

Tomb Raider 2	25
Monkey Island 3	28
Queen, The Eye	35
Riven	36
I-War	48
Nuclear Strike	54
Zork, Grand Inquisitor	56
NHL 98	65
F1 Racing Simulation	70
F22	72
3D Ultra Pinball	74
AHX-1	77
Star Trek, Captain's Chair	81
Speedboat Attack	84
Postal	87
Dreams To Reality	94
Pax Imperia	99
Turok, Dinosaur Hunter	104
The Reap	109
Imperialism	110
Search & Rescue	116
Deadlock 2	123
Jack Niclaus 5	123
Bucanneer	123

PLAYSTATION

Tomb Raider 2	24
Spawn	44
Grand Theft Auto	47
Tennis Arena	52
WCW VS The World	58
Broken Helix	59
NHL 98	65
Devil's Deception	80
Shadow Master	88
Frogger	93
Treasures Of The Deep	101
Monopoly	103
Risk	103
Felony	106
Madden 98	113
MediEvil	114
Moto Racer	117
Steel Reign	119
C&C Red Alert	120
PGA Tour 98	123

SATURN

Sonic R	30
The Lost World	32
Duke Nukem 3D	50
Sega Touringcar Championship	51

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing	40
F1 Pole Position 64	42
Chameleon Twist	43
Topgear Rally	53
Bomberman 64	78

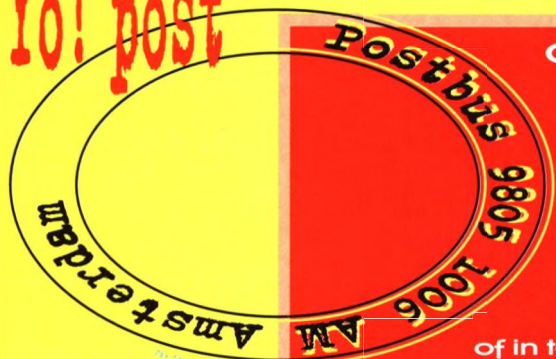
GAME BOY

Donkey Kong Land 3	60
--------------------	----

RUBRIEKEN

50 x PU, Mortal Marcel	6
Yo! Post	7
Nieuws	8
TechTalk	11
De redactie	13
Power Top 10	14
In de arcade	15
Bel & Win!	18
Screenshots	20
Profcheck	26
Made In Holland	39
Power Enquête 97	63
50 x PU, Power Fotostrip	66
PowerWeb Update	68
PowerPlay	96
Eeuwig Leven	124
Power Sales	134
De Qwifz	138

Yo! post



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.

50 special

X POWER UNLIMITED

MOGEN WIJ EVEN VOORSTELLEN:

MORTAL MARCEL

Hij wordt gehaat en bemind. Hij wordt getraakteerd op scheldbrieven en liefdesverklaringen en hij staat altijd klaar met ongezouten kritiek op zijn lievelings-spellenblad. Als er iemand is die de afgelopen vijftig nummers de Yo! Post-rubriek van Power Unlimited heeft gedomineerd, dan is het Mortal Marcel wel!

Voor veel PU-lezers is Marcel Beeks niet meer dan een onzichtbare schim, een irritante of zeer lachwekkende plaaggeest in de Power-pagina's. De trouwste PU-fans weten echter dat ons favoriete 'boertje' uit Groningen in een ver verleden zelfs een keer met foto en al in het blad is verschenen. Om ook de jongste lezers met Marcel kennis te laten maken en om hem na vijftig nummers eens goed in het zonnetje te zetten, hebben wij 'm kort geleden gebeld met de vraag wie er nu eigenlijk schuilgaat achter good old Mortal Marcel Beeks.

LEEFTIJD: 19 jaar.
WOONPLAATS: Groningen, natuurlijk!
SCHOOL: Ik zit in het examenjaar van de HAVO.
LEEST POWER UNLIMITED
SINDS: Nummer 1 (Tot onze grote schrik kwamen

we tot de ontdekking dat Marcel geen abonnee is. Daar hebben we natuurlijk snel verandering in gebracht).

FAVORIETE SPEL ALLERTIJDEN: Dan moet ik kiezen tussen Soul Blade en Tomb Raider.
GEEN MORTAL KOMBAT? Nou, deel vier misschien dan. Maar daar moeten we nog even op wachten.

FAVORIETE SPELCOMPUTER: De PlayStation. Ik ben wel erg benieuwd hoe het spel-aanbod voor de N64 zich ontwikkeld! GoldenEye vond ik erg goed!

LAATST GEKOCHTE SPEL: Final Fantasy 7, wel geinig hoor.

BEN JE TROTS OP JE POWER-ROEM? Ik vind het wel grappig, soms voel ik mij echt vereerd door al die ingezonden brieven, al die

fans. Scheldbrieven? Ach, daar doe ik niet moeilijk over. Ieder zijn eigen mening.

WAT WIL JE LATER WORDEN ALS JE GROOT BENT?

Ik denk aan journalistiek, vooral fotojournalistiek lijkt me erg interessant. Iets met games zou niet gek zijn, hebben jullie een baan voor mij?

WIL JE NOG IETS MEEDELEN AAN VOLK EN VADERLAND?

Enkele jaren geleden kreeg het Nederlands koninkrijk er een gamesblad bij; de Power Unlimited! Sinds het begin ben ik, Marcel Beeks, erbij geweest. Ik heb door de jaren heen vele veranderingen meegemaakt, zoals de veel geprezen dood van de Powerkid (die maffe blauwe dwaas).

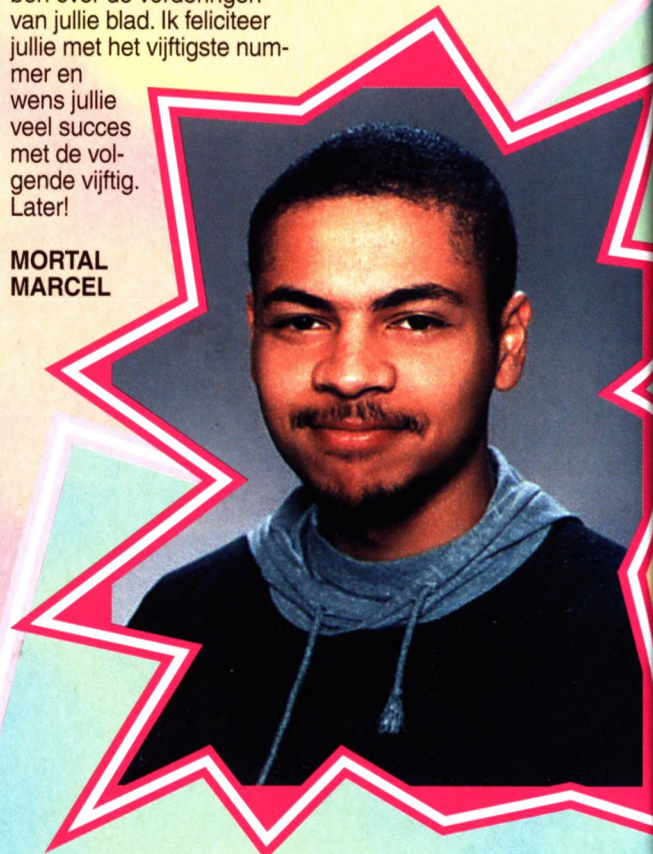
Ik en vele anderen hebben PU zien uitgroeien van een hoopje gerecycled WC-papier tot wat je nu in de winkels ziet liggen. Vaak heb ik brieven gestuurd en heb daarop ook de nodige reacties gekregen, veel goed, veel slecht. (Dank u voor uw reacties).

Ondanks de vele veranderingen zijn er ook enkele dingen gelijk gebleven. Neem Bjørn, deze man is niet weg te krijgen! (Bij deze groet ik u!)

Ik wil tot slot nog even zeggen dat ik erg content (blij, voor de leken onder ons) ben over de vorderingen van jullie blad. Ik feliciteer jullie met het vijftigste nummer en wens jullie veel succes met de volgende vijftig. Later!

MORTAL MARCEL

PS: Voor de fans nog even dit: 'Plaats deze brief, anders kom ik even langs met een knokploeg!'



WELKE 3D-KAART?

Ik wil effe wat vragen. Komen er volgend jaar echt zoveel spellen voor 3Dfx kaarten? Als dat zo is, welke kaart moet ik dan aanschaffen? Moet ik er nú een nemen of komen er volgende maand betere en goedkopere kaarten uit? Help, want ik zit er over te denken om een Maxi 3D kaart aan te schaffen, want die is een stuk goedkoper dan zo'n Monster 3D kaart. Of is die Monster veel beter?

Jitse 'Jetski' en Ingmar 'Ingster' de Vries, Almere.

MONSTER OF VIPER?

Ik heb mij voorgenomen om een betere videokaart te kopen. Ik twijfel tussen de Diamond Viper V330 of de Diamond Monster 3D. Mijn vraag is of de Diamond Viper V330 ook 3Dfx ondersteunt, want er zijn er komen nogal veel spellen uit voor 3Dfx?

Lex Flohr, Den Bosch

Beste Lex, Jetski en Ingster, jullie gebeden worden verhoord want verderop in deze Power Unlimited bestaat PowerPlay ruim aandacht aan vijf populaire 3D-kaarten: Diamond Monster 3D, Miro HiScore 3D, Guillemot Maxi Gamer 3Dfx, Matrox m3D en Creative Graphics Blaster Exxtreme. Wedden dat daar vast wel eentje tussen zit die de moeite waard is?

YAK!

Ik wil even reageren op de brief van Igor 'The Gamemaster' Armellini uit de Power Unlimited van oktober. Igor vindt dat er in de PU doelhoven en puzzeltjes moesten komen. Yak! Mijn zusje (7) heeft op school bladen zoals Taptoe en Okki waarin ook puzzels staan en misschien vindt Igor de verhaaltjes die erin staan ook wel leuk. Is dit niet genoeg, dan kan je altijd naar de dichtstbijzijnde boekhandel om een Denksport puzzelboekjes te kopen! Thank God for creating this magazine.

Ralph 'The Genius' Sandelowsky, Eemnes.

Moeten we Mr. Big nu bedanken voor Denksport of Power Unlimited?

FOUT IN MAG-FAVO

Ik kwam op een zaterdag thuis van een harde werkdag. Eenmaal binnen struikel ik over de hond en maak een snoekduik in de posthoop, waaronder, tot mijn genoegen het novembernummer (in de hondenkijl gesmoord) van Power Unlimi-

ted. Ik gris hem van de grond, wapper de kwijl eraf en jump op de bank om hem te bestuderen. Ik sla hem open en eeeeeeeek! Dood en verderf! Een fout in mijn mag-favo!

Wat benne 't geval: Bij de reclame van de Nieuwe Duke voor N64 blijkt deze niet voor de N64 te zijn. In de pic troont King Duke his Royal Ass op een Sony PlayStation. (It's good to be the king!) En daarbij blijkt de telling der

bladzijden ook zo smooth te zijn als de pukkelige reet van pa! Dus heren en mede-'dames' plaatjes-schikkers en bladzij-trekkers, voortaan opletten, want het crisis-centrum van Amstelveen is ver van m'n huis en ik mag m'n PlayStation niet meenemen (huisdieren zijn niet toegestaan). *Sandy 'The werewolf' Sprengers, Amstelveen.*

Is het je niet opgevallen dat de N64 Duke die PlayStation aan flarden schiet? Wij bij Power Unlimited kunnen daar wel om lachen, hopelijk hebben ze in Amstelveen ook gevoel voor Duke-humor.

QUAKETONIC

Ik wil graag reageren op die sufferd uit Oldenzaal. Waar slaat je naam eigenlijk op? Quake eentonig? Dan zou ik nog maar eens goed alle mogelijkheden bekijken. Bijvoorbeeld multi-player: Internet, DeathMatch (DM), Capture the Flag (CTF), TeamFortress (TF), Clans, Quakeworld en nog een hele zooli aanpassingen. Quake is forever! Duke Nukem is cool, maar alweer vet verouderd. Duke Nukem is melig, maar van dezelfde grapjes word je vanzelf erg ziek. Vóór Quake was ik ook Duke-freak, maar



toen Quake uitkwam en de eerste clan's ontstonden, was ik verkocht! Quakers over de hele wereld; unite! *The-Badman, Hoofddorp. Beyerman @globalxs.nl*

Met Quake 2 en Duke Nukem Forever in de planning zal de strijd tussen beide 'clans' nog lang niet zijn afgelopen. Dat wordt weer een woeste winter!

TOFFE UREN MET SEGA

Om te beginnen, jullie hebben een ongelooflijk tof blad. Maar het is niet alleen maar om jullie blad te prijzen dat ik jullie schrijf. Ik zit met iets, net als andere Sega Saturn bezitters denk ik. Bij ons in België is

Saturn erg populair, maar ik hoorde dat veel winkels de Sega Saturn spellen niet meer willen opnemen. De reden hiervoor zou zijn dat er geen spelontwerpers zijn die spellen willen produceren voor de Saturn.

Zelfs Tomb Raider 2 zou niet meer op de Saturn uitkomen. Ik zou het echt jammer vinden als men met de Saturn stopt. Het is misschien geen topconsole maar toch beleef ik telkens toffe uren met m'n beestje. *Glenn de Backer, Meulebeke (België).*

Voorlopig is Sega nog niet gestopt met het uitbrengen van Saturn-titels (zie de reviews in deze Power Unlimited). Bovendien worden de geruchten omtrent de Saturn 2 steeds sterker. Kortom, al hebben ze het nu erg moeilijk, pas 1998 wordt het jaar van de Sega-waarheid. Voor de betere Saturn-titels zul je dus extra goed moeten zoeken (naar de betere importshops, bijvoorbeeld).

VET ASO

Tweehonderd piek voor een N64-spel is zwaar overdreven. De verkoopprijs zal eerder tussen de f125,- en f150,- liggen. Ik denk terug aan de woorden uit de Power Unlimited van januari 1997. Nou bedankt beste PU voor dit geweldige advies. Kijk in de winkel en zie de prijs van N64-spellen. De prijzen van de meeste spellen zijn 219 gulden. Dit vind ik dus effe vet aso want dit is toch niet een normale prijs? Ik hoop dat dit snel gaat veranderen want dit is natuurlijk vette shit. Ik ben overigens heel tevreden over de prestaties van de computer maar ik vind het alleen heel zonde van die prijzen.

Job Witteman, Voorhout

Ja, ja, hoe konden wij nu weten dat de hoge produktiekosten van de N64-cartridges, de vette royalties voor Nintendo en de marges voor de winkeliers ertoe zou leiden dat de prijs van de gemiddelde N64-game tot boven de 200 gulden werd opgeschroefd? Net als alle fans van de N64-console hopen ook wij natuurlijk dat hier gauw een einde aan komt en dat de prijzen zakken naar een fatsoenlijk niveau.



Actie-adventure van de auteur van Blade Runner

UBIK

Volgend jaar moet het actiespel Ubiq op de markt komen. Ubiq is al in boekvorm verkrijgbaar en geschreven door niemand minder dan Philip K. Dick. 'Who the hell is Dick', zul je misschien denken. Wel, deze Dick is tevens de auteur van onder andere Blade Runner en Total Recall.

ACTIE-STRATEGIE-ADVENTURE

Net als in Blade Runner speelt Ubiq in het jaar 2019: een wereld vol criminele syndicaten, kolonies in de ruimte en een voortdurende strijd tegen industriële spionage. Grote bedrijven als boeven dus, die zich bedienen van zwaar bewapende bendes. De vroege bèta versie die ik onder ogen kreeg, gaf al een aardig beeld van Ubiq, een beeld dat zeker niet tegenviel.

Als special team dien je op onderzoek uit te gaan en de diverse criminele organisaties op te rollen. Bijzonder daarbij is dat je man- schappen ook over

psychische krachten beschikken die in het heetst van de strijd meer dan nodig zijn. Het spel laat zich omschrijven als 80% actie-strategie en 20% adventure. Vanuit de derde persoon loop je door diverse gangen en gebouwen, waar je het een en ander kunt onderzoeken en vooral menig vuurgevecht tegen gangs moet leveren. Diverse wapens alsmede je psychische krachten (zestig verschillende in totaal) helpen je hierbij.

CAMERA

Het spel doet een beetje denken aan het derde deel van Flashback met dien verstande dat

de irritante camera-standpunten achterwege blijven. Sterker, je kunt tijdens het spel zelf een van de twintig cameraposities bepalen. De zes levels die de bèta versie bezat, zagen er gelikt en gevarieerd uit. De definitieve versie zal maar liefst dertig uitgebreide levels bevatten. Een even uitgebreide review volgt spoedig.

JAN



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Wat kun je (onder zwaar voorbehoud) verwachten in de februari-editie van Power Unlimited? World Football '98 (PC), Men In Black (PC), Wing Commander Prophecy (PC), Pilgrim (PC), Armoured Fist 2 (PC), Red Asphalt (PSX), Quake (Saturn), Enemy Zero (Saturn), Steel Panthers III (PC), Ark Of Time (PSX), Explosive Racing (PSX), Streets Of Sim City (PC), Andretti Racing (PC), Combat Chess (PC), Mayday (PC) en nog veel, veel meer. Het februari-nummer van Power Unlimited ligt vanaf 23 januari in de winkels.

UITSLAG CREATIVE LABS/BOMICO WEDSTRIJD

In het oktobernummer van Power Unlimited hadden we een aantal fraaie prijzen om weg te geven in onze Bomico/Creative Labs-wedstrijd. Welnu, de gelukkige winnaars (uit de ruim zeventien(!) inzendingen) zijn: Bjorn Simons (Creative Labs Sounblaster AWE 64 en 3D Blaster PCI), Andres Lamont, Susan ter Pelle, Kris van Genechten, Tim Siegenbeek van Heukelom, Wouter van der Kolk, Gert Goris, Marco Boekestijn,

Tim Numan, Rob Zoeteweyj (Bomico spellenset), Janine Visser, Ferdinand van Hienen, Rudy van Herpt, Christiaan van Hoegee, Tristan Terpelle, Ronald Hendriksen, Gertjan Zomerdijk, Ralph van der Ven, Frank van berge, Fabian Tania, Wilfred Belo, Bas Stolker, Daniel v. d. Veen, Dennis Iking en Geo van Gestel (PU verzameland).



RESIDENT EVIL

Binnenkort verschijnt de Directors Cut van Resident Evil. Een verfraaide versie van het oorspronkelijke spel.



DIRECTORS CUT

VOOR-PROEFJE

In de RE Directors Cut kun je rekenen op meer wapens, veel meer zombies en nog meer bloed. Ook zijn de karakters mooier vormgegeven en zijn er bepaalde achtergrondobjecten ter verfraaiing toegevoegd. Bovendien staat op deze Directors Cut een demo-level van Resident Evil 2, dat volgend jaar uit zal komen.

OPVOLGER

In Resident Evil 2 is het totale chaos: de experimenten uit deel 1 zijn compleet uit de hand gelopen en de zombies slenteren bij bosjes door de stad waar zij alles vernietigen dat op hun weg komt.

Hoofdmoot van de actie zal plaatsvinden in een gigantisch verlaten politiebureau waar de zombies en gemuteerde wezens op iedere hoek je naar de strot proberen te grijpen. Maar ook de straten en de stegen rondom het politiebureau zijn in de spelomgeving opgenomen.

BLOED

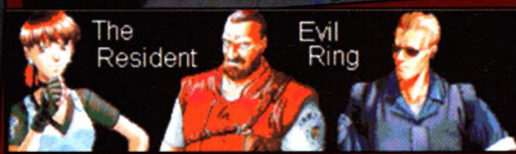
RE 2 kent twee karakters: Leon Scott Kennedy and Elza Walker die zich met behulp van tien verschillende wapens een weg moeten banen door horden bloeddorstige zombies en anderszins gemuteerde, afstotelijke engersds.

De zombies en

aanverwanten zijn, naast het feit je er veel en veel meer zult tegenkomen dan in het vorige deel, ook nog eens moeilijker te doden. Ook zullen ze steeds op andere plaatsen opduiken als je het spel opnieuw speelt. Afhankelijk van je karakter zal zich een ander verhaal ontwikkelen. De story-

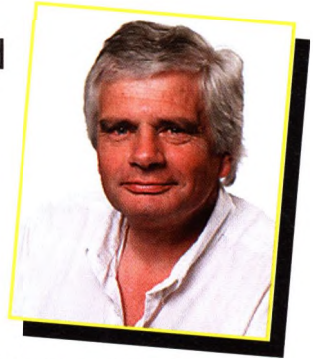
line kent een klein aantal adventure-elementen, maar het hoofdoel blijft het neermaaien van de bad guys. En reken maar dat de liters bloed wederom in optima forma over het beeldscherm zullen sijpelen.

JAN



KICK OFF 98

Volgende maand in Power Unlimited, nu alvast in de 'aanbieding': Kick Off 98.



Speciaal ter gelegenheid van de lancering van de '98-editie van dit populaire voetbalspel, heeft Homsoft drie PC versies van Kick Off 98 beschikbaar gesteld. En wij mogen ze weggeven! Het enige dat je moet doen is het juiste antwoord geven op een vraag, en die is wel heel erg simpel: Hoe heet de hier afgebeelde, bekende sportverslaggever die zijn stem heeft 'uitgeleend' voor het commentaar bij Kick Off 98? Schrijf het antwoord samen met je naam, adres en telefoonnummer op een briefkaart en stuur die voor 23 januari naar: Power Unlimited Kick Off 98 Postbus 9805 1006 AM Amsterdam De winnaars krijgen automatisch thuis bericht.



MDK

Interplay



92%; "One of the best games of all time on any format." PC Format Gold Award

In Racing there is only one position

F1 POLE POSITION 64



The ultimate speed experience!



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

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

Neem deel aan de Grote Wedstrijd en vlieg naar de Grand Prix van je dromen!
Deelname-formulier beschikbaar bij uw verdeler

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

ED - Power Unlimited
"Human Grand Prix" versie

NINTENDO 64



Ubi Soft
ENTERTAINMENT



GAME WORLD BV
DISTRIBUTIE

Phone: 010-2150500
Fax: 010-2151222



bart smit



Intertoys
SPEELGOEDWINKELS

TECH TALK

n
i
e
u
w
w
s



De nieuwe code-naam voor de Saturn 2 is **Dural** (vroeger Black Belt en daarvoor Dragon) en de technologie lijkt geavanceerd genoeg om de strijd aan te gaan met de N64 en de PlayStation. De machine zal pas eind 1998 in Japan verschijnen en wordt ontwikkeld in samenwerking met invloedrijke partners, waarvan waarschijnlijk Microsoft de belangrijkste zal zijn. Andere partners zijn Hitachi, die Dural's SH-4 CPU zal leveren, NEC, die garant zal staan voor de PowerVR2 graphics chip en Yamaha, die met zijn ARM7-based ASIC soundchip de cirkel rond maakt. Meest interessant is natuurlijk de SH-4. De productie van deze 200 Mhz CPU moet binnenkort beginnen. In combinatie met de PowerVR2 kan de chipset 1,5 miljoen polygonen verwerken en

We zoeken al lang naar specs van de mysterieuze Saturn 2. Eindelijk hebben we die (via het net in Japan) kunnen vinden. Een andere vraag die velen bezighoudt is: komt er een PlayStation 2? En als we dan toch bezig zijn, nieuws over de Nintendo 64DD.

functies als mip-mapping, texture filtering en hardware fogging zijn standaard ingebouwd (net als in de N64 overigens). In theorie moet deze chipset, door ondersteuning van OpenGL en D3D, ports van en naar het PC-platform relatief eenvoudig maken.

Hoewel de Dural het trage CD-medium zal kiezen, wordt hij wel uitgerust met een ongebruikelijke 12-speed dual-density CD-ROM drive van Yamaha die naast gewone CD's ook Dural-specifieke 1Gb high-density CD's zal kunnen lezen.

Als toetje kunnen we nog onthullen dat er een 8K Instruction, 16K data en 128K CD-Rom buffer caches zullen worden geïmplementeerd wat het geheel topsnelheid moet verzorgen. Natuurlijk is dit nieuws onder voorbehoud, want de info komt via het net uit Japan. We zijn benieuwd.

Over geruchten gesproken. Hoewel we van de Europese directeur van Sony, Chris Deering, persoonlijk op het hart gedrukt kregen dat er echt geen plannen zijn voor een opvolger van de PlayStation krijgen we soms berichten door die het tegendeel be-

weren. Het laatste bericht ging zelfs vergezeld van een foto waarop het ontwerp van de **PlayStation 2** zou staan. Om geen belachelijk figuur te slaan zullen we niet gaan gooien met technische gegevens, maar het plaatje willen we je niet onthouden.

En dan mag in deze Tech Talk Nintendo natuurlijk niet ontbreken. Hun eerste uitbreiding, de **64DD**, staat pas tegen het einde van 1998 in de planning, maar de geruchten dat de ontwikkeling al in een ver stadium is, worden luider. Zo kregen we het eerste (wazige) plaatje te zien van een spel, genaamd Mother 3, dat exclusief op de 64DD uit zou komen. Voor wie het nog niet weet, de 64DD is een aanvullend opslagmedium voor de N64. De drive, die onder de N64 geklikt kan worden, gebruikt harddiscs die ongeveer de maat hebben van een 3,5 inch floppy. Er past 64 Mb op en heeft een gemiddelde zoektijd van 150ms en een data transfer rate van 1 Mb/sec. Dat is ongeveer net zo snel (of langzaam) als een 6x CD-ROM drive. Het spel Mother 3 is de opvolger van zijn populaire Super Nintendo voorganger, een Role Playing Game.

BJORN



Waar of niet waar? De PlayStation 2.



In de planning voor eind '98: de 64DD.



Mother 3, exclusief voor de 64DD.



En dit stop je er dus in.



Wazige plaatjes horen bij 'geheim' nieuws.

PARODIE: X-FOOLS & PYST

Amerikanen zijn gek op persiflages. Denk alleen maar aan The Naked Gun, Hot Shots en Flying High. Ook op CD-ROM komt er de nodige Yankee-meligheid onze kant op.

LACHEN, GIEREN, BRULLEN

De mafkezen van Paroty Interactive zijn verantwoordelijk voor de parodieën PYST en The X-Fooles.

PYST is een persiflage op een van de best verkochte adventures aller tijden: MYST. Vier miljoen schijfjes vlogen van deze game over de toonbank!

The X-fooles zet het in ons land razend populaire The X-Files voor paal. Lachen, gieren, brullen met special agents Mully en Scudder.

OUBOLLIC

Verwacht geen spectaculaire graphics bij PYST en The X-

Fooles. Het doet allemaal wat oubollig aan. MYST was destijds als point-and-click 2D adventure een sensatie. Nu kan je eigenlijk niet meer met 2D aankomen. Maar goed, bij een parodie gaat het in eerste instantie om de humor en niet om het uiterlijk. Er moet gelachen worden en hard ook.

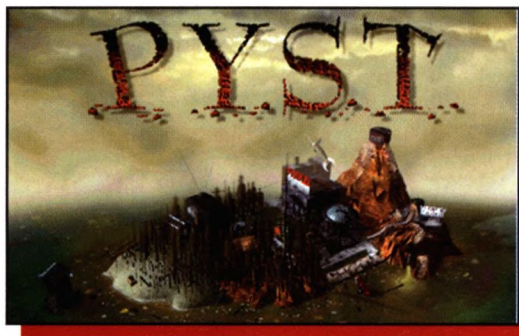
BOEREN EN SCHETEN

Om een natte broek te halen bij PYST en The X-fooles moet je wel van Amerikaanse humor houden. Veel boer-, scheetwerk en schuine moppen dus.

Mully: "I'll pull over the handle." Scudder: "That's not the handle,

Mully". Mully: "Oooohhh!" Ook kun je een Beam'em up game spelen en Pac-mannen met Mully en Scudder. Na het spelen van deze game zal The X-Files er nooit meer hetzelfde uitzien op de buis.

PYST is naar mijn mening leuk voor mensen die MYST hebben gespeeld. En dat zijn er dus heel wat. Alleen zij zullen de grappen, die vaak op MYST slaan, begrijpen. Of je moet een grote fan van Big John Goodman zijn. Hij is King Mattrus en komt af en toe leuk uit de hoek. J.J.

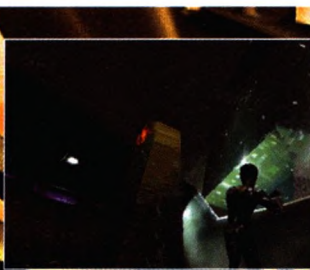
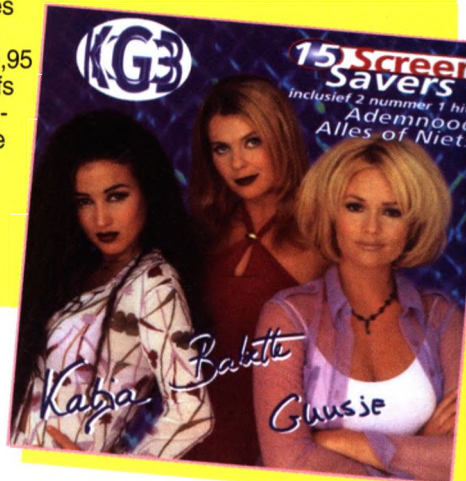


ADEMNOOD DOOR SCREENSAVER

Moe van je Beavis & Butt-head thempack, genoeg van je Command & Conquer screensaver, walg je van je Duke Nukem Windows-behang?

Dan kun je nu warme wintermaanden tegemoet zien met Katja, Babette en Guusje. Het droomtrio van iedere mannelijke gamer. Toch?

Mind Multimedia (tel.0317-422224) levert een CD-ROM met vijftien screensavers, inclusief hitsingles Ademnood en Alles Of Niets. De CD kost f 19,95 en dat is zelfs voor een frisbee niet al te duur.



92%;
"This game has the mark of genius written all over it."
Total Playstation

MDK



Starwarped is een parodie op de ondertussen klassieke Star Wars Trilogie. Nu zijn lang niet alle persiflages leuk, dus was ik erg benieuwd of ze hier iets van hadden gebakken.

tekst 'A long time ago in a galaxy far, far away', zie je nu de tekst 'Two and a half weeks ago in a bedroom in Modesto.' Maar wat valt er nu te doen? Het spel bestaat

Death Star Distructor is een ultra simpel space shoot'em up spelletje dat je binnen no time hebt uitgespeeld. In **Whack the Ewok** moet je proberen om die kleine schattige en

werker van George Lucas zich verkleeden als Princess Leia en een stukje uit de film naspelen. Ik geloof dat ik dit nog wel het grappigst vond van de hele CD-ROM. Dan is er nog **The Vault**. Om hier in te komen moet je wel eerst de combinatie vinden en dan kun je nog drie extra spelletjes doen

Nog meer meligheid: Starwarped

NERDS
De twee broertjes Brain en Aaron zijn zogeheten nerds. Eigenlijk zijn ze een soort mix tussen Wayne en Garth (je weet wel, van Wayne's World) en Beavis en Butt-head. Ze hebben maar één hobby, en dat is alles verzamelen wat met Star Wars te maken heeft. Zij beschouwen zichzelf dan ook als Starwarsians.

uit kleine kliekietklik-spelletjes en filmpjes en grappige 'weetjes'. Ik begon met het spelletje **U Don't Know Jedi**. Dit is een zogeheten trivia quiz en hier worden je allerlei vragen gesteld over de drie SW films. Ik moet zeggen, zeker niet eenvoudig. Wat wel erg simpel is, bleek de **Time Machine**. Hier kun je - door op een van de SW personages te klikken - alles te weten komen over hun jeugd, tienerijd, de hedendaagse tijd en de toekomst.

wollige beestjes uit hun boomhut te meppen met een stok; je krijgt er nog punten voor ook.

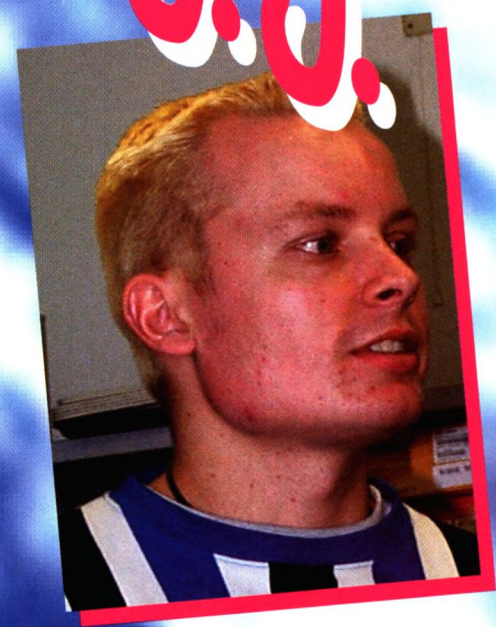
MEER SPELLETJES
Middenin een spel kreeg ik te horen dat er iets te zien viel op de **Ranchcam**. Dit is een verborgen camera op de Skywalker ranch (het huis van George Lucas). Als je op die ranchcam klikt, krijg je filmpjes te zien die zogenaamd op die ranch zijn opgenomen. Zo zie je bijvoorbeeld een mede-

zoals **Scrapped Scripts** (afgekeurde scenario's), **Flawed Fighter** en **Tell U I Will**.

FUNNY
Hoewel ik het allemaal erg melig en funny vond, denk ik dat je het met dit spel na een keer of twee spelen wel gehad hebt. Het is allemaal nogal simpel en daardoor niet bepaald lang speelbaar. Ook vraag ik me af of SW fans dit spel kunnen waarderen. Ze worden namelijk nogal voor aap gezet.

BAS

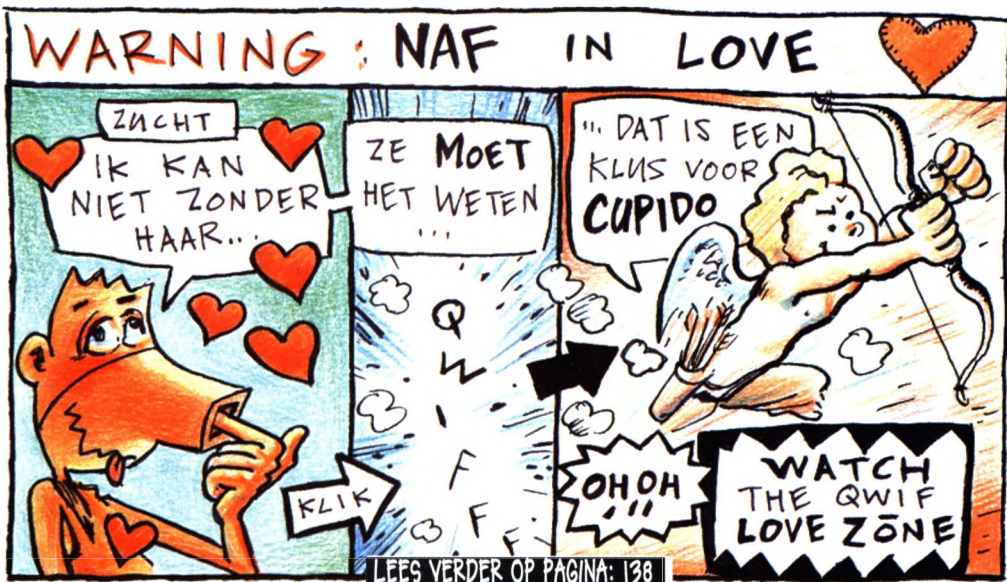
INTRODUCING



Op het moment dat Jan-Johan de redactie kwam binnenlopen met zijn eerste proefreценsie, wisten we al meteen dat het wel goed zou zitten met zijn spellenkennis. Hoe zou het anders komen dat hij als twee druppels water lijkt op een van onze grootste gamehelden allertijden: Duke Nukem? Breed gespierd dwingt onze nieuwste aanwinst meteen in vol 3D respect af. Jan-Johan heet J.J. voor vrienden en vanaf nu dus ook voor alle lezers van Power Unlimited.

MUZIEK, SPORT EN GAMES

J.J. leeft en werkt in het rustieke Haarlem, waar hij zich vol overgave op zijn drie grote hobby's kan storten: het maken en uitvoeren van elektronische dansmuziek, zich het apezuur zweten in de plaatselijke sportschool en - natuurlijk - het spelen van games. Zijn specialiteit is, hoe kan het ook anders, sportspellen. Deze maand dook hij in de wereld van de **Formule 1 (F1 Racing Simulation)**. Maar ook voor een vette shoot'em up als **The Reap** draait hij z'n hand niet om. Kortom, **The Duke**, sorry, J.J. gaat een gouden toekomst in het Power Unlimited testteam tegemoet. Dames en heren wij introduceren: J.J.



games 10 top

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

POWER HITS

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

NINTENDO 64

Clayfighter 63 1/3 (november)	9,4
Tetrisphere (november)	9,0
Mischief Makers (december)	8,9
Extreme G (december)	8,9

GAME BOY

Smurfen 3 (december)	8,0
----------------------	-----

SATURN

Resident Evil (november)	9,0
--------------------------	-----

PLAYSTATION

Nightmare Creatures (november)	9,5
Cool Boarders 2 (december)	9,2
Kurushi (november)	9,1
Mortal Kombat Mythologies (december)	9,0
Crash Bandicoot 2 (december)	9,0
MDK (december)	8,9
Hercules (november)	8,9
Skull Monkeys (december)	8,8
Bushido Blade (november)	8,8
Zero Divide 2 (november)	8,8
Ace Combat 2 (november)	8,8
Courier Crisis (december)	8,5
Nascar 98 (december)	8,5
Toca Touring Car Championship (december)	8,4
Duke Nukem Total Meltdown (december)	8,4
Overboard (november)	8,2
Pandemonium 2 (december)	8,0

PC CD-ROM


Blade Runner (december)	9,8
Shadow Warrior (november)	9,5
Sub Culture (december)	9,3
Quake 2 (december)	9,2
Grand Theft Auto (december)	9,1
Joint Strike Fighter (november)	9,1
Dark Forces 2 (november)	9,1
Hexen 2 (november)	9,1
Conquest Earth (november)	9,1
Age Of Empires (december)	9,0
MS Flight Simulator '98 (november)	9,0
Incubation (december)	8,9
Worms 2 (november)	8,9
Koala Lumpur (december)	8,8
Myth (november)	8,8
Close Combat 2 (november)	8,8
Total Annihilation (november)	8,7
Perfect Assassin (november)	8,6
Enemy Nations (december)	8,5
Earth 2140 (december)	8,5
Duckman (november)	8,5
DogDay (december)	8,4
War Lords 3 (november)	8,4
Animal (november)	8,4
Virus (december)	8,3
The Tone Rebellion (december)	8,3
Resident Evil (november)	8,3
Panzer General 2 (december)	8,2
Galapagos (december)	8,2
Broken Sword 2 (november)	8,2
Ignition (december)	8,1
Rayman Designer (november)	8,0
Constructor (november)	8,0
Pete Sampras Tennis 97 (november)	8,0

SONY PLAYSTATION
POWER TOP 10



- (-) G-Police
- (1) Formula 1 '97
- (5) Nuclear Strike
- (-) Croc
- (2) Oddworld
- (-) Ace Combat
- (9) V-Rally
- (-) Hercules
- (-) Tomb Raider
- (-) NHL Hockey '98

NINTENDO
POWER TOP 10



- (-) Lylat Wars (N64)
- (4) Mario Kart 64 (N64)
- (-) Extreme G (N64)
- (-) F1 Pole Position (N64)
- (-) Multi Racing Championship (N64)
- (-) GoldenEye 007 (N64)
- (-) Int. Superstar Soccer (N64)
- (1) Blast Corps (N64)
- (10) Doom (N64)
- (2) Super Mario 64 (N64)

PC CD-ROM
POWER TOP 10

RED ALERT THE AFTERMATH



- (5) C&C: Aftermath
- (-) Jedi Knight: Dark Forces 2
- (4) Lands Of Lore 2
- (3) Formula 1 GP 2
- (-) Shadows Of The Empire
- (1) Conquest Earth
- (8) MS Flight Simulator '98
- (10) Tomb Raider
- (-) Total Annihilation
- (-) Riven

SEGA SATURN
POWER TOP 10



- (5) Warcraft 2
- (1) Resident Evil
- (3) WipeOut 2097
- (-) Duke Nukem 3D
- (6) Sega Rally
- (-) Last Bronx
- (-) FIFA '97
- (-) Sonic 3D
- (-) Command & Conquer
- (-) Manx TT

in de arcade

MORTAL KOMBAT 4 KOMBAT

Eindelijk dan; het langverwachte vierde deel in de meesterlijke Mortal Kombat saga. Ed Boon en zijn kornuiten hebben zich volledig uit de naad gewerkt om zich wederom de kroon toe te eigenen en je voor eens en voor altijd alle andere vechtspellen te doen vergeten.



ouds in 2D maar bij groundhouse kicks, worpen en soortgelijke moves draait de 'camera' mee met de actie. Er zijn in totaal vijftien characters van de partij. Dat lijkt misschien een ietwat magere score maar niet gevreesd, zeven daarvan zijn gloednieuw en ergens in het donkere buitenbos verschuilen zich nog drie secret characters.

de revue is gepasseerd, zijn er acht verkopen om ook in dit vierde deel hun opwachting te maken. De wegens groot succes geprolongeerde oudgedienden zijn; **Liu Kang**, **Scorpion**, **Sub-Zero**, **Reptile**, **Sonya**, **Jax**, **Johnny Cage** en uiteraard **Raiden**. De nieuwe aanwinsten zijn de zwarte kung fu expert **Kai** die goed bevriend is met Liu Kang en lid is van de befaamde White Lotus Society.



2D & 3D
De characters en de achtergronden in MK4 zijn 3D geanimeerd en zien er zoals gebruikelijk angstaanjagend uit. Het daadwerkelijke vechten is zoals van-

OUDE & NIEUW
Van het legio warriors dat de afgelopen jaren

Dan is er de beeldschone Vanessa Williams look-a-like **Tanya** die qua uiterlijk eigenlijk alleen maar concurrentie heeft van **Jarek**, het laatste lid van Kano's beruchte Black Dragon Clan.

GOED & KWAAD
Aangezien ook ditmaal het voortbestaan van het menselijk ras op het spel staat, wordt de strijd niet alleen door goed bedoelende sterfelingen uitgevochten. Zo heeft ook **Fujin**, de god van de wind, de tijd gevonden om de afgevaardigden van het kwaad een lesje te leren. De afgevaardigden van het kwaad hebben op hun beurt weer ruimte gecreëerd in hun overvolle agenda om al die brave Hendriksen lik op stuk te geven. Het kopstuk is de verbannen 'old school' god **Shinnok** die in

Mortal Kombat Mythologies zijn debuut maakte. Hij wordt bijgestaan door zijn loyale 'side kick' en tovenaars **Quan Chi** en zijn voormalige generaal **Reiko**.

WAPENS & MOVES
Een welkome nieuwe toevoeging aan Mortal Kombat 4 is het gegeven dat alle characters nu een uniek wapen hebben waarmee je het levende daglicht uit je tegenstander kan slaan. Dit brengt uiteraard weer een heel nieuwe scala aan moves naar boven. Maar wees niet bang, dit is geen Soul Blade imitatie, dat wapen ben je zo weer

kwijt en dan begint het ouderwetse knokken totdat je je wapen of dat van je tegenstander weer van de grond hebt opgepikt. Ook op het Fatalities front hebben er de nodige veranderingen plaatsgevonden. Een groot aantal van de 'klassieke' fatalities is intact gehouden maar uiteraard hebben alle characters er ook een aantal nieuwe 'afrekeningen' bijgekregen. Kortom, Mortal Kombat 4 is het wachten waard geweest. Haast je dus naar de dichtstbijzijnde arcade of heb nog enkele weken geduld totdat je al dit speelplezier in de veilige omgeving van je eigen huis kan ervaren.

SELECT YOUR FIGHTER



KEES

MACE

The Dark Age

Your Executioner
Awaits...



 Distributed by
GT Interactive
Software Corp.

CONTACT www.midway.com

 MIDWAY™

NINTENDO 64

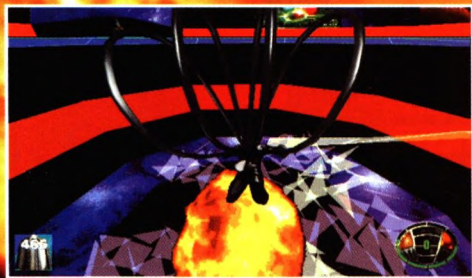


Mace - The Dark Age™ ©1997 AtariGames Corporation. All rights reserved. MIDWAY is a registered trademark of Midway Games Inc. Mace - The Dark Age and all character names are trademarks of Atari Games Corporation. Distributed by Midway Home Entertainment Inc. under license. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT Logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

EYE FOR AN EYE TOOTH FOR A TOOTH



Shiny
ENTERTAINMENT
SHINY™



THE ULTIMATE SHOOT EM UP
PLAYSTATION PLUS

Interplay™

MDK™ it's registered trademark and all related indicia © 1997 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved.
Published by Shiny Entertainment, Inc. Distributed by Interplay Productions.
All rights reserved. "PS" and PlayStation™ are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Marketed and distributed by
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE BENELUX

actie

DE POWER UNLIMITED ELEKTRONISCHE FRUITAUTOMAAT

Power Unlimited heeft een feestje te vieren en geeft daarom zo maar prachtige cadeaus weg.

Het enige dat je moet doen om voor deze prachtige prijzen in aanmerking te komen, is de telefoon pakken.

Bel naar

0909 - 50.200.46 (1 gpm)

en toets je 10-cijferige telefoonnummer in.

Je ontvangt dan van de computer een geluksnummer. De computer vergelijkt dit nummer met een vooraf getrokken winnende nummers. Je hoort gelijk of je een prijs gewonnen hebt. Heb je een winnend nummer? Dan kun je daarna het prijsnummer van je keuze intoetsen. Je kiest dus zelf je cadeau. Is je favoriete prijs al weg, kies dan een ander prijsnummer. Je kunt meerdere keren meedoen want elke keer dat je belt ontvang je een nieuw geluksnummer, wat een winnend nummer kan zijn. Het gesprek duurt circa 2 minuten.

Je kunt bellen tot en met 18 januari 1998.

Winnaars krijgen automatisch bericht thuis. Woon je in België of is je telefoon niet geschikt voor dit systeem? Stuur dan vóór 18 januari 1998 een briefkaart met het kadonummer van je keuze naar: Power Unlimited Postbus 9805 1006 AM Amsterdam (één kadonummer per briefkaart).

01

100 x

Ubik pc cd-rom van R&P Electronic Media



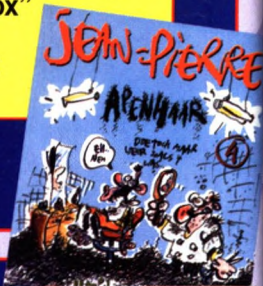
03

100 x

een strip



- Sneek Mobiel Reptiel featuring Ronnie Doorzon
- De familie Doorzon "De bank"
- Jean-Pierre "Apenhaar"
- Pardon Lul "Zwaar Geschapen"
- Franka "De ogen van de roerganger"
- Storm "De Dallas paradox"
- Doorzons liefde 'n geluk scheurkalender 1998



02

7 x

Nintendo Gameboy

1 x

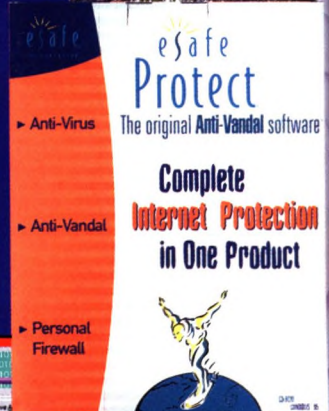
Nintendo 64 & Diddy Kong Race game



04

50

pakketten



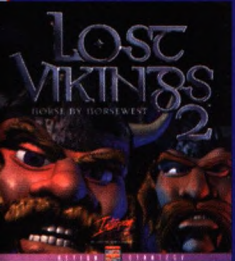
BEL & WIN

05

Bomico biedt aan:

- 10 x TMF screensaver
- 2 x Redneck Rampage t-shirt
- 5 x new World order t-shirt
- 1 x Lost Vikings 2 game
- 1 x Bomberman game
- 1 x QAD game

Maak kans op één van deze prijzen.



08

Maar liefst

75 te winnen
Blade Runner games
van Atoll Soft



BLADE RUNNER™

09

Van BGM mogen wij weggeven:

- 1 Pandemonium Lavalamp (te mooi om te laten zien)
- 2 Sweat-shirts van Pandemonium
- 12 GTA t-shirts
- 12 GTA mutsen



06

Logitech biedt aan:

- 5 x Wingman Warrior
- 5 x Thunderpad Digital



10

1 x
Sony PlayStation van Replay

en van de Gameshop:

1 x
game 'Strider' voor Saturn,

van Next Level:

5 x
Donky Kong Country tekenfilm,
van Haunted House Future Media:

10 x
game naar keuze uit de
Classic Budgetserie (catalogus)



07

Van **M(nd)** MultiMedia
it's a mind game

mag Power Unlimited

50 games weggeven.

Maak kans op **1** van
de volgende titels:

- Enemy Nations
- Have a N.I.C.E. day!
- Search and Rescue
- Seven Kingdoms
- Shadows over Riva
- The great battles of Hannibal



Starship Troopers

Na grote filmhoogten te hebben bereikt met Robocop en Total Recall, viel Paul Verhoeven via Showgirls in een diep gat. Het is niet makkelijk uit Hollywood-gaten te kruipen maar het lijkt erop dat onze man in Hollywood met Starship Troopers weer gaat scoren.

BUGS

De film speelt ergens in de nabije toekomst. De Aarde, die om de een of andere reden alleen met Amerikanen bevolkt is, wordt bedreigd door de Arachnids die in de volksmond Bugs genoemd worden. Dit zijn reusachtige insecten die hun eigen planeet niet groot genoeg vinden en er graag wat planeetjes bij willen. Op Aarde is men natuurlijk niet van plan om dit zomaar toe te staan en daarom is er een leger gevormd dat de insecten terug naar hun eigen planeet probeert te bombarderen. Starship Troopers volgt een aantal scholieren vanaf het moment dat ze van school komen tot ergens ver in de oorlog. Ze willen allemaal graag voor volk en vaderland vechten, onder andere omdat ze al van kleins af aan via TV-spotsjes (à la Robocop) wordt ingeprint dat de Bugs vernietigd moeten worden en dat

daarvoor heel veel soldaten nodig zijn.

PRETTY BOYS & GIRLS

Het jammere is dat deze Troopers allemaal pretty boys en girls zijn die zo uit Beverly Hills weggelopen lijken en daardoor niet erg overtuigen als door oorlog getekende Troopers. Ook is het vreemd dat het leger wel over neutronenbommen beschikt, maar liever een stuk of duizend soldaten het slagveld instuurt om zich te laten afslachten. Dat de uniformen van die soldaten erg veel weg hebben van de pakjes waarin het Duitse leger zo rond 1940 in gekleed ging is ook een minpuntje, vooral wanneer de soldaten onder hun vlag staan die weer aan swastika's doet denken. Het vechten gaat een beetje zoals in WO I; voetsoldaten met helmpjes en geweer-

tjes die stap voor stap de frontlijnen bepalen. Er komt alleen geen druppel zweet aan te pas, wat het vele bloed weer erg clean maakt.

SPECIAL EFFECTS

Dat er zo weinig tijd/geld in het script is gestoken, komt waarschijnlijk omdat er des te meer aandacht aan de special effects is besteed. Phil Tippett (ook verantwoordelijk voor de dino's uit Jurassic Park) zorgde ervoor dat die special fx in maar liefst vijfhonderd scènes voorkomen, zo'n 20 procent van de film, waar dan ook de helft van het budget voor is ge-

bruikt. Starship Troopers zal geen Oscar winnen voor het boeiende verhaal, maar de explosies, battleships en andere gerenderde hoogstandjes zijn een feest voor het oog. **Vanaf 8 januari in de bioscoop.**



SHORTS

De wat onhandige URL www.glue.umd.edu/~alanquix/badmovies/ leidt naar een site die twee jongens hebben opgezet in een poging om volledig bevooroordeelde recensies van de meest slechte films ooit uitgebracht op het Web te gooien. Het zijn niet de meest recente films die op

hun 'craplijst' voorkomen. Sommige hebben titels als Flash Gordon meets the Cosmic Cheerleaders, waardoor je bij voorbaat al kan weten dat het rotzooi is. Meer bekende titels waarover deze gasten meningen hebben zijn onder andere The Brain, The Bug en Fist of the North Star (de life action versie). De twee weten heel

goed wat een dope B-film is en wat onder slechte, nog niet eens goed genoeg voor de laagste rekken in de videotheek, gemaakte crap valt. Alle films krijgen punten voor badness, parody value, sex en een eenregeelige samenvatting, zodat je meteen weet waar je aan toe bent.

Een nieuwe kerst, een nieuwe Bondfilm. In **Tomorrow Never Dies** gaat James vanaf 18 december de strijd aan met de media. Omdat hij inmiddels zo'n instituut is geworden vindt de filmmaat-

schappij het niet echt nodig de heren en dames kritische recensenten een voorproefje te geven. Maar wij zijn ook niet gek en begrijpen heus wel dat media in de jaren negentig staat voor satellieten, laptops, mainframes, manipulatie, crashes, hackers,

mooie vrouwen en martini's. We hebben er alleen geen idee van in welke auto Pierce Brosnan zich deze keer verplaatst. Misschien dat ze dat op www.tomorrowneverdies.com bekend maken.



The Spice Girls Suck Web Site

Er gaan geruchten dat de enorme populariteit van de **Spice Girls**, inmiddels de vijf rijkste meiden uit Engeland, aan het afnemen is. Wij waren daar nogal verbaasd over want afgelopen weekend was het niet mogelijk naar een muziekkzender te zappen zonder dat de ziggazig-ah's ons om de oren vlogen. Om zekerheid te vinden besloten we eens een rondje over het Web te maken; altijd een goede graadmeter voor wat de gemiddelde computeraar bezighoudt. Na in de eerste de beste search engine

voorzichtig het woord Spice te hebben ingetoetst, hoestte de motor een lange rij URL's uit. De eerste waar we op klikte, www.zip-pee.clara.net, bleek de Spice Girl Suck Web Site te zijn. In vele Mb's wordt daar uitgelegd wat er allemaal mis is met de vijf Spices; vele redenen om ze te haten, het ware verhaal over het ontstaan van de groep, meters flauwe Spice Jokes, het 'beroemde' Slap a Spice Girl spel (waarvoor je wel de nieuwste Director-plug moet installeren) en een chatroom waar je samen met andere ha-

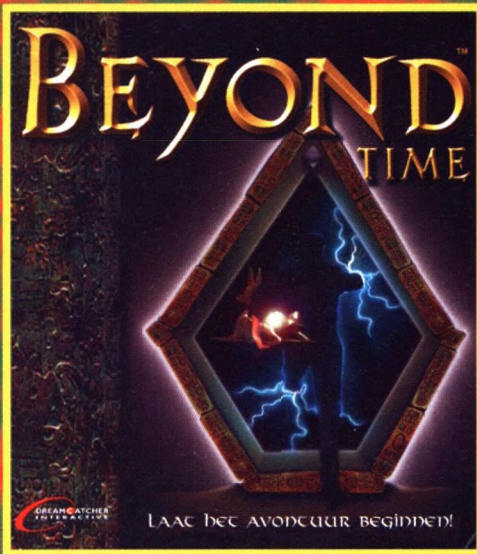
ters een potje kan schelden. Wat ons nog het meest verbaasde was dat deze haat-site onderdeel van een Spice Girls Hate Ring bleek te zijn. Zou het dan echt waar zijn? Zou de razendsnelle opmars van de Girl Power even hard weer opbranden? Nee, nee, er zijn nog genoeg dweppers over die helemaal gaan voor Posh, Baby, Scary of een andere smaak en al hun beschikbare Mb's gebruiken om in zoete kleurtjes hun idolen op een voetstuk te plaatsen. Video's, RA-files, foto's, screensavers, songteksten (?),

IRC kanalen, alles wat ook maar iets met Spice te maken heeft, is te vinden. Het gaat een beetje te ver om al die URL's hier op te schrijven, maar de leukste willen we jullie toch niet onthouden. Dat het meer

haat- dan love-sites zijn heeft niets met onze gevoelens over de Spice Girls te maken, maar komt doordat deze sites met veel meer gevoel voor humor en creativiteit in elkaar zijn gezet.



Slap a Spice! www.urban75.com/Punch/spicebelt
Begin Hate Ring www.geocities.com/Bourbonstreet/7956
Officiële site www.virginrecords.com/Hollywood/spice_girls/spice.html
Screensaver irix.bris.ac.uk/~jw5856/spice.html



BEYOND-Laat het avontuur beginnen.

Reis in deze **VOLLEDIG NEDERLANDSTALIGE** avonture door de tijd.

Reis terug naar de tijden van Maya's, doe onderzoek bij de ruines van Atlantis, of breng een bezoek aan Tibet. Beyond bevat tientallen puzzels & raadsels, alle oplossingen liggen verspreid over de hele wereld. Dit betekent dat je zelf een bezoek aan het huidige Vaticaan in Rome moet brengen om een antwoord te krijgen op alle vragen. (2 cd-roms, volledig nederlands)

Prijs f 79,95/BFR1499



HAVE A N.I.C.E. DAY!

Kun je maar geen genoeg krijgen van in je wagen stappen en zoveel mogelijk slachtoffers maken?

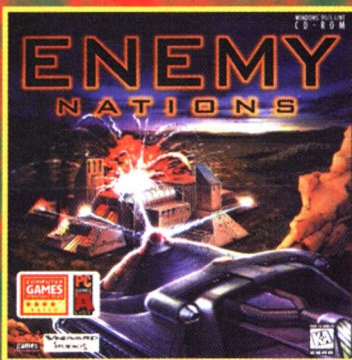
Dan wacht nu een geheel nieuwe uitdaging. Ontwerp je eigen wagen, koop wagens en begin te racen. Jij en je tegenstanders hebben maar één ding voor ogen: geld verdienen met racen en het uitschakelen van je tegenstanders. Het geld gebruik je dan weer voor het ontwerpen van een nog betere wagen en de nieuwste wapens die je op die wagen monteert. Dit spel is alleen geschikt voor liefhebbers van het meest agressieve geweld waarbij je niet kijkt of er een of twee slachtoffers meer of minder vallen. Prijs f 69,95/BFR 1399



LED WARS

Kunnen onze zuiderburen de concurrentie met Red Alert & Warcraft aan? In Amerika denken ze van wel! Genetisch onderzoek heeft in de 21e eeuw een grote sprong voorwaarts genomen en net wanneer men op het punt staat van een grote ontdekking gebeurt er een afschuwelijk ongeluk. Door een lekkage wordt de hele bevolking besmet en daarmee afhankelijk van L.E.D. Deze Life Evolution Drug is niet makkelijk te maken en grondstoffen zijn spaarzaam ...

Prijs f 59,95/BFR 1199



ENEMY NATIONS

Een snufje Simcity, een beetje Civilization en de rest Command & Conquer. Behouw je net veroverde planeet, ga op zoek naar grondstoffen en verdedig je kolonie tegen vijanden. Nederlandse verpakking en handleiding.

Prijs f 79,95/BFR 1599



SEVEN KINGDOMS

Wordt nu al gezien als de beste strategie game van dit moment. Beheer een Koninkrijk van bijvoorbeeld: de Grieken, de Maya's, de Noormannen, etc. en breid je rijk zo veel mogelijk uit door handel, diplomacy of gewoon bruto geweld. (nederlandse verpakking & handleiding)

Prijs f 99,95/BFR 1890



OPEN HART

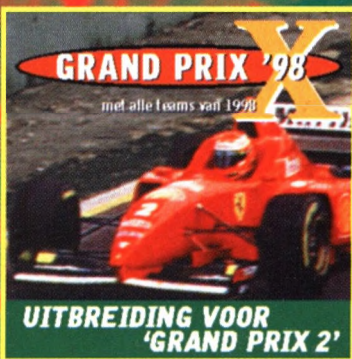
Dokter worden is niet voor iedereen weggelegd, hartchirurg worden is bijna helemaal ondenkbaar. Nu krijg je toch je kans: trek een witte jas aan en ga patiënten onderzoeken. Bepaal welke kwaal ze hebben en bereid je voor op hun operatie.

Prijs: f 79,-/BFR 1599



GREAT BATTLES OF HANNIBAL

Kruip in de huid van een van de grootste krijgsheren van onze aarde, Hannibal. Probeer zijn doel te bereiken; de totale overwinning op Rome door zijn veldslagen opnieuw uit te voeren. Of probeer als een Romeinse generaal zijn leger te verslaan. (Nederlandstalige verpakking en handleiding) Prijs f 99,95/BFR 1999



UITBREIDING VOOR 'GRAND PRIX 2'

GRANDPRIX X 98

De meest succesvolle uitbreiding voor Grandprix II krijgt een vervolg. Nu inclusief nieuwe circuits die je zelf kunt rijden & alle nieuwe teams en rijders voor 1998. Probeer zelf de nieuwe wagens die in 1998 door de rijders gebruikt zullen worden.

Prijs f 24,95/BFR 499



FORMULE 1

De geschiedenis van 50 jaar Formule 1, inclusief een uitgebreid overzicht van het afgelopen seizoen 97, met alle teams, circuits, coureurs en schandalen. Een multimedia encyclopedie voor de echte Formule 1 freak! Extra: een vooruitblik op het seizoen 98!

Prijs: f 29,95/BFR 599



SHADOWS OVER RIVA

Alle roleplaying liefhebbers zijn unaniem over Shadows over Riva, het absoluut beste spel ooit in dit genre verschenen. Onderzoek het mysterie dat plaats vindt in de stad Riva, creëer zelf je eigen karakter waarmee je het mysterie probeert op te lossen. De opdracht is niet eenvoudig. Met Nederlandse handleiding en verpakking.

Prijs f 79,95/BFR 1599



GOMAN

GOMAN is een absolute Mangatopper op de PC in Japan. Het spel is het best te omschrijven als een mix tussen Mechwarrior & MDK. Je opdracht als menselijke robot is om aliens uit te schakelen voordat zij de energieplantages in JAPAN vernielen. De gevechten vinden in alle omgevingen plaats, van het plateland tot midden in Tokio.

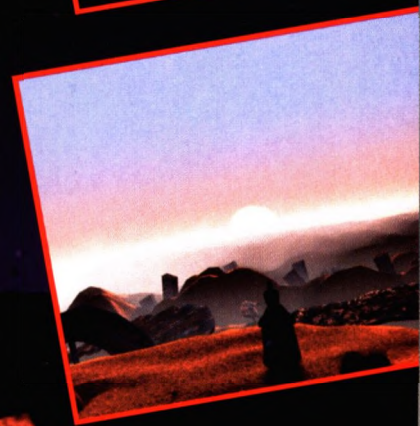
Prijs f 59,95/BFR 1199

RISING LANDS

De Wederopbouw

Rampspoed heeft de aarde getroffen... Een hele beschaving is weggevaagd. Jij hebt de taak de succesvolle oprichter van de nieuwe wereld te worden. Maar dat gaat natuurlijk niet zonder slag of stoot. Strategisch inzicht en tactisch handelen lijkt de sleutel tot succes. Maar dat alleen is niet genoeg...

- Meer dan 20 missies
- Vele tientallen verschillende gebouwen en structuren
 - Gigantische landkaarten (meer dan 180 schermen!)
 - Ontwikkel en maak gevechts-, transport-, defensie- en productie machines
- Rising Lands gaat door waar anderen stoppen
 - Volledig in SVGA 800x600 resolutie
 - Multi-player mode
- Categorie: Strategisch / Simulatie (PC-CDROM)
 - GEHEEL NEDERLANDSTALIG



Rising Lands is *het* strategische spel van 1997!

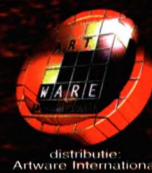
Neem geen risico en bestel NU

Rising Lands - De wederopbouw bij je dealer!!

Consumentenprijs Fl. 99,95 (incl. BTW)

Bel voor meer informatie:

Artware International Tel.: 0182-611641



TOMB

RAPPORT

graphics

9⁵

geluid

9¹

originaliteit

9⁴

speelbaarheid

9⁴

Meer vijanden

Prachtige lokaties

Meer wapens

Lara oogt nog sexier

PLAYSTATION

Prijs: f 134,95 Bfr. ca. 2450

Fabrikant: Eidos

Distributeur: CD Contact Data

Tel: 077-3232832

94

Wie Tomb Raider 1 al fantastisch vond (wie niet?), zal nu helemaal met volle teugen genieten. Deel 2 is alles wat z'n voorganger was, maar dan nog vetter. Dat wordt sprinten naar de dichtstbijzijnde gamesstore!

SKATE

Oproppen oproerkraaiers.

WORLDWIDE

Laten we beginnen met te constateren dat Tomb Raider 2 op sommige punten flink is aangepast ten opzichte van deel 1. Belangrijkste wijziging is dat je met Lara niet meer in grotendeels ondergrondse gangen en grotten loopt. Er zijn nu vier gebieden die weer onderverdeeld zijn in sublevels (in totaal zo'n twaalf). Je begint je tocht in de ondergrondse gangen van de Chinese Muur, wat aardig wat wegheeft van het eerste deel, maar daarna kom je in geheel nieuwe gebieden terecht: het altijd natte Venetië, de nog nattere diepzee-wateren waar zich een gezonken schip bevindt, en de ijzige gebirgen van Tibet.

DRAKEN-KRACHT

Onze verleidelijke historica is in dit deel op zoek naar een eeuwenoud Chinees artifact, genaamd de dolk van Xion, die destijds door Tibetaanse monniken binnenin de Muur weggestopt is. Er wordt namelijk van gezegd dat

Eerlijk zeggen: stonden jullie ook niet te trappelen van ongeduld om het vervolg van Tomb Raider in de console te kunnen proppen? Wel, Lara Croft is back in business!

degene die 'm in zijn of haar hart priemt, de kracht van een draak krijgt. Vanzelfsprekend is Lara niet de enige die in het magische object geïnteresseerd is. Ze zal er dan ook snel achterkomen dat haar concurrenten snode plannen hebben met de dolk, en ook met haar...

MEER KNALLEN!

En als we het over bad guys hebben, komen we meteen bij het tweede grote verschillen opzichte van deel 1. In het eerste deel waren er niet al te veel mannen om lood in te pompen en dat is nu wel een tikkie anders. Vooral in de gebieden na de Chinese Muur komen ze regelmatig vanuit het niets met knuppels en andere wapens op je af, of trach-

ten ze je vanaf een moeilijk zichtbare plek neer te knallen. Dit maakt het shoot'em up gedeelte van het spel een stuk interessanter. Tevens kan Lara achter het stuur van een speedboat en een snowscooter kruipen, wat leidt tot nog meer spektakel. Ook het wapenarsenaal is uitgebreid. Wat te denken van een harpoen waarmee ze onderwater scuba divers, barracuda's en haaien naar de eeuwige jachtvelden kan sturen.

PAARDE-STAART IN REAL TIME

Of dat alles niet genoeg is, dient onze heldin ook uit de klauwen te blijven van tijgers, doberman pin-

chers, kraaien en vele andere bloedorstige beesten.

Om het allemaal nog lastiger te maken, zijn her en der ook nog de welbekende vallen (spijnen in de grond, wegvallende bodems, etc.) aanwezig. Ook nieuw zijn de extreem donkere gebieden die je met speciale fakkels beter kunt zien. De realtime lichteffecten, die ook de schietpartijen opfleuren, zijn echt om van te smullen. Evenals de rest van het grafische gebeuren.

Daar waar het nodig geacht werd, hebben de programmeurs verbeteringen aangebracht ten opzichte van deel 1. Zowel Lara als de settings hebben een lichte makeover gehad.

Zo beweegt zelfs haar paardestaart in real time en beschikt ze over een uitgebreidere garderobe dan voorheen. Het camerawerk verloopt nu wat soepeler, hetgeen de gameplay alleen maar ten goede komt. Wel, verder uitleggen lijkt me zinloos. Tomb Raider 2 is gewoon de bomb!



Pistolen vs knuppel. Wie wint?

POWER TIP

Pas de level-skip cheat uit deel 1 toe voor een spectaculair effect.



Lekker de toerist uithangen.

Ik kan wel een epileerbeurt gebruiken.

Tijgers zijn beschermd Lara!

Wat zei je over mijn lichaam?

RAIDER II

STATUS

Ja hoor, daar is ze dan, de natte droom van alle gamefreaks en compu-neirds ter wereld: Lara Croft. Nog nooit is er zoveel ophef over een computer personage geweest dan over Ms. Croft.

Ze stond de afgelopen maanden niet alleen op iedere cover van diverse nationale en internationale gamesmagazines, maar sierde ook de

voorkanten van glossy tijdschriften, werd een gewild object op posters, wallpaper en T-shirts en bijna de hele gameswereld was op zoek naar de nudecades. Die dus toch niet bleken te bestaan.

Al die commotie was eigenlijk best wel terecht, want Tomb Raider is gewoon een van de beste spellen ooit gemaakt. Bovendien heeft Lara Croft inmiddels een status die ver boven die van een Duke Nukem of een Mario uitstijgt. En deel twee heeft alles in zich om die status alleen maar te verhogen.

IN- & OUTDOOR

Na haar avontuur in deel 1 neemt Lara geen dubieuze opdrachten meer aan en blijft ze eigen baas. In deel 2 is ze wederom op zoek naar een oud voorwerp: de Dagger of Xian.

Blijkbaar is ze niet de enige, want ook

De babe met ballen is terug en hoe! In sexy outfits op ruige locaties met meer wapens. Ga d'r maar eens goed voor zitten.

Tibetaanse monniken, Italiaanse historici en eeuwenoude Chinese warriors willen de Dagger hebben.

Lara zal te vinden zijn in vier enorme levels; te weten de Chinese muur, Venetië, een gezonken schip op de bodem van de zee en Tibet.

In het vervolg wilden de makers 50 % indoor en 50% outdoor levels maken. In tegenstelling tot deel 1, waar de levels zich voornamelijk afspeelden in ondergrondse grotten en spelonken, speelt deel 2 zich ook veel buiten af, hetgeen en nog realistischer effect geeft. Per level heeft Lara ook een andere, passende outfit. Zo zal ze in het besneeuwde Tibet een cool pilootenjack dragen en in het gezonken schip een sexy wetsuit.

LEKKER

Lara is voor de gelegenheid onder het mes geweest en ziet er nog lekkerder en fraaier uit. Meer uitdrukking op dat smoeltje van d'r, de bewegingen zijn nog realistischer en een wuivende pony-tail darfelt mee.

Een andere verbetering is dat er meer tegenstanders zijn en niet alleen beesten. Meer humans met schietgrage trekjes staan klaar om je met hun blaffers, stokken of vlijmscherpe zwaarden uit te schakelen. Maar ook de beesten zijn goed vertegenwoordigd: tijgers, wilde honden, haaien, arenden enz.



Post meissie, daar is een uitweg.

RAPPORT

graphics	9 ^e
geluid	8 ^s
originaliteit	9 ^o
speelbaarheid	9 ^s

- ▲ Lara = lekker
- ▲ Enorm grote levels
- ▲ Schitterende locaties
- ▲ Originele wapens

PC CD-ROM
 Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
 Systeemeisen: Pentium 90
 (Pentium 120 aanbevolen), 16
 Mb RAM, geluidskaart, muis,
 Quad speed CD-speler.
 Fabrikant: Eidos
 Distributeur: Emtec Benelux
 Tel: 026-3717712



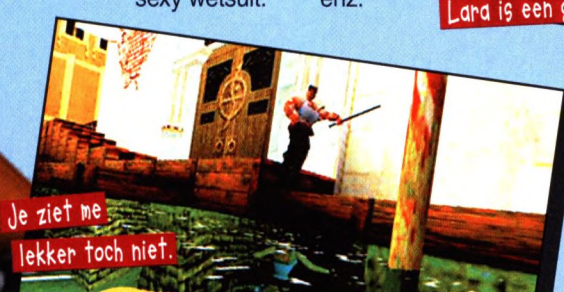
Lara is een gehaaid wijf.

POWER TIP

Stapje links, stapje rechts, stapje links, stapje naar achter, stapje naar voren, drie keer draaien, sprong naar achteren: alle wapens!

Tomb Raider 2 is nog mooier, smoother, strakker en lekkerder dan zijn voorganger. Precies dié dingen zijn veranderd en verbeterd waardoor deze opvolger de ideale mix van actie, behendigheid en avontuur biedt.

JAN



Je ziet me lekker toch niet.

Goedemorgen, wij komen uw nieuwe bankstel afleveren.



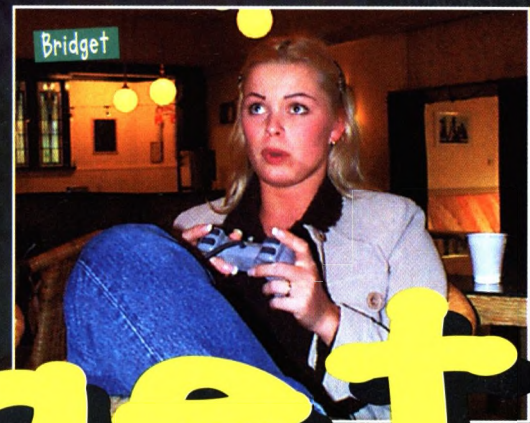
Een van Lara's nieuwe moves.



Geen rust in d'r kont die meid.

TMF's Bridget 9

Eindelijk is het dan zover. Lara Croft is terug in Tomb Raider 2. En wat is er nu beter dan een game over een babe te laten spelen door twee echte babes? Jan hopte in zijn Porsche en ging op bezoek bij Bridget en Isabelle van TMF.



Bridget



De ingang van het TMF pand.



Starreporter Jan parkeert z'n bolide.

WOOH!
De TMF studio is gelegen in het rustieke Bussum. Omringd door villa's en herenhuizen voel ik me direct thuis. Bij binnenkomst word ik vriendelijk ontvangen door een jongedame die me een kop koffie aanbiedt. "De meiden komen er zo aan, hoor", lacht ze. Bridget en Isabelle, wie kent ze niet? Je hoeft TMF maar aan te zetten of je ziet ze wel een paar keer per week langs zeilen. Wat me opvalt is dat die Isabelle altijd zo vrolijk is. Ze lacht voortdurend en zelfs op de stomste vragen van kijkers reageert ze nog vriendelijk. Ook Bridget staat hoog op de graadmeter der populariteit binnen ons

redacteursbestand. Andreas probeerde nog in mijn kofferbak te kruipen, maar dat heb ik weten te voorkomen. The two ladies are mine!

En daar komen ze aanlopen. Wooo! Dit zijn echt megababes! Het wordt moeilijk om hier mijn kop bij te houden.

TIJGER

Terwijl ik de PlayStation in een van de design TMF televisies plug, vraag ik hoe het zit met de affiniteit met computergames bij de dames. "Dat is voor mij echt een tijd geleden", bekent Isabelle. "Het laatste spelletje dat ik me kan herinneren is Pacman. Ik heb er nu gewoon geen tijd meer voor."

Pacman, een goede klassieker. En hoe zit het bij Bridget? "Ik vind games erg leuk om te spelen. We hebben thuis ook allerlei systemen gehad. Ik heb heel veel met mijn oudere broer gespeeld, maar als ie af was, drukte hij snel op reset en dan was ik mijn spel ook kwijt. Ik heb ook Mario op de N64 gespeeld, dat vond ik echt een heel mooi spel."

Tijd om Lara Croft te introduceren. Ik leg

snel even uit hoe de knopjes precies werken en wat de bedoeling van het spel is. Het eerste level van Tomb Raider 2 begint bij de Chinese Muur. Ik spring wat rond, leg wat moves uit en laat zien hoe je je wapens moet gebruiken.

Op dat moment springt er een vervaarlijke tijger op me af die ik met een paar gerichte schoten neerleg. "Aah, dat vind ik zielig", zegt Bridget. Tja, dat is de wet van de natuur. Survival of the fittest.

HANDIG

Als je de controller van de PlayStation niet gewend bent, is Tomb Raider 2 vrij lastig om mee te beginnen. En dat blijkt wel. Vrij vroeg in het spel moet er flink gesprongen, geklommen en geklauterd worden. Hetgeen meerdere malen misgaat.

Terwijl Isabelle met verbeterd blik Lara van

de ene pilaar naar de andere tracht te loodsen, besluit ik Bridget nader aan de tand te voelen. Hoe zit het bijvoorbeeld met de muzikale carrière van de meiden? Komt er nog een vervolg op The Magnificent Four? (Sylvana, Fabienne, Isabelle en Bridget hadden een tijdje geleden een aardige hit met het nummer *Close To You*). "Daar zijn we net mee bezig", zegt Bridget. "We zijn nu een nieuw nummer aan het bewerken dat goed bij ons past en het zal waarschijnlijk begin volgend jaar als single uitkomen." "Aaaah!", schreeuwt Isabelle, "Spring er ik weer naast". "Je moet ook wel op het vierkantje drukken", sist Bridget en rukt de controller uit Isabelle's handen. Bridget is ietsje handiger met de controller.



"Hartstikke gaaf zeg."



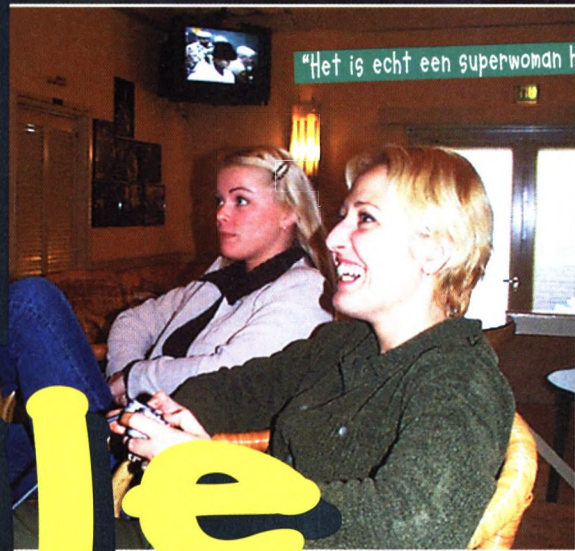
Isabelle: "ik begrijp wel waarom al die jongens dit zo'n leuk spel vinden."



Isabelle



Opperste concentratie.



"Het is echt een superwoman hè?"

Isabelle

Sterker, Bridget is zelfs handiger dan ik met de knoppen. Maar ja, ik ben dan ook een PC-man.

KREUNEN

"Het is een erg mooi spel", vindt Isabelle, "maar ook vrij frustrerend. Als het steeds niet lukt krijg ik er de balen van. Dat 3D is voor mij nieuw, ik zie af en toe niet duidelijk waar ik sta." Daar moet ik Isabelle gelijk in geven. Soms staat Lara in een bepaalde positie waardoor het lastig is om te zien wanneer je bij-

voorbeeld je sprong moet afzetten. De dames zijn overigens absoluut niet egoïstisch en laten elkaar beurtelings spelen. Terwijl Bridget met het heilige vuur in haar ogen naar het televi-

siescherm kijkt en haar vingers over de controller laat bewegen, volgt Isabelle nauwkeurig de vorderingen van haar collega. "Die geluidjes die ze maakt zijn erg lollig", vindt Isabelle. "Uuuuh!" kreunen beide dames in koor op het moment dat Lara zich op een muur omhoog trekt. Ik krijg het er warm van.

VERGROEID

Ondanks de vele tegenslagen en de mislukte sprongen, blijven de dames fanatiek. Keer op keer komt daar het "oké, nog een keer,

nu moet het lukken." De opmerkingen over Lara zijn ook niet van de lucht. "Het is wel een superwoman, hè?", grapt Isabelle. "Sterk, atletisch en wat een figuurtje. Ik begrijp wel waarom al die jongens dit zo'n leuk spel vinden."

Na anderhalf uur houdt Isabelle het voor gezien. "Het is een erg fraai spel, maar je moet er wel echt even voor gaan zitten. Niet een spel om eventjes tussendoor te doen, zoals bijvoorbeeld Tetris. Ik vind het erg leuk maar ik moet er nu weer van-

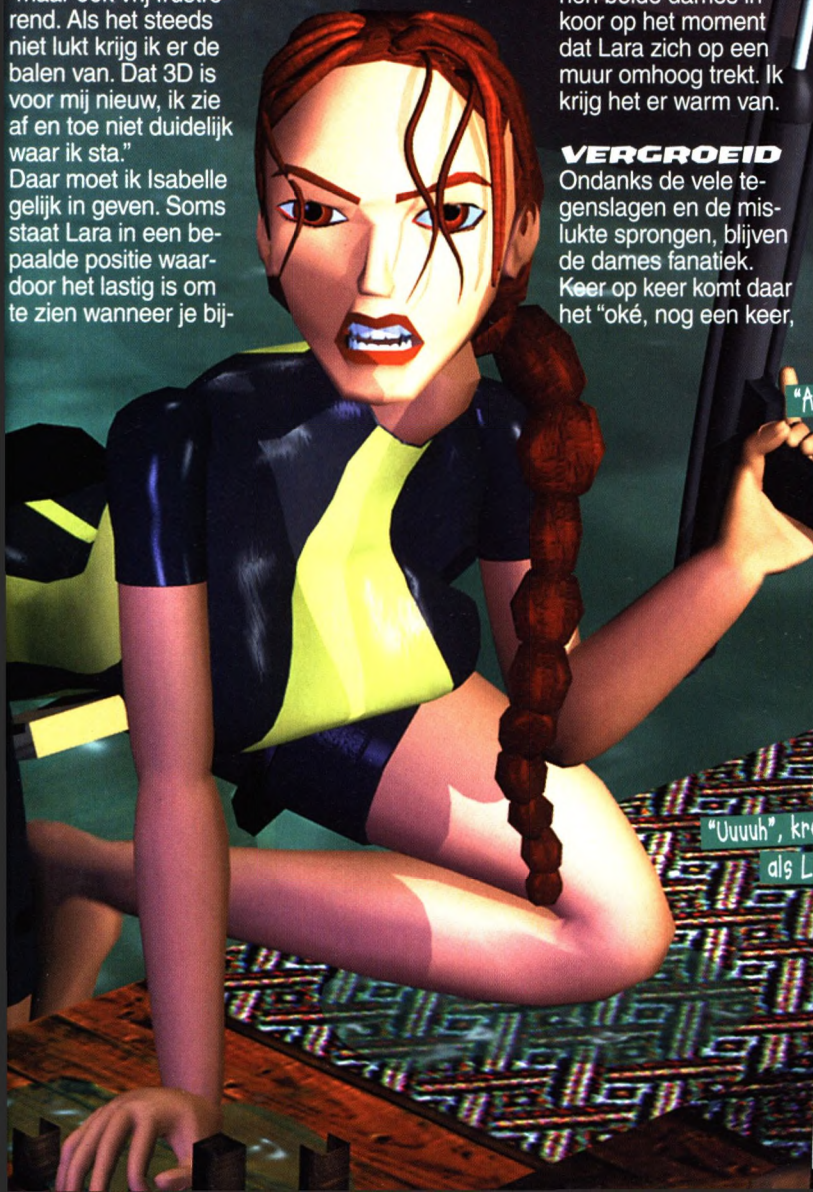
door. Duty is calling!" Bridget is inmiddels vergroeid met de controller. Met behulp van mijn quasi-deskundige aanwijzingen (nu een klein stapje naar rechts, nu omhoog, nu springen) kan ik zien dat Bridget een echte computer-babe is. En als dan bijna de hele Chinese Muur bewandeld en onderzocht is, lopen we in een hinderlaag en wordt Lara met pijlen doorboord. En bij de bèta versie die we in ons bezit hadden, was de save-optie nog niet aanwezig. Ergo: we zijn af en

moeten weer helemaal opnieuw beginnen. "Hartstikke gaaf zeg", lacht Bridget, "maar wel verdomd moeilijk. Zelf hou ik eigenlijk meer van Mario of Donkey Kong. Heb je die niet bij je?" "Eeeh nee", verontschuldigt ik me. "Nou, dan kom je maar snel weer eens langs met andere games, besluit Bridget." Ik zal het onthouden. Tot de volgende keer dan maar!

ZUCHT

Die middag rij ik, nog enigszins onder de indruk, weg bij TMF. Zo'n profcheck wil ik elke maand wel doen. Terwijl ik de snelweg opscheur, lijkt het wel of ik gebonk hoor uit de kofferbak van mijn auto. En zijn dat de woorden 'laat me eruit'? Het zal wel mijn verbeelding zijn. Als ik op de snelweg ben, zijn mijn gedachten nog bij de profcheck. Wat waren dat een stel leuke meiden zeg! Maar ja, natuurlijk super populair, dus alletwee vast al een vriend. Zucht. Zwijmel. Kwijl. Om mijn gedachten te verzetten zet ik de radio aan. Het zijn de Rolling Stones en ik hoor Mick Jagger zingen: 'You can't always get what you want'

JAN



"Aah, dat vind ik zielig."



"Uuuuh", kreunen beide dames als Lara zich omhoog trekt.

MONKEY

The Curse Of Monkey Island

Dronken piraten, houten poten, papegaaien, apen, rum, kanonskogels, sabels, palmbomen, woeste zeeën, galjoenen, driemasters en heel veel melige woordgraties. Oftewel: The Curse Of Monkey Island.

AAN- HOUDER

De meest sullige piraat aller tijden is back in business! Guybrush Threepwood is wederom op komen draven voor een belachelijk, dol-

dwaas piratenavontuur in de Caribische Zee. Eindelijk keert Lucasarts terug naar het-geen waar ze echt goed in zijn: het maken van humoristische,

sfeervolle adventures. Op dat gebied heeft Lucasarts z'n sporen wel verdiend, want spellen als Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, Day Of The

De kanonnen van Navarone zijn er niets bij.



Elaine.



Daar bij die molen, heb jij mijn hart gestolen.

Tentacle, Sam & Max Hit The Road en Full Throttle, mogen tot de beste uit het genre gerekend worden. Maar ook Monkey Island kent een rijke geschiedenis. Zo was er deel 1, The Secret Of Monkey Island, dat uitkwam op

Disconight: onze held heeft er zin in.



Guybrush Tomb Raider?

diskettes, speelde in 16 kleuren en waarin men de dialogen alleen kon lezen (kan iemand zich die tijd überhaupt nog herinneren?). Het spel werd een enorm succes met name door de sfeervolle settings, de afwijkende humor en de vreemde, lachwekkende personages. Een vervolg kwam snel, LeChucks Revenge, waarin de zombie-piraat LeChuck op-

nieuw Guybrush het leven zuur maakte, zijn vriendin Elaine kidnaptte en Guybrush uiteindelijk terecht kwam in The Carnival Of The Damned. Na jarenlang wachten en smeken, hebben de Guybrush fans nu eindelijk hun zin, want Lucasarts was eerst helemaal niet van plan een deel drie te maken. Wel, de aanhouder wint zullen we maar zeggen.

POWER TIP

Om uit de schatkamer van LeChucks boot te komen, moet je de zak coins oppakken. Daarachter vind je een diamanten ring. Gebruik de ring op het raampje.

STAND- BEELD

Als het spel begint gaat het eigenlijk verder waar deel 2 eindigde. Guybrush is op een of andere manier ontsnapt uit The Carnival Of The Damned en vindt zichzelf in een botsautootje drijvend in het midden van de oceaan (vraag me niet naar het hoe en waarom). Terwijl hij zit te peinzen over en te smachten naar Elaine, komt hij midden in een gigantische zeeslag terecht. Het is piraat LeChuck once again die in de haven van Plunder Eiland het fort bestookt. Daar bevindt zich ook Elaine en LeChuck



Ook toen was de zee al vervuild.

Kijk niet zo onnozel jochie.



Guybrush heeft trek in haaievinnesoep.

ISLAND

ES



LeChuck brand van verlangen om Guybrush te ontmoeten.

KRACHT

Eigenlijk is er in wezen niet zo heel veel veranderd, want de kracht van deel 1 en 2 is ook weer de kracht van deel 3: fraaie graphics en veel humor. De graphics zijn werkelijk subliem en kennen een zeer hoogwaardige cartoonstijl vergelijkbaar met Discworld II en de laatste Larry: Love For Sail. Met dien verstande dat dit spel er nog mooier uitziet. Het is gewoon een tekenfilm. Maar de humor, de flauwe grappen, de voortdurende woordspelingen en vooral de absurde situaties met idiote karakters zorgen voor veel gegrijs. Zo moet Guybrush piraaten overhalen om lid te worden van zijn bemanning en makkelijk is dat niet want deze zeeroovers voelen zich hele-

maal in hun element met hun baan als nicherige kappers. Of wat dacht je van een piraat die, gehuld in ballet-outfit, de rol van Julia vertolkt in een bewerking van Shakespeare's Romeo & Julia. Guybrush rolt van het ene in het andere komische voorval, meestal een gigantische ravage achterlatend. En daarom zal ook The Curse Of Monkey Island wel weer een grote hit worden. Speel



het spel en concludeer dan zelf: Guybrush Threepwood; van die man ga je toch gewoon heel veel houden?

staat erop dat ze met hem trouwt. Guybrush wordt al snel gevangen door de bemanning van LeChuck (allemaal levende skeletten met het IQ van een krop sla) en wordt in het ruim gesmeten. Hier begint de inbreng van de speler. Als je nu even de juiste dingen doet, en ik sla nu een stukje over, dan kom je op een gegeven moment aan bij het strand waar je Elaine ten huwelijk vraagt en dat bezegelt met een diamanten ring. Echter, de ring is door LeChuck vervloekt en Elaine verandert in een 24 karaats gouden standbeeld. Nu beginnen de problemen voor Guybrush past echt want als hij hulp gaat vragen bij de Voodoo Mistress (ja, zij is ook weer van de partij) en hij komt terug, is Elaine gestolen. Guybrush zal af moeten reizen naar Blood Island om Elaine te redden maar daarvoor heeft hij drie essentiële dingen nodig: een kaart, bemanning en ook niet onhandig; een schip.

je er iets mee kan doen en dan krijg je een munt te zien. Op deze munt staat een hand, een schedel met ogen en een papegaai. De hand staat voor pakken, de schedel voor kijken en de papegaai voor praten/proeven. Met de rechter muis-knop bedien je de inventory waar je natuurlijk ook weer objecten met elkaar kunt gebruiken. Full Throttle vond ik erg leuk maar wel wat makkelijk. Gelukkig is dat bij MKI 3 niet het geval. Het is vanouds in de stijl van zijn voorgangers: raar, niet voor de hand liggende, humoristisch, absurd en knap lastig. Nieuw is de optie aan het begin van het spel waarbij je de regular mode kunt spelen maar ook voor de Mega Monkey kunt kiezen. Deze laatste bevat meer puzzels en die heb ik dus ook gekozen. Live life to the fullest, right?



RAPPORT

graphics	9 ⁵
geluid	9 ⁰
originaliteit	8 ⁰
speelbaarheid	9 ⁰

- ▲ Disneyfilm waardige graphics
- ▲ Guybrush is back!
- ▲ Heerlijke woordgrappen
- ▲ Perfecte interface

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
 Systeemvereisen: Pentium 90,
 16Mb RAM, 20 Mb Schijf-
 ruimte, geluidskaart, muis,
 Double speed CD-speler,
 Windows 95.
 Fabrikant: Lucasarts
 Distributeur: Homesoftware
 Tel: 023-5530149



Guybrush is terug, onhandiger en humoristischer dan ooit. Een juweeltje van een adventure met schitterende graphics, sfeervolle muziek en compleet gestoorde personages. I Love it!

JAN

MEGA
 De interface in MKI 3 is perfect en werkt hetzelfde als in Full Throttle. Je drukt op een object dat rood oplicht als

Sonic R is de nieuwste poging van Sega om een grote Sonic titel uit te brengen voor de Saturn. Dat werd tijd, want een ander 32-bit Sonic avontuur, Sonic Extreme, is zonder verder bericht uitgesteld en Sonic Jam, een compilatie van 16-bit versies, biedt niet veel nieuws.

WAAROM R?

Het basisprincipe van Sonic R verschilt van alle eerder verschenen Sonic the Hedgehog games in die zin dat het een pure racegame is. Het perspectief is voor het eerst van achteren en de actie veel sneller dan vroeger. Snelheid was altijd een belangrijk aspect van Sonic maar het verschil is nu dat dit het uitgangspunt is. Het oude bekende verzamelen van ringen en edelstenen en het ontwijken van obstakels lijkt nu op de tweede plaats te komen. Sonic R heeft vele bekende ingrediënten in het spel verwerkt. Natuurlijk staat het blauwe stekelbeest centraal maar tweestaart Tails, Knuckles, Dr. Robotnik en een paar andere vertrouwde karakters duiken ook op gedurende het spel. De zuurstokkerige omgeving is eveneens bewaard gebleven, compleet met ringen en edelstenen. Maar waarom gaat Sonic nu eigenlijk racen?

GEEN VAKANTIE

Sonic en Tails hebben een paar maandjes vrij genomen, misschien heb je dat al wel gemerkt. Ze hadden een paar reisbureaus bezocht en vonden een prachtig eilandje in de Grote Oceaan. Niemand zou ze daar herkennen zodat ze van hun welverdiende rust konden genieten. Althans dat dachten ze. Op weg naar hun eilandje ziet Tails aan de kant van de weg een groot bord staan.

wapperen en in een stofwolk verdwijnt hij achter de horizon. "Wacht Sonic! Wacht op mij!", probeert Tails hem nog toe te roepen.

GEZELLIGE BOEL

Kilometers boven het reclamebord hangt een satelliet, die alles heeft kunnen zien. Dr. Robot-

nik lacht in zijn vuist: "nu dat je in mijn val bent gelopen, zal ik eindelijk de Chaos Emeralds kunnen bemachtigen en jou voor eens en voor altijd verslaan. Met mijn nieuwe Hovermachine en deze... (Dr. Robotnik kijkt achter zich, waar een rij gloeiende ogen zijn blik beantwoordt) ... kan niets mis gaan! Hahhaaaaaaah!". Sonic weet niet dat Dr. Robotnik achter de locatie van de Chaos Emeralds is gekomen. Maar Sonic is niet de enige die zal gaan racen met Dr. Robotnik. Knuckles heeft gehoord dat Sonic aan een belangrijke race

zal meedoen en is er ook naar toe gegaan. Hij zal natuurlijk nooit een kans laten schieten om Sonic de loef af te steken. Amy heeft het ook gehoord, en zal eveneens bij de start van de partij zijn.

BALLONNETJES

Tjongejonge wat een spannend verhaal. Laten we maar eens snel gaan kijken wat Sonic R op game-gebied allemaal te bieden heeft. In principe zijn er vijf verschillende game-modes. Je kunt alleen spelen of (met een split-screen) met z'n tweeën.

In die laatste mode heb je nog een aantal opties. Je kunt gewoon racen tegen de klok maar er is ook een leuke ballonmode. Op het circuit zijn dan ballonnen verstoppt en je moet er vijf vinden. De-gene die het eerste vijf ballonnen heeft gevonden, is de gelukkige winnaar. Het leuke aan deze mode vind ik dat je niet perse de snelste hoeft te zijn maar vooral goed moet zoeken. Soms liggen de ballonnen namelijk ergens in het water of bovenop



Het is een reclamebord waarop de World Grand Prix wordt aangekondigd. "Sonic! Sonic! Kijk, er komt een gigantische race met de allersnelste coureurs ter wereld. Wat een fantastische kans voor jou om te laten zien dat je de beste bent van dit universum!", roept Tails. Sonic denkt even na. Hij is het snelste wezentje ter wereld, maar meedoen aan een race is niet echt iets waar hij zich voor interesseert. Toch maakt iets op het reclame-



bord hem nieuwsgierig. Het blijkt namelijk dat Dr. Robotnik, zijn eeuwige rivaal en aartsvijand, ook meedoet aan de race. Sonic laat zijn benen



een rots, waar je normaal, als je gewoon de weg volgt, helemaal niet komt.

TRACKS

Er zijn om te beginnen vier tracks waar je uit kunt kiezen. Er is nog een vijfde, maar daar kan je alleen komen als je iets speciaals hebt gepresteerd (denk ik). Over die tracks valt weinig te zeggen om-

dat ze qua uiterlijk zeer voorspelbaar zijn. Je hebt een kasteel, een eiland, een snelweg en een fabriek, die er allemaal zo Sonic als maar mogelijk uitzien. Wel zijn er obstakels en vallen waar je voor uit moet kijken. Soms heb je een looping en springplanken en dergelijke, maar meestal is het gewoon de weg volgen. Hoewel, in de meeste tracks is het niet nodig om altijd dezelfde route te volgen. Vaak zijn er splitsingen waarbij je zelf mag uitmaken of je links of rechts gaat. De keuze

hiervoor is vaak afhankelijk voor welk karakter je hebt gekozen bij het begin, want deze hebben allemaal andere karakteristieken.

HET RACE-KWARTET

Sonic is de snelste van de vier karakters die je kunt kiezen om mee te racen. Dat heeft niet alleen maar voordelen, want Sonic doet er wel even voor voordat hij die snelheid bereikt. Daarnaast vliegt hij regelmatig uit de bocht, omdat zijn oude

schoenen niet veel grip meer hebben. Sonic kan zowel zijn bekende spin uitvoeren als zijn spin-dash. Daarnaast kan hij springen en zelfs na zo'n sprong met de juiste timing twee keer springen om hooggelegen obstakels te bereiken. Miles 'Tails' Prowler heeft niet zulke snelle benen, maar zijn andere race-talenten liggen relatief hoog. Hij

kan, net als Sonic, spin-dashes uitvoeren, echter zijn sterkste punt is z'n helicoptersaart. Hiermee kan hij tijdbesparende shortcuts nemen. Knuckles is de meest evenwichtige van de vier. Hij spint en spin-dasht net als Sonic en Tails maar daarnaast kan hij door de lucht zweven. Amy Rose is niet zo rap, daarom neemt zij de auto. De auto is niet

zo snel maar trekt op als een Ferrari. Omdat het een all-terrain is, kan ze verschillende obstakels omzeilen en als toetje kan de auto over het water zweven.

POWER TIP



Let goed op, want er zitten de nodige shortcuts in dit spel.

Er is maar één egel ter wereld sneller dan een auto.



Zij aan zij met Robotnik.



Turbo boots.

Naar binnen en scoren!



Two player mode.



Sonic in de bocht. Daar kan geen Baby-Benz tegenop.



Knuckles is de weg kwijt.

RAPPORT

graphics	8 ⁵
geluid	8 ⁰
originaliteit	7 ⁵
speelbaarheid	8 ²

- Ballonnenrace is cool
- Veel race-verschillen in de karakters
- Shortcuts en vallen
- Weinig nieuws

SATURN

Prijs: f 129,- Bfr. ca. 2350
 Fabrikant: Travellers Tales
 Distributeur: Atoll Soft
 Tel: 030-2416016



Sonic R is weer een gelikte versie van Sonic met heel wat meer nieuws dan Sonic Jam. Ondanks dat vind ik dat Sega zijn energie maar eens in wat anders moet gaan steken, want ik heb het nu wel gezien met dat blauwe stekelbeest. BJØRN

NIET

RACEN

KUNST-STUKJE

Laten we er niet omheen draaien: de populariteit van de Saturn bevindt zich in een neerwaartse spiraal. Juist daarom is het leuk te kunnen vertellen dat er de laatste tijd steeds meer vette titels gereleased worden op Sega's 32-bits machine. Nu is het dus de beurt aan Lost World, de game van de gelijknamige film.

Laat ik beginnen met de uitspraak dat deze Lost World net zo gruwelijk is als de PSX-versie. Er zijn desondanks toch wat kleine verschillen aan te tonen.

De gameplay is hetzelfde, de graphics voor een groot deel ook. Met een Compsognathus, een Raptor, een T-TEX en twee menselijke characters dien je vele uitgebreide trajecten te doorlopen, en verschillende bloedorstige dino's (en evenzo gevaarlijke mensen) die je weg kruisen, te slachten. Tegelijkertijd is het zaak om lastige obstakels als ravijnen en explosieven te vermijden om het spel tot een goed eind te kunnen brengen. Het uiteindelijke doel van de game is

om in elk level een DNA-symbool te pakken. Heb je ze aan het eind van de rit allemaal weten te verzamelen, dan kun je rekenen op een aardige surprise.

KNULLIG

Maar zoals ik al zei, zijn mij toch wat kleine verschillen opgevallen. Het grafische gedeelte en de speelbaarheid zijn weliswaar dik in orde, maar toch stoorde ik me aan een aantal kleine dingetjes. Zo zijn de schaduwen van de characters nogal knullig in elkaar geflanst en zijn bepaalde bewegingen die je kunt maken niet altijd even goed onder controle te krijgen. Soms denk je een bepaalde sprong van het ene naar het andere plateau op een goede manier gemaakt te hebben, val je verdomme van dat andere plateau af! Het komt er dus op neer dat sommige acties die je maakt te ver worden doorgevoerd. Ondanks dat zijn de moves na verloop van tijd allemaal wel goed onder de knie te krijgen, en zal dit

kleine mankement je niet meer opvallen.

SLAPENDE REUS

Als dino en mens kun je tijdens je speurtocht naar het DNA-deel je levensduur verlengen door speciale items op te pikken (mens) of happen uit stukgebitten vijanden te nemen (dino). Dit maakt niet alleen je life-meter voller, je wordt er ook nog eens bloeddorstiger door, zodat het je minder moeite zal kosten om je tegenstanders te mollen.

De diversiteit in de levels zorgen voor constante actie en spanning, je weet echt niet wat je het volgende moment op je pad tegen zult komen. Overigens weet ik niet zeker of er wat toevoegingen in deze versie gestopt zijn, maar ik zag wel een level dat ik op de PSX nog niet gezien had, namelijk The Sleeping Titan. Misschien dat ik dit level destijds geskipt heb, dus pin me er alsjeblieft niet op vast. Lost World is sowieso een geweldig 3D ogend action-pac-

ked slachtspel, dat je heel lang aan je beeldbuis gekluisterd zal kunnen houden. De Saturn doet weer goede zaken.

POWER TIP



Pas op voor vallende jeeps.



Ja, ja, hij kan zwemmen ook.



Ik ken toevallig wel karatu!

Ha, ha, mis!

RAPPORT

graphics

9°

geluid

9'

originaliteit

8^o

speelbaarheid

8'

▲ Veel verschillende dino's

▲ Prachtige settings

▲ Lekker snel

☑ Moves niet altijd even accuraat

SATURN

Prijs: f 139,- Bfr. ca. 2525
Fabrikant: Dreamworks
Distributeur: Atoll Soft
Tel. 030-2416016

89

Een uitstekende conversie als je 't mij vraagt. Lost World zal jullie wat dat betreft niet teleurstellen. Kill, kill, kill, en laat de sterkste zegenieren. Als mens of als dinosaurus, wat jij wil.

SKATE

THE LOST WORLD

JURASSIC PARK

VEROVER DE WERELD MET DE MEEST VETTE GAME VAN '97:

EARTH 2140

Adviesprijs:

f 69,95

PC Zone: 88%

Heftige, heftische en geweldadige futuristische oorlogssim.

Power Unlimited: 85%

In dit genre een van de beste Hoog Spel

Een fantastisch spel voor een vriendelijke prijs

PC Gameplay: 83%

Sfeervol, grote decors, uren spelplezier

EARTH 2140 -

HIGHTECH OORLOGVOERING IN DE 22E EEUW

- LEVENSECHT STRATEGIESPEL
- VIJFTIG SPANNENDE MISSIES
- NETWERKOPTIE VOOR ZES SPELERS
- 640 X 480 OF 800 X 600 RESOLUTIE 65.000 KLEUREN
- SOUNDTRACK MET PERFECTE GELUIDSWEERGAVE
- VOLLEDIG NEDERLANDSTALIG

EARTH 2140

PC CD-ROM STRATEGIC ACTION-GAME

KOMPLEET



NEDERLANDS

We schrijven het jaar 2140. Na talrijke oorlogen en milieurampen zijn er nog slechts twee wereldmachten over; de United Civilized States (UCS), bestaande uit het Amerikaanse continent, West-Europa en Noord-Afrika, en de Eurasian Dynastie (ED), bestaande uit Oost-Europa en Azië. De veroorzaakte schade noodzaakt beide wereldmachten de bevolking te evacueren naar, onlangs gebouwde, ondergrondse steden. Australië en grote delen van Afrika zijn slachtoffer geworden van, soms decennia lang durende, oorlogen. De gebieden zijn extreem verontreinigd en worden niet meer bewoond. De grondstoffen zijn van levensbelang, maar worden schaars. De resterende voorraden moeten van het aardoppervlak gedolven worden. Escalerende conflicten tussen de UCS en de ED monden uit in een felle en bittere oorlog - de laatste wereldoorlog. Deze allesbeslissende oorlog zal moeten uitmaken wie de resterende grondstoffen verovert en uiteindelijk over de wereld zal heersen! Slechts één partij kan winnen.

Uitgever: DENDA Multimedia B.V.
Tel.: +31-541-570 200
<http://www.earth.nl>

o.a. verkrijgbaar bij:

SOFTWARE VOOR IEDEREEN!
TopWare

denda
multimedia bv

Dixons
je komt ogen en oren tekort.

turning point
multimedia
in de boekhandel

free record shop
SIMPLY THE BEST

VOBIS
MICROCOMPUTER BV

DYNABYTE
ONE STOP COMPUTERSHOP

ALS JE DE MEESTE VIDEOSPELLEN MAAR EEN GRIJZE
BENDE VINDT, GA DAN EENS FLINK OVER DE ROOIE

COMMAND
&
CONQUER™
RED ALERT



DE GROOTSTE HIT ONDER DE STRATEGIESPELLEN IS NU VERKRIJGBAAR VOOR DE PLAYSTATION.

JE CONSOLE ZAL ER WITHEET VAN UITSLAAN



QUEEN

THE EYE



Dubroc neemt de lift.

Death on Two Leggs in hoogst eigen persoon.



We dansen de samba.



En nu een grote goocheltruc: niels in mijn en handen en niels in mijn zak-



Zombies all over the place!



Lekker zitten op zo'n spijkerbed.



Blijf niet zo dom liggen, zak!



Ik heb wel eens mooiere babes gezien.

ARENA

QTE is een actie-adventure en speelt zich af in een futuristische wereld. De hoofdpersoon Dubroc heeft iets ontdekt wat hij niet had mogen ontdekken. Wat dat nu precies is, weet ik ook niet maar Dubroc is in ieder geval flink de lul.

In een wereld waar Het Oog heerst geldt een keihard regime.

Met dat regime krijgt Dubroc al snel te maken want als straf wordt hij in de Arena (nee, niet die van Ajax) gedropt, waar toeschouwers kunnen kijken hoe wetsovertreders op leven en dood

moeten vechten voor hun vrijheid.

Hier begint de inbreng van de speler. Als Dubroc dien je je een weg te banen door de immense Arena waar de een na de andere creep je probeert om te leggen met pistolen, stokken,

zwaarden, of gewoon de old fashion way: met schoppen en slaan. Nu is Dubroc geen watje en kent ook hij heel wat strakke moves om zijn tegen-

standers van zich af te meppen. Al spelend vind je ook diverse wapens, powerups en munitie in de vorm van medikits, een handgun, een mes maar ook een samurai zwaard en een bazooka. Maar ook als je de Arena overleefd hebt, volgen er nog vier gigantische levels vol gevaar en intrige.

QUEEN

Waarom heet het spel nu Queen: The Eye en niet gewoon The Eye? Ten eerste omdat er in totaal anderhalf uur Queen muziek is meegeleverd, verspreid over vijf CD-ROM's. Het is geen nieuwe muziek van de band, maar bestaande delen van bekende nummers. En dan vooral de wat hardere rocknummers van de band waarbij de zang van Freddie Mercury soms is weggelaten.

Ik had er nooit zo bij stilgestaan maar de muziek leent zich uitstekend voor een dergelijk mysterieus actie-adventure. En het is vooral het gierende gitaarspel van Brian May dat steeds heerlijk om de hoek komt kijken. Wanneer je begint in de Arena en de presentator de deelnemers opnoemt, hoor je op de achtergrond de live-versie van *We Will Rock You* en als je begint met vechten hoor je *I Want It All*.

De Muziek is allemaal zo van CD-ROM te beluisteren en is dus van perfecte CD kwaliteit. Maar er is meer. Zo zul je op een gegeven moment in The Innuendo terecht komen waar de hele hoes van de CD *Innuendo* tot leven komt. Ook zul je oog in oog komen te staan met de ultieme eindbaas Death On Two Legs en dat is weer een personage uit het eerste nummer van de Queen CD *A Night At The Opera*. Ja, ja dit is echt spekkie voor mijn bekkie.

POWER TIP

Blijf in de Arena niet te lang rondlopen want er komen steeds nieuwe tegenstanders. Ga meteen naar het hekkendoorhof waar je sowieso een handgun vindt.

RAPPORT

graphics	8.5
geluid	10
originaliteit	9.0
speelbaarheid	8.0

- Queen
- Veel actie
- Veel verschil in levels
- Vechten gaat lastig

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 55 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95 of Dos.
Fabrikant: Electronic Arts/EMI
Distributeur: Electronic Arts
Tel.00800-94055555



Als je een fan van Queen bent, kun je dit spel natuurlijk niet laten liggen. Nog nooit werd muziek zo goed in een spel geïntegreerd. Ben je daar niet echt in geïnteresseerd, dan nog heb je toch nog een zeer mooi spel boordevol actie, spanning en sensatie. En Freddie zag dat het goed was.

JAN

Riven, de langverwachte opvolger van Myst, is eindelijk uit. Er wordt beweerd dat Riven alles heeft wat Myst miste. We zullen eens kijken.

WORSTELEN

Na het plegen van wat onderzoek op Internet als voorbereiding op mijn Riven review, kwam ik erachter dat ik te maken had met een puzzel/avonturen spel waar ik me niet in één weekendje doorheen zou kunnen slaan. Dus net als elke andere games journalist met een deadline, ging ik op zoek naar een walkthrough. Gelukkig vond ik die en wel een-tje van 27 pagina's! Snel begon ik met het langdradige proces van downloaden en na de eerste tien pagina's dacht ik dat ik wel genoeg had om met de eilanden van Riven te kunnen

'Draai je om, om de grot te verlaten maar gooi eerst de hendel naar de linkerkant van de deur, zodat het rol-luik, dat weer een andere deur blokkeert omhoog gaat. Druk dan de rechter knop twee keer in om de kamer nog twee keer te laten ronddraaien. Ga de Gate Room binnen en loop door de open deur naar links. Draai om en gooi de hendel naar de linkerkant van de deuropening en druk op de eerder genoemde rechter knop'. Met dit in mijn achterhoofd, installeerde ik Riven, stelde mijn schermresolutie bij, testte mijn geluid en daar ging ik.

den van Riven. Omdat Artus te druk is met schrijven (zo zegt hij), stuurt hij jou naar Riven om haar te redden. Hij geeft je een boek, dat (zo zeg ik) weinig tot geen hulp biedt en stuurt je op pad. Al vanaf het moment dat ik de wereld van Riven binnenging, was ik verbluft over wat ik zag en het werd alleen maar beter hoe verder ik kwam. De graphics zijn echt verbazingwekkend. De eilanden zitten vol met minitieuze details, zoals rondkruipende insecten, stenen op de grond en allerlei an-

dere objecten, die alleen maar aanwezig lijken voor jouw plezier. Ik zag zelfs een soort Loch Ness monster met hevig gegrom van een rots het water inspringen. Jezelf transporteren van het ene eiland naar het andere gaat via een

adembenemend achtbaan-rijtje dat op iedereen bij mij thuis veel indruk maakte. En dan heb je ook nog de eenpersoons onderzeeboot die eveneens als transportmiddel wordt gebruikt. Wat het geluid betreft, was ik opgelucht geen eentonige midi-loops te

horen. Nee, alleen geluiden die je ook verwacht op een bijna onbewoond eiland. Het geluid van druppelend water, golven, insecten gezoem en tsijslpende vogels geeft je het gevoel dat je echt rondloopt in deze fantasiewereld.



Skull-City.



Een spel voor heldere geesten.



Ken je die film Blue Lagoon?



Onderwater achtbaan.

beginnen. Echter, na het lezen van een paar zinnen van de walkthrough bleek dat het zelfs hiermee geen eitje zou worden en dat die héle walkthrough toch echt een must was. Want hoelang zou het anders geduurd hebben om het volgende zelf uit te zoeken?

DETAILS

Het begint allemaal met een kort intro filmpje, waarin Artus (die je je misschien nog herinnert van Myst) je vertelt over zijn vader Gehn, die gek is geworden en zijn geliefde gevangen houdt op de eilan-



Denk je dat dit veilig is?



Een leuk plekje om te wandelen.



Jouw eenpersoons onderzeeboot.

BEEN THERE

Het bewegen in Riven gaat makkelijk, alles wat je nodig hebt, is je linker muisknop. De cursor heeft de vorm van een hand. Tijdens het bewegen naar hot spots op het scherm verandert deze van vorm om verschillende opties aan te wijzen, zoals; hier kan je omhoog klimmen, draai hier om, pak dit, etc. Gamesaving en restoring is file based via de standaard Windows dialogue box, dus kan je zoveel spelletjes save als je wilt. De 'Zip mode' is een handig navigatie feature die het spel versnelt en er voor zorgt dat je niet steeds dezelfde plaats hoeft te bezoeken. Heb je een bepaalde plaats minstens een keer bezocht dan onthoudt Riven dat. Een gele bliksemstraal komt dan in de plaats van de hand-cursor

en staat jou toe om alle tussenliggende frames op de weg tot waar de bliksemstraal is geplaatst, over te slaan. Het aantal keren dat je een CD (er zijn er vijf) moet verwisselen is zo

laag mogelijk gehouden, je hoeft het in feite alleen te doen wanneer je naar een nieuw eiland gaat.

Weer eens wat anders dan een spuitbus.



PUZZEL PARADIJS

De puzzels die je tegenkomt zijn erg mechanisch van aard: trek aan een hendel, doe

een schakelaar aan, kijk uit het raam, kijk wat er gebeurt, druk op een knop, draai een bal enzovoort. Houd je van het oplossen van dit soort puzzels, dan zal je een paar weken in Puzzel Paradijs zijn, want Riven zit er tjokvol mee. Ik was ook in dit opzicht blij met mijn walkthrough, aangezien veel van de puzzels aan elkaar verwant zijn. Je moet een aantal verschillende puzzels oplossen voordat je aan het grote werk mag beginnen. Ook is Riven niet lineair. Er zijn verschillende eilanden om te verkennen en kom je echt vast te zitten op een bepaalde plaats, dan kan je rond gaan wandelen en iets anders zoeken om onder handen te nemen, terwijl je nadenkt over je eigenlijke probleem. De puzzels vragen om wat logisch denken. Veel hiervan

komt neer op het onthouden van hoe je een puzzel oplost en deze kennis toe te passen op een volgende. Zelfs met de walkthrough deden veel puzzels me versteld staan, maar ja, ik ben dan ook niet zo'n puzzelfreak. Tijdens het spel moet je heel goed op de kleine details letten en hiervan zijn er zo veel dat het soms moeilijk is om te zien of het een hint is of een mooi staaltje animatie. Met de combinatie van de graphics en de geluiden was alleen al het wandelen door de prachtige omgeving een hele prettige, relaxte bezigheid. Het was als een interactieve wandeling op de bekoorlijke eilanden van Riven. Dit maakt het natuurlijk, zelfs voor iemand als ik die normaal gesproken geen geduld voor dit soort spelletjes heeft, allemaal erg aantrekkelijk.

De weg die leidt naar de gevangenis.



Is dat de tovenaars van Oz?



POWER TIP

Op het Internet kun je een zeer uitgebreide walkthrough vinden.

Typische puzzel-objecten.



POWER TIP

Draai het wiel, trek aan de hendel en activeer de schakelaar



RAPPORT

graphics

9°

geluid

9°

originaliteit

7°

speelbaarheid

8°

Gedetailleerde graphics

Achtbaan

Geen irritante muziek

Geen menselijk contact

PC CD-ROM

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 100,
Windows 95, 16 Mb RAM,
75 Mb schijfruimte, muis,
geluidskaart.
Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Cyan/ Red Orb
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

85

Ik moet eerlijk zeggen dat ik niet zo'n adventure-liefhebber ben en me ook niet echt verheugde op het testen van Riven. Dit veranderde evenwel snel. Alleen al de prachtige, gedetailleerde graphics maken deze game voor iedereen aantrekkelijk. Maar voor de Myst freak is dit echt een traktatie. Inderdaad; alles dat Myst had, en nog veel meer!

MARK B.

PC CD-ROM
PLAYSTATION

OK, GEEF MAAR TOE
DAT JE VERSLAAFD BENT!
GEEN NOOD, ER IS MEER ...

NIKKI

FARGUS

PANDEMONIUM 2



PC CD-ROM



PLAYSTATION

PLATFORM GAME BESTSELLER '96

PSX - 76896 427812



PLAYSTATION NOV. '97
PC CD-ROM FEB. '98



Valkieser



Van links naar rechts:
Metin, Ramon, Reinier.

In Hilversum, het mediacentrum van ons kikkerlandje, is al meer dan 15 jaar het gerenommeerde post-productiebedrijf Valkieser gevestigd. Sinds 1995 kent het bedrijf ook een games-afdeling.

BEROEMD IN NL?

Valkieser is een bedrijf dat bij weinig mensen een belletje zal doen rinkelen. Toch worden dagelijks vele miljoenen mensen onbewust geconfronteerd met het werk van dit veel geroemde post-productiebedrijf.

Valkieser is namelijk verantwoordelijk voor de vormgeving van vele tientallen TV-commercials en -programma's. Ook de leaders van bijvoorbeeld de KRO, RTL4 en SBS6 zijn van de hand van dit bedrijf.

Een van de nieuwste projecten waar Valkieser zich op gestort heeft is het bedenken, ontwikkelen en uitgeven van computergames. Na jaren met succes als third-party aan CD-i en CD-ROM projecten te hebben gewerkt, werd het tijd voor een nieuwe uitdaging: een eigen game.

Ruim 18 maanden lang werd er door drie jongens aan het spel Moonchild gewerkt en de game is inmiddels overal te koop.

Even voorstellen

Naam: REINIER VAN VLIET
Geboren: 28 augustus 1971
Opleiding: HAVO
Functie: Programmeur
Favoriete Game: Mario 64

Naam: METIN SEVEN
Geboren: 23 juli 1971
Opleiding: HAVO
Functie: Vormgever
Favoriete Game: Quake Netwerk

Naam: RAMON BROUWMULLER
Geboren: 7 januari 1972
Opleiding: Conservatorium, drums
Functie: Geluidtechnicus
Favoriete Game: Mario 64

Naam: RODERICK LEE
Functie: Makin' these things happen (producent)



GAMEFREAKS

In 1995 werd aan Reinier van Vliet, Metin Seven en Ramon Brouwmuller gevraagd of zij onder leiding van producent Roderich Lee voor Valkieser een spel wilden ontwikkelen. Bedenktijd was niet nodig want de grootste passie van dit trio was, hoe kan het ook anders, games.

Spelen, ontleden, recenseren en het liefst zelf maken: de computergame had voor hen weinig geheimen meer. Maar liefst vier titels hadden deze

Amiga virtuozen en vrienden al achter hun naam staan voordat zij aan het project Moonchild begonnen.

Reinier was verantwoordelijk voor de software (The Feel), Metin voor de vormgeving (The Look) en Ramon voor het geluid (The Sound). De eerste twee Amiga-titels ('88-'89) die aan deze samenwerking ontsproten, luisterden naar de namen Venom Wing en Ptalomus. Helaas stierven deze games een zachte dood op de zolderkamer.

De derde titel (Hoi!) kwam in 1992 gereed en had aanzienlijk meer succes. Dit spel werd aan het Amerikaanse Hollyware verkocht maar door onervarenheid leverde het de boyz geen ene rooie cent op. Hetzelfde scenario ging op voor de vierde titel Clockwiser. Dit spel werd gekocht door het

Engelse Raspoetin maar ook hier liet het zakeninstinct ons drietal flink in de steek.

Eind 1995 ging de productie van Moonchild van start. Een psychedelisch 2D platformgame voor de PC dat terug doet denken aan de oude Commodore 64 tijd. Is dit dan eindelijk de (financiële) doorbraak waar deze drie jonge developers al sinds hun zestiende van droomden?

2D? 2D!

Bij aanvang van de Moonchild-productie werd een aantal belangrijke uitgangspunten geformuleerd. Soepele speelbaarheid stond bovenaan het verlanglijstje en het spel moest daarnaast een 2D vormgeving krijgen. Niet omdat men bij Valkieser niet houdt van 3D-gameplay maar het ontbrak hen gewoon aan geld en mankracht.

Met deze uitgangspunten werd het belangrijk om op 2D-gebied het onderste uit de kan te halen. High Performance Resolution, smooth scrolling en 50 beelden per seconde waren het resultaat. Dit leverde flink wat zweetplekken op in de okselregio van programmeur Reinier van Vliet. De kick was des te groter toen bleek dat na vijf maanden de engine voor de bouw van Moonchild perfect bleek te werken.

Ondertussen was vormgever Metin druk in de weer om het Moonchild character en de achtergronden tot leven te wekken en componeerde geluidsmen Ramon zich suf om de eerste serie techno- en ambient-tracks voor het Maankindje gereed te krijgen.

"De eerste vijf maanden van de productie waren het moeilijkst. In deze fase is iedereen bezig om de basis van het spel in kaart te brengen en de vormgeving af te stemmen op de programmatuur, en andersom. Ben je eenmaal door deze eerste zure appel heen, dan gaat de productie daarna alleen maar sneller."

FINAL TEST

De eerste tests van Moonchild werden halverwege de productie eind 1996 uitgevoerd. Tijdens deze tussentijdse tests waren de volgende vragen van belang: is het spel niet te moeilijk of te makkelijk en is de opbouw van de levels wel goed en houden we ons wel aan de rode draad?

Met de antwoorden op deze vragen werd weer maanden gevochten, gediscussieerd, geprogrammeerd, gemusiceerd en getekend maar halverwege 1997 was het dan zover: de final testing kon beginnen. Hiervoor werd het gerenommeerde Seattle-based ST-Labs ingeschakeld. Met het zweet in de handen werd een aantal Moonchild-CD's naar de Amerikaanse oostkust gestuurd. Na weken vol spanning kwam het grootste compliment dat een programmeur kan krijgen: men had geen bugs kunnen vinden! Dit bericht zette de deuren natuurlijk wagenwijd open om Moonchild zo snel mogelijk op de markt te brengen. Valkieser Publishing werd ingeschakeld en vanaf 4 oktober 1997 is het spel te koop. Op korte termijn zelfs in Japan, de Verenigde Staten en Duitsland. "De bevalling is gelukt, maar het was geen gemakkelijke worp", aldus producent Roderich Lee. Misschien dat we in de nabije toekomst kunnen rekenen op een 3D-versie van Moonchild? Een demo van het origineel kun je in ieder geval ophalen op het volgende adres: www.moonchild.nl.

THOMAS

DIDDY KONG RACING



Pipsy heeft nog een appeltje te schillen met Wizpig.



Taj is een goedzak.



Timber is allround.



Tiptop is een snelle rakker.

7TH LAP 1/3 x0

Het is dringen geblazen in de Grand Canyon.



Nintendo blijft ons verrassen. De afgelopen twee jaar is namelijk in het diepste geheim gewerkt aan een revolutionair racespel en slechts enkele weken voor de release werd dit door Nintendo aan de wereld bekend gemaakt. Diddy Kong is back en dat zullen we weten ook!

kende game te worden in het race-genre.

RACE-ADVENTURE

Diddy Kong Racing is voor Nintendo zo'n belangrijke titel dat de verwachte releases van Banjo-Kazooie en Legend of Zelda 64 zijn uitgesteld tot halverwege dit jaar. Maar wat is er dan zo bijzonder aan DKR? Op het eerste gezicht lijkt het spel namelijk verdacht veel overeenkomsten te hebben met zijn racebroeder Mario Kart 64. Niets is minder waar. Afgezien van het racen is DKR een compleet ander spel dan Mario Kart 64. Diddy Kong Racing is namelijk een race-adventure. Naast het doodgewone racen op de vele tracks kan de speler ook voor een (race) adventure kiezen. Een

tweede unieke kant van het spel is dat gekozen kan worden uit drie verschillende voertuigen: een auto, een hovercraft en een vliegtuig. Deze drie voertuigen stellen ieder weer hun geheel eigen eisen aan de besturing en daarmee aan de speler. Een heel nieuw concept waarmee Rare weer aantoon niet vies te zijn van revolutionaire ideeën en een garantie biedt voor maandenlange racefun.

RACE MET BALLEN

In DKR kan dus gekozen worden uit twee opties: Race en Adventure. In de race is het de bedoeling dat er gewoon zo hard mogelijk gescheurd wordt. Dat kan in een 1-, 2- en 4-player mode. Net als in Mario Kart 64 liggen de tracks van DKR bezaaid met powerups.

RARE BUT WARE....

In het hoofdkwartier van het jonge Engelse softwarehuis Rare zijn de afgelopen jaren een aantal baanbrekende titels ontwikkeld. Een paar voorbeelden: Donkey Kong Country, Super Mario 64, GoldenEye, Banjo-Kazooie en Blast Corps.

Nintendo wist wat zij deed toen het dit Engelse bedrijf een aantal jaren geleden voor vele tientallen miljoenen dollars kocht. En ze kunnen ook nog eens een geheimje bewaren. Al meer dan twee jaar werd er namelijk door Rare in het diepste geheim gewerkt aan de ontwikkeling van Diddy Kong Racing. Deze jongste telg uit de Donkey Kong familie belooft een baanbre-

POWER TIP

Mis in je in Dino Domain een gouden ballon? Ga dan naar Taj en vraag om een hovercraft of vliegtuig. Vertrek vervolgens naar zee en daar ligt een ballon voor je klaar.



Wop Kom maar op Fatso!



Ready for take-off? Go!



Ter land.



Ter zee.



En in de lucht.

KONG RACING



Banjo is altijd van de partij.



Bumper is een echte thrill-geeker.



Whizpig heeft zwaar de pest in.



Conker is een oude vriend van Diddy.



Krunch is een Kremlin en doet voor spek en bonen mee.

RAPPORT

graphics

9^e

geluid

8^e

originaliteit

9^e

speelbaarheid

9^e

▲ Een lust voor het oog

▲ Unieke combi

▲ Rare blijft een topper

▲ Super besturing

NINTENDO 64

Prijs: f 129,- Bfr. ca. 2350

Fabrikant: Rare

Distributeur: Nintendo

Tel.030-6051353

92

Diddy Kong Racing is een race-avontuur dat het uiterste haalt uit wat er op dit moment mogelijk is op de Nintendo 64. Een ervaring die ik iedereen kan aanraden.
THOMAS

POWER TIP

Maak tijdens de Coin-Challenge zoveel mogelijk gebruik van de handrem. Zo kun je slappend de munten pakken die op moeilijke plekken liggen en toch vaart houden om als eerste te eindigen.

Door het verzamelen van de rijkelijk aanwezige bananen kan de snelheid van de auto's, overcrafts en vliegtuigen verhoogd worden. De rode, blauwe en groene ballonnen zorgen voor een interessant wapenarsenaal van magneten, olie-blassen, turbo's, schillen en raketten. Hoe meer ballonnen van één kleur er achter elkaar verzameld worden, des te meer kracht de wapens krijgen.

Doodnormale raketten veranderen bijvoorbeeld plotseling in heatseeking-missiles of met een opgevoerde turbo schiet je ineens van de achtste naar de eerste plaats. Zo wordt iedere race een party van snelheid, vuur, verkeersdoden en shortcuts. Jos Verstappen, dat your heart out!

Een belangrijke beperking van de race-mode is dat niet alle race-tracks mekaar bereikbaar zijn. Het maakt ook niet uit of je eerste of laatste wordt, verborgen tracks blijven onbereikbaar. Dit heeft te maken met de link van het Adventure

met de Race: tracks die in het Adventure nog niet bereikt zijn, blijven ook in de Race op slot. Bummer, logisch maar toch kloten.

ADVENTURE

Alle goodies en power-ups die in de Race voorkomen, zien we ook weer terug in de Adventure mode. Maar hier is de opbouw van het spel vergelijkbaar met iedere willekeurige platformgame.

Het eerste doel van het Adventure is namelijk om de gevaarlijke eindbaas WhizPig te verslaan. Om hier te komen moet nog een hele serie races en levelbazen verslagen worden. Allereerst moeten de

vier tracks van de vier verschillende werelden gewonnen worden. Nadat de speler één wereld (vier tracks) winnend heeft afgesloten, moet hij het vervolgens in een race opnemen tegen een levelbaas. Bij winst wordt hij door dezelfde levelbaas uitgedaagd om op dezelfde vier tracks acht munten te verzamelen en weer als eerste te eindigen. Wie dit lukt krijgt dan een deel van een amulet. Als alle delen zijn verzameld dan mag de speler het opnemen tegen eindbaas WhizPig.

End of story denk je dan, maar nee, het avontuur is dan nog maar halverwege. Nadat WhizPig verslagen is, begint namelijk het Trophy Tournament om te laten zien wie nu eigenlijk de beste coureur aller tijden is. En ik zou bijna vergeten dat ook in DKR een gesloten/verborgen wereld te vinden is. Pas aan het eind van het Adventure is deze bereikbaar maar dan moet je wel eerst nog even de sleutel vinden die op een van de tracks verborgen ligt.

TRENDSETTERS

Zoals je inmiddels wel gemerkt zal hebben, is DKR een verzameling van ter land, ter zee en in de lucht, racen, adventure, bazen, eindbazen, challenges en geheime bergplaatsen. Niet het eerste waar je aan denkt bij een race-spel. Maar Rare is er bijzonder goed in geslaagd om een perfect evenwicht te vinden tussen avontuur en racerij. Dit maakt Diddy Kong Racing tot een spel dat met kop en schouders boven de middelmaat

uitsteekt en misschien wel een hele nieuwe trend gaat zetten binnen het race-genre.



Luchtacrobatiek in z'n puurste vorm.



Het leukste dat er is; elkaar aftroeven en afmaken.



Kijk voor je sukkel!



Nintendo's paradepaardje: de 4-player mode.



POWER TIP

Laat je tijdens de race niet afleiden door allerlei nieuwe gebouwen die ineens opduiken.

bestuurde maar een beetje alsof ik een onzichtbare hand aanwijzingen gaf die de auto voor mij door de bochten manoeuvreerde (hopelijk begrijp je wat ik bedoel).

deelt, waarvoor nogmaals mijn excuses.

POPUP

Op het geluid van F1 PP valt niets aan te merken maar de graphics zijn mijns inziens niet van N64 niveau. In tegenstelling tot veel andere N64 spellen is hier duidelijk sprake van het zogenaamde 'popup-fenomeen' (decors die plotseling opduiken). Bij sommige circuits zie je tijdens de race allerlei gebouwen, tribunes etc. opdoemen die er eerst nog niet stonden (zie ook de plaatjes boven). Tel daarbij op dat de racers weliswaar de 'echte jongens' zijn maar uit het seizoen '96, dan moet ik toch echt de conclusie trekken dat de F1 racefans met een N64 (nog) niet de kwaliteit geboden krijgen die de PlayStation spelers op dit gebied wel in huis kunnen halen.

VEEL OPTIES

Laat ik voorop stellen dat F1 PP zeker geen slecht spel is. Met name door de zeer uitgebreide opties is het mogelijk om de wagen, en vooral de besturing ervan, zo in te stellen dat je bolidé precies zo reageert als jij dat wenst. Pluspunt daarbij is dat je kunt kiezen voor bediening met het N64-pookje of op de vertrouwde SNES manier. Desondanks had ik niet het gevoel dat ik de wagens optimaal in de vingers had. Zeker in vergelijking met Formula One reageren de auto's minder vloeiend en had ik niet het idee dat ik de auto

Een klein half jaar geleden testte ik Human Grand Prix, de Japane voorloper van F1 Pole Position. Over HGP was ik zeer te spreken en hoewel F1 PP beter is, geef ik het toch een lager cijfer. Dat klopt natuurlijk niet maar ik zal het proberen uit te leggen.

later nog eens heel uitgebreid aan de tand voelde, moest ik toegeven dat ik me op dat punt vergist had. Gelukkig kon ik een en ander rechtzetten in mijn test van Formula One 97 en met terugwerkende kracht de eerste versie alsnog de eer geven die het toekwam. Met Human Grand Prix is eigenlijk het omgekeerde het geval. Na Formula One 97 gespeeld te hebben,

veel te positief ben geweest in mijn beoordeling. Overigens was HGP alleen via de import verkrijgbaar en neem ik aan dat de meeste raceliefhebbers gewacht zullen hebben op de Europese versie: F1 Pole Position dus. Inmiddels heb ik F1 PP gespeeld en ondanks de (kleine) verbeteringen ten opzichte van HGP bevestigde dit

EXCUSES

Misschien moet ik wel beginnen met m'n excuses aan te bieden. Het gebeurt me niet vaak dat ik een spel

F1 Pole Position 64

RAPPORT

- graphics **6⁺**
- geluid **8⁺**
- originaliteit **7⁺**
- speelbaarheid **7⁺**

- Alle opties die je wenst
- Realistische races
- Soms trage beeldopbouw
- Besturing aan de vage kant

NINTENDO 64
 Prijs: f 199,95 Bfr. ca. 3600
 Fabrikant: Human
 Distributeur: GameWorld
 Tel: 010-4369350



F1 Pole Position biedt alle opties die je je maar wenst en is daardoor voor de echte liefhebbers een behoorlijke F1 sim. De graphics en de besturing zijn mijns inziens echter voor verbetering vatbaar.

ED

test en me na een tijdje afvraag of ik het wel helemaal goed heb gezien. Het overkwam me ruim een jaar geleden bij Formula One voor de PlayStation, waarvan ik beweerde dat het zonder stuur- en remhulp eigenlijk niet te spelen viel. Toen ik dat spel maanden

pakte ik HGP er weer eens bij en met enige schaamte moet ik bekennen dat ik destijds

spel me in het gevoel dat ik een half jaar geleden een veel te hoog cijfer heb uitge-



Wel netjes blijven deze keer Schumacher!



Z'n snelle trainingstijd maakt Verstappen overmoedig.

Blik vanuit de cockpit.

CHAMELEON

TWIST

Opnieuw is er een diertje van stal gehaald om de hoofdrol in een nieuwe game te spelen. Ditmaal is 't een kameleon, die hoopt een evenzo grote ster te worden als sommige van zijn voorgangers.

DAVY FLIPT

The star of the show in deze Super Mario 64-achtige game is Davy, een kameleon die in het dagelijkse leven niets liever doet dan chillen op zijn favoriete rotsblok. Ook nu weer, maar niet voor lang. Het toeval wil namelijk dat er net een weird konijn haastig langs Davy's stekkie nuppelt. Deze springt een eindje verderop in een vreemde pot, en nieuwsgierig als ie is, besluit Davy ook die pot in te duiken en uit te zoeken waar dat konijn gebleven is. Een tel en een sprong later gaat Davy compleet uit zijn dak; hij staat namelijk op twee poten, heeft een superpakke en een sportief rugzakje aan. Om over het wereldje waarin hij is beland nog maar te zwijgen!

zien te ont-wijken en allerlei vreemde beesten dient te verslaan. Dit alles gebeurt op een manier die zo goed



Voor alle duidelijkheid: dit zijn mieren.



Lekkere snack, die vlammetjes.



Davy steekt z'n tong weer eens uit.



En wie mag jij dan wel zijn?

A LA MARIO

Dit is waar de daadwerkelijke game begint. Met Davy kom je in een fantasiewereld terecht die onderverdeeld is in zes gebieden. Zo kun je terecht komen in Ant Land, waar de meest vreemdsoortige mieren je op de nielen zitten. Of in Desert Castle, waar je pijlen die uit muren geschoten worden, moet

als gelijk is aan de wijze waarop dat met Super Mario 64 het geval is. Complete bewegingsvrijheid in een 3D omgeving, het is zo'n beetje het handelsmerk van de N64. Ook hier moet je zoeken naar allerlei items, zoals hartjes en krönen en kom je na alle obstakels overwonnen te hebben terecht bij

een tussenbaas. Het begrip originaliteit lijkt voor de bedenkers van deze game van weinig waarde te zijn geweest.

RAP VAN TONG

Toch kom je in Chameleon Twist genoeg leuke dingen tegen om het niet meteen als jaterwerkje te bestempelen. Zo zijn Davy's moves zeker wel funny. Hij beschikt namelijk over een heel bijzondere tong. Als dat ding uit zijn bekkie komt, rekt 'ie meters uit en kan hij er mee hoogspringen, ver-springen, kleine vijanden opslok-

ken en vastplakken aan palen op heuvels die springend niet te bereiken zijn. Door middel van de 3D stick kun je die tong alle richtingen uit laten gaan.

Ook zijn de designs van de levels zeer gevarieerd. Zo oogt Kids Land erg fris en fleurig, terwijl Ghost Castle weer een heel donker, sinister sfeertje ademt. Hetzelfde geldt voor de moeilijkheidsgraad van de te nemen hindernissen. Deze lopen erg uiteen, maar brengen stuk voor stuk toch een hoop spanning en fun met zich mee.

HUP, HET RAVIJN IN

Maar natuurlijk is niet alles oké. Zo ben ik niet erg te spreken over de verhouding tussen de grafische invulling en de grootte van het beeldscherm. Soms is het qua kleur, objecten en characters

mad busy, terwijl het een eindje verder allemaal weer hartstikke leeg en minimaal oogt.

Ook de bediening is soms verwarrend omdat de cameraview zich niet altijd even snel in de meest geschikte positie verplaatst. Zo kan het dus wel eens voorkomen dat je eventjes een stapje naar links doet wanneer je eigenlijk naar rechts wil. Niet rampzalig natuurlijk, tenzij je net op het randje van een ravijn staat. En daar zijn er in deze game nogal wat van. Zie dan nog maar terug te komen op die rots waar je aan het begin van het spel nog zo lekker op zat te relaxen.

RAPPORT

graphics

8°

geluid

7°

originaliteit

6°

speelbaarheid

7°

▲ Origineel qua moves

▲ Tot 4-player battle mode

▼ Slechts zes levels

▼ Soms verwarrend camerawerk

NINTENDO 64

Prijs: f 169,95 Bfr. ca. 3075

Fabrikant: SunSoft

Distributeur: Bonico

Tel. 040-2393555

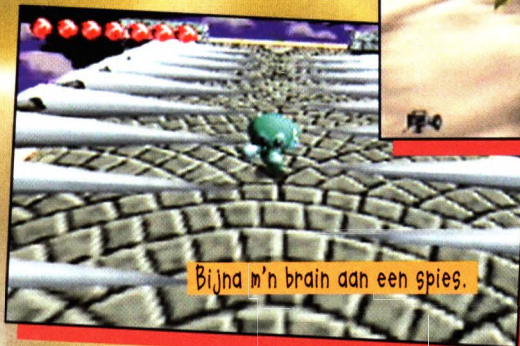


Een beetje (te) veel Mario maar verder een game met leuke moves, goede graphics en afwisselende hindernissen. Jammer dat het slechts zes levels telt.

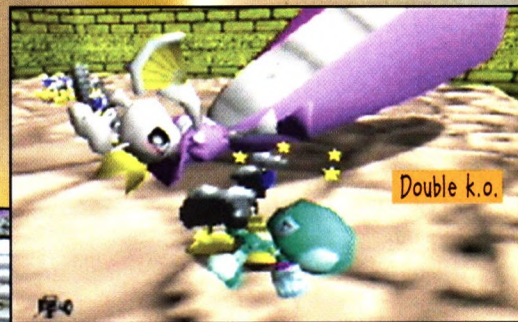
SKATE



Als die kabels het maar houden.



Bijna m'n brain aan een spies.



Double k.o.

SPAWN

The Eternal

RAPPORT

graphics

8°

geluid

7°

originaliteit

7°

speelbaarheid

8°

- The Violator
- The Clown
- The Soul Trapper
- Stroeve overgang tussen vechten en zoeken

PLAYSTATION

Prijs: N.N.B.

Fabrikant: Sony Interactive
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720

8°

Het is natuurlijk onmogelijk om de legendarische comicbooks te evenaren. Desalniettemin een geslaagde poging dat een interessant computerspel heeft opgeleverd.

KEES

Spawn is echt een superheld van de jaren negentig. Deze creatie van Tod McFarlane is niet zo'n mietje in een maillot als Superman maar een door spijt, haat en demonen getergde geheime agent die eigenlijk dood hoort te zijn.

SUCCESSORY

Al Simmons, zoals Spawn als mens genoemd werd, heeft zijn ziel aan de duivel verkocht om, nadat hij vermoord was, een fysieke vorm aan te kunnen nemen zodat hij zijn vrouw en kind kon beschermen en zijn moordenaars kon wreken.

Helaas heeft Spawn niet altijd zijn gedachten en krachten onder controle waardoor er regelmatig slachtoffers vallen. Maar hé, een superheld mag toch ook fouten maken. De Spawn comics behoren al ruim zes jaar tot de best verkochte comicbooks en de uitgebreide lijn van action figures zijn eveneens niet aan te slepen. Dit jaar ging in

de Verenigde Staten ook een Spawn bioscoopfilm in première en worden sinds kort ook Spawn tekenfilms op televisie uitgezonden. Het spreekt voor zich dat een computergame niet uit kon blijven. Sterker nog, bijna twee jaar geleden schreef Bjørn nog een lovende recensie over een Spawn spel op de SNES. Reden genoeg om het op de PlayStation nog eens dunnetjes overdoen.

SPAWN VILLAINS

Het spel is opgebouwd als een comicbook en combineert een Tomb Raider achtige zoektocht door een sinistere 3D wereld met keiharde 'man to man combat' a la Tekken. De achttien levels zijn verdeeld in drie verschillende tijden waarin Spawn ook enigszins van uiterlijk verandert. Zo is daar de Savage Spawn, de Medieval Spawn en de Street Spawn. Op zijn pad komt onze 'lone ranger'

een scala aan tuig tegen. Naast het reguliere penose volk maken ook de inmiddels wereldberoemde Spawn schurken The Violator, zijn alter ego The Clown en de Soul Trapper hun opwachting. Tussen de gevechten door lost Spawn puzzels op en verzamelt hij powerups en magische krachten die hij in de gevechten kan benutten.

NIET SPAWNING

Spawn: The Eternal is een vet spel, dat voorop gesteld. De graphics zijn wreed. De sinistere sfeer van de strip hebben de programmeurs goed weten te vangen door middel van schaduwen en onheilspellende lichtvallen. Ook de combinatie van platform en beat'em up is redelijk goed geslaagd. Het nadeel is echter dat deze twee facetten zo stug in elkaar overlopen. Als er om de hoek opeens een gast staat dan kan je

hem niet verrassen of zo (hij jou trouwens ook niet) want voor het vechten moet de computer even een fractie van een seconde laden zodat Spawn zijn cape kan aantrekken. Je hoeft dus tijdens het wandelen en zoeken nooit echt op je hoede te zijn en dat is nu net wat bijvoorbeeld een spel als Tomb Raider zo adembenemend spannend maakt. Jammer.



POWER TIP

Net voordat deze Power Unlimited gedrukt werd, hoorden we dat Spawn pas in april uit zal komen.



Ken ie boos kijken hè?



McFARLANE

Breid

uw computer uit tot een 3D voor maar **fl249***



Ervaar de grenzeloze mogelijkheden van 3D computer games met de nieuwe Matrox m3D uitbreiding voor games.

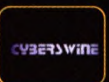
Matrox m3D geeft meer dan 30 beelden per seconde, voor non stop, snelle en spannende weergave van games. De speciale 3D effecten brengen je adembenemende, realistische beelden, voor fantastische games. U kunt Tomb Raider, Hexen II, Whipeout XL, Terracide en vele andere fantastische 3D games op resoluties tot 1024 x 768 spelen, met de beste beeldkwaliteit.

En er is meer... Matrox m3D komt met Ultimate Race, MDK: Mission Laguna Beach, en meer dan 20 demo's. Voor slechts fl 249*. Matrox m3D is de beste, voordelige en volledige 3D uitbreiding voor uw PC. Bezoek onze Web site voor meer informatie!

Inclusief twee gratis 3D games:



Met meer dan 20 3D game demo's:



Matrox m3D

- ▶ De ideale upgrade voor de PCI en AGP systemen
- ▶ Werkt met alle 2MB (of meer) PCI grafische kaarten, en met de Matrox Mystique, Mystique 220, Millennium en Millennium II.
- ▶ PowerVR PCX2 3D controller met 4MB SDRAM geheugen.
- ▶ Features van de m3D zijn: perspective correct texture mapping, bilineaire filtering, MIP mapping, fogging, alpha-blending en transparency.

matrox

<http://www.matrox.com/mga>
+44 1793 44 11 00

Matrox (UK) Ltd. 6, Cherry Orchard West, Kembrey Park, Swindon, England SN2 6UP, Tel.: +44 1793 44 11 00, Fax: 44 1793 44 11 99
BBS: 44 1793 48 99 06, Sales email: graphic.info.uk@Matrox.com * Excl. BTW

Bart Smit BEST IN GAMES!



Magic Carpet Plus Classics. ~~99,-~~ **14,95**

Bfr- 269



Syndicate Wars. ~~99,-~~ **14,95**

Bfr- 269



Gene Wars. ~~99,-~~ **14,95**

Bfr- 269



Daedalus Encounter. ~~129,-~~ **34,95**

Bfr- 699

AKTIE CD-ROMS

Analoog joystick Phantom.

~~129,-~~ **79,95**

Bfr- 1599



Blade Runner. ~~129,-~~ **129,95**

Bfr- 2339



A-2 Racer. ~~129,-~~ **29,95**

Bfr- 599



Zeer geschikt voor race- en vlieg-simulatiespellen.



Bfr- 599

Opbergsysteem voor 27 CD-Roms. (zonder inhoud).

~~129,-~~ **29,95**

Bart Smit

ENTERTAINMENT VOOR IEDEREEN

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

**Verschijningsdata van alle spellen onder voorbehoud.

**Prijswijzigingen voorbehouden.

NINTENDO 64



Diddy Kong Racing. Bfr- 2325

~~129,-~~



Duke Nukem.

SPORTS



Fifa '98 - Road to World Cup.

PlayStation™



Red Alert. Bfr- 2495

~~139,95~~



Tomb Raider 2. Bfr- 2339

~~129,95~~



Crash Bandicoot 2. Bfr- 1979

~~109,95~~

Preview

grand theft auto

Wil je je uitleven als hardcore crimineel, zonder de kans te lopen achter de tralies te belanden? Dan is hier een zeer leuke, en vooral veilige oplossing: Grand Theft Auto.



Dat gebeurt er met gasten die de held uithangen.



Dit lijkt me wel een leuk karretje..



igsschien had ik die agent ter niet kunnen neerschieten.



Eventjes wat drugs droppen.

WREEDHEID

Het is algemeen bekend dat gamers een sadistisch en bruut groepje mensen zijn die over het algemeen maar een motto hebben als het om games gaat: the more violence, the more fun. Het wordt voor de game ontwikkelaars natuurlijk steeds moeilijker om deze mensen tevreden te houden. Was een paar maanden geleden een game als Carmageddon nog genoeg om hun honger te stillen, nu moet er een spel al Grand Theft Auto aan te pas komen. Jullie kunnen natuurlijk wel raden dat Grand Theft Auto weer een paar stappen meedogenlozer is dan Carmageddon en zal daardoor waarschijnlijk weer de nodige discussie opleveren.

HUMPIN' FOR THE MOB

Bleef het bloedbad in Carmageddon nog beperkt tot louter voetgangers, in GTA ben je niet gebonden aan dat soort beperkingen, iedereen kan jouw prooi zijn. En alsof dat nog niet genoeg is, is GTA voorzien van een heuse storyline. Het is namelijk de bedoeling dat je de hele carrière van een crimineel doorloopt. Van het stelen van auto's tot het vervoeren van vrouwen van mafia bazen; alle aspecten komen aan bod. Je krijgt je opdrachten via telefooncellen op straat, waarbij elke telefooncel een missie vertegenwoordigt. Heb je alle cellen gehad, dan ga je door naar het volgende level. Natuurlijk word je, net als in het dagelijkse

leven, dwarsgezet door de politie en moet je er af en toe eentje omkopen of neerschieten. Tja, waar gehakt wordt...

IEDEREEN Z'N DEUNTJE

GTA is doorspekt met allerlei leuke features die het spel zeer realistisch maken. Bijvoorbeeld de manier hoe je een auto steelt; je gaat midden op de snelweg staan en een auto stopt dan voor je, net als in het echt (behalve in Amsterdam). Je opent de deur, gooit de bestuurder eruit en rijdt weg.

Ook is het mogelijk doormiddel van powerups aan wapens te komen. Op die manier kan je niet alleen mensen doodrijden maar ook gewoon neerknallen, reuze handig! Een andere hele coole feature is de autoradio. Zodra je in een auto stapt hoor je de autoradio, alleen verschilt het radiostation dat je hoort per type auto. Steel je bijvoorbeeld een BMW dan hoor je gladde popmuziek. Maar steel je een jeep dan knalt bijvoorbeeld HipHop door de speakers.

Ook kloppen de rij-eigenschappen van de verschillende auto's aardig. Een Pick Up Truck is bijvoorbeeld langzaam maar sterk en een racemoter is snel maar kwetsbaar, enzovoort. Het enige mindere aan GTA zijn de graphics. Het maffe is dat GTA eerst uitkwam op de PC, en de graphics daarop wel mooi waren.



Wasted maar ik heb m'n lol gehad.

Ben je het lekker aan 't cruisen, moet je weer aan de slag.

POWER TIP

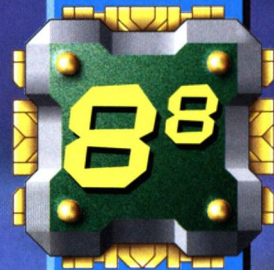
Powerups (pistolen, munitie, geld, enz.) krijg je door dozen kapot te rijden die soms op de straathoeken staan.

RAPPORT

- graphics **6°**
- geluid **10**
- originaliteit **9°**
- speelbaarheid **9°**

- Uitgebreide missies
- Verrassend
- Vet geluid
- Matige graphics

PLAYSTATION
Prijs: / 139,95 Bfr. ca. 2525
Fabrikant: BMG Interactive
Distributeur: BMG
Tel. 035-6256256



Ondank de mindere graphics is Grand Theft Auto een fantastisch spel dat je niet gauw zal vervelen. De perfecte combinatie tussen humor en geweld zal er ongetwijfeld voor zorgen dat het een dikke hit wordt.

RUBEN

I-WAR? Ik oorlog, jij oorlogt, wij oorlogen? Ach wat maakt 't uit. Take up your lasers, put up your shields; you're in space and it's war. Again.



Vijand op de korrel.

mander wat meer instant actie te bieden heeft. Dat laatste zit bij I-War wel goed. Maar eerst het verhaal.

voor dat je direct in het verhaal zit. Je ziet diverse acties van een kale neger die na iedere gewonnen combat een dikke sigaar

aangesteld als officier in het leger van de Common Wealth en heb je de controle over de 150 meter lange Dreadnaught-class Corvette. Een enorm, tot zijn tanden bewapend spaceship, met allerhande technische snufjes en een uiterlijke lijn om je vingers bij af te likken. Jij mag met deze kist 35 missies langs pla-

TRAINING

Het is aan te raden eerst de uitgebreide trainingen af te werken. Die doen in eerste instantie verdacht veel aan X-Wing denken, omdat je ook een space parcours af moet leggen en door allemaal ringen moet manoeuvreren. Het spel zelf is echter absoluut geen kopie



Volg de instructies, dan komt het wel goed.



Planeet je scannen.

POWER TIP

Om onkwetsbaar te worden druk je tijdens de missie de linker SHIFT + I in.

DREAD-NAUGHT

Als eerste krijg je een intro van dertien(!) minuten te zien. Erg spectaculair, erg mooi, maar ook erg lang. Deze film zorgt er wel

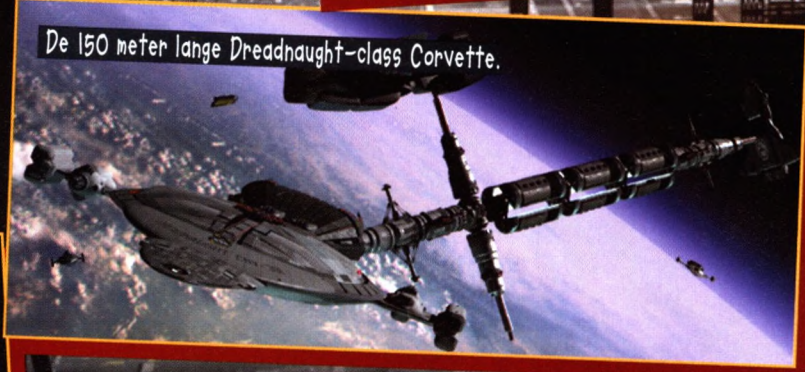
MALLOOT
Space flight combats rule. Waarom? Omdat vechten in space natuurlijk tot de verbeelding spreekt en bovendien de lasers en explosies het best tot hun recht komen in de donkere contouren van een of ander melkwegstelsel. En nu hoeven niet weer gelijk alle flight sim aanhangers in de pen klimmen om het

tegendeel te beweren of me voor achterlijke malloot uit te gaan maken. 'Gewone' flight sims zijn oké, ik heb gewoon mijn voorkeur. De grote jongens van dit genre zijn natuurlijk de Wing Commander series en de X-Wing en T-Fighter games van LucasArts. Beide prima reeksen, al hoop ik dat de nieuwe Wing Com-

rookt, maar uiteindelijk toch het loodje legt. Het achtergrondverhaal komt in het kort hierop neer: al meer dan 100 jaar is er oorlog in space tussen



Combat in alle soorten en maten.



De 150 meter lange Dreadnaught-class Corvette.

twee groepen. De Common Wealth; zij behartigen de belangen van de Aarde; en de Independents; een groep radicalen die vechten voor zelfbestuur. Omdat Mr. Sigaar de pijp uit is, word jij

neten en sterren razen alwaar je je verfijnde lasers laat gelden en jouw strategisch inzicht alles bepalend zal zijn. Want wat wordt je tactiek? Verklaar je de vijand de oorlog of kies je voor vrede?

van Wing Commander of X-Wing. De besturing is vrij lastig, zeker als je het zonder een joystick moet stellen. Maar ja, de diehards space flight combat fans hebben natuurlijk een juicy joystick bin-



Lopen twee gekken door een donkere gang, zegt die ene...

I-WAR

nen handbereik. De Dreadnaught kent vier beweging-manoevres die tijdens gevechten beschadigd kunnen worden, hetgeen direct merkbaar wordt. Het voordeel van zo'n immens schip is dat je ook een crew aan boord hebt die tijdens de gevechten de schade kan repareren.

En dan is er de technicus die de zojuist genoemde schade moet inventariseren en zo snel mogelijk moet herstellen. Het gaat dus wel even verder dan alleen vliegen en knallen.

MISSIES

De missies zijn afwisselend, altijd vol actie en de gebeurtenissen

POWER TIP

Dit is geen reclame maar wijze raad: gebruik de Microsoft Sidewinder 3D Pro voor ultiem spelgenot.

Het wordt aardig heet hier.



BE-VREDIGEND

Maar wat wil je dan? Makkelijke games zijn er al genoeg en je krijgt bij I-War dan ook waar voor je pecunia. Want I-War is oogstrelend mooi. De tussenfilmjes die een fraaie verhaallijn volgen zijn gelijk.

De versie van het spel die ik speelde was zonder 3Dfx en zoals het er nu uitzag had 't dat ook helemaal niet nodig. De gevechten zijn snel, kleurrijk en flitsend en zuigen de speler de monitor in. Veel oog voor detail ook, bijvoorbeeld wanneer een spaceship vlak langs je suist of wanneer je heel

dicht bij een planeet komt. Geen enkele planeet ziet er dan ook hetzelfde uit en heeft haar eigen astronomische omvang en gegevens.

Je schip kan jumpen tussen diverse star-systems en ook dat ziet er zeer sierlijk uit. De lasers, groene, rode en paarse, flitsen je om de oren en de explosies zien er meer dan bevredigend uit.

Over het geheel genomen is I-War dus een knap lastige, zeer actieve en erg mooie space flight combat die ook Wing Commander fans sterretjes zal laten zien.

Al van de tegenstanders niet misselijk en zullen ze reageren op jouw handelingen. Als je bijvoorbeeld een kleiner aantal schepen moet escorteren zal de tegenpartij eerst proberen de zwakste tegenstander aan te vallen. Je kunt elke missie bovendien opnieuw spelen, om bijvoorbeeld minder schade op te lopen of een ander benadering uit te proberen.

Naarmate je in het spel vordert worden de missies langer, uitgebreider en steeds moeilijker. Combat in een orbit (een baan van een hemellichaam) is een vaardigheid die nogal veel oefening vergt. Voortdurend rondcirkelend met een vijandelijk squadron op je ruimtelijke hiel vereist top besturing en de schietgerichtheid van een Lucky Luke.



Je kruipt als het ware in vier verschillend personen in I-War. De kapitein als verantwoordelijke voor het al dan niet aanvallen of ten strijde trekken in bepaalde situaties.

Je bent natuurlijk ook piloot en schutter die als een doorgewinterde veteraan de Dreadnaught door de vuurzee stuurt en zoveel mogelijk vijandelijke schepen neer mag halen.

worden mede bepaald door jouw acties en reactievermogen. Als een blinde op alles schieten is dus niet altijd de beste oplossing. Bovendien is de



RAPPORT

graphics	9°
geluid	9°
originaliteit	8°
speelbaarheid	8°

- Goede verhaallijn
- Uiterlijk top
- Veel actie
- Zeer pittige bediening

PC CD-ROM

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2300
Systeemeisen: Pentium 90 (Pentium 120 aanbevelen), 16 Mb RAM, 42 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis. (joystick is eigenlijk gewoon een muis). Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Ocean
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555



I-War is een space flight/combat game met een origineel uitgangspunt, gelardeerd met vette actie, gegarneerd met schitterende graphics en bovendien erg lang houdbaar. Eet smakelijk!

JAN

Ondanks het feit dat de nieuwe Duke Nukem binnen enkele maanden het daglicht zal zien, krijgen de console bezitters nog even snel Total Meltdown voor hun kiezen. Vorige maand bekeken we de PSX versie en nu is 'Saturn-Duke' aan de beurt.

RAPPORT

- graphics **E**
- geluid **E**
- originaliteit **E**
- speelbaarheid **9**

Promotie voor de Saturn

Bijzondere conversie

Mooie chicks met stevige borstspieren

Deel 4? Helaas, nog effe wachten

SATURN

Prijs: f 139,- Bfr. ca. 2525
Fabrikant: Lobotomy
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

Ieder zichzelf respecterende Saturn-bezitter moet vanaf dit moment slechts één ding voor ogen hebben: Duke Nukem 3D zo snel mogelijk zien te scoren. Een garantie voor een goed begin van het nieuwe jaar.

THOMAS

87

UIT HET OOC...

Het is alweer bijna twee jaar geleden dat The Duke met een ongekend aantal TNT's door gamersland raasde. Iedereen stond versteld van de kracht van deze first-person shoot'em up, die het succes van Doom in één keer deed verbleken. Oké, we zijn nu alweer een tijdje verder maar aan de

Total Meltdown-toernee van onze held lijkt geen einde te komen. Met de oude PC-Duke als basis is het in Seattle gevestigde bedrijf Lobotomy (bekend van o.a. Exhumed) erin geslaagd om een schitterende conversie voor de Saturn te ontwikkelen. Ongetwijfeld zullen nu ook de Saturn gamers The Duke in hun armen sluiten.

I AM DA MAN

Net als bij Total Meltdown voor de PlayStation, heeft deze Saturn Duke iets extra's toegevoegd aan het PC-origineel. Bij de PlayStation versie heeft GT Interactive gekozen voor een aantal (aange-

vernieuwde lichteffecten van een bijzondere schoonheid. Als The Duke een van zijn waanzinnige wapens laat blazen dan lichten de muren oranje-rood op.

Kleine maar o zo belangrijke details die je nog meer het gevoel geven in de

humed even wilde laten zien waartoe zij in staat is.

Het is nu maar te hopen dat de hoge heren van Sega dit bedrijf koesteren en meer titels van deze talenten willen hebben. Duke Nukem 3D staat in ieder geval mooi op hun CV.

POWER TIP

Duke Nukem 3D wordt vergezeld door het spel (een Lobotomy Special) Death Tank. Alleen door heel goed je best te doen, kan dit spel geactiveerd worden.

paste) extra levels terwijl Lobotomy voor de Saturn hoofdzakelijk de gameplay heeft proberen te perfectioneren. En dat is ze gelukt. De Saturn heeft in het verleden meer dan eens moeite gehad met complexe 3D animaties en achtergronden, maar in Duke Nukem 3D is van deze problemen niets meer te merken. De kleurrijke en heftig volgebouwde levels trekken snel en gladjes aan je voorbij en de besturing van The Duke verloopt soepeltjes. Daarnaast zijn de

vettige en bezwete huid van deze ranzige B-filmheld te zijn gekropen.

SATURN

Duke Nukem 3D is veel meer dan een goedkope conversie van het PC-origineel. Dit spel laat je Saturn bloed, zweet en tranen spuiten maar heeft bovendien (eindelijk) de kwaliteiten in huis om aan te tonen waar de door zovelen verguisde Saturn-machine toe in staat is. Dit heeft natuurlijk alles te maken met het feit dat het bedrijf Lobotomy na het tegenvallende succes van Ex-



Iets teveel TNT gebruikt.



DUKE NUKEM 3D



review

Sega TouringCar Championship

Eindelijk weer eens een racegame op de Saturn. TouringCar Championship is gemaakt door het Sega Rally team, dus dat belooft wat.

TELEUR- STELLING

Sega Rally zette ik twee jaar geleden bovenaan mijn lijst van fa-

voriete spellen maar inmiddels zijn er zoveel prachtige racegames door m'n vingers gegaan

dat SR zich alleen op het gebied van bestuurbaarheid nog kan meten met de top. Ik ging er vanuit dat de makers van SR met name de graphics en het circuitaanbod aan

Slechts drie circuits staan tot je beschikking (plus 1 bonus-circuit) die nauwe-

Ook het aantal views is zeer mager want buiten de in-car view staat je slechts één camera-positie ter beschikking en die zit voor mij net iets te dicht op de auto. Een goede besturing had een hoop goed kunnen maken en zeker van de Sega Rally makers had ik op dit punt meer verwacht. Helaas; alle wagens dweilen als het ware over de weg. Nu is slippen best leuk maar dat hoort meer bij hele scherpe bochten, besneeuwde of offroad ondergrond maar hier op gewoon asfalt is het ronduit irritant dat je bij elk tikje aan het stuur helemaal dwarsgaat. Ook na het uitgebreid afstellen van m'n wagens, lukte het me niet om dat er uit te krijgen.

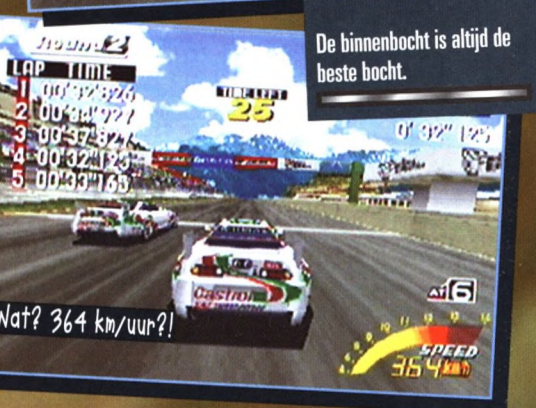
Ik heb voor de gein eens geteld hoe vaak ik in één rondje de vangrail of muurtjes raakte en ik kwam op een totaal aantal van tien keer, dat is dus elke drie seconden. Oké, na een paar uurtjes spelen ging het iets beter maar toch, dit is niet het eerste racespelletje dat ik test dus ik mag er vanuit gaan dat het niet alleen aan mij ligt.

IN ACHT MINUTEN KLAAR

Je hebt de keuze uit vier moeilijkheidsgraden. Het verschil zit 'm voornamelijk in de tijd die je krijgt om een race te rijden. Hoe hoger de moeilijkheidsgraad hoe minder tijd je hebt voor je rondjes. De opzet van de championship is hetzelfde als bij Sega Rally. Na elke race scoor je een

totaaltijd, die weer als basis dient voor de volgende race. Wie na drie races de beste totaaltijd heeft is de winnaar.

Omdat je slechts uit maximaal vijf rondes per circuit kan kiezen is je hele championship, als je alle checkpoints haalt, in minder dan acht minuten uitge-speeld.



de hoge eisen van deze tijd zouden hebben aangepast. Maar helaas was het teleurstelling dat de klok sloeg bij het spelen van STC.

WEINIG EN KORTE CIR- CUITS

Natuurlijk zitten er hier en daar wat extra features in, zoals een 'ghost car' en verschillende mogelijkheden om je wagens af te stellen maar qua graphics, wagenkeuze, aantal circuits en zelfs besturing is STC niet van deze tijd.

MAGER

De graphics zijn van Daytona/Sega Rally/Manxx TT niveau. Typische Sega Sports graphics die we twee jaar geleden erg mooi vonden maar waar we nu niet meer warm of koud van worden. Daarbij komt dat de Saturn vooral in de two player mode moeite heeft met de beeldopbouw.

RAPPORT

graphics

6^e

geluid

7^e

originaliteit

5^e

speelbaarheid

4^e

Geluid oké

Vier wagens die niet goed sturen

Slechts drie circuits (+ bonuscircuit)

Championship binnen acht minuten klaar

SATURN

Prijs: f 129,- Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Sega Sports
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016

58

Met al die top racegames kun je niet meer aankomen met drie korte circuits, matige graphics en een championship die nog geen acht minuten duurt. Of denken die gasten van Sega dat Saturn bezitters alles vreten?

ED



Les 1:
nooit je pols gebruiken!



En straks laten ze de leeuwen los.



Op het cruiseschip.



Blij dat ik niet van
het baanonderhoud ben.



Ansichtkaart
op de achtergrond.



En nu nog slaan natuurlijk.

RAPPORT

- graphics **7**
- geluid **7**
- originaliteit **8**
- speelbaarheid **9**

- Speelt heerlijk
- Snelle tennissers
- Humor
- Weinig opties

PLAYSTATION
Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Smart Dog/Ubisoft
Distributeur: GameWorld
Tel: 010-4369350



Geen uitblinker op het gebied van opties, graphics of geluid maar een heerlijke tennissgame die nu eens niet urenlange training vraagt om lekker te beuken.

ED

METEEN GOED

In het persbericht dat met Tennis Arena werd meegestuurd stond dat het spel makkelijk was om te spelen en dat iedereen het snel in de vingers zou krijgen. Nu heb ik inmiddels aardig wat tennissgames gespeeld en mijn grootste frustratie was bijna altijd dat je zo ontzettend lang moet oefenen om de bal lekker te raken, laat staan goed te mikken en te voorzien van alle mogelijk effecten. Tennis Arena maakt z'n belofte echter helemaal waar. Al vanaf het eerste moment ben je in staat tot goede hits en ongemerkt sla je binnen no-time lobs, topspin, slice, korte ballen en smashes. Wat daarbij zeker helpt is dat je speler bijzonder snel en soepel beweegt waardoor je bijna altijd op tijd in goede positie staat om de bal te retourneren.

TENNIS arena

Een probleem bij veel tennisspelletjes is dat het zo lang duurt voor het lukt de ballen goed te raken. Tennis Arena daarentegen vergt heel wat minder training en speelt meteen vanaf het begin lekker weg.

GEEN PRACTICE

Op vijf verschillende banen werk je een World Tour af die twintig toernooien omvat. Je wordt echter niet zo maar toegelaten tot alle matches. Je zult eerst in de 'kleine' toernooien je ranking op moeten vijzelen om toegelaten te worden tot het echte werk. Je kunt overigens ook kiezen uit de Smash Tennis mode waarin je zelf de baan en je tegenstanders kunt kiezen. Verder zijn er de gebruikelijke opties als replay, camerastandpunten (aan de magere kant), aantal sets etc.

Een practice mode ontbreekt maar, zoals gezegd, Tennis Arena speelt zo lekker weg dat je die ook eigenlijk niet nodig hebt.

WEIRD

Je kunt verder kiezen uit acht spelers (+ twee verborgen characters) die elk hun eigen skills hebben. Bij het bekijken van de spelers valt gelijk op dat er nogal wat weirde gasten bijzitten. Een soort sumo-worstelaar, een meisje in joggingpak en een chick met netkousen. Die zul je op Wimbledon niet snel tegenkomen. Ook de baankeuze in nogal apart te noemen. Zo is er een baan in

een colosseum gesitueerd en zelfs een op het dek van een cruiseschip. Toch is, ondanks die vreemde gasten en rare tennisbanen, Tennis Arena verder een spelletje dat zich aan alle regels van het officiële tennis houdt. De enige uitzondering is dat je met mannen tegen vrouwen speelt maar dat is geen probleem natuurlijk. Gelukkig is ook de tie-break zoals je moet zijn en wordt er vanaf de goede kant geserveerd en na zes punten gewisseld en dat heb ik, bijvoorbeeld in de Pete Sampras serie, weleens anders gezien.

VIER SPELERS

Tennis Arena is met een multi-tap door vier spelers tegelijk te spelen en door z'n goede 'handling' kan dus ook iemand meedoen die nog geen urenlange slagen-trainingen achter de rug heeft. De graphics en het geluid zijn niet opzienbarend maar daar moet deze game het dan ook niet van hebben. Tennis Arena is gewoon een lekker spel waar je snel mee aan de slag kunt en dat zal met name diegenen die moeite hebben met die vele andere tennissgames als muziek in de oren klinken.

POWER TIP

Zwakke tegenstanders missen vaak jouw topspin ballen.

Bij mist, verdubbel je afstand,
halveer je snelheid.
Not!

TOP GEAR RALLY

D'r zit er eentje vlak achter me.

Door de brede zwarte balk
wordt het splitscreen nogal klein.

POWER TIP

De Top Gear serie van Kemco verscheen ooit in drie delen op de SNES. Maar laat je niet misleiden door de titel, want Top Gear Rally is hele andere koek.

INHAALRACE

Top Gear Rally is eigenlijk een grote inhaalrace. Je begint als 20e en de bedoeling is dat je na drie ronden iedereen bent gepasseerd. De concurrentie heeft een aardige voor-sprong dus het is een kwestie van volhouden totdat je uiteindelijk iedereen bent gepasseerd. De concurrentie heeft een aardige voor-sprong dus het is een kwestie van volhouden totdat je uiteindelijk iedereen bent gepasseerd. De concurrentie heeft een aardige voor-sprong dus het is een kwestie van volhouden totdat je uiteindelijk iedereen bent gepasseerd.

gezien weinig spectaculairs in petto hebben. Hoe verder je komt in de championship, hoe groter de keuze aan (snellere) wagens. In totaal staan uiteindelijk negen wagens tot je beschikking exclusief twee bonus cars.

SLIPPEN EN DRIFTEN

Sterkste punt van TGR is de besturing. Je kunt kiezen uit heel gevoelig, normaal tot 'vrij losjes' waarbij de middelste optie mij uitstekend beviel. Sturen kan alleen met de stick maar na enige oefening heb je de wagens helemaal in de vingers. Ze slippen en driften zoals je dat verwacht van rally auto's. Ook goed uitgewerkt zijn de weertypen waarbij de nacht-, sneeuw-, mist- en regen-races je zicht belemmeren en je de circuits goed in je hoofd moet hebben zitten om de race tot een goed einde te brengen.

VERTRAGING

Grafisch gezien is TGR niet zo spectaculair. Weliswaar zijn de beelden vrij helder maar

verder zijn de circuits wat aan de saaie kant. Erger is dat op het moment dat je tegenstanders inhaalt, het spel vertraagt. Op die momenten krijg je de indruk dat de N64 het niet helemaal kan trekken. Opvallend daarbij is dat op die momenten ook het 'Rumble Pack' niet thuisgeeft.

GOED BEVALLEN

Om uiteindelijk als totaalwinnaar over de eindstreep te gaan, is een 'Memory Pack' om je voortgang op te slaan onontbeerlijk en dan kun je gelijk de uitgebreide Paint Shop optie gebruiken, waarmee je je auto van allerlei kleurtjes en teksten kunt voorzien. Al met al is Top Gear Rally me goed bevalen. De circuits zijn wat grafische hoogstandjes betreft aan de saaie kant maar bieden genoeg uitdagend bochtenwerk, veel shortcuts en zijn lekker lang. Dat het spel vertraagt bij inhalen en de two player niet erg over-

zichtelijk is, zijn weliswaar minpunten van belang maar de heerlijke besturing maakt mijns inziens veel, zo niet alles goed.

RAPPORT

graphics

7

geluid

7

originaliteit

6

speelbaarheid

9

Uitstekende besturing

Lang speelbaar

Matige two player mode

Gameplay vertraagt soms

N64

Prijs: f 179,95 Bfr. ca. 3250

Fabrikant: Kemco

Distributeur: CD Contact Data

Tel: 077-3232832



De opzet van een hele lange inhaalrace maakt ook de makkelijkere races aardig spannend en de besturing is top. Hoewel TGR zeker enkele minpunten kent, is het op dit moment een van de betere racespellen op de N64.

ED





Pak de hijzhaak.



Verkenningsvlucht langs de kustlijn.



Niemand heeft me zien aankomen.



Een antieke Jonk.

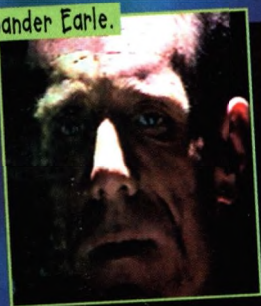
POWER TIP

Demo op het PowerWeb.



Daar ligt wat munitie.

Commander Earle.



Praten we in bowling- of honkbal termen, dan gooit Electronic Arts al jaren lang strikes. Dit keer is het een Nuclear Strike en is ie richting de PC geworpen.

NIEUWE STRIKE

De Strike serie is een van de weinige die op vrijwel alle game platforms verschenen is; MegaDrive, Amiga, SNES, PSX, Game Boy en zelfs de Game Gear. Het begon allemaal in de woestijn van het Midden Oosten, met Desert Strike en van daaruit werden we de jungle in Midden Amerika in geslingerd met Jungle Strike en het meest recent bestormden we in Soviet Strike de stoepen van het Kremlin. Deze keer wordt de westerse wereld bedreigd door een Nu-

clear Strike. Aanstichter is Kolonel Le-Monde, de leider van een terroristische organisatie, die altijd als huurling gewerkt heeft voor de hoogste bidder, waaronder de CIA en KGB. Hij wordt vergezeld door Napoleon Hwong, een South Seas Warlord, die de meest criminele gangs uit de regio heeft gerecruiteerd om dienst te doen als zijn leger in deze uitdaging tegen de Red, White en Blue. Met de dekking van deze gasten, staat Le-Monde klaar om een arsenaal van nucleaire wapens te droppen op de westerse wereld. Ik denk dat je vanaf hier wel kan raden wat jouw missie is.

BEKENDE GEZICHTEN

Om je te helpen een eind te maken aan de terroristische plannen, word je bijgestaan door een paar oude bekenden, tenminste als je de andere delen uit Strike serie kent. Commandant Earle, computer expert Hack,

undercover agent Andrea Grey en communicatie-officier Nick zullen je voorzien van een eindeloze voorraad geclassificeerde informatie tijdens de vijf veldtochten van het spel, met elk zeven levels. Zet je schrap voor gevechten in de jungle van Indo-China, Zuid China, Pyongyang stad, Korea DMZ (demilitarized zone) en de bergen van Oost Siberië, met een geheime Russische nucleaire basis.

VIJFTIEN GEVECHTS-VOERTUIGEN

Nuclear Strike is geen alledaags vlieg- en vecht simmetje, in dit spel val je aan vanaf het land, vanuit de zee en de lucht. Je kan kiezen uit zeven verschillende helicopters, zoals de Cobra, Hokum, Super Apache, Commande en meer. Tijdens vijf veldtochten krijg je de ook de optie te vliegen in twee jets (A-10x en Harrier) en te rijden in vier tanks



En die gasten in die luxe appartementen



Hovercraft op zoek naar actie.



NUCLEAR STRIKE

(Bradley, M1 Abrahms, T-90 en MLRS). De beste voertuigen optie vond ik de hovercraft, die een spoor van destructie op het land en de zee achterlaat.

Er is een totaal van vijftien 'player-controlled' voertuigen, van top tot teen bewapend met de nieuwste technische snufjes. Tijdens het besturen van deze vijftien voertuigen, krijg je de optie de in-game combat hub te gebruiken. Er is een kompas en een radarscherm om de plaats van missiedoelen, vijandige units en benodigdheden als wapens, munitie en brandstof te lokaliseren.

De combat hub bevat ook een mini veldtocht kaart, waarop je kunt aangeven welke doelen en missie taken je op de kaart en het radarscherm wil laten verschijnen, zonder de combat hub te verlaten. Naar mijn mening had die hub gewoon standaard kunnen zijn en geen optie, aangezien je bijna niet zonder kan.

MAKKELIJK VLIEGEN

Bovenstaande is nog maar een fractie van wat NS te bieden heeft. De bestuurbaarheid van de helicopters is fantastisch, ze stoppen en draaien

haarscherp via een druk op de knop. Dit zorgt voor fijngevoelige combat en geen onnozelen grote 'waar ben ik in godsnaam' bochten. De game heeft een speelveld met een soort onzichtbaar kader er omheen dat je tegenhoudt, zodat je niet ergens twintig minuten van de actie vandaan aan het rondvliegen bent.

Over actie gesproken, die is volop aanwezig. De vijand verschijnt in allerlei soorten en maten. Er zijn verschillende vaartuigen met artillerie, inclusief ouderwetse Aziatische zeilschepen, die liggen te wachten om jou uit de lucht te halen. Deze schepen zijn vrij makkelijk uit het water te schieten maar de soldaten op het land, met hun raketten, zijn een heel ander verhaal. Deze jongens zijn vrij klein en bewegen snel, waardoor het moeilijk is om ze goed op de korrel te krijgen.

Het oppikken van goederen en krijgsgeschieden gaat heel gemakkelijk met je chopper's hijstoestel. Vlieg precies boven het object en een haak wordt automatisch naar beneden

gelaten voor het oppikken. Al met al waren er weinig toetsen nodig om Nuclear Strike te spelen, het kan makkelijk met een joystick gespeeld worden en zelfs met een muis (iets lastiger).

STEEN-GOEDE GRAPHICS

NS mist geen enkel detail en de graphics en soundtrack zijn fantastisch. PC spelers die geïnvesteerd hebben in top PC's en 3Dfx cards kunnen rekenen op nog betere en grotere graphics. Maak je klaar voor scherpe, hoge resolutie gedetailleerde landschappen, dynamische lichteffecten en explosies die de terreinen beschadigen en mooi bewegend doorschijnend water. Dit alles is ook te zien in de standaard SVGA mode, alleen niet zo gedetailleerd.

Ook erg indrukwekkend zijn de 3D modellen en layouts van de vijf veldtocht kaarten, inclusief elke hut, boom en guerilla. Samengesteld uit luchtfo- to's van de San Fran-

cisco Delta en Hawaii en niet te vergeten echte regionale kaarten en foto's van Zuidoost Azië toont elk schaalmodel grote gelijkenis met echte locaties in Indo-China, Pyongyang en de DMZ. Dus geen gevechten meer in jungles, woestijnen en noord- en zuidpool gebieden, die weinig overeenkomsten tonen met de 'real thing'. Er is een interactief muzieksysteem, waarbij de muziek inspeelt op de actie op het scherm en de geluidseffecten je speakers laten zoemen. Dit spel is van begin tot eind geen grap en zit vol verrassingen.



Comanche.



Hovercraft.



Harrier.



Apache.



M1 tank.



RAPPORT

graphics

95

geluid

95

originaliteit

95

speelbaarheid

95

▲ Gedetailleerde landschappen

▲ Prachtige explosies

▲ Veel voertuigen

▲ In-game hub

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133 of beter, Windows 95, 16 Mb RAM, 110 Mb schijfruimte, Quad speed CD-speler.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555

92

Nuclear Strike is een van de beste vecht/vlieg sims die ik ooit gespeeld heb. Met zijn vijftien 'player-controlled' voertuigen, te gekke graphics, het makkelijke vliegen en de meer dan 25 missies, wordt dit zeker een hit. En dit uit de mond van iemand die absoluut niks met oorlogvoeren heeft!

MARK B.

Zork kent een rijke traditie in de games geschiedenis. Als je nog nooit van Zork hebt gehoord, ben je eigenlijk PC-games onwaardig. Dus met name de nitwits dienen deze review met zorg te lezen!

GESCHIEDENIS

Even een historisch intermezzo. Volgt u mij? Zork bestaat al heel lang. Toen ik nog niet in mijn gamesfase zat (ik weet 't, het is bijna niet te geloven) was Zork er al. Sterker, Zork was een van de eerste pure tekst-adventures ooit. De hoogbejaarden onder de gamers herinneren zich vast nog de magische woorden op hun zwart-wit monitor: 'You are standing in front of a white house. To the left of you is a mailbox.' Ja, tekstadventures, wie kent ze nog? Enkel de door de speler bedachte handelingen als tekst invoeren en de computer reageerde

wel of niet met tekst. De beelden verzon jezelf in je hoofd. Na drie delen Zork, deed de eerste grafische versie zijn intrede als Beyond Zork. Daarna kwam Zork Zero. De meer humoristische kant kwam naar voren in Return to Zork waar voor het eerst een aantal geanimeerde acteurs in rare pakjes en met doldwaze opmerkingen het spel sierden. En dan natuurlijk het fraaie Zork Nemesis van vorig jaar met zijn mooie Z-Vision. Hierdoor kon de speler volledig 360 graden rondraaien en de Z-Vision vormde een standaard voor een nieuwe generatie first person adventures. Zork Nemesis was een adventure in Myst

POWER TIP

Ga pas de waterput in als je de lantaarn hebt

ZORK

Grand Inquisitor™

het mom dat tovenarij slecht voor het land is. Op het beoefenen van magie staan zware straffen. Overal hangen speakers waar voortdurend een vervelend, pedant stemmetje de regels en de laatste verordeningen doorheen schalt. Op dat moment komt de speler in beeld. Jouw taak is om, samen met de geest van de Dungeon Master (die zich schuilhoudt in een oude lantaarn), het regime van de GI omver te werpen en magie in het land te herstellen. Op het eerste gezicht klassieke adventure taken. Maar ZGI geeft hier een leuke draai aan: namelijk door de tijd reizen.

OUDE BEKENDEN

Tijdens het spel zal de speler veelvuldig door de tijd moeten reizen. Dit is echt een vreselijk geinig element van ZGI want je komt op diverse locaties uit de eerdere Zork delen. Zo kom je op een gegeven moment op de meest beroemde plaats uit de Zork sage: het witte huis met de postbus. Vooral voor de diehard Zork fans moet dat een vreemde ervaring zijn. Ook personages uit de vorige delen zullen af en toe opduiken. De speler is op zoek naar drie schatten die verstopt liggen in het

stijl met veel puzzels, maar zeker op zich zelf staand.

MAGIE

Tot zover de geschiedenis. Snel over tot

de orde van de dag. In ZGI speel je een avonturier in een vreemd land. In dat land heerst een gefrustreerde tiran, een dik, kaal,

bebaard mannetje die zichzelf de Grand Inquisitor noemt. Hij heeft alle magie uit het land verbannen onder



Deze deur laat zelf weten of je welkom bent.



Een telefoonbosje.



Stairway to heaven.

De ontvangthal van mijn Penthouse.



Spiegelbeeld vertel eens even.



Schipper mag ik over varen?



Bekende Zork lokaties kom je in dit deel weer tegen.



Het betaamde witte huis waar het ooit allemaal mee begon.



POWER TIP

Laat bij de tempel van de tovenaars het gras NIET groeien.

opmerkingen die zo flauw zijn dat ze weer leuk worden. Sowieso heb je voortdurend het idee dat je op een leuke manier in de zeik wordt genomen. De vreemde, oneilspellende omgevingen vormen daar een goed voorbeeld van. Zoals de metro die je voortdurend bijna van je sokken rijdt of de tempel van het gilde van de tovenaars met haar oneindige gang met duizend en één deuren en tips van de opper-tovenaar die je eerder van de wal in de sloot

helpen dan je dat je er wat mee opschiet. Je moet tegen een geintje kunnen dus.

SPREUKEN

Maar hoe herstel je magie? Juist, met magie. Al spelende zul je steeds meer spells verzamelen waarmee je de meest uiteenlopende dingen kunt doen. Deze spells verkrijg je door ervaring of door goed te zoeken. In de Underground (ZGI speelt zich voornamelijk af in een gigantisch ondergronds rijk) liggen

namelijk overal spreuken verborgen. Deze spreuken zijn niet de standaard RPG spreuken zoals 'heal', 'kill' of 'open'. Hier kun je bijvoorbeeld alle vegetatie laten groeien, energie laten splijten of alle paarse voorwerpen doorzichtig laten maken. Misschien niet de spreuken waar je in eerste instantie aan denkt, maar in ZGI zeer handig. Hier kan Hans Kazan nog een puntje aan zuigen. Overigens zorgen verkeerde uitwerkingen van diverse spreuken ook voor de nodige hilariteit.

Wat een ouwe troep!



Handen thuis vriend.



Er is licht aan het eind van de tunnel.



Waar is mijn insecticide?



Schaken met alleen pionnen? Wat voor dom spel is dit?



RAPPORT

graphics

geluid

originaliteit

speelbaarheid

Oude Zork locaties

Spreuken

Humor

Soms erg onlogische puzzels

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90 (Pentium 120 aanbevelen), 16Mb RAM, 50 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Activision
Distributeur: Diamond Soft
Tel: 0591-668080



Heden en verleden uit de rijke Zork traditie komen samen in ZGI. Mede daarom ben ik zo te spreken over dit spel. Een adventure dat er bovendien fraai uitziet, veel humor kent en vooral erg weird is.
JAN

RAPPORT

- graphics **80**
- geluid **75**
- originaliteit **70**
- speelbaarheid **95**

Haleluja, mijn gebeden zijn verhoord. Eindelijk dan een worstelspel van kaliber voor de PlayStation.

- Zestig characters
- Zes categorieën
- Ontzettend veel moves
- Onsportief

PLAYSTATION

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175
 Fabrikant: THQ INC
 Distributeur: Bomico
 Tel: 040-2393555

80

Ik ben als een kind zo blij met WCW VS The World. Ik bedoel: zestig worstelaars die allemaal minstens dertig verschillende en vooral onsportieve moves hebben, wat kan een mens nog meer wensen?

KEES

WEEMOED

Regelmatig denk ik met weemoed terug aan het plezier dat ik in een stoffig verleden beleefde aan worstelpartijen op de SNES want om een of andere raadselachtige reden heb ik het inmiddels al jaren zonder dit genot moeten stellen. Blijkbaar zagen de grote jongens het niet zo zitten om het toch wat gedateerde Allstarr Wrestling opnieuw in de digitale wereld te introduceren. Na een paar middelmatige pogingen eerder dit jaar is er nu eindelijk een spel dat de nobele worstelsport eer aan doet.

KOPSTOOT IN HET KRUIS

De hoofdrol in dit spel lijkt te zijn weggelegd voor de sterren van de WCW. In de openingstrailer krijgen we voor de zoveelste keer de heldendaden van Hulk Hogan en Lex Luger te zien.

Maar ondanks dat de fabrikant er

ongetwijfeld grof geld voor heeft betaald om deze prominenten in het spel te kunnen laten verschijnen, zijn zij absoluut niet de belangrijkste reden om WCW VS The World in huis te halen. Het mooiste van alles is namelijk dat er in totaal maar liefst zestig worstelaars zijn waaruit je kunt kiezen. Deze zestig krachtpatsers zijn onderverdeeld in totaal zes verschillende leagues. Allereerst is er natuurlijk de WCW (World Champion Wrestling). Daarnaast is er de Neo-Strong Wrestling, een groep jonge martial artists die momenteel als een orkaan door de worstelwereld trekken. De Empire Wrestling Federation is de oudste worstel league ter wereld en bestaat net als de Samurai Wrestling Federation voornamelijk uit dikke Aziaten. Mijn persoonlijke favo-

rieten zijn de Independent Union Wrestling en Dead Or Alive Wrestling. Beide leagues hebben schijt aan regels en sportiviteit en zitten dus vol verrassingen. Knetjes, kopstoten in het kruis, bijten, krabben en kietelen alles is mogelijk met deze freaks.

THAT'S THE SPIRIT

De opzet van het spel is natuurlijk winnen, dat spreekt voor zich. Maar aangezien je geen energiebalk of zoiets dergelijks hebt, is het moeilijk in te schatten wanneer je tegenstander uitgeput genoeg is om tegen de grond gepind te worden.

Je enige houvast is de Spirit meter. Als je veel spirit hebt, is je worstelaar extra sterk en kan je dus meer schade bij je tegenstander aanbrengen. Het is dan ook aan te raden om op dat moment je

beste moves uit de kast te trekken en het spel rap tot een einde te brengen. Wees wel accuraat want zodra jij moves begint te missen, daalt jouw spirit en stijgt die van je tegenstander.

POWER TIP

Een leuk detail is dat je je tegenstander ook kan vernederen door middel van gebaren en met bepaalde aanvallen krijg je het publiek op je hand en daalt de spirit van je tegenstander.

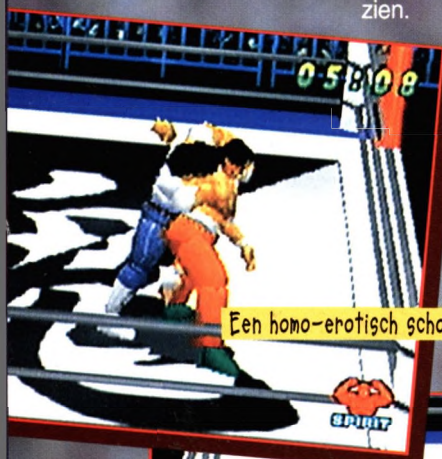
WCW VS THE WORLD



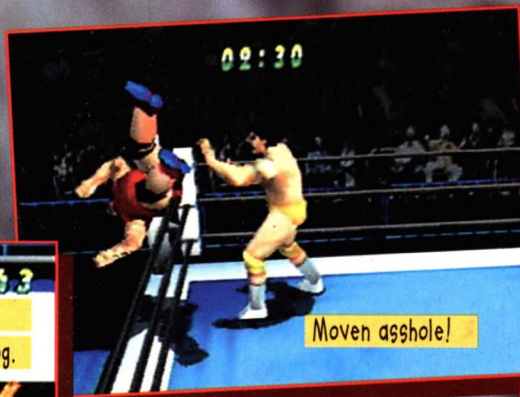
De combinatie van pantomime en worstelen is ontroerend.



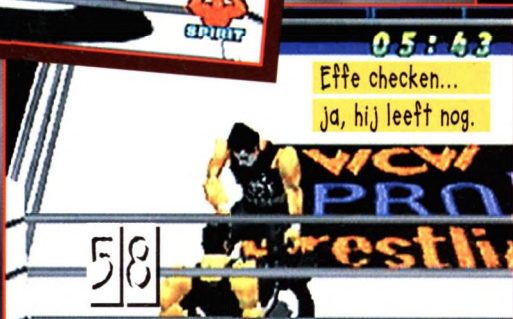
Dit is letterlijk iemand een poot uitdraaien.



Een homo-erotisch schouwspel.



Moven asshole!

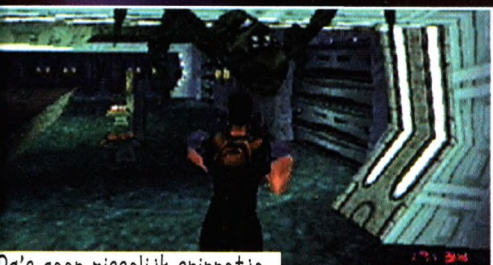


Effe checken... ja, hij leeft nog.



Maak een zitzak van je tegenstander.

BROKEN HELIX



Da's geen misselijk spinnetje.



Wrong place, wrong time. Sorry!

Wat hebben we hier: Area 51, een zieke wetenschapper die daar enkele zware explosieven heeft verstopt, en Jack, de man die de bommen onschadelijk moet maken. Laat jij de boel de boel, of wil je de held uithangen?

KNOPJE DRUKKEN

Onze 'genie' vergeet echter een ding: voor dit soort benarde omstandigheden heeft de regering een speciale Task Force, een team dat bestaat uit zeer goed getrainde supersoldaten.

Als speler krijg je te maken met Jake, een bomexpert die naar de area gestuurd wordt om het zaakje op geruisloze manier in de kiem te smoren. Met geweld indien noodzakelijk.

Aan jou dus de taak om in de vele levels die Broken Helix kent, al die explosieven onschadelijk te maken zonder door de camera's te worden opgemerkt. Anders doet zieke meneer op knopje drukken, en kla-boem, weg Area 51.

De game bestaat echter niet alleen uit het demonteren van bommen en het ontwijken van surveillerende camera's. Tijdens je speurtocht bots je ook nog eens tegen de handlangers van de geleerde op die vrese-

lijke plannen met je hebben, om nog maar te zwijgen van de bizarre schepsels die zich in het gebied bevinden. Verre van kinderspel dus.

EERST VERDOVEN, DAN DODEN

De gameplay is redelijk vertrouwd; in een stijl die we kennen van Quake en Disruptor dien je ontelbare gangen te doorlopen en kamers grondig te doorzoeken.

Omdat Jake in het begin slechts in het bezit is van een verdoovingspistool, is het zaak om zo snel mogelijk wat meer firepower te vinden. Toch is deze gun belangrijk. Sommige handlangers dragen items bij zich die van pas kunnen komen. Deze kun je alleen krijgen door hen te verdoven. Dood je hen, dan zijn ook de items (zoals pasjes voor speciale deuren) naar de klote.

Dit soort bijzonderheden, plus de uiterst interessante verhaallijn die zich gaandeweg ontwikkelt, zijn een absoluut pluspunt te noemen in deze op het eerste gezicht

standaard 3D-action/adventuregame.

PLUSJES EN MINNETJES

Toch bespeurde ik wat krasjes op de lak. Zo ogen de graphics vaak wat rommelig en glijdt de camera achter Jake niet altijd even soepel mee. Dat maakt het soms moeilijk om tijdig te reageren op vijandelijke aanvallen.

Met de AI van de tegenstanders lijkt het ook niet altijd goed gesteld te zijn. Als je het spel meerdere malen speelt, zul je opmerken dat de strijd wel zwaarder wordt, maar de patronen waarin vijanden bewegen en aanvallen, steeds hetzelfde zijn. Wanneer ik alle plusjes en minnetjes tegenover elkaar zet, moet ik dan ook tot de conclusie komen dat Broken Helix een aardige, maar zeker geen hoogstaande game is geworden.

RAPPORT

graphics	7
geluid	7
originaliteit	6
speelbaarheid	7

Hoge moeilijkheidsgraad

Zeer uitgebreid

Oogt soms chaotisch

Veel van het bekende werk

PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411



Om nu te zeggen dat Broken Helix van het kaliber dertien in een dozijn is, gaat me iets te ver. Toch zijn er in dit genre andere games die ik je eerder zal aanraden dan deze. See for yourself.

SKATE

PRIJS JE RIJK

De meesten van jullie zullen inmiddels wel weten wat Area 51 is. Het komt er op neer dat alle shit waar het Amerikaanse volk niks over te weten mag komen, zich in dit zwaar beveiligde gebied bevindt en aan grondige onderzoeken onderworpen wordt. Van delicate chemicaliën tot buitenaardse levens-

vormen, je kunt het zo gek niet bedenken of ze hebben 't daar.

Nu is er dus een wetenschapper in het spel die geestelijk een beetje de weg kwijt is. Hij heeft in het geniep een zootje explosieven gedropt in Area 51 en eist van de regering miljoenen dollars en zendtijd om het volk met de neus op de harde feiten te drukken.

Om zijn plan te laten slagen heeft hij alle aanwezige camera's in het gebied gemanipuleerd, zodat hij ongewenste indringers die zijn feestje zouden kunnen verstoren, meteen in de gaten heeft.

POWER TIP

Sommige vijanden kunnen waardevolle informatie verstrekken als je ze kwaad aankijkt. Vergeet niet om ze daarna wel te nekken, want de bastards schieten je gewoon in je rug als je wegloupt.



Een ontvangstcomité voor mij?



Hoezo lef hebben?



Shit, ze hebben geen kabel TV.



Iene, miene, mutte...



Broekplassers worden gestraft.

DONKEY KONG LAND



Een van de langst lopende series in gamesland is zonder twijfel die van Donkey Kong. Hoeveel spellen er in totaal zijn weet ik niet meer maar dit is in ieder geval de nieuwste: Donkey Kong Land 3 voor de Game Boy.

RAPPORT

- graphics **7°**
- geluid **7°**
- originaliteit **4°**
- speelbaarheid **8°**

EERSTE LIEFDE

Mijn liefde voor games is terug te leiden tot één game; Donkey Kong. God mag weten hoeveel ik van die zil-verkleurige palm-top games ooit in mijn bezit had, of hoeveel ik van mijn zakgeld heb gependeed achter die ons aller bekende kast.

In de loop der jaren zijn de Donkey games qua opzet totaal veranderd. Was hij in de begin jaren nog een tonnen gooiende breinloze aap, in de laatste paar delen ga je met hem en zijn familie op avontuur in de open-vrijstaat, Donkey Kong Country.

OUDE BEKENDEN

Het zou natuurlijk een beetje overbodig (en saai) zijn om nu de hele game-opzet van Donkey Kong Land aan jullie uit te leggen, ik bedoel wie dat niet weet, heeft de laatste tien jaar onder een steen gelegen of zo. In plaats daarvan zal ik me beperken tot het noemen van de ver-

schillen tussen DKL 3 en de voorgaande delen, en ik kan jullie meteen verklappen dat dat er niet zoveel zijn. De afwijkingen zitten 'm in kleine dingen. Zo zijn de hoofdfiguren in DKL 3 Dixie en haar uit de klauwen gegroeide baby Kiddy.

Zij trekken, in navolging van de Donkey en Diddy, door Donkey Kong Land met als doel het vinden van een of andere verloren stad. Natuurlijk maken zij onderweg weer de broodnodige avonturen mee en zijn hun aarts-vijanden, de Kremfins en de Badies, ook weer van de partij. Ook kun je weer bij bepaalde levels de hulp inroepen van je vrienden uit het dierenrijk. Zo is dat bijvoorbeeld bij sommige onderwater levels Enguarde de zwaardvis, of bij de levels in de lucht, Squawks de papagaai.

KOPPIJN

De gameplay van DKL 3 is vrijwel identiek aan de voorgaande delen en dat is natuurlijk ook niet verwonderlijk. DKL 3 is dan ook bedoeld voor de die hard Donkey fans die alle andere delen al twaalf

keer hebben uitgespeeld.

Een punt van irritatie was voor mij het feit dat ik het moest spelen op de Game Boy (ik heb nog geprobeerd de cartridge in een N64 te proppen maar dat ging niet); het zwaar beperkte displaytje is namelijk niet verijd genoeg om alle details van dit spel weer te geven. Met als gevolg dat je een hoop obstakels gewoon over het hoofd ziet, om nog maar te zwijgen over de hoofdpijn die dat gestaar je oplevert.

Toch zat de Game Boy een paar dagen vastgelijmd tussen mijn klauwen, met als gevolg dat ik tot twee keer aan toe bijna werd

aangereden. Ze moesten me maar eens gevarengeld gaan betalen bij de PU.

POWER TIP

Zet je Game Boy uit voordat je gaat oversteken.



Onverschrokken trekken we door Donkey Kong Land.



Oké oma.



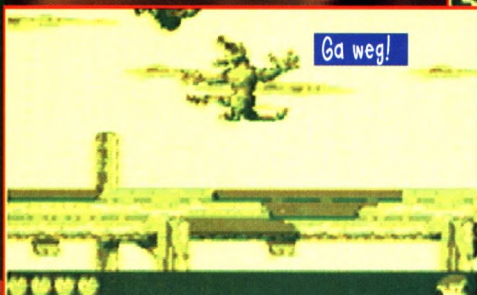
I love bananas.



Laat mij maar effe hangen.



Dat is balen.



Ga weg!



Is dat onze vriend Enguarde?

- Platform fun
- Donkey blijft dope
- Game Boy schiet tekort
- Same old monkey business

GAME BOY

prijs: f 79,- Bfr.ca. 1450
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353

67

Donkey Kong Land 3 geeft je wat alle voorgaande delen je ook gaven: zeer verslavende platformfun, met kilo's aan powerups, bonuslevels en niet te vergeten; bananen.

RUBEN



LET'S RAISE HELL

JERSEY DEVIL™



www.malo.com



malofilm
interactive

93%

Total PlayStation
STAR PLAYER AWARD
Official PlayStation Magazine

"... Jersey Devil is a classy platformer. It's got big, solid areas to explore rather than just a path to run along."
PlayStation Plus

90%

PlayStation Plus

"Playstation's answer to Mario 64."
Official PlayStation Magazine

9/10

Fun Generation

"Jersey Devil: one hell of a game."
Official PlayStation

9/10

Play PlayStation

"What's purple, hard and makes you scream when you play with it? Jersey Devil."
PlayStation Plus

8/10

Official PlayStation Magazine

"Visually the game is magnificent. The levels are all gorgeously designed and the purple devil himself moves with amazing fluidity, exact animation."
Official PlayStation Magazine

Marketed and distributed by



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

HET **BESTE N64 SPEL**
IS NU EINDELIJK VERKRIJGBAAR
OP **PC CD-ROM EN GAMEBOY**



TUROK

DINOSAUR HUNTER

96%, "Een onmisbare titel." Joypad
"Beste single-player Quake-kloon." PC Zone Benelux

Marketed and distributed by

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE BENELUX



GAME BOY



GROTE POWER ENQUETE 1997

Kies de beste games van het jaar!

HET BESTE SPEL VAN '97

1:

SYSTEEM:

2:

SYSTEEM:

3:

SYSTEEM:

DE BESTE NINTENDO 64 SPELLEN VAN '97

1:

2:

3:

DE BESTE PLAYSTATION SPELLEN VAN '97

1:

2:

3:

DE BESTE SATURN SPELLEN VAN '97

1:

2:

3:

DE BESTE PC SPELLEN VAN '97

1:

2:

3:

NAAM:

ADRES:

POSTCODE & WOONPLAATS:

TELEFOON:

E-MAIL:

LEEFTIJD:

Het is weer tijd voor het jaarlijkse moment van de waarheid: de lezers van Power Unlimited kiezen hun beste games en spelcomputers van het jaar. (Natuurlijk tellen alleen de games die in 1997 zijn uitgekomen mee.) Bovendien zijn we zeer benieuwd naar je mening over Power Unlimited en bijvoorbeeld ook wie jij betitelt als 'nerd' en 'kanjer' van het jaar.

Vul de lijst in en stuur 'm voor 12 januari op en wie weet ben jij niet alleen een van de (vijf) gelukkige winnaars van een spel naar keuze, maar word je ook uitgenodigd voor de zeer exclusieve Power Unlimited Games Awards gala-avond alwaar in februari de officiële uitslag van deze enquête wordt gepresenteerd. We hebben slechts een beperkt aantal kaarten beschikbaar, dus reageer snel. De uitslag kun je bovendien rustig nalezen in het maartnummer dat eind februari in de winkels ligt. Stuur de uitgeknipte of gekopieerde lijst naar: Power Unlimited, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam.

Alle winnaars krijgen vanzelf bericht thuis.

GAMES

HARDWARE

DE BESTE (SPEL)COMPUTER VAN 1997

1: _____

2: _____

3: _____

IK SPEEL THUIS OP DE VOLGENDE SPELCOMPUTER(S):

GAME BOY SATURN SNES

PLAYSTATION NINTENDO 64

Wat vind je het beste aan Power Unlimited?

Wat vind je het slechtste aan Power Unlimited?

Geef een totaalcijfer (van 1 tot 10) voor het hele blad:

Ben je abonnee of koop je Power Unlimited in de winkel?

Wat vind je van de prijs (f 5.95 / BFR 115) in de kiosk?

TE DUUR GOEDKOOP

DUUR TE GOEDKOOP

PRECIES GOED

Welke gamesbladen lees je nog meer?

Welke andere tijdschriften lees je nog meer?

Favoriete radio-programma:

Favoriete TV-programma:

Favoriete popgroep van 1997:

Favoriete film van 1997:

Nerd:

Kanjer:

ALS JE OOK PC-GAMES SPEELT, GEEF DAN AAN

WELKE CONFIGURATIE JE HEBT:

SYSTEEM:

APPLE MACINTOSH

386

486

PENTIUM

PENTIUM MMX

PENTIUM PRO

PENTIUM 2

ADD-ONS:

JOYSTICK

GAMEPAD

STUURWIEL

GUN

MODEM:

GEEN

14.4

28.8

33.3

ISDN

GEHEUGEN:

8 MB RAM

16 MB

24 MB

32 MB

MEER DAN 32 MB

HARDDISK:

TOT 1 GIGABYTE

2 GB

3 GB

4 GB

MEER DAN 4 GB

3D(FX)-KAART:

JA

NEE

GELUIDSKAART:

GEEN

8 BIT

16 BIT

32 BIT

64 BIT

CD ROM-SPELER:

GEEN

DOUBLE SPEED

4 SPEED

6 SPEED

8 SPEED

12 SPEED

24 SPEED

IK BEZIT (AANTAL INVULLEN):

CONSOLEGAMES

PC CD-ROM GAMES

IK BEZIT EEN INTERNET-AANSLUITING:

JA

NEE

INDIEN JA, DAN GEBRUIK IK INTERNET VOOR:

SURFEN

E-MAIL

CHAT

NIEUWSCROEPEN

DOWNLOADEN GAMES

ONLINE GAMING

EIGEN HOMEPAGE



Oh sorry, waren dat je tanden?



Een-tweetje.



Wat een redding!

Argwanend bekeek ik de hoes van NHL '98, want als dit ijshockeyspel in de voet-, of liever gezegd schaatsporen, van zijn niet al te beste voorgangers zou treden,

beloofde het niet echt veel soeps. Of brengt dit nieuwe jaar ook een frisse wind in het hockeystadion van Electronic Arts.

KRITISCH
 Zoals het oplettende lezertje misschien nog wel weet, heb ik altijd veel kritiek gehad op de NHL games van Electronic Arts. Als ik een beetje terugblader in de PU-geschiedenis lees ik mezelf keer op keer zeggen, dat het NHL '9X niet lukt om de kwaliteit van de concurrerende ijshockey games ook maar te benaderen, laat staan te evenaren en laat al helemaal staan te overtroeven.

spelers leken, maar vooral het feit dat het spel niet 'liep'. De helft van de tijd was je de puck kwijt, de andere helft vroeg je je af wat er nou precies gebeurde daar op die schaatsbaan, zonder dat je echt controle over je team leek te hebben.

FLOW
 All this has changed, want wonder boven wonder: Electronic Arts heeft zijn fouten ingezien en op de juiste plekjes aan hun game zitten schaven, zodat we nu naar een volledig nieuwe NHL zitten te kijken. En ik moet

zeggen dat ik het eerst maar moeilijk wilde aannemen. Want hoe spectaculair de intro ook langs mijn scherm donderde en hoe hard de ijshockeysers in het filmpje ook op elkaar in body-checkten, ik wilde het eerst zien en dan pas geloven. Maar al na een paar minuten spelen merkten Skate (die ook even een schaatsje meeprikte) en ik op hoe soepel NHL '98 verliep, hoe lekker de uit polygonen opgebouwde schaatser-tjes er dit jaar uitzien en

vooral wat voor heerlijke flow er in het spel zit. De controls zijn bijna vanzelfsprekend en ijshockey wordt ineens een waar feest! En ik moet je eerlijk zeggen dat ook de PC-versie lekker en - zolang je computer het toelaat - vrij vloeiend wegspelt, hoewel ik, als ik mag kiezen, zelf toch liever achter de PSX blijf zitten.

FREEFIGHT
 Je schaatsen klieven door het ijs als een warm mes door de boter en je spelers zoeven door de zaal als dezelfde klontjes boter in een warme koekenpan. Tenminste, zolang je tegenstander dat toelaat. Want in geen ander ijshockeyspel kun je je zo heerlijk uitleven op de spelers van de andere partij. Een bodycheck, een duwtje, een stick in je knar: een freefight-gala is er niks bij. En als je spelers het echt op elkaar hebben gemunt, vecht je het uit in de oude bekende beat'em-up-mode, die het spel meer op Super IceFighter2 doet lijken dan op ijshockey.

098

NHL



Die Russen gaan kussen

Opgerot staat hetjes.



Pak aan vieze trol.



Da's mijn puk sukkel.

RAPPORT	
graphics	8°
geluid	8.5
originaliteit	7.5
speelbaarheid	8°

- Alles is beter
- Brute actie
- Je kan de puck zien
- Kan nog beter

PLAYSTATION / PC CD-ROM
 Prijs PSX: f 129,95
 Bfr. ca. 2350
 Prijs PC: f 99,95
 Bfr. ca. 1800
 Systeemeisen: Windows 95, Pentium90, 16 Mb RAM (166/32 aanbevelen) 15 Mb schijfruimte, DirectX 5.0, Quad speed CD-speler, Video card with DirectDraw, Sound card.
 Fabrikant: Electronic Arts
 Distributeur: Electronic Arts
 Tel: 00800-94055555



Het is Electronic Arts dan toch gelukt; eindelijk een ijshockey game met goede gameplay, heerlijke flow en frisse graphics
 ANDREAS

In de zompige grotten van R'he-Daxie ontsproot aan de hoofden van drie moedige avonturiers de volgende gruwelijke en bloedige sage. Lees hoe de ridders van Power Unlimited iedere maand een spannende strijd voeren tegen de tijd en vooral tegen de brute overheersing van hun wrede Koning. Een Dashboard/Shamrock/Top Notch productie.

The Koning Ed's Tournament of D'ed Laa'in!

Johnny Kees

Bij Johnny Kees gaat haat door de maag. Men is wat hij eet. J.K's krachten schuilen in zijn darmflora. En fauna! Met zijn Ster des Doods geeft hij menig tegenstander de wind van voren!



We spreken anno nu, heel lang geleden... Elf moedige warriors krijgen van Koning Ed een schier onmogelijke opdracht te vervullen. Van het slagen van deze schier onmogelijke opdracht hangt het voortbestaan van de wereld af en het best gelezen games magazine van de Benelux ook daarvan af. De drie manen van Beelzebub hebben schier hun oneindige cyclus voltooid. Dus is het tijd om het volk van de planeet Benelux (Ed's World in de taal van de Gni'O'Biochs) te geven waar het om vraagt: een nieuwe Power Unlimited! In de strijd tegen de vloek van het bloedige monster D'ed Laa'in wagen onze elf hoofdrolspelers zich in wel heel hachelijke situaties! Slechts een van hen kan de winnaar zijn van een van de tien handen van Koning Ed's vijfkoppige dochter.

Lord Dreden

Deze zonderlinge kwast is een zonderlinge kwast op zichzelf. Aan zijn opponenten heeft hij een broertje dood. Maar bovenal is L.D. berucht om zijn ijzere longen.



Koning Ed's vijfkoppige dochter.

Basraka

Geen grappen met deze rakker. Kan zich enorm storen aan de natuur en lieve dingen. Pas op, want Basraka's zwaarden zitten vervaarlijk los in de schede!



fig. 12a



Liu Skate

Heeft het land van de rijzende zon de rug toe gekeerd (zie fig. 12a). Niet wokken, lekker knokken!

Nancilla

Barst van de armen en van jaloezie omdat de dochter van Koning Ed er nog meer heeft en met Nancilla's nagellak aan de haal is gegaan. De vuurbal is rond!

Scorpijorn

Befaamd ter stad en ter lande als kinderlokker. Niet geschikt voor jeugdige lezertjes.

Thomas Zero

Wie deze gemaskerde warrior onder de douche heeft mogen aanschouwen vreesst hem.

Koning Ed

Koning Ed heet niet voor niets Koning Ed. Zijn ouders hebben hem namelijk Ed genoemd en Koning is hij geworden door kei- en keihard te werken. De onderdanen van K.E. zijn volgens hem heel lui en hebben geen horloge, laat staan een kalender.



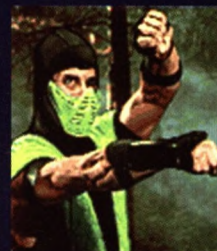
Mark Strijker

Laat deze charmeur niet over jouw bolletje aaien, want je moeder zou je niet terug herkennen! Born in de USA.



Ruby Djax

Als jij soms denkt dat zijn bovenlijf niet bij zijn kop past, dan heb je zijn onderlichaam nog niet gezien! Warrior met ballen!



JJ Reptielekop

Een nieuw gezicht in de gelederen van de warriors. Verassing is zijn gevaarlijkste wapen.



Jano

Zijn naam is klein, maar zijn daden benne groot. Vergis je niet: achter zijn warme ogen gaat een koelbloedige warrior schuil.

Choose your Writer

Am ik hier op de **RIGHT SPOT** voor die **FIGHT**? Then I'm bang dat ik jullie een **POOPIE** zal laten smellen!

Plots...

RHAAARGH!

Ik hoop dat je genoeg **PLEEPAPIER** bij je hebt vuile yank, want ik zal je in de **BROEK** laten schijten!

Trouwens, wist je dat je niet eens mee mag doen met deze fight zonder een geldig **BENELUX-PASPOORT**?

Ondertussen op de Van Brieneoord wordt onze blonde Surinaamse held Ruby Djax flink aangepakt door het exotische monster Nancilla. Ze zet onze Zaanse broeder in vuur en vlam, scoort 9713875 punten en schakelt Ruby Djax uit. Wat is Nancilla van plan met tien extra handen?

WHOOAAH!

Is dat een **VUURBAL** tussen je benen of ben je gewoon blij om me te zien?

'n vuurbal.

Op het zelfde moment, op een andere level, warmt Liu Skate zijn geheime wapen op. Hij schakelde hiermee (toen jullie net even niet keken) Scorpibjorn, Thomas Zero en JanJeroenJoris Reptielekop uit.

La lalaa la la la. Haaa, ik lach bij het zien van mijn schoonheid in dees spiegel!

La lalaa la

La lalaa la

Mijn kracht schuilt in mijn **STEM**, en niet zoals jullie denken in mijn **HAAR!**

Trala **laaAAARGH!!!**

Ik **HAAT** jouw muziek!

Let's **ROCK!**

GASPI!

IK **STIK!**

Johnny Kees spreekt wijsheid:

Ja, hier zou ik Jano toch even in de rede willen vallen, want in de tournament van **D'ED LAA'IN** mag iedereen meedoen, waar hij ook vandaan komt en hoe hij er ook uit ziet en zelfs als hij een zij is, dus!

Jano is gediskwalificeerd wegens discriminatie en Mark Strijker ook.

But **WAAROM**, oh edele Johnny Kees?

Daarom.

Cut.

Hee Draydun!

Je pest me! Het is **DREDEN**, en dat weet je best Johnny Kees!

Wat heb je vanavond gegeten?

Bami Kip, en jij?

Hutspot.

Niet weer met bonen, hè?

Reken maar van misschien!

Oh neee!

Ik voel 'm al aankomen!

Eeeen, twee...
Eeeen, twee...
Eeeen, twee...

De vermetele Johnny Kees trok alle registers open. Alle bewoners van Benelux hielden hun hart vast. Als ze ook hun tongen hadden vastgehouden waren ze misschien niet allemaal bezweken in J.K.'s maag-ische gifdampen. Maarja...

DRIE!!!

Van onderen!

Kom op met die dochter Koning Ed!

Neem mijn dochter, maar spaar Benelux!

Okee dan, we beginnen meteen met sparen!

Ik schenk jullie de handen van mijn dochter (vijf elk, eerlijk delen!)

Aanschouw haar **SCHOONHEID!**

JOEHOEOEOE!!!

Zoals jullie zien is Lord Dreden (nog) niet op zijn achterhoofd gevallen. Hij leest snel het tekstje boven dit plaatje en houdt zijn adem angstvallig in! Pfoei, dat is ternaauwernood op het nippertje!

STRIP OVER...

POWERWEB Update

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

Netstorm

EILANDEN

Netstorm is een nieuw strategie spel van Titan/Activision, dat zowel on-line als off-line gespeeld kan worden. Het is een soort mix tussen C&C en Rising Lands met een vleugje Warcraft. Er raast een hevige storm door de wereld van Nimbus, een hemels universum van vechtende eilandbewoners. Jij krijgt een eiland en een hoge

priester, met wie je aan het creëren van je eiland moet gaan beginnen. Je start met een klein aantal bouwopties ('Knowledge' zoals het hier genoemd wordt) die je moet gebruiken om je eiland te beschermen en vijandelijke eilanden mee aan te vallen.

Net nu de clans een beetje beginnen uit te dunnen, stormt een nieuw multiplayer game het net op.

Door het bouwen van een brug, waarmee je je verbindt met een vijandelijk eiland, krijg je de mogelijkheid de hoge priester van de vijand gevangen te nemen. Breng hem mee naar je eigen eiland en offer hem aan de goden. Met elke priester die geofferd wordt neemt je 'Knowledge' toe, waardoor je meer bouwopties krijgt. Hoe vaker je wint, des te slimmer je wordt. Dit is waar de grote on-line pret begint.

BESTORM HET NET

Als je inlogged op een Netstorm server, log je in met een bijnaam. Is je hoge priester in kennis vooruit gegaan dan onderhoudt en registreert Netstorm dit, zodat je de volgende keer begint met de kennis die je eerder verzameld hebt. Dit maakt de priesters van alle

spelers heel individueel en ik moet zeggen, het is gedeeltelijk de oorzaak van de verslavende werking van Netstorm. Wanneer je inlogged word je getransporteerd naar een soort game set-up ruimte, hier kan je een tot acht spelers oppikken om mee te spelen. Zoek informatie op van de spelers (hoeveel gespeelde spelletjes, kennis, etc.) of klets gewoon wat met andere spelers over de hele wereld. Je kan er voor kiezen om je eigen spel te begeleiden, wat jou de optie geeft om te bepalen met wie je speelt, met hoeveel spelers, de bouwsnelheid of

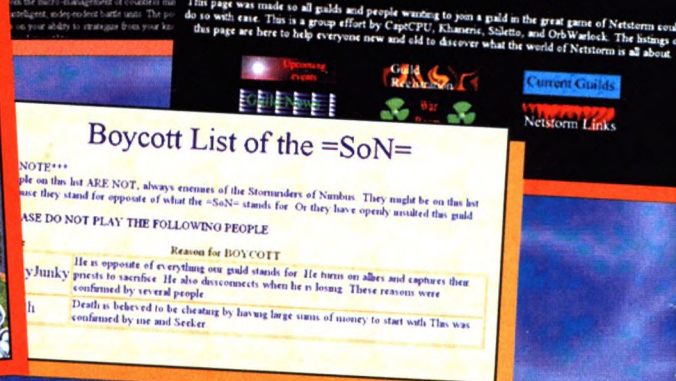
beloning en andere aangepaste game features. Lijkt dit je allemaal te veel werk (wat overigens erg meevalt) dan kan je ook nog gewoon, in de game room, kiezen voor welk spel je maar wilt.

DOWNLOAD EN SPEEL!

Netstorm kan via het net gespeeld worden met de demo die voor jullie op het PowerWeb geplaatst is. Het enige probleem met het spelen van deze demo is, dat je maar een gelimiteerde hoeveelheid 'Knowledge' kan verzamelen, toch speelt het net zo als de in de winkel gekochte versie en is het dus een goede manier

om de game uit te proberen. Ik vond veel topspelers, die on-line al 'Guilds' aan het vormen waren, wat, net als Quake 'Clans', organisaties zijn met een erecode en meer van dit soort gedoe. Wat ik wel heel tof vond van die 'Guild sites', was dat ze 'Boycott Lists' hadden, waarop je kon zien wat spelers aan kennis hadden verzameld met vals spelen en spelers die waren gestopt net voordat hun hoge priester gevangen zou worden genomen. Stoppen wordt ook door de Netstorm server onthouden en bekindgemaakt, het is dus beter om je spel af te maken. Download je versie vandaag nog en begin met oefenen, of nog beter, ren naar de winkel en koop een versie en creëer een hoge priester die alles en iedereen op het net zal overheersen.

MARK B.



POWER UNLIMITED



BESTEL INFORMATIE

De artikelen uit de Powershop kun je bestellen door overmaking van het juiste bedrag op gironummer: 9229 of bankrekeningnummer: 56.15.22.782 t.n.v. Medianet, Haarlem. Onder vermelding van POW en het artikelnummer.

Alle prijzen zijn inclusief verzendkosten.

CD-ROM 3

Inhoud: Internet-software, PowerWeb demo, Internet voor beginners/gevorderden, één maand gratis on-line, Game demo's van o.a. Worms 2, Moto Racer, Hexen 2.

ARTIKELNUMMER: 46835
PRIJS ABONNEES: FL 17,95
PRIJS NIET ABONNEES: FL 19,95

Muts

Geen last meer van koude oren deze winter met zo'n trendy muts. Bestel 'm snel!

ARTIKELNUMMER BUGS BUNNY: 47122
ARTIKELNUMMER TAZMANIAN DEVIL: 47124
PRIJS ABONNEES: FL 15,-
PRIJS NIET ABONNEES: FL 17,50



Wil je jouw exemplaren van Power Unlimited nu eindelijk eens netjes opbergen? Dan is er goed nieuws, want de unieke verzamelband is nog altijd te koop. In een verzamelband kun je een hele jaargang (elf nummers) van Power Unlimited kwijt.

ARTIKELNUMMER: 41888
PRIJS: FL 17,50

Verzamelband

preview

F1 Racing SIMULATION



Dat lijstje kan weer aangevuld worden.

CARS NOT RUNNING AFTER 7 LAPS

POWER TIP



Let altijd op de temperatuur van je ventieldopje.



De 69e ronde en nog ligt het veld bijelkaar.

70 LAPS REMAINING



De vermoeidheid slaat toe in de 8e ronde.



Binnendoor inhalen.

BIJZONDER
 Ubi Soft heeft kosten nog moeite gespaard om van F1 Racing Simulation iets bijzonders te maken. En dat moest ook wel, want Microprose had met Grand Prix Formule 1 al iets indrukwekkends op de PC neergezet. Om niets aan het toeval over te laten, zette Ubi Soft bij de productie van de game zelfs technici en testrijders van Renault in.

Ik kan eigenlijk nu al verklappen dat de missie van Ubi Soft geslaagd is. Ik ben natuurlijk geen Formule 1-coureur en weet dus niet hoe het is om in het echt over een circuit te razen, maar tijdens het spelen van F1 Racing Simulation begin je wel een idee te krijgen. Bij het geringste concentratieverlies begin je al te slippen. Na een ritje over het gras hebben je banden duidelijk minder grip en als het regent, voel je de wagen glij-

den. Kortom, Formule 1-racen is geen peanuts. Niet voor niets verliezen Formule 1-coureurs tijdens een race zo'n drie kilo aan lichaamsgewicht.

SUPER GELIKT

Over de graphics kan ik kort zijn: TOP!!! Je moet voor een optimaal beeld wel in het bezit zijn van een 3Dfx-kaart of een Direct 3D-kaart, maar dan is het ook feest op je scherm. De graphics

zijn super gelikt. Ik zat soms meer te kijken naar de omgeving dan naar de weg voor me, wat natuurlijk leidde tot harde crashes. Alle circuits

van het WK zijn prachtig uitgewerkt. Alles is precies zoals het in het echt ook is. Met name Monaco is een feest voor het oog met al die gebouwen. De weersomstandigheden zijn ook schitterend uitgewerkt (en instelbaar). Als het mist, vervaagt de omgeving. Bij een regenbui zie je de druppels op het wegdek spatten en de wagens een spoor trekken. Als de zon schijnt, kun je werkelijk verblind raken en waar schaduw moet zijn, is die schaduw er ook.

OOK PENTIUM 60

Ubi Soft geeft als minimale systeemeisen een Pentium 120 MMX en een 3Dfx kaart op. Beter is het nog als je over een Pentium 166 MMX of sneller beschikt. Met deze hoge eisen sluit Ubi Soft een hoop gamers buiten. Ik heb het spel daarom 'voor de grap' eens op een Pentium 60 getest met een 'gewone' Diamond Stealth 3D kaart erin. En tot mijn verbazing speelde het nog steeds prima. Helemaal als je de omgeving iets minder gede-



Hé, hé, eindelijk rust.

In de PU van twee maanden geleden meldde Bjørn het al vanuit Parijs: Ubi Soft heeft een super realistische race-sim gemaakt: F1 Racing Simulation. Ik kreeg de eer om in de bolides plaats te nemen. Scheuren maar!

tailleerd laat verschijnen. Het ziet er natuurlijk iets minder gelikt uit en het laden van de circuits duurt wat langer, maar de game kan zich mijns inziens ook dan nog steeds met de toppers meten. Het

is wel zo dat je pas echt de klasse van F1 Racing Simulation bemerkt met een snelle PC en een 3Dfx kaart.

EENVOUDIG INSTELLEN

F1 Racing Simulation heeft wat de inhoud betreft alles wat die andere top race-sims ook hebben. Alles wat er rondom een wereldkampioenschap (hier 1996) gebeurt, maakt de speler ook mee. Je kiest een team, vervolgens de coureur en stelt daarna de wagen in.

Waarom F1 Racing Simulation zich onderscheidt van de concurrentie is de eenvoud waarmee deze routines kunnen worden afgewerkt. Vanuit een handig startmenu kom je met enkele klikken overall. Zelfs het ingewikkeldste gedeelte van de Formule 1, het afstellen van de auto, is in dit spel eenvoudig. Geen vette handleiding, maar beknopte en duidelijke onscreen informatie.

Elke facet van het sleutelen heeft een eigen menu. De banden, de remmen, de versnelling, de benzine; er zijn meer dan dertig opties om je

wagen te 'tunen'. Snap je iets niet, dan druk je op de helpknop en de informatie verschijnt op het scherm. Magnifiek allemaal.

SPOOKRIJDERS

Ik ga maar eens rijden. Als Nederlander kies ik natuurlijk voor onze 'Joske' Het gaat om het WK van 1996, dus de Brabander rijdt nog bij Arrows. Om aan de circuits en het rijden te wennen, begin ik in de 'easy mode'. In deze mode kun je elk circuit kiezen en heb je nog even niets te maken met de pit en het afstellen van je wagen. Als je wilt kun je de computer laten meehelpen bij het remmen, gas geven en de versnellingsbak laten hanteren. Na een paar proefronddjes ga ik voor het WK. Schumi, here I come.

Ubi Soft zei toch dat dit de meest realistische race-sim is. Ja, kom nou. Jos Verstappen op pole-position in een Arrows van 1996? In je dromen misschien. Met een gillende motor scheur ik weg. De sound is prima en de wagen reageert perfect op mijn bewegingen. Het pleurt echter tijdens de eerste WK race in Melbourne (kan het regenen in Australië?) en het is dus wat aan de gladde kant. Michael Schumacher is een liefje in vergelijking met de fratsen die

ik nu uithaal met mijn bolide. Binnen de kortste keren heb ik een tegenstander of vier uit de race gekickt. Ik spin alle kanten op, waarbij ik mooie zwarte strepen op het wegdek achterlaat. Na een draai van 180 graden vervolg ik mijn weg. Nu komen de tegenstanders frontaal op mij af. Hoop spookrijders hier. Ik duik de pit in om regenbanden te halen (is altijd handig bij nat weer). Een bezoekje aan de pit is bij F1 Racing Simulation een avontuur. Alles gebeurt realtime. Jouw team houdt ook via de pit-radio contact met je. In het menu Telemetrie kun je zien hoe je wagen presteert. Hoe snel je gaat, hoe de banden zich houden, hoeveel brandstof je verbruikt, hoe je wegligging is, enz. Je teamleiding houdt dit ook in de gaten. Je krijgt het dus te horen als je banden niet goed meer zijn. Je kunt van te voren ook een tactiek afspreken. Hoe vaak je banden wilt wisselen, hoeveel benzine je in de wagen wilt hebben, wanneer de pitstops plaats moeten vinden. Allemaal precies zoals

het in het echt ook gaat.

GEEN CARMAGEDDON

F1 Racing Simulation beantwoordt helemaal aan mijn verwachtingen, zeker als je beschikt over een snelle PC en een 3Dfx kaart. Ik zou niet weten hoe een ander fabrikant dit nog kan verbeteren. Maar dat dacht ik ook na Grand Prix Formule 1 van Microprose.

POWER TIP



Deze bocht op Imola is een uitgelezen plek om in te halen.



De gebruikelijke chaos in Monaco.

Met 230 het hoekje om.



Effe de curbstones meepakken.



Normaal staan daar echt geen toeschouwers.

Dat was de 13e ronde natuurlijk.

er ook maar iets gebeurt. Dat is toch niet realistisch?

RAPPORT

- graphics **10**
- geluid **8⁺**
- originaliteit **8⁺**
- speelbaarheid **10**

- Super gelikte graphics
- Heerlijke bediening
- Er ontbreekt niets
- Geen mannetjes pletten

PC CD-ROM

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Systeemeisen: 486 DX2 66
Mhz, 16 Mb RAM, 3 Mb
Schijfruimte, SVGA, geluids-
kaart, muis, Double speed CD-
speler, Windows 95.
Fabrikant: Promothean Design
Distributeur: Media Connection
Tel: 055-5997803



Ubi Soft heeft niets te veel gezegd. Een super race-sim. Naar mijn mening is de concurrentie definitief verslagen. Who can beat this?

J.J.



Italiaanse regen.

F22 LIGHTNING II

Air Dominance Fighter



Langs berg en dal.

De makers van EF2000, door sommigen gezien als 's werelds beste vlieg sim, zijn terug in een poging zichzelf te overtreffen met F22 Air Dominance Fighter.

ieder geval voor je lol. De laatste succesvolle vlieg sim die D.I.D maakte, EF2000 was zo goed in elkaar gestoken, dat het nu door de NATO gebruikt wordt om piloten te trainen. Van F22 wordt gezegd dat het zelfs indruk zal maken op de meest ervaren piloten, en dan bedoelen ze de echte. Maar ik... ik ben nog steeds bezig met het uitvogelen hoe ik de gebruiksaanwijzing moet vouwen, om het te laten vliegen.

mijn mening het beste aan F22, de graphics. Op mijn P200 was ik getuige van een aantal verbazingwekkende beelden, zoals echte bliksem, schaduwen, mist, nevel, schapewolken en de vreemdste van allemaal, overbelichting. Je weet wel, dat wat foto's verpest als je direct in een lichtbron richt en dan van die lichtringen achterlaat. Toen ik dat voor 't eerst zag, dacht ik dat mijn contactlenzen niet goed zaten. De muziek is net zo spectaculair, met het 3D 'surround' geluid en dat wat door D.I.D. 'smart sound' wordt genoemd. Smart Sound is een apart soort AI, die het mogelijk maakt voor de achtergrondmuziek om gelijke tred te houden met het spel. Dit valt goed te merken wanneer je je los maakt uit een intense dogfight, en

je hoort dat de muziek in snelheid en volume afneemt. Weet je meteen dat je veilig bent. D.I.D. gaat ook prat op hun onvervalste samples van alle vliegtuigeluiden en 10.000 zinnen van werkelijke wingmen-commando's met effecten, als feedback, neerstorten en afsnijden.

ONNOZEL

Graag wil ik beginnen met te zeggen dat F22 A.D.F. ver boven m'n pet gaat en dan bedoel ik ook echt ver! Ik heb al moeite met het maken van een papieren vliegtuigje, dus laat staan met een vlieg sim van dit formaat. Dit soort games vragen veel voorbereidingstijd en spelletjes die cursussen bevatten, trekken mij sowieso niet aan. Maar als vliegen jouw spel is, doe jij 't in

NIET GEMIDDELD

Is F22 niet gemaakt voor de gemiddelde PC piloot, het is ook echt niet gemaakt voor de gemiddelde PC. Ook al zeggen ze dat het draait op een Pentium 100 met 16 Mb RAM, word je aanbevolen te spelen op een 166 met 32 Mb RAM en een 3Dfx card. Op die manier ben je in staat zoveel mogelijk gebruik te maken van, naar

VLIEG-LESSEN

De ervaren niet-ervaren piloot die ik ben, wist ik dat F22 onmogelijk te vliegen was zonder een

Wie wil wat van me?!



Kan iemand me helpen landen?



Doen wie 't eerste d'r is?



Gecontroleerde(?) duikvlucht.





Even een vriend te hulp schieten.



Uitsloven voor de jongens op de grond.



Uitzicht op de zonsopgang vanuit de cockpit.

aantal vlieglessen. Net als in de rest van het spel gingen ze ook hier voor mij veel te ver, met 33 trainingsmissies, variërend van doorsnee stijgen- en landen oefeningen tot een hoog in de lucht bijtank missie. Laatstgenoemde was belachelijk moeilijk, om niet te zeggen onmogelijk. Was een perfecte voor mij! Laat mij daar 40.000 feet boven de grond zweven, probeerend mijn vliegtuig gelijk te krijgen met die stomme slang die vastzit aan genoeg brandstof om een gat in de lucht te schieten. Nee hoor, ik blijf bij de free flying trainingsmissie of de wapen missie. En vat blijf maar letterlijk op, want ik had geen geluk met het completeren van één

van de drie missies in de Tours of Duty. Deze bevatten elk acht op-eenvolgende individuele missies over de Rode Zee, Eritrea en Saudi Arabië, die zijn samengebonden om een verhaal te vormen voor één grote missie, net zoals als wat ze deden in TIE Fighter. Ik had een beetje problemen, of liever gezegd heel veel problemen, om niet uit de lucht te worden geschoten door vijanden die zo ver weg waren, dat het onmogelijk was voor mij om ze te zien. Maar de vijanden die ik wel kon zien, zagen er erg indrukwekkend uit. Er zijn vijftig verschillende vliegtuigen, waaronder de SU 33, MiG-31 en natuurlijk de ster uit EF2000, de Eurofighter. En dan niet te vergeten alle voer- en vaartuigen die je onderweg ontmoet, tenminste als

je zover komt. Er zijn zelfs geruchten op Internet dat er buitenlandse vliegtuigen, verscholen in de luchten van F22, op de radar zijn waargenomen.

EEN HEEL ANDER SPEL

Naast de 33 trainingsmissies en de 25 missies die weer de drie Tours of Duty missies vormen, is er ook nog de 'Instant Action' optie die je meeneemt door vijftien verschillende, in moeilijkheid toenemende, verhalen in één lange vlucht. Je kan al raden dat dit bij mij niet lang duurde, voor mij was het een kort verhaal én een korte vlucht! Ben je net als ik, en is vliegen gewoon niets voor jou, dan kan je F22 altijd nog vanuit een ander perspectief spelen, AWACS (Advanced Warning Aircraft Command Sys-

tem) genaamd, dit is een soort sim in een sim. Hier komt de strategische kant van F22 naar boven.

Je scherm is in tweeën gesplitst, op de linker helft vind je negentien commando toetsen, een informatie box en een 2D/3D view box, die je echte beelden laat zien van de uitgekozen vliegtuigen. De rechter helft is een gedetailleerde kaart die ook van de 2D naar 3D mode geschakeld kan worden. Vanuit deze schermen kan je alles wat er gebeurt in een missie bekijken en besturen. Van het geven van bevelen aan je wingmen tot het kijken naar de voorbereidingen van de vijand om jou aan te vallen. Op elk moment, voordat de confrontatie begint, kun je een van de vliegtuigen die je aan het besturen bent, kiezen, erin springen

en van de AWACS stand overschakelen naar de normale vlieg sim stand. Dit was heel interessant omdat je zo een missie vanuit alle mogelijke hoeken kunt bekijken, maar ik vond het net zo gecompliceerd, zo niet meer, om een missie te voltooien in de AWACS stand. Ik weet echter zeker dat de serieuze vlieger deze mogelijkheid te gek zal vinden. Na een weekend klooien met dit alles, ben ik toe aan een wat meer relaxed spel, misschien Patience of Tetris.

POWER TIP
Weet waar je aan begint!

RAPPORT

- graphics: 8.5
- geluid: 8.7
- originaliteit: 7.9
- speelbaarheid: 8.8

- Goede grafische effecten
- Meer opties dan ooit
- Gebruiksaanwijzing helpt goed
- Ontzettend moeilijk

PC CD-ROM
Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium 100 (166 aanbevolen), Windows 95, 16 Mb RAM (32 aanbevolen), 3Dfx kaart aanbevolen.
Fabrikant: D.I.D.
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555



AWACS interface, een sim in een sim.

Probeer dit maar eens uit te zoeken.



Als een scheermes snij je door de lucht.



Snel! Wegwezen!

F22 is, voor zover ik kan beoordelen, zo compleet als het maar kan: high tech graphics en muziek, een miljoen opties, 360 graden camerastanden en zelfs een heel ander spel met de AWACS mode. Het is absoluut geen spel voor de gemiddelde speler, ten eerste omdat het van begin tot eind heel moeilijk is en ten tweede een best van een computer vraagt.

MARK B.

3D Ultra Pinball

The Lost Continent



Flippende flippers. **AR OUT THE CAVE!**
Wat een kast.



Indiana Jones achtige tafereelen.



Een tempel midden in het oerwoud.



De dan is open.



Terwijl ik mijn balletjes schiet, beweegt de crew zich links in beeld voort.



Oeps, iets teveel naar links.

Sierra pikt op een slimme, maar originele manier een graantje mee uit de dinosaurussen-rage ruif. Spielberg's Lost World in een flipperkast.

THEMA

Flipperen is een heel oud spelletje, maar wel een leuk spelletje. En dat weten ontwerpers van computergames ook. Al vanaf de eerste spelcomputers was het digitaal flipperen geblazen.

The Lost Continent is een pinball game met een thema. Het spel begint wanneer een reisgezelschap met hun vliegtuig in het hart van Afrika neerstort. De speler moet de drie inzittenden, stoere Rex Hunter, professor Spector en Mary (en later ook Neeka) veilig door vijftien verschillende flipperkasten loodsen.

Dat is moeilijker dan het lijkt, want er loopt ook nog ene Heckla rond. Een vreemde gast die alle mensen in dinosaurussen wil veranderen om zo de wereldheerschappij te veroveren.

De karakters geven voortdurend aanwijzingen over wat je moet raken en wanneer je dient te schieten in een bepaalde flipperkast. De kasten gaan via de jungle, oerwoud en tempels naar grotten en uiteindelijk naar het laboratorium van Heckla.

Het leuke is dat je soms ook even in de huid kruipt van een van de karakters die je tijdens het flipperen steeds hoort praten en op de achtergrond ziet bewegen.

EFFECT

De kasten verschillen onderling flink en hebben allemaal hun eigen doelen. Soms moet je een mechanisme in werking schieten om weer een deur te openen, waardoor de prof en zijn maten verder kunnen. Maar ook de score is belangrijk en er zijn divers bonussen te verdienen.

Naast de charme van de karakters zijn er de voortdurende bewegende en oplichtende onderdelen in de flipperkast zelf. Onder andere vuur, licht, lasers zorgen voor aangename effecten en gaan gepaard met tintelende en fuzzende geluiden die je van een flipperkast mag verwachten.

En dan zijn er natuurlijk de dinosaurussen en andere rare beesten en robots die met veel gesnuif en gestamp hun eigen rol vertolken. Soms lopen ze gewoon door het beeld heen, een andere keer hebben ze ook echt een bepaalde functie in het spel. En iedere kast kent weer zijn eigen geluiden en fraaie graphics.

JAMMER

The Lost Continent is

niet echt moeilijk om te spelen en dat is een beetje jammer. De moeilijkheidsgraad hangt af van de hoeveelheid ballen en de snelheid waarmee de ballen naar beneden rollen. Maar dat laatste is een kwestie van reactie, waarna, eenmaal goed onder de knie, je juist meer scoort. Ook kun je vaak, nadat je af bent, in de kast blijven waar je op dat moment speelt op straffe van één bal minder. Je kunt het spel spelen tot een maximum van vier spelers, en zo proberen met de

meeste punten het reisgezelschap veilig door de jungle te leiden. Al met al een zeer originele invulling en een flipperkast spel met meer diepgang dan je normaliter van een dergelijke game zou verwachten.

RAPPORT

graphics

8⁵

geluid

8⁰

originaliteit

8⁰

speelbaarheid

8⁵

Vijftien tafels

Mooi

Geluid- en lichteffecten

Soms te makkelijk

PC CD-ROM

Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486 DX,
66Mhz, 8 Mb RAM, 20 Mb
schijfruimte, geluidskaart,
muis, Double speed CD-speler,
Windows 3.1 of hoger.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoftware
Tel: 023-5530149

8³

Een mooi flipperkastspel met een grappig verhaal. Zeker de moeite waard om te spelen. Alleen, net zoals met zoveel andere flipperkast spellen, na een tijdje verliest het zijn glans.

JAN

• BONUSLEVEL •

Welkom aardworm. Je hebt net in het Galiastelsel een aanval van Zingara's troepen afgeslagen. Maar voordat je verder kunt, plaatst Power Unlimited je opnieuw voor een moeilijke opgave: kiezen uit een **halfjaarabonnement** voor fl.32,70 + **gratis duikershorloge** of een **mega-korting** van zes Power Unlimited edities voor 25 piek! Maak snel je keuze nu het horloge nog in beeld is...



Target: Power Unlimited Watch
Value: fl. 49,95
Special: Waterproof

INCOMING MESSAGE

DOE JË PLICHT +++ PAK DAT HORLOGE EN
WORD ABONNEE +++ VUL DE KAART IN
+++ BELLEN KAN OOK +++ 023-5173524
OF E-MAIL JE GEGEVENS EN JE
KEUZE (HORLOGE/KORTING) +++ NAAR
POWER@BPA.NL ■

ALTIJD DE NIEUWSTE TITELS HET EERST BIJ
FREE RECORD SHOP



129,95



119,95



119,95



109,95



109,95



129,95

SPANNENDE AANBIEDINGEN BIJ FREE RECORD SHOP



NU VOOR SLECHTS

39,95



AHX-1

AHX-1 van GT Interactive is een vlieg sim met een fictieve helicopter. Dit is je enige kans om te vliegen in de 'top secret' Viper. Shhh, niet verder vertellen!

VLEGEN UIT EEN DOOS

Het lijkt erop dat de Amerikaanse regering weer eens de dollars van hun hardwerkende belastingbetalers heeft gespenseerd aan een nieuw speelgoedje. Omdat er problemen waren met het binnendringen van afgelegen gebieden in Rusland, Colombia en Libië werd een groep ingenieurs ingehuurd om een helicopter te creëren die dichterbij de knelpunten zou kunnen komen.

Deze helicopter heeft inklapbare propellers en zit met piloot en al in een soort container. De container zit vervolgens vast aan de bodem van een B-2 Bomber en wordt op die manier tot dichtbij het doel getransporteerd en dan losgelaten om in actie te komen.

IN HET SPEL GEDROPPED

Na mij het bericht te hebben gegeven dat we er bijna waren, liet de piloot van de B-2 me met een druk op de knop gaan, waardoor ik met mijn 'verpakte' helicopter een eind naar beneden duikelde en het gevoel kreeg dat mijn maag erin m'n

keel bleef hangen. Maar toen barsitte, in een paar seconden tijd, mijn omhulsel open en belandde ik midden in de actie. Oké, eens even kijken hoe dit ding vliegt! Na het indrukken van alle mogelijke toetsen op mijn

toetsenbord, hoorde ik opeens een stem roepen: 'Losing altitude, pull up!' En ja hoor, daar ging ik, crash landing! Misschien handiger om te beginnen met wat vlieglessen in plaats van de 'Jump In game-play' optie te kiezen. Wat dacht je van de Simulator optie, hier kun je oefenen met de hulp van een leraar. Er

zijn acht verschillende simulators om uit te kiezen, inclusief een aantal die zijn gericht op het vechten. Na het leren van alle basic stuff als stijgen, landen en raketten afschieten, was ik klaar om aan

een missie te beginnen.

DRUG WARS

Er zijn drie hoofdgebieden, Colombia, Rusland en Libië, waar meer dan dertig missies plaatsvinden. Vechten tegen drugdealers in Colombia

leek me wel wat. Na een korte video met geschiedenis en achtergrondinformatie over mijn zaak, werd mij m'n missie gegeven: vernietig de coca

velden, de raffinerijen en de bendeleiders. Stijgen was na m'n lessen en met mijn key code sheet erbij geen probleem. Eerst besloot ik eens even rond te kijken. Dit kan vanuit negen camerastanden. De omgeving zag er goed uit, blaadjes aan de bomen, huizen met ramen en allerlei details op de grond. Eén ding miste ik wel, mens en dier waren niet te vinden, alleen maar oorlogsvoertuigen, ter land en in de lucht. Er zijn een paar leuke mogelijkheden voor wat betreft je wapen uitrusting, zoals bijvoorbeeld de 'lock on target'. Hier houd ik van! Je kan absoluut niet missen als ze

eenmaal aan de vijand vastzitten. Ook is er de optie aan het begin om je wapens voor de helicopter zo te installeren dat ze geschikt zijn voor jouw vechtstijl. Dus stap met AHX-1 in de top secret Viper en trek de gordel strak!

Op zoek naar een T-62 tank.



Mijn 'moederschip', de B-2 Bomber.



RAPPORT

graphics	8 ³
geluid	8 ⁰
originaliteit	7
speelbaarheid	8 ³

- Tof concept
- Makkelijk vliegen
- Creatieve missies
- Erg serieus

PC CD-ROM

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemvereisten: Pentium 166,
Windows 95, 16 Mb RAM,
Quad speed CD-speler, 40 Mb
schijfruimte, SVGA en muis.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832



AHX-1 lijkt naar mijn idee veel op Comanche 3 maar dan iets serieuzer en oorlogzuchtiger. Na even wennen verliep het vliegen soepel en makkelijk. Ik vind dat AHX-1 het heeft, zelfs als de Viper nooit zal bestaan.
MARK B.



Na een paar lessen gaat het vliegen heel makkelijk.

Pak 'm, voor ie jou pakt!

Met infrarood licht kun je in het donker zien.



Die moet ik hebben!

Het heeft geen zin om je achter stenen te verschuilen, want het lijkt alsof de explosies daar gewoon doorheen gaan.

BOMBERMAN

Bomberman heeft geen introductie nodig. Vrijwel elk spelsysteem heeft zijn eigen Bomberman-versie en sommige hebben er zelfs meerdere. Bomberman 64 kwam dan ook niet echt als een schok.

LEEK

Voor de leek die net komt kijken in videogame-land wil ik nog wel een paar zinnigjes verspillen om het spelprincipe van Bomberman uit te leggen.

Alle Bomberman games zijn opgedeeld in twee delen: de Battle Mode en de Normal Mode. De Normal Mode is eigenlijk een traditioneel platformspel dat je in je eentje speelt.

In de Battle Mode neem je het in een Arena op tegen maximaal drie tegenspelers (dat kunnen computergestuurde vijanden zijn of menselijke).

Over het algemeen kun je dan kiezen uit tien arena's van verschillende moeilijkheidsgraad. Die moeilijkheidsgraad uit zich in obstakels die in de arena te vinden zijn. Sommige daarvan kun je opblazen, maar soms bestaat zo'n obstakel uit een rondrenderende trein of een lavaspuwende vulkaan (altijd populair in games).

Het doel van de Battle Mode is om je tegenstanders uit te schake-

len met bommen. In het begin heb je een bom met een kleine explosie, maar door powerups te verzamelen kan je tot aan acht bommen tegelijk leggen, een gigantische knal produceren, de bom wegtrappen of zelfs op afstand 'besturen'.

BLIND DATE

Ik heb tot nu toe zo'n zes verschillende versies van Bomberman gespeeld, inclusief een Macintosh shareware-versie. Alle versies die ik tot nu toe heb gezien waren 2D, maar dat mag blijkbaar niet op een Nintendo64. Zowel de Normal als de Battle Mode zijn geheel in 3D.

Laten we eerst de Battle Mode eens onder de loep nemen. Wat me als eerste opvalt is dat er maar zes arena's zijn, dat valt dus tegen. Nog teleurstellender is dat de Battle Mode in 3D lang niet zo leuk is als in 2D. De belangrijkste reden daarvan is dat je het overzicht compleet verliest. Niet alleen zijn de bommernetjes piepklein maar het komt ook vaak voor dat

je niets ziet omdat een dwarsbalk of zelfs een hele verdieping je zicht blokkeert. Erg frustrerend als je wordt opgeblazen en je kan niet eens zien door wie of wat.

OVERBEKEND

Het platformspel (de Normal Mode) is beter uitgewerkt. Ook hier zijn er problemen met het zicht omdat bij Bomberman obstakels en muren niet, zoals dat bijvoorbeeld bij veel andere 3D platforms wel gebeurt, verdwijnen als ze hinderlijk tussen jou en het karakter staan.

Gelukkig heb je in de Normal Mode de mogelijkheid om de camera in alle richtingen bij te stellen zodat je altijd wel een gaatje vindt waardoor je Bomberman kunt zien. Het verloop van het spel is verder erg traditioneel: je hebt een sneeuwlevel, een lavalevel en andere overbekende landschapjes. De bedoeling is om telkens vier energiestralen te vinden die heren der verstopt zijn en aan het einde van elk level heb je een eindbaas.



Geen Bomberman zonder sneeuw-level.



Ook een lava-level is vaste prik.



Ik haat plantsoenen. Weg ermee!



Bombardement in een Turks bad.



In de Battle mode is het overzicht vaak zoek.

RAPPORT

- graphics **7⁵**
- geluid **8⁰**
- originaliteit **5⁰**
- speelbaarheid **4⁵**

- Normal Mode is oké
- 3D Battle Mode sucks!
- Geen overzicht
- Slechts zes arena's

N64
 Prijs: f 129,- Bfr. ca. 2350
 Fabrikant: Infogrames
 Distributeur: Nintendo
 Tel: 030-6051353

6³

Op het eerste gezicht lijkt alles beter aan Bomberman 64, maar op het moment dat je gaat spelen valt het erg tegen. Mijn favoriet (spel van het jaar 1995 en 1996) is verkracht door het 3D gedoe en voor de Normal Mode kan je beter Mario 64 gaan spelen. Jammer.

BJORN

Mageslayer

Slayer

Je moet in deze tijden van hardcore first person shoot'em ups wel fokking geschift zijn om een top down view shooter uit te brengen, was mijn eerste reactie toen ik Mageslayer in mijn handen kreeg.

meer methoden om de badguys af te maken en dat zorgt er weer voor dat je goed moet nadenken over wat je waar en hoe gebruikt. Hierdoor wordt dit spel meer dan alleen domweg alles neerknallen wat je tegenkomt.

BEETJE QUAKE, BEETJE HEXEN

Een top down view shooter, met het gevoel van Quake en het RPG idee van Hexen I & II, zo kun je Mageslayer het best omschrijven. Zodra het spel begint moet je eerst kiezen uit vier verschillende characters die uiteraard ieder hun eigen specialiteiten hebben. De Worlock is een jonge tovenaard die het vooral van spells moet hebben, de Earth Lord is een gnom die op een van de Lost Viking broertjes lijkt en de Inquisitor is een ranke dame die een goed contact heeft met geesten en on-doden.

De laatste is de Arch Demon, een gedrocht uit de diepste diepten van de hel met een erg opvliegend karakter.

MEP DIE MAGES

Als je voor een perso-nage gekozen hebt, kom je eerst in de Vault, waar je vijf deuren vindt. In deze kamer vind je ook een soort zwevend hoofd, die je bepaalde krachten geeft en je geluk wenst op je speurtocht naar vijf zogeheten Relics. Met deze vijf Relics kunnen de verschrikkelijk Mages verslagen worden. Die Mages zijn een stel creeps die de wereld waar jij rondloopt in hun macht hebben. Overal lopen gedochten rond die in dienst zijn van die gasten en ze zullen alles in het werk stellen om je te stoppen. Afmaken dus die hap.

Je speurtocht naar de vijf Relics voert je door vijf verschillende zogeheten Regions en die zijn weer onderverdeeld in verschillende levels. Ieder keer als je een Region hebt doorlopen en een van de relics hebt gevonden, kom je weer terug in de Vault waar het Oracle je

meer krachten geeft en de deur naar de volgende Region voor je opent.

De monsters die je onderweg tegenkomt variëren van kleine gedrochtjes tot enorme schepsels. Buiten verschillende wapens heb je ook nog de beschikking over toverspreuken en ieder character heeft ook nog een speciale gave.

Hoe verder je komt in het spel hoe meer en betere wapens je krijgt en powerups je vindt.

NIET ALLEEN MAAR KNALLEN

Het spelen op zich viel me helemaal niet tegen. Hoewel ik het irri vind dat je je tegenstander niet in de ogen kunt kijken voor je hem naar een andere wereld helpt, kreeg dit spel me toch in zijn greep. De vier characters hebben allemaal erg coole wapens en er is vreselijk veel om op te schieten.

Ook de omgeving is zeker niet slecht, ook al zie je de boel van boven. Overal in de levels zijn verborgen ruimten en word je de doorgang bemoeilijkt door deuren die snel open en dicht gaan of door muren waar spietsen uitkomen die je doorboren als je niet oplet.

De besturing is effe wennen, maar na een tijdje gaat het bijna vanzelf. Het gebruik van de verschillende spells zorgt voor nog

RAPPORT

graphics	8 ⁵
geluid	7 ⁰
originaliteit	7 ⁵
speelbaarheid	8 ⁰

- Veel levels waar veel te doen is
- Keuze uit vier verschillende characters
- De spells zijn erg cool en handig
- Top down view is toch iets minder

PC CD-ROM

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: Win 95, Pentium 90, 16 Mb RAM, 1 Mb video kaart, direct X compatible soundcard.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832



MageSlayer is een shoot'em up met iets extra's die je lang kunt spelen. Ondanks de top down view denk ik dat Quake en Duke fans hier met plezier alles om zich heen zullen neerknallen.

BAS

Shit gooi ik mijn hamer de verkeerde kant op.

Goh wat een leuke vloerbedekking. Ikea?

ectro monsters suck big time.

H'm kreeft, daar heb ik best wel trek in.

Dit zal wel iets met magie te maken hebben.

4) Pas op hoor, ik smijt met paars water.

Devil's Deception

Het is weer eens niet pluis in de sprookjeswereld. Er zijn koningen gestorven op vreemde manieren en boze prinses bestijgen de troon. En dan hakken ze ook nog eens onze kop eraf! Hoogste tijd om wraak te nemen en een pact te sluiten met de duivel zelve.

RAPPORT

- graphics **6^o**
- geluid **6^o**
- originaliteit **6^o**
- speelbaarheid **5^o**

- RPG meets Adventure
- Verouderde gameplay
- Vaag verhaal
- Drie jaar te laat op de markt

PLAYSTATION

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000
 Fabrikant: Sunsoft
 Distributeur: Bomica
 Tel: 040-2393555



Devil's Deception lijkt op het eerste gezicht geen speciale titel, maar valt wel op door zijn mix van adventure en RPG. Het verhaal, de graphics en de gameplay zijn echter niet om over naar huis te schrijven.

ANDREAS

ER WAS EENS...

Ditmaal speelt het verhaal zich af in het koninkrijk Zemekia, waar jij, een dappere prins, net terugkeert van een spannend avontuur in Angelio. Wat je daar precies hebt uitgevreten laten we in het midden, maar dat er een schone dame in het spel is, moet uiteraard worden vermeld. Die dame luistert naar de naam Fiana en is ook nog eens prinses. Zoals dat wel vaker gaat in koningshuizen is de prinses verliefd geworden op een prins en die prins ook op haar. En laat jij nou toevallig die prins zijn! Affijn, je keert dus net terug naar het kasteel van papa, om daar verslag te doen van je spannende avontuur, als je de plaatselijke hoftovenaar tegen het lijf loopt. Die tovenaars, luisterend naar de naam Zamur (als je je kind zo noemt laat je hem weinig keus, kan je je een loodgieter voorstellen met de naam Zamur of een groenteboer?) heeft belangrijk nieuws voor je en wel dat je liefje momenteel ook in het kasteel vertoeft. Is dat even mooi meegenomen!

RAMP- SPOED

Maar wacht, je bent niet alleen verliefd, maar ook nog eens verloofd! Het volk is buiten zinnen van geluk en er worden grote feesten gehouden. Je blijkt dus niet alleen een nobele prins te zijn, maar ook nog eens razend populair bij het volk. En dat is mooi meegenomen voor iemand die ooit de troon zal moeten bestijgen. Je rent door naar papa's troonzaal en begint een gezellig gesprekje over koetjes, kalfjes en prinses Fiana. Tot nu toe ging alles redelijk goed, maar dat kan natuurlijk niet lang meer duren. En ja hoor, vader heeft nieuws: de nobele koning is van plan om op te stappen en zijn scepter aan de wilgen te hangen. Je krijgt er een brok van in je keel. Pa lijkt ook een brok in zijn keel te hebben. Zo erg zelfs dat de oude

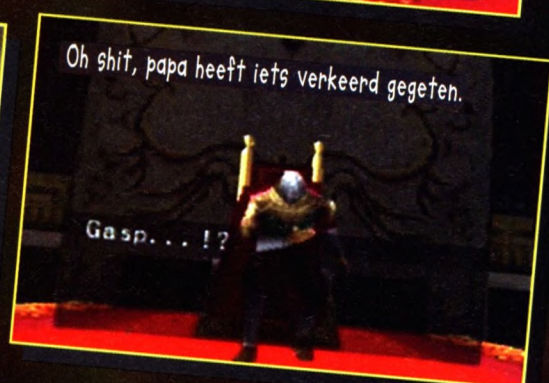
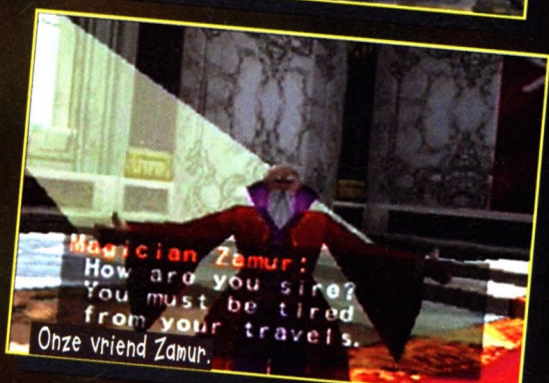
man plotseling kokhalzend naast zijn troon staat en zijn laatste adem uitstoot. Tegelijkertijd valt er een zwaard in z'n rug, gedreven door een vreemde magische kracht. Blijkt het ook nog eens jouw zwaard te zijn wat daar in papa's rug steekt. En voor je kan bedenken wat je moet doen, valt je kleine broertje Yurias de zaal binnen. Deze ziet zijn kans schoon en laat in het openbaar je hoofd eraf hakken, zodat hij lekker zelf koning kan worden. Terwijl het ijskoude staal door je hals zoekt denk je maar aan één ding: wraak.

RPG-MIX

Tja, hoe het verder gaat kan je wel raden. Je wordt wakker in de Forest of Confusion en gaat op zoek naar de Castle of Darkness om daar een pact met de duivel te sluiten en de Power of the Demon te verkrijgen.

Om dit te doen moet je op de inmiddels overbekende manier door gangen heen rennen, tegenstanders op hun pan slaan, deuren openen en raadseltjes oplossen. Maar er komt iets meer bij kijken, want Sunsoft

heeft de adventure-game een beetje gemixt met wat RPG-elementen, zodat je je HP, MP etc. in de gaten moet houden en je je tegenstanders kan verrassen met magic, spells en special attacks.



Star Trek

Captains Chair

Als trekkie is het natuurlijk altijd mijn wens geweest om op de stoel van een van de befaamde Captains uit de Star Trek serie plaats te nemen. Nu heb ik dan die kans met Star Trek: Captains Chair.



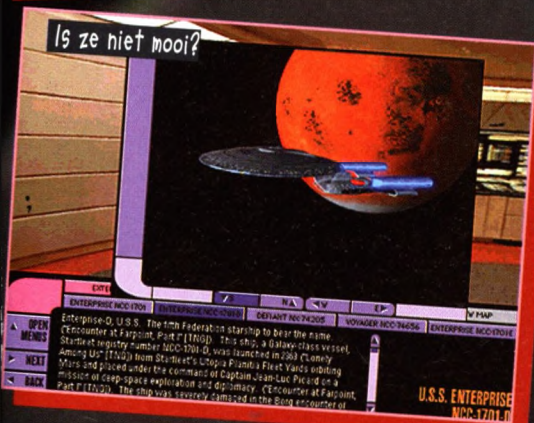
Hier begon het allemaal, op de Enterprise NCC-1701.



Een hoop knoppies en niks om er mee te doen.



Hier wil Sisko nog wel eens een ruimtereisje mee maken.



Is ze niet mooi?

BESTE VAN DE KLAS

Nog niet zo lang geleden ben ik geslaagd voor de Star Fleet Academy. Omdat ik natuurlijk de beste van mijn klas was, kreeg ik deze maand de mogelijkheid om een virtuele excursie op de verschillende bruggen van Star Trek spaceships te volgen. Er zijn vijf schepen die tot in detail bekeken kunnen worden. Zo is er natuurlijk de eerste en originele Enterprise NCC-1701, die onder het gezag van Captain Kirk staat. De NCC-1701-D is de opvolger van Kirk's schip en wordt geleid door mijn grote voorbeeld Jean-Luc Picard.

Het schip van Captain Sisko is de Defiant, hoewel hij eigenlijk is gestationeerd op Deep Space Nine, neemt hij regelmatig een tochtje in dit experimentele ruimteschip. Captain Janeway, met haar nare stemmetje, heeft het voor het zeggen op de Voyager NCC-74565. Als laatste is er dan nog de Enterprise NCC-1701-D en dit schip kennen we uit de Next Generation film Generations, en staat ook onder gezag van Picard.

RONDLEIDING

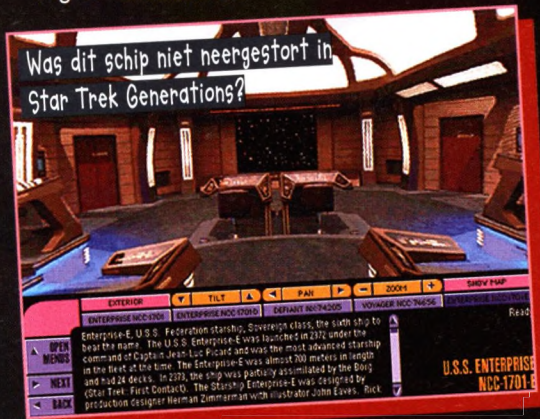
Omdat ik een Next Generation fan ben, ben ik eerst eens een bezoekje gaan brengen op de eerste Enterprise die Picard onder zijn hoede kreeg, de NCC-1701-D. De interface van het spel is vrij simpel. Je

klikt op de knop van een van de schepen en voor je het weet zit je met je kont in de Captains Chair. Van daaruit kun je vanuit een first person 3D view de hele brug rondlopen en overall een kijkje nemen. Nu kwamen veel van de dingen die je tegenkomt me erg bekend voor, maar door er op te klikken krijg je meer informatie dan je uit de serie kunt halen. Zo kwam ik er achter dat de vis die Jean Luc in zijn ready room heeft, een Australische Leeuwvis is met de naam Livingston. En dat is nog maar een voorbeeld. Bij alles waar je stil staat, kun je informatie opvragen. Buiten om de brug rondlopend, kun je ook nog de verschillende

schepen van buitenaf bekijken of een bouwtekening opvragen.

NIEMAND AAN BOORD

Het enige nadeel van dit spel is (en dat is gelijk een dikke min) dat je nergens echt iets kunt doen behalve kijken. Ik had gehoopt een paar fasers af te kunnen vuren of het schip in Warp Nine brengen. Nee dus. Hier en daar zijn wel dingen om op te klikken, maar meer dan een soort space ship memorie heb ik niet kunnen ontdekken en dat viel dus nogal tegen. Wat ook erg jammer is, is dat er niemand aan boord is. Behalve de stemmen bij de rondleiding kom je helemaal niemand tegen.



POWER TIP

Dit spel is met name geschikt voor ST fans die eens rustig op de brug van de verschillende schepen willen rondlopen. Verwacht dus geen actie of gameplay, want die is er niet.

RAPPORT

graphics	9°
geluid	8°
originaliteit	7°
speelbaarheid	6°

- Veel te zien
- Veel informatie
- Erg waarheidsgetrouw
- Weinig te doen

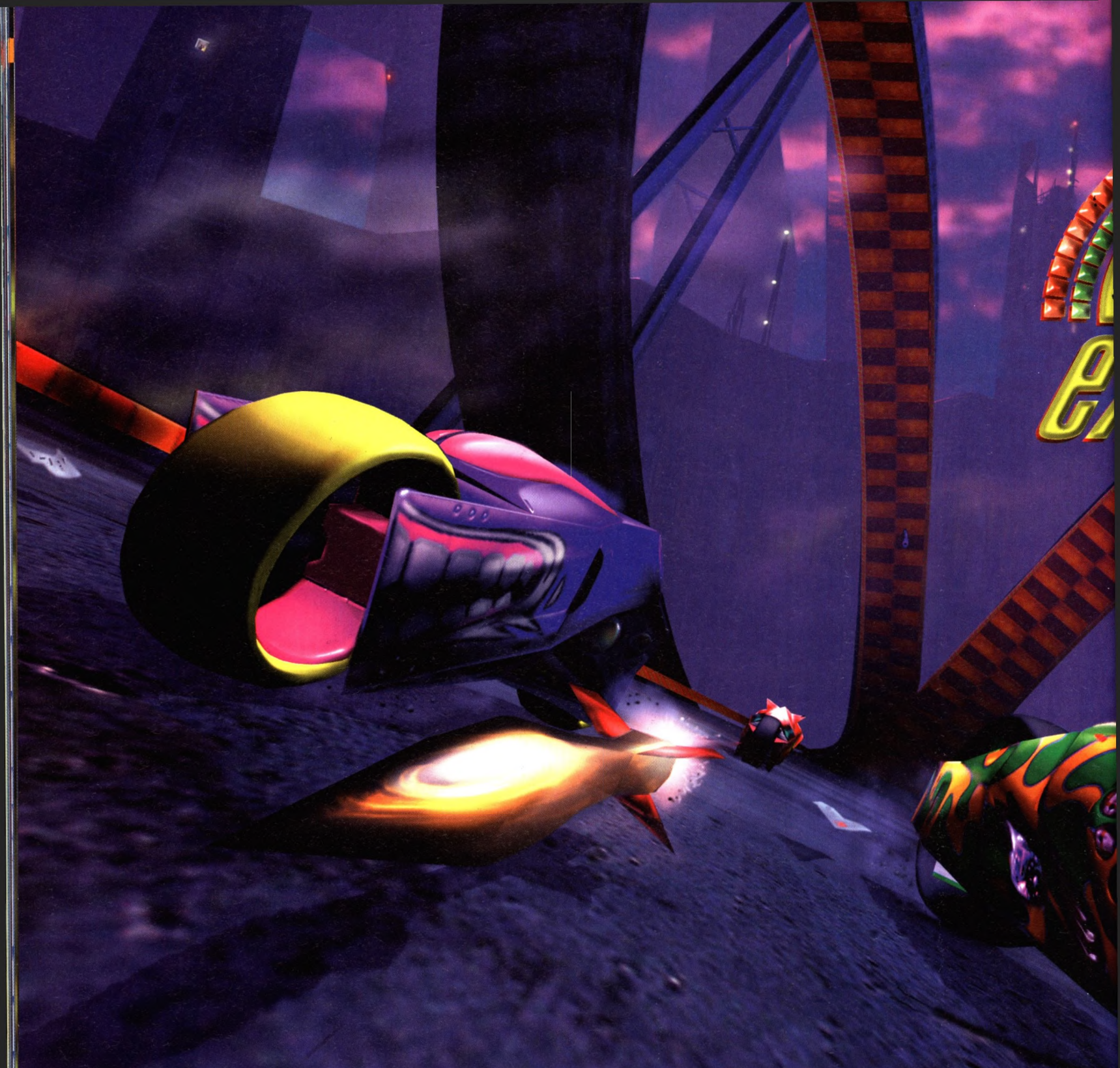
PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90 of beter, 16 Mb werkgeheugen, Grafische videokaart, Double speed CD speler, Soundblaster 16 of compatibel.
Fabrikant: Imagery
Uitgever: R&P
Electronic Media
Tel: 020-6458248

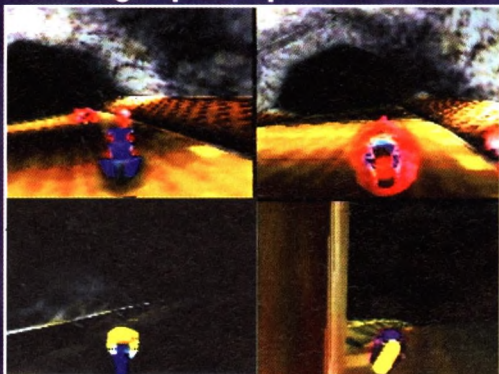


De graphics en het geluid van deze CD-ROM zijn erg goed en de verschillende bruggen zijn zeer waarheidsgetrouw nagemaakt. Helaas valt er niet veel te beleven en dat is een gemiste kans.

BAS



Speel met maximaal 4 spelers
tegelijk in splitscreen



12 verschillende
'rollercoaster-achtige' tracks



Superrrrrrsnel
en vol actie



Extreme-G



Scheur met je motor over futuristische racebanen en schiet op alles en iedereen die je tegenkomt! Extreme-G is een supersnelle racing/shoot 'em up game:

- kies uit 8 futuristische motoren
- 12 waanzinnige 'rollercoaster-achtige' tracks
- een gigantisch arsenaal hightech wapens
- verschillende spelmoden en allerlei opties
- speel met maximaal 4 spelers tegelijk in splitscreen
- prachtige vloeiende beelden.

89%, Power Unlimited

95%, Consoles

"The graphics and speed of Extreme-G are out of this world. The weapon power-ups and explosions that go along with them are absolutely first rate." N64 Magazine

"The speed and look of Extreme-G was better than any game on the home systems. It will no doubt be a huge hit on the N64." Ultra Gameplayers Magazine

"De snelste race software in de geschiedenis van de N64!" Joypad



Akkaim

Marketed and distributed by

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE BENELUX

SPEEDBOAT ATTACK

Nu het winter is en de boten uit het water zijn gehaald, helpt Speedboat Attack, het nieuwe vecht- en race spel van Telstar, de watersportliefhebbers de winter door.

RAPPORT

- graphics **8°**
- geluid **7°**
- originaliteit **8°**
- speelbaarheid **6⁵**

- Powerups
- Vette sprongen
- Beetje te makkelijk
- Slechts vijf boten

PC CD-ROM

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000
 Systeemeisen: Pentium 90,
 Windows 95, 16 Mb RAM,
 Quad speed CD-speler, 3Dfx
 graphics kaart (aanbevolen).
 Fabrikant: Telstar
 Distributeur: Konami
 Tel: 020-4223411



Speedboat Attack is oké. De powerups en de heldere graphics zijn sterke punten maar heb je de boten eenmaal goed onder controle dan behaal je al snel de eerste plaats in elke race.

MARK B.

BOATMA-GEDDON

Er zijn twee manieren om Speedboat Attack te spelen. De eerste en meest in het oog springende is de zogenoemde Action Mode. Je speedboat is hier uitgerust met een machinegeweer en missiles die je kan afschieten op elk moment in het spel. Heb je moeite voorbij een tegenstander te komen, denk niet na, schiet 'm gewoon verrot.

In deze mode zijn je tegenstanders de laatsten waar je je druk over hoeft te maken. Je hebt vooral je concentratie nodig voor alle obstakels, zoals landmijnen, ijsbergen en zelfs zeilboten, die jouw boot kunnen beschadigen en je overwinning in de weg staan.

Ook zijn er scherp-schutters die, vanaf de kant, op je schieten. Ik kwam zelfs langs een op mij schietende Indian in een kano, of beter gezegd ik ging er overheen. Geen bloed, maar wel dat Carmageddon gevoel voor een seconde. Ammunitie kan overigens, samen met andere powerups, drijvend in het water gevonden worden.

SPRING NAAR DE KOP

Klinkt dit allemaal wat te gewelddadig voor jou, dan kan je nog altijd in de Race Mode spelen. Dit is gewoon speedbootracing zonder

poespas. In beide modes zijn tien verschillende koersen te kiezen, variërend in uiterlijk, lengte, tijdlimiet, weersgesteldheid en moeilijkheid.

Race langs ijsbergen in de Polar Challenge, vaar de Macho Run bij nacht in de Terra Incognito in de mist. Sommige circuits hebben een aantal hele hoge sprongen die erg leuk zijn en je snel vooruit brengen in de race en dat geldt ook voor de turbos die je kan gebruiken om nog de winst te behalen. De winst is de boot die de verkeerde richting opsturen als je niet uitkijkt.

Je kan kiezen uit vijf boten met elk hun eigen kenmerkende besturing, snelheid (en bewapening in de actie mode). De actie en race mode hebben allebei drie standen waar het in gespeeld kan worden. Deze zijn hetzelfde als in de meeste racegames, namelijk Arcade, Time Trial en Championship. Speedboat Attack kan alleen gespeeld worden, in two player split screen of multiplayer via Internet of LAN met maximaal zes spelers.

SHIT, LANDMIJN!

Speedboat Attack ziet er goed uit. De graphics zijn 3D enhanced en 3Dfx supported. Dit zorgt voor

kraakheldere beelden, inclusief kogelgaten en realistische 'waterspray'. De race mode vond ik een beetje te makkelijk zelfs op 'Advanced' niveau. Maar de actie mode

maakte dit al veel beter. Het is al goed met name door al de obstakels en power-ups, die overigens wel een adelaarsblik vragen.

Doordat er allerlei soorten powerups in het water rondrijven, zie je de landmijnen soms aan voor turbo of meer munitie. Pak je ze, dan is het BOEM! en daar gaat je eerste plaats. Er zijn drie verschillende camerastanden, de Cockpit View (met paneel). Cockpit (zonder paneel) en 2nd person. Ik vond het besturen vanuit de 2nd person het makkelijkst, dan krijg je echt het gevoel door de bochten te glijden. Deze stand maakt het ook eenvoudiger om je vijand te zien in de actie mode en je een weg te schieten naar de overwinning.



POWER TIP

Zoek naar rondrijvende sleutels om de shortcuts te openen.



UW VERSLAGGEVER: THEO REITSMA

COMPLEET
NEDERLANDS

KICKOFF

98



Trainen mag - hoeft niet



Ongekend realisme



Verskillende camerastandpunten



Keiharde 3D actie



Bepaal je eigen tactiek



Speel om de Wereldbeker



Pas namen en uiterlijk van de spelers aan



Sliding... Tackle... Rode kaart!



Verskillende stadions



Multi-player optie

Download de Nederlandse demo

van <http://www.homesoft.nl>



ANCO



HAN MEN VERTROUWEN
HEBBEN IN EEN REPLICANT?

BLADE RUNNER™

EEN SPEL VOOR CD ROM PC

De PC game van het jaar:

PC Zone	97%
PC Gameplay	95%
Power Unlimited	98%



Westwood
STUDIOS

<http://www.virgininteractive.fr>
<http://www.westwood.com>

Blade Runner, the film © 1982 The Blade Runner Partnership. Blade Runner, the computer game © 1997 Blade Runner/Westwood Partnership. Blade Runner is a trademark of The Blade Runner Partnership. Developed by Westwood Studios, Inc. Westwood Studios, Inc. is a trademark of Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

Postal

'Een spel zo gruwelijk dat het Carmageddon doet verbleken', aldus de makers. Hè gatverdarrie, het zal toch niet waar zijn.

POSTAL
Nadat ik Postal had geïnstalleerd gebeurde er iets dat ik nog niet eerder ben tegengekomen. Een in bloed geschreven boodschap verscheen op mijn scherm met de inhoud: (vertaald uit het Engels, 'Dit is een zeer gewelddadig spel en bevat veel bloed. Om dit spel te spelen moet je 18 jaar of ouder zijn.' Nou, zo kweek je natuurlijk wel een sfeertje, maar laten we eerst maar eens kijken of de soep echt zo heet gegeten wordt. De term 'Postal' is op zich aardig gevonden voor deze actie-game. 'Going Postal'

wil zoiets zeggen als 'zijn stoppen branden door' of nog simpeler 'hij flipt'. In Postal speel je dus een zwaar gestoord figuur die denkt dat er een demonisch komplot gaande is tegen de mensheid en daarbij is iedereen verdacht. Met andere woorden iedereen moet dood.

SYNDICATE
Het spel doet op het eerste gezicht denken aan Syndicate. Je bestuurt je wandelende moordmachine schuin van boven in een 2D omgeving. Met als doel al schietend, moordend en granaten gooiend zestien verschillende levels af te leggen. Levels onder andere in de vorm van een klein stadje, een autosloperij, een ghetto, een stadspark en een militaire basis. Levels ook die vol

valt er hier nog wat te (be)graven? met 'opblaasbare' objecten zitten, zoals parkbankjes, lantaarnpalen, postbussen, maar ook complete gebouwen. Maar aangezien je een verknipt, mensenschuw en op bloed belust type speelt, moeten er natuurlijk wel genoeg onschuldige burgers rondlopen om uit te moorden anders zou je je nog eens kunnen vervelen. Zo zijn er voor dat doel bijvoorbeeld zakenlui, politieagenten, soldaten, dronkaards en zelf een compleet fanfareorkest. Al deze poten-

tiële doelwitten zijn wel een beetje klein weergegeven, maar schreeuwen heerlijk en, wanneer ze nog niet helemaal dood zijn, smeken ze vol overgave om genade, iets waar je als psycho natuurlijk geen gehoor aan geeft.

WAPENS
Voor je moordende bezigheden staat je een keur aan wapens ter beschikking, zoals tijdbommen, bouncing mines, sticky mines, granaten, machinegeweren, raketten,



Zelfs de sneeuw vat flam.



Valt er hier nog wat te (be)graven?

napalm en Molotovcocktails. Zie hoe je brandende slachtoffers in pijn heen en weer rollen, waarna je ze met een simpel schot naar de eeuwige jachtvelden stuurt. Ondanks dat de figuren vrij klein zijn weergegeven, blijf je jezelf altijd goed zien. Op het moment dat je achter of om een gebouw loopt, zal het gebouw als het ware doorzichtig worden. Op die manier verlies je jezelf niet uit het oog te midden van alle lijken, plassen bloed, explosies en panniekerige mensenmassa's.

POWER TIP

Om een grote groep in een keer uit te roeien, raad ik de zeer doeltreffende Molotovcocktails aan.

Voor pyromaanjes is Postal genieten geblazen.

Het gaat als een lopend vuurtje door de stad.



Dat noem ik nog eens een warm welkom.



Midden in een plas met bloed, Voel ik me goed.



Voor je het weet ligt de stad bezaaid met lijken.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	8°
originaliteit	8°
speelbaarheid	8°

- Je speelt een psycho
- Napalm en Molotovcocktails
- Veel bloed
- Kleine poppetjes

PC CD-ROM
Prijs: f 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: Pentium 90 Mhz, 16Mb RAM, 52 Mb Schijfruimte, geluidskaart, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Running With Scissors/ Ripcord Games
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832



De hele sfeer die de makers om dit spel heen creëren is wel erg over de top. Postal is zeker bloederig en af en toe zeer ziek, maar je kunt het ook overdrijven. Dit gezegd hebbende, zorgt Postal zeker voor urenlang speelplezier en funny murder. JAN



Is-ie Postal of niet?

Shadow Master

RAPPORT

graphics

9°

geluid

7°

originaliteit

5°

speelbaarheid

6°

Prachtige graphics

Moeilijk

Insecten uitroeien

Standaard gameplay

PLAYSTATION

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

70

Psygnosis koestert de hoop dat Shadow Master het shootinggenre nieuw leven in zal blazen. Het spel mag dan een grafisch hoogstandje zijn maar de gameplay brengt weinig nieuws. Leuk voor de heb dus, meer niet.

THOMAS

Heb jij ook zo'n gruwelijke hekel aan gore vliegen, muggen, kakkerlakken en ranzige spinnen? Haal dan Shadow Master maar tevoorschijn, want met dit spel schiet je die gore beesten allemaal tot pulp!

DRIVE BY SHOOTIN'

In Shadow Master draait het allemaal om een invasie van een stel buitenaardse wezens onder leiding van een gestoorde dictatoriale gek; het bekende werk dus.

Ook dit keer hebben zij het voorzien op de rijke voorraden aan grondstoffen die op verschillende fictieve planeten te vinden zijn.

En ze zijn al een tijdje bezig. Een groot aantal planeten is reeds helemaal uitgemoord, kaal geplukt en gestript door dit leger van insect-achtigen en biochemische levensvormen onder leiding van de Shadow Master. De ellende begint bij een aanval van het Shadow Master gebroed op een vloot van vrachtschepen ergens in het diepe donkere heelal. Jij weet als een van de weinige overle-

venden te vluchten naar de planeet Silvan. Daar aangekomen neem je plaats in een Mad Max-achtige buggy waarmee het grote shoot'em up and gun'em down gevecht kan beginnen.

Shadow Master is namelijk alleen maar rijden en schieten op alles wat beweegt. Een soort van drive by shootin' dus. Niets meer maar zeker niets minder.

EEN BROODJE WARM VLEES

Shadow Master is een mech style 3D schietspel in de geest van Machine Head en Tunnel B1 waarin de speler een wagentje bestuurt. Zestien levels lang en over zeven werelden moet je je hoofd koel zien te houden want uit alle hoeken, gaten en spleten komen aan de lopende band insecten, dinos, biochemische gedrochten en ro-

botachtigen op je af. En ze hebben er zin in want het is alweer een paar dagen geleden dat er zo'n lekker warmbloedig en vlezig homo sapientje langs kwam karren. Heeft er iemand trek in een sappig broodje warm vlees?

STANDAARD

leder level van Shadow Master wordt voorafgegaan door een briefing waarin wordt uitgelegd wat het doel van de missie is. Dat kan er één zijn maar vaak zijn er meerdere doelen die vernietigd moeten worden. De buggy is standaard uitgerust met een aantal lasers en raketten. Onderweg kan dit ar-

senaal worden uitgebreid met een grote hoeveelheid upgrades en extra wapens. Verder valt er over de inhoud van het spel weinig te vertellen. De gameplay is standaard en niet bijster origineel. De enige bijzonderheden die het spel dan ook te bieden heeft, zijn de prachtige graphics en het feit dat het spel gewoon verschrik-

kkelijk moeilijk is. Alhoewel ik een versie onder ogen kreeg waar nog het een en ander aan mankeerde, kon ik wel al zien dat de werelden die aan je voorbij zullen trekken van een uitzonderlijke schoonheid zijn. Alleen die verdorde insecten. Zorg dus voor een bus verdelgingspray naast je PlayStation!



Navelschot.

Lost World?



Explosief spelletje heuh?



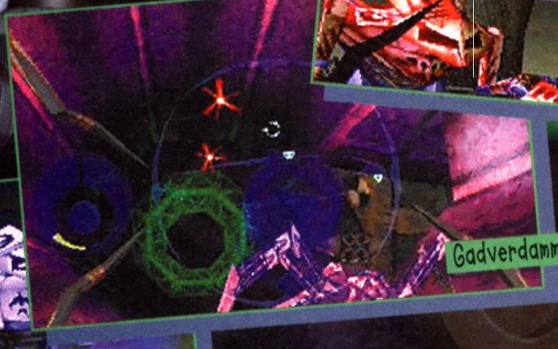
Bukken lelijkerd.



Weer een gedrocht minder.



Dark Forces?



Gadverdamme!

POWER TIP

Je hoeft niet alle insecten en andere wezens kapot te schieten. Je kan ook gewoon met je buggy vol gas over alles en iedereen heen scheuren. Let er wel op dat je daarna even naar de garage gaat om de boel te laten uitdenken.

The Simpsons Virtual Springfield

Ik ben al jaren een fan van The Simpsons. Ik was dan ook blij toen ik een virtueel kijkje kon gaan nemen in hun woonplaats Springfield.

DOORSNEE GEZIN

De familie Simpson is een doorsnee Amerikaans gezin. Pa Homer heeft een onduidelijke baan bij de kernreactor aan de rand van de stad en is een enorme sukkel. Zijn vrije tijd bestaat hoofdzakelijk uit TV kijken, snacken en bier drinken. Moeder Marge is de keurige huisvrouw die probeert het huishouden enigszins in goede banen te leiden en zorgt voor haar drie kinderen Bart, Lisa en de baby Maggie. Bart doet niets anders dan rotzooi uithalen, Lisa is het tegenovergestelde, een voorbeeldig leerling en de filosoof van het stel en de baby schijnt in d'r luiers. Kortom een gelukkig doorsnee gezin in een doorsnee stadje genaamd Springfield.

NIET VRIJ RONDLOPEN

Volgens de makers is Virtual Springfield niet zozeer een game als wel een beleving. Wanneer je het spel start krijg je, op je scherm, een VR helm op en stap je als hét ware in de cartoon. Je krijgt een 3D zicht op het stadje en door middel van klikken kun je rondlopen.

Je kunt helaas niet vrij rondlopen, als je met je cursor door het beeld gaat verandert je rode pijltje in een handje als je ergens een gebouw in kan, of in een gele pijl voor de richting die je op kunt. Zodra je klikt neemt de computer het over en loop je geheel automatisch de aangegeven kant op. Hierdoor heb je niet echt de mogelijkheid om rustig om je heen te kijken of eens ergens te stoppen. Op iedere hoek van de straat moet je beslissen welke kant je opgaat en om je daarbij te helpen zit er onderaan je scherm een kaart van Springfield. Op die kaart zie je niet alleen waar jij op dat moment bent, maar ook waar je heen kunt. Zo kun je bijvoorbeeld naar de favoriete hangout van Homer; Moe's Bar. Verder kun je bijvoorbeeld een bezoeker brengen aan de bibliotheek, de bioscoop, Bart en Lisa's school of de TV Studio.

GAUW UITGEKEKEN

Zodra je ergens naar binnen gaat, verandert



POWER TIP
Onder het bed in Bart's kamer ligt een voodoo pop van Homer, prik er in.



je beeld in een 2D plaatje en kun je net als in bijvoorbeeld Duckman door middel van klikken dingen open maken, in beweging zetten of meenemen. De tekenfilmserie The Simpsons staat bekend om de sarcastische humor en kijk op het Amerikaanse leven maar helaas valt dat in het spel een beetje tegen. Het zit er wel in, maar niet zo grof als op TV. Ook valt er naar mijn idee veel te

weinig te doen als je ergens binnen bent. Ieder persoon in het plaatje heeft maar een of twee verschillende reacties als je er op klikt, per plaatje kun je iets van vijf handelingen verrichten en komen er hoogstens twee personages in voor.

Ook zijn de filmpjes en spelletjes in de game erg kort en makkelijk, dus was ik na een middagje wel uitgekeken in Springfield.

RAPPORT

graphics	7 ⁵
geluid	6 ⁰
originaliteit	6 ⁰
speelbaarheid	5 ⁵

- Zo nu en dan grappig
- Weinig te doen
- Lang rondlopen
- Muziek op de achtergrond is vaak te hard en sukkelt

PC CD-ROM
Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Win 95, P90,
Double speed CD-speler, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: Electronic Arts
Tel. 0800-9405555



Mijn hoge verwachtingen zijn niet uitgekomen; VS is een stap aftreksel van de TV serie en er valt verdomd weinig te doen. Dit spel is niet zo leuk en lang speelbaar als het had kunnen zijn. Jammer.

BAS

BONUSLEVEL

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



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

De cd-rom is ook te koop en kost voor PU abonnees fl. 17,95 en fl. 19,95 voor niet-abonnees. Maak het juiste bedrag over op giro-nummer 9229 of bankrekeningnummer 56.15.22.782 ten name van Medianet, Haarlem. Onder vermelding van: cd-rom 3 POW artikelnummer 46835

Word razendsnel jaarabonnee voor fl. 59,95 met gratis Power cd-rom 3 of kies voor een knal-lende korting van fl. 14,20. Vul de antwoordkaart in of bel 023-5173524 of E-mail je gegevens en je keuze (cd-rom/korting) naar Power@bpa.nl

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!



preview THE QUIVERING

Na al die bloederige, serieuze adventures van de afgelopen tijd, werd het volgens Gametek weer eens tijd voor griezelen met humor. Toch is er met The Quivering meer aan de hand...

VAAG

Al maanden is de release van The Quivering gehuld in vaagheid. In februari dit jaar hebben we aan The Quivering al een klein nieuwsberichtje besteed, gevolgd door een groter bericht in het dubbel-

dikke zomernummer en nu bereikte mij dan eindelijk een CD-ROM met speelbare levels maar nog steeds is niet honderd procent duidelijk wanneer de game officieel wordt uitgebracht. Gelukkig was de bèta versie die ik speelde in ieder geval uitgebreid genoeg om een oordeel op te baseren.

PARODIE

In The Quivering kruij jij in de huid van Josh

die zijn oom te hulp schiet. Je oom, een gestoorde geleerde, is veranderd in een raaf. Jij moet ervoor zorgen dat je oom weer normaal wordt en voorkomen dat de wereld in handen valt van duistere krachten. Het probleem is echter dat Josh een gigantische schijterd is en dat de zoektocht leidt langs vele griezelige locaties vol monsters, geesten en andere gedrochten.

Josh is een echte anti-held. Want zeg nu zelf, een held met knalrood piekhaar, een stem als Forest Gump, een blik die het IQ van een krop sla ver-raadt en een t-shirt met daarop een

schaap, oogt natuurlijk niet bijster indrukwekkend. Sterker, de hoofdpersoon van The Quivering is gewoon een sul, maar wel een aardige sul. Toch begon ik me na een tijdje vreselijk te storen aan die slome stem van Josh. En praten moet je veel in dit spel. De meest uiteenlopende personages zoals vampiers, geesten, mensen zonder hoofd, zombies, butlers etcetera, kunnen je helpen te vorderen in je quest. Het is leuk dat de makers een soort parodie gemaakt hebben op een griezelfilm. Alle standaard enge wezens en enge locaties (een begraafplaats, een dampend moeras, een mistig spookhuis, een door een vloek omgeven piramide) zijn bij elkaar gepropt en daar is het verhaal omheen gebouwd.

KNULLIG

Toch hinkt The Quivering een beetje op twee gedachten. Zo is het op zijn minst vreemd te noemen dat Josh het soms uitschreeuwt van angst (hij ziet bijvoorbeeld een skelet) en het andere moment staat hij vrolijk met een vampier te praten. Storender is echter de grafische afwerking. De speler wordt getraakteerd op vele mooie filmpjes en het spel zelfs ziet er best aardig uit maar de voorwerpen in de inventory en de box waarin de gesprekken plaatsvinden zijn niet om aan te zien. Blokkerige tekst en knullig vormgegeven objecten geven je het idee dat het spel nog niet af is. Maar misschien is dat ook wel het geval, gezien de al eerder geschetste vaagheid waar ik het over had. Zal over een paar maanden blijken dat dit wél het eindproduct is, dan valt The Quivering me toch wat tegen.

RAPPORT	
graphics	7.0
geluid	7.5
originaliteit	7.5
speelbaarheid	7.0

Veel personages

Parodie

Slome stem gaat vreselijk irriteren

Blokkerige tekst

PC CD-ROM

Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486 DX2 66
MHz, 8Mb RAM, 25 Mb
Schijfruimte, geluidskaart,
muis, Double speed CD-speler,
Windows 3.1 of Windows 95.
Fabrikant: Gametek
Distributeur: N.N.B.

The Quivering is een aardige adventure maar niet goed genoeg om de concurrentie aan te kunnen met al die andere adventures die momenteel de show stelen met grafische hoogstandjes. Bovendien werd ik knettergek van de stem van Josh!

JAN



Een sfeervol ritje door het spookhuis.



Zit niet zo in mijn oor te kraaien!



U had gebeld, sir?

Onze stoere, gespiende, doortastende held!

POWER TIP
Vergeet niet om de muziekvideoclip te bekijken.



Kom in mijn armen liefste!



En op de eerste dag was er licht in de duisternis.



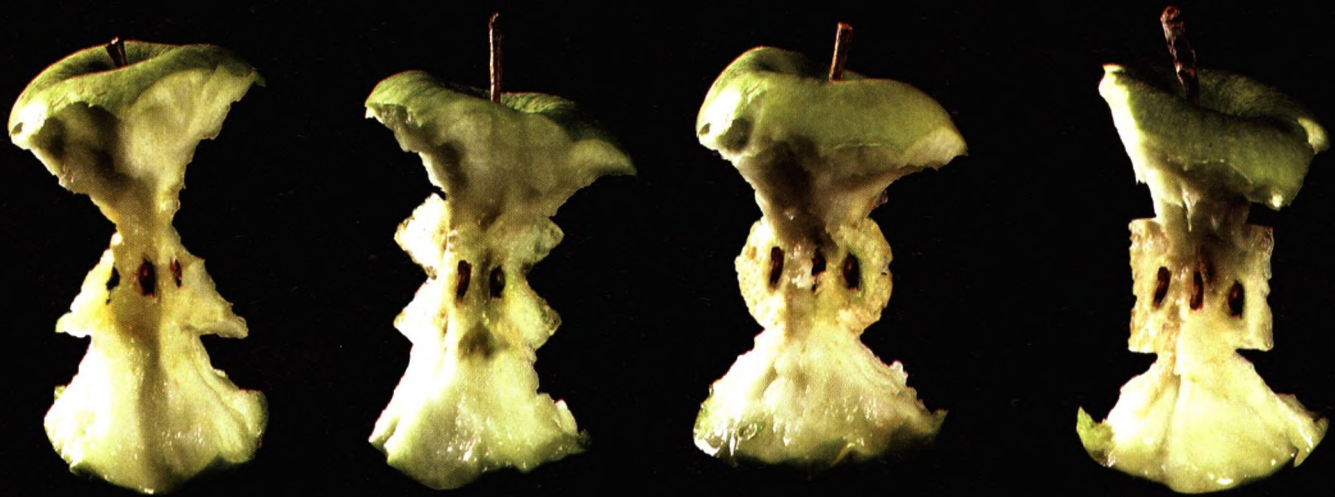
Ga jij eens even snel Diablo spelen.

Crash Bandicoot is terug. En hoe! Hij oogt niet alleen leuker. Hij schaatst, springt, duikt en draait als nooit tevoren. Dr. Neo Cortex is dus bij deze gewaarschuwd. Er is maar één probleem: hij wil dat Crash hem helpt om de wereld te veroveren. Ga dus diep. Verbijt je ongeduld. Kijk niet om. Alleen zo kom je uit dit crazy avontuur. Zo niet, eindig je als ordinaire appelmoes.



NL 0909/9.000.000 ^{99cpm}
B 0900/00000 ^{6.05 BEF 20"/40"}

www.playstation.europa.com



Speel tot op het bot.



UNIVERSAL
INTERACTIVE STUDIOS

NAUGHTY DOG

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



DO NOT
UNDERESTIMATE
THE POWER OF
PLAYSTATION.





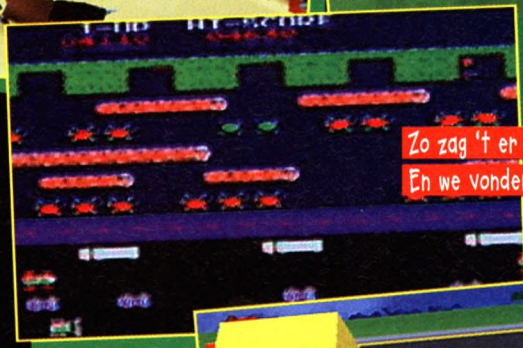
Altijd goed uitkijken bij het oversteken m'n zoon.

Frogger

Wie herinnert zich Frogger nog, dat kleine kikkertje van de Atari VCS? Inmiddels heeft het beessie een reuzesprong gemaakt, zodat ook de nieuwe generatie gamers het kikkertje kan helpen oversteken.

SPLAT! Iedereen die wel eens in de berm van een snelweg heeft gekeken, weet dat dieren niet zo goed zijn in het oversteken. Ze willen wel maar houden geen rekening met de snelheid van het aanstormende verkeer, waardoor menig dier de overkant niet haalt. Zelig natuurlijk, maar het was in de jaren tachtig wel de aanleiding voor de creatie van een van de leukste games aller tijden. En Hasbro Interactive, de moedermaatschappij van Parker Brothers (de geestelijke vaders van Frogger), heeft het groene kikkertje opnieuw van stal gehaald en aan de kant gezet.

OPGESPICED Ik heb het natuurlijk over de kant van de drukke autosnelweg. Nu moet jij de arme Frogger heelhuids over de straat loodsen en hem via boomstammen, krokodillen en langszwemmende schildpadden aan de andere oever van de nabijgelegen rivier doen belanden. En dit allemaal zonder dat het kikkertje wordt platgereden of het water inflikt. Echter, zodra je dit retro-level, dat qua verhaal en gameplay sterk op de oude versie van Frogger lijkt, heelhuids



hebt doorstaan, val je met je neus in de polygonen-boter, want Hasbro Interactive heeft het spel flink opgespiced met een vijftigtal prachtige nieuwe levels, die zich zeker niet in één adem laten uitspelen.

OUDE IDEE BLIJFT GOED In principe blijft het idee hetzelfde. De kikker moet via een eendeloze hoeveelheid hindernissen en obstakels van plek A naar plek B zien te komen. De levels zijn gigantisch groot, multi-level en bevatten land-water- en luchtonderdelen. Ze zijn volledig in polygonen opgetrok-

ken en geven het spel een lekkere nieuwe feel. Tijdens het spelen kan je de levels en je kikker van alle kanten bekijken, waardoor je je alvast kunt voorbereiden op de nieuwe obstakels. En dat moet ook wel, aangezien sommige opdrachten echt verrot moeilijk zijn.

OUDE VERSIE BLIJFT OOK GOED De makers beloven dat ergens in het spel een oude versie van Frogger verstopt zit. Liever had ik hem gewoon in het menu kunnen kiezen, zoals dat meestal het geval is met dit

soort gerestylede games, maar ik vind hem nog wel hoor! Want één ding mag zeker zijn: Frogger kan je blijven spelen totdat je in coma van je bank afflikkert, het is en blijft een verschrikkelijk sterk spel.

RAPPORT	
graphics	8°
geluid	8°
originaliteit	9°
speelbaarheid	8°

- ▲ Te gekke animatie
- ▲ Origineel idee
- ▲ Veeel levels
- ▲ Spannend

PLAYSTATION
Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Hasbro Interactive
Distributeur: Electronic Arts
Tel: 00800-94055555



Onbegrijpelijk dat deze game niet al veel eerder is gemaakt. Frogger is net zo spannend, mooi en origineel als zijn voorganger was in de jaren tachtig. ANDREAS

POWER TIP
Eerst naar links kijken, dan naar rechts, en dan weer naar links.

DREAMS

to reality

De meeste dromen zijn bedrog, aldus ons aller Marco Borsato. Maar de klappen die je in Dreams To Reality uitdeelt én ontvangt zien er toch bedrieglijk echt uit.

VAAC

Ik heb toch al heel wat games onder ogen gehad de afgelopen jaren en ik heb ook heel wat intro's gezien, maar de intro van Dreams To Reality is wel heel erg vaag. Zo vaag als dromen kunnen zijn, dus wat dat betreft doet het spel direct zijn naam eer aan. Nu moet ik zeggen dat ik zelf iedere nacht droom en die dromen zijn ook altijd behoorlijk weird. Ze beweren zelfs dat in je dromen je onderbewuste wensen naar boven komen. Ik mag hopen dat dat een verzinseltje is, want anders moet ik me toch echt eens laten nakijken. Zo droomde ik laatst dat ik op een paard samen met drie vrouwen...

eeh?

Laat maar, we dwalen af. Wat ik wil zeggen is, dat ik dus meteen affiniteit met dit spel had, omdat het zich afspeelt in de zogenaamde droomwereld.

POORT

In de intro zien we een groepje slechteriken dat door middel van scheikundige en wiskundige berekeningen toegang heeft kunnen krijgen tot die zogenaamde droomwereld. Op het moment dat de bad guys toegang krijgen via een lichtgevende poort in de zee, zweeft er ook net een klein kereltje in de buurt. Is het een kind dat net een droom heeft of is het een wezen uit de

droomwereld? Ik zou je het niet kunnen vertellen. Feit is wel dat als de bad guys verdwenen zijn, de poort zich weer sluit en het kind verdwaasd achterblijft. Tien jaar later zien we opeens een gigantische gespierde kerel op het strand en is de poort naar de droomwereld wederom even geopend. De bul neemt een jump en het spel kan beginnen.

MANA

De bul heet Duncan en is, je raadt het al, het spelend personage in deze game. Na een tunnel vol blauw licht land je op een eiland met een gigantisch stenen hoofd. Je bent nog niet geland of een of andere groene elf roept dat je de uitverkorene bent. De droomwereld ziet er vreselijk raar uit, zoals het een droomwereld betaamt. Overal in het spel lopen blauwe dwergjes met puntmutsjes rond die klaar staan met raad en daad. Ook zijn er rode mannetjes die je af en toe een magisch wapen geven of een ander soort item.

Schuin onder in beeld staat een cirkel. De ene helft is rood en geeft je levensenergie aan, de ander helft is blauw en dat geeft je mana aan. Het leuke van de

droomwereld is dat je overal waar je wilt kunt vliegen maar zonder mana kun je geen magische wapens gebruiken en niet vliegen. Je mana kun je aanvullen door op diverse plaatsen in het spel door opborrelende luchtballen heen te rennen. Vliegen gaat simpel. Gewoon ALT indrukken en met de pijltjestoetsen sturen. Dit is echt heel gaaf. Je kunt ook al vliegend salto's maken. Blijf echter nooit te lang in de lucht, want als je mana op is, donder je met een rotgang naar beneden.

EVENWICHT

Duncan kan net als Lara Croft, want daar doet het spel inderdaad veel aan denken, rennen, springen, zwemmen en vechten. Alleen geen uzi's, guns of magnums voor onze dappere, doortastende, destructieve Duncan; hij moet het vooral met zijn knuisten doen, waar hij menig rake klap mee kan uitdelen. Ook kan hij in bezit

komen van een magische sabel en een pijl en boog. Voor de sabel en de pijl en boog heb je veel mana nodig en die kun je beter gebruiken voor het vliegen, vandaar dat ik de voorkeur had voor het gebruik van m'n knuisten. De pijl en boog zijn wel bijzonder geschikt om monsters op afstand uit te schakelen. De tegenstanders zijn net als de droomwereld heel erg weird. Reusachtige insecten, op één wiel ronddrijvende robotten en kleine, donkerblauwe kwelgeesten zijn zo een aantal sujetten die je naar het leven staan. De elementen actie en behendigheid zijn in DTR goed in evenwicht. Het is dus niet voortdurend klappen uitdelen of uren klimmen en springen voordat je iets bereikt hebt.

THERE ARE NO LIMITS

De grote kracht van DTR is de originaliteit van de omgeving. Veel SF of RPG

games, zoals bijvoorbeeld Lands Of Lore, zijn eveneens zeer fantasierijk maar deze game neemt dat element echt over de limit. Natuurlijk is het vliegen naar diverse zwevende eilanden sowieso al heel apart, maar ook het veranderen van de locaties is vrij spectaculair. Zo kun je via een magische deur opeens in een onderwater labyrint belanden waar je in eerste instantie bij god niet meer weet wat boven of onder is. Of kom je ineens terecht in de Hal der Zuilen waar je van de een naar de ander zwevende zuil moet springen in een gigantische ondergrondse grot. Dit alles deed mij veel denken aan de kunstenaar Esscher. Die tekende ook huizen, trappen en omgevingen die ruimtelijk niet klopten. In DTR is dat net zo.

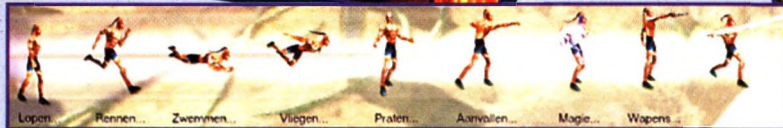
Op een gegeven moment kom je als Duncan op een klein,

Jan de Bouvrien

aan de coke?

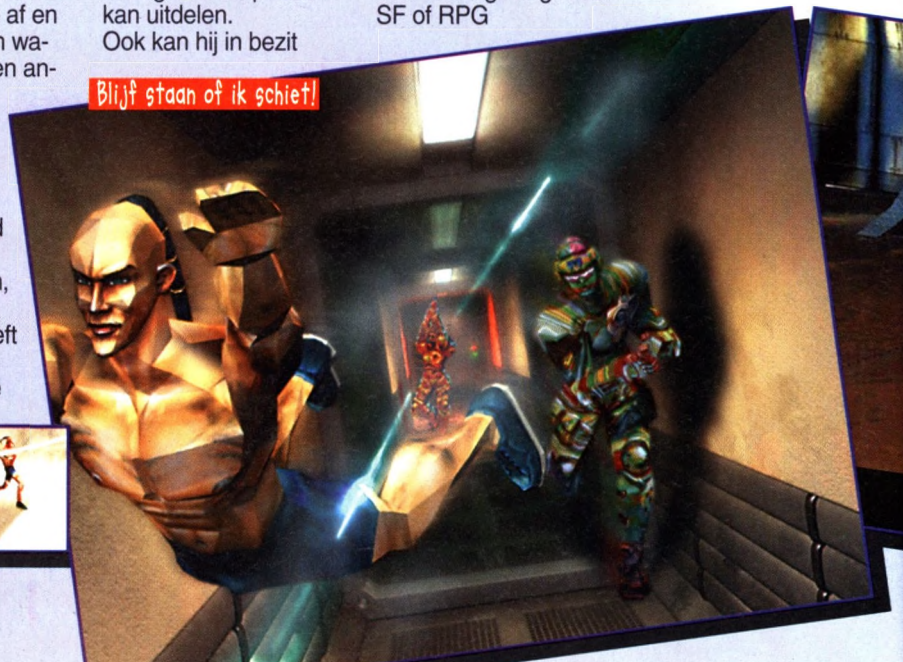


De muren hebben open.



Duncan is van alle markten thuis.

Blijft staan of ik schiet!





Het is maar een droom hoor.



"Zegt het konijn: vies hè, wortelt, jestaart!"

"Hahahahaaaaaaagh!"



Wie zal ik nu eens aan mijn degen rijden?

rotsachtig eilandje terecht dat midden in de lucht zweeft. Op de grond zie je een gigantische houten deur. Door de deur te activeren (simpelweg CTRL indrukken) krijg je een schitterend tussenfilmpje te zien waarbij het hele eiland 45 graden draait en je door de deur heen kan gaan. Het hoe en waarom, zeg maar de plot van het spel, is me nog niet echt duidelijk maar doordat het spel volledig in het Nederlands is, vallen de puzzelstukjes (heeft) langzaam in elkaar. Ik ga nu maar even verder met mijn op Blaasbare eiland. Voor straks heb ik slapen en sweet dromen.



POWER TIP

Vlieg onder het eiland door waar je begint en kijk goed rond. Hier vind je een powerup.

RAPPORT

- graphics 9°
- geluid 9°
- originaliteit 9°
- speelbaarheid 9°

- Vaag, maar origineel concept
- Vliegen
- Nederlands
- Je kunt niet zelf saven

PC CD-ROM
 Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
 Systeemeisen: 486 DX, 16 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speeler, Windows 95 of DOS 6.0.
 Fabrikant: Cyro Interactive
 Uitgever: R&P
 Tel: 020-6458248



De boog kan niet altijd gespannen staan.



Free Willie!



Op het eiland met de stenen hoofden.

POWER TIP

In fullscreen mode moet je tegelijkertijd CTRL + R + I indrukken dan krijg je 'girlpower' en verandert Duncan in een babe.

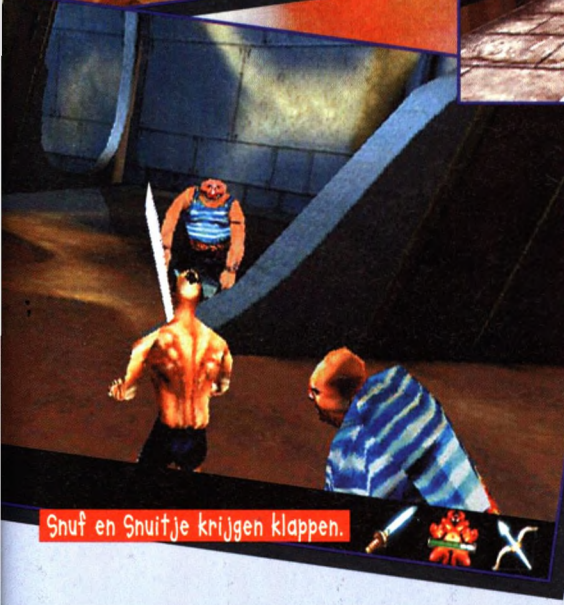


Mijn ultra coole bike.

Eindelijk weer eens een game die terecht de titel actie-adventure draagt. Het is geen Tomb Raider maar komt aardig in de buurt. DTR ziet er goed uit en met name het vliegen is erg cool. Het spel heeft bovenal een eigen smoel en dat mag in deze tijd van klonen als groot compliment beschouwd worden.

JAN

Snuf en Snuitje krijgen klappen.



De laatste maanden wordt de redactie van Power Unlimited sufgebeld en —geschreven met vragen over 3D-kaarten. Zijn die kaarten nu echt nodig, is het een trend of wordt het de toekomst en hoe zit het met de ondersteuning van de software? PowerPlay zet de allerlaatste ontwikkelingen voor je op een rijtje en presenteert meteen maar even vijf populaire 3D-kaarten aan het Power-volk.

DE TECHNIEK

De grafische 3D-techniek kun je opsplitsen in twee soorten: hardwarematig en softwarematig. En, zoals bijna altijd op PC's het geval is bij de introductie van nieuwe ontwikkelingen, zijn er veel verschillende variaties voor iedere soort. Laten we met de software beginnen.

Eigenlijk hangt de kwaliteit en de snelheid van de graphics bij PC-games af van de kracht van je computer (processor, RAM-geheugen, speed CD-ROM drive) en van de kennis/mogelijkheden van de programmeurs. Alle ontwikkelaars van spellen kunnen namelijk over bepaalde software-instructies beschikken die het spel vertellen hoe met DirectX en OpenGL om te gaan. Dit zijn drivers die als het ware aan Windows 95 worden toegevoegd om de softwareprestatie van games te verhogen, zonder dat daar extra hardware voor nodig is. Met de komst van het nieuwe DirectX 5 wordt de 3D-kwaliteit van veel games in ieder geval enorm verbeterd.

schikken die het spel vertellen hoe met DirectX en OpenGL om te gaan. Dit zijn drivers die als het ware aan Windows 95 worden toegevoegd om de softwareprestatie van games te verhogen, zonder dat daar extra hardware voor nodig is. Met de komst van het nieuwe DirectX 5 wordt de 3D-kwaliteit van veel games in ieder geval enorm verbeterd.

CHIP

Toch haalt deze 'softe' kant het bij lange na niet bij de 'harde' ondersteuning. Een 3D-kaart beschikt namelijk over een extra chip die fiks meer grafische power aan de PC toevoegt. Veruit de bekendste 3D-chip is de 3Dfx Voodoo chip. Je kunt 'm gerust de huidige standaard noemen, maar er zijn ook 3D-kaarten die een an-

dere chip aan boord hebben.

Voor ieder type 3D-processor moeten aparte drivers bij een spel worden meegeleverd. En lang niet ieder 3D-spel ondersteunt ook andere 3D-kaarten dan de 3Dfx. Ook is het handig om te weten dat er 3D-kaarten zijn die 'alleen maar' in de PC hoeven te worden gestoken,

andere kaarten moet je aan de achterkant via een kabeltje verbinden met de grafische (2D) kaart en weer andere kaarten zijn 2D en 3D ineen en vervangen dus in het geheel je standaard grafische kaart.

3D KAARTEN GETEST

Diamond Monster 3D

De Monster 3D-kaart is misschien wel de bekendste van alle 3D-kaarten. Niet alleen ondersteunde Diamond als een van de eerste de huidige 3Dfx-standaard, maar de kaart is ook vreselijk eenvoudig te installeren: prik de Monster in een leeg PCI-slot in je PC, verbind via een meegeleverd kabeltje de Monster-kaart (buitenom) met je grafische kaart, sluit je monitor op de Monster aan en draai de (Windows 95) installatie CD-ROM. Geen lastige instellingen, geen gepiel met software, de Monster 3D werkt werkelijk in no time.

Bovendien levert Diamond een fikse bundel met 3D-games mee, zodat je al meteen kunt uitvinden wat voor een verbluffende verbeteringen 3Dfx oplevert.

Het enige nadeel van de Monster 3D is zijn prijs, want met 499 gulden is-ie behoorlijk duur voor zo'n populaire kaart.

Fabrikant: Diamond Multimedia

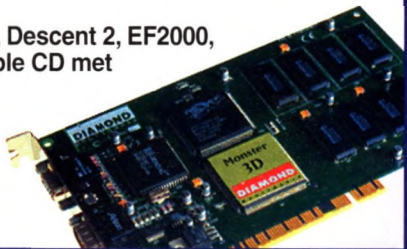
Specificaties: 3Dfx Voodoo Graphics, 4 Mb EDO RAM, PCI, Doorluskabel.

Meegeleverde games: Formula 1, Descent 2, EF2000, Hyperblade, Mechwarrior 2, sample CD met diverse trial-versies.

Prijs: f 499,- / Bfr. ca. 9000

Meer info: Hastec, telefoon: 050-5416224.

Internet: www.hastec.nl



Miro HiScore 3D

Net als de Monster 3D-kaart, ondersteunt de Miro HiScore 3D de 3Dfx-standaard en is de kaart supereenvoudig te installeren via een doorluskabeltje aan de achterkant van de PC.

Desondanks kent Miro's kaart drie belangrijke voordelen in vergelijking met zijn grote concurrent. De HiScore is honderd plek goedkoper, biedt 2 Mb aan extra videogeheugen (als zijn de verschillen voor het blote oog minimaal) en bevat een TV-uit poort waardoor je de 3Dfx-games ook op een (groter) televisiescherm kunt zien.

Het gebrek aan meegeleverde 3D-games is een groot gemis, zodat je die spellen eerst zal moeten kopen of van het net moet halen voordat je de uitstekende prestaties van de Miro HiScore live kunt bewonderen.

Fabrikant: Miro Media

Specificaties: 3Dfx Voodoo Graphics, 6 Mb EDO RAM, PCI, Doorluskabel, TV-uit voor NTSC en PAL.

Meegeleverde games: geen (wel een demo-CD-ROM).

Prijs: f 399,- / Bfr. 6990

Meer info: Mcdos,

telefoon: 024-3733371.

Internet: www.miro.com



Meer kaarten

Naast de producten die we op deze pagina's hebben beschreven, bestaan er natuurlijk meer 3D-kaarten, zoals: ATI Xpert @ Play, Elza Victory Erazor, Hercules Stingray 128/3D, Number 9 Revolution 3D, Orchid Righteous 3D, STB Velocity 128 en de Video-Logic Apocalypse 5D.

Meer weten? Al deze kaarten komen aan bod in het januarinummet van PU's zusterblad PCM (Personal Computer Magazine) dat rond deze tijd in de winkels ligt.

DE TOEKOMST



Dat de ontwikkeling van de 3D-techniek niet stopt bij het uitbrengen van een serie 3D-kaarten, zal duidelijk zijn. Het kan altijd nog mooier en nog sneller.

De jongens en meisjes van firma 3Dfx hebben kort geleden aangekondigd dat in de loop van volgend jaar de Voodoo 2-chip klaar zal zijn en dus op de allernieuwste generatie 3Dfx-kaarten kan worden gestoken.

Er zijn al drie bedrijven die hebben gezegd dat ze deze chip ook inderdaad gaan gebruiken: Diamond (Monster), Jazz Multimedia (Renegade) en ook verrassend genoeg Creative Labs (3D Blaster).

De eerste Voodoo 2-kaart wordt in het eerste kwartaal van 1998 verwacht en zal rond de 600 piek gaan kosten. Je 'oude' 3Dfx spellen zullen moeiteloos lopen op deze nieuwe kaarten en verwacht wordt dat Voodoo 2 drie keer zo snel werkt als z'n voorganger.

Meer info: www.3dfx.com

TEST ZELF MET



Wil je nu zelf wel eens weten hoe goed en snel jouw eigen 3D-kaart is? Surf dan snel naar www.xs4all.nl/~hvrijse/finalreality/ en download daar de Final Reality-software.

Final Reality is een door VNU Labs ontwikkeld testprogramma voor 3D-kaarten en het ziet er nog mooi uit ook! Want na het starten van FR rollen de meest fantastische graphics over je scherm. Ondertussen wordt op de achtergrond de snelheid van je 3D-kaart gemeten en wordt gekeken welke 'kunstjes' (bv. transparantie en mist) je kaart wel of niet aankan.

Daarna krijgt je kaart een score en wordt het resultaat vergeleken met een machine (150 MHz Pentium met S3-chip) zonder speciale 3D-ondersteuning.

Meer info: www.xs4all.nl/~hvrijse/finalreality/

Guillemot Maxi Gamer 3Dfx

De Maxi Gamer is bijna even duur/goedkoop als de HiScore-kaart, maar mist het extra geheugen en de TV-uitgang. Daarentegen is de installatie even eenvoudig en doet hij in prestaties niet onder voor de HiScore en de (duurdere) Monster 3D.

Wat voor al deze drie de kaarten geldt, is dat dankzij de 3Dfx Voodoo-chip de graphics veel frisser en scherper lijken.

Een mooi voorbeeld hiervan wordt onder andere gegeven door games als Hexen 2 en Quake. Normaal zie je grove vierkante pixels zodra je tegen een muur of object aanloopt, met een kaart als de Maxi Gamer 3Dfx is die verpixeling minimaal. Daardoor krijg je een soort foto-realistisch beeld in het spel.

Een ander pluspunt is dat 3Dfx veel special effects kan tonen die normaal niet of nauwelijks mogelijk zijn: Z-buffering, anti-aliasing (geen pixelige rondingen), mist, doorschijnendheid, morphing, etcetera. Guillemot's Maxi Gamer 3Dfx kan de strijd met zware graphics in ieder geval moeiteloos aan.

Fabrikant: Guillemot International
Specificaties: 3Dfx Voodoo Graphics, 4 Mb RAM, PCI, VGA Link kabel.
Meegeleverde games: geen.

Prijs: f 389,- / Bfr. 6990
Meer info: BDCC, telefoon: 072-5111919. Internet: www.guillemot.be



MATROX m3D

Matrox is een vertrouwde en gerenommeerde maker van video-kaarten. Een 3D-kaart mag daarom ook niet in hun catalogus ontbreken.

Jammer genoeg wordt daarbij niet gewerkt met de 3Dfx-standaard, maar met de onbekendere – en dus door iets minder games ondersteunde - Power VR PCX2 3D processor van NEC.

De installatie is wat omslachtig omdat dit handmatig moet gebeuren (drivers kopiëren).

Ook in kwalitatief opzicht mist de NEC-chip de kracht van 3Dfx waardoor het aantal ondersteunde effecten en de grafische presentatie van de ondersteunde games (onder andere MDK) soms te wensen overlaat.

Daar tegenover staat dat de Matrox m3D de goedkoopste 3D-kaart is die wij tegen zijn gekomen.

Fabrikant: Matrox
Specificaties: Power VR PCX2 3D, 4 Mb SDRAM, PCI, Geen extra kabels nodig.
Meegeleverde games: MDK: Mission Laguna Beach, Ultimate Race en 20 demo's.
Prijs: f 292,- / Bfr. ca. 5400
Meer info: Matrox UK, telefoon: 00-441793441100. Internet: www.matrox.com/mga

Creative Graphics Blaster Exxtreme

De Blaster Exxtreme is gebaseerd op de Permedia 2 chip van 3DLabs. Dat geeft onder andere goede DirectX-ondersteuning maar maakt de kaart er niet populairder op qua ondersteuning met specifieke hardwaredrivers van spellenmakers.

De Exxtreme is gelijk ook een 2D-grafische kaart en vervangt daarmee dus de al aanwezige grafische hardware in je PC.

Omdat de Creative-kaart is op te waarderen naar 8 Mb videogeheugen en over prima hardware-specs beschikt, zal de Exxtreme zeker niet als uitgebreide 2D-kaart in je machine mistaan.

Zoek je alleen een 3D-add on, dan kun je wellicht beter wachten tot volgend jaar wanneer Creative een nieuwe Blaster introduceert die op de 3Dfx Voodoo 2 is gebaseerd.

Fabrikant: Creative Labs
Specificaties: 3DLabs PERMEDIA 2, 4Mb SGRAM (upgrade naar 8 Mb mogelijk), PCI, is tevens 2D-videokaart.

Meegeleverde games: geen (wel demo-software, speciaal voor internetgebruik).

Prijs: f 319,- / Bfr. 5690
Meer info: Creative Labs, telefoon: 015-2578244
Internet: www.soundblaster.com



PC CD-ROM
PLAYSTATION

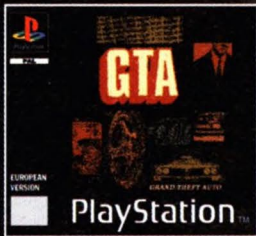
GRAND THEFT AUTO

ZIN IN EEN
SPECTACULAIRE
JOYRIDING RACE?

Autodiefstal, joyriding, politieachtervolgingen...
met 24-bit fotorealistische beelden... keitof!
Illegale opdrachten van de Mafia in New York,
San Francisco of Miami. Voel je de adrenaline-kick?
De weg kent geen grenzen... ontsnap langs stoep
of park. Voetgangers... geen probleem!
Actie en strategie.
Multi-player netwerkondersteuning
(enkel bij PC cd-rom versie).

CONTROVERSIAL, FAST-PACED
ARCADE ACTIONER

PC - 76896 428002
PSX - 76896 428012



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



Een spaceship gemaakt van honingraat?

Alles heeft een prijskaartje.

BOOM!
Recht in zijn reet!

Dit is geen vreugdevuur mensen!

Controlcentre.

Niet alleen de games maar ook de titels van games beginnen steeds meer op elkaar te lijken. En Pax Imperia lijkt niet alleen qua naam op Imperium Galactica.

WORST
Net als in Imperium Galactica is PI een space sim. Je begint met kiezen van je ras, je vlag en het uiterlijk van je vloot. Je start met een enkele planeet, een scoutship en wat geld.

That's all folks, vanaf dat moment kun je beginnen met je langzame doch zeer geslaagde verovering van het universum. Hiervoor dien je natuurlijk wel de juiste zaken op het juiste moment te doen.

Een bezoekje aan de brug geeft je direct een keur van mogelijkheden. Je kunt als commander de nodige research plegen, je vloot (na eerst te zijn aangeemaakt) erop uit sturen of binnenlandse politiek bedrijven. Je kunt pacten sluiten met andere aliens of juist doorbreken, spionnen erop uit sturen, je als een alles vernietigende bruut opstellen of je

ONDERWERPEN EN ONTWERPEN

Iedereen alien ras heeft zo zijn zwakheden en sterke punten. De een kan heel goed zijn in space combat, maar slecht in handel. Een ander ras heeft weer zeer veel kennis aangaande technische zaken en onderzoek. Wanneer je als speler een pact hebt gesloten met een bepaald ras kun je dus ook profiteren van diens kennis. En ook als je een bepaald ras met een paar dozijn bommen hebt onderworpen, vergaart je automatisch hun kennis. Naast het kiezen van een ras en vlag kun je ook je eigen vloot ontwerpen. Afhankelijk van je inkomen, vergaard door mijnwerkzaamheden, belasting e.d., kun je een vloot gaan samenstellen. Daarna kun je bepalen wat voor wapens, wat voor kleur of welke vorm je je schepen mee wilt geven.

FIGHTERS

Pacifisme is goed; diplomatie aardig, maar we gaan natuurlijk voor een gezonde dosis alien butt-kicking. Zoals een goede strateeg weet, is de beste aanval een goede verdediging. Je bezette en gekoloniseerde planeten dien je daarom uit te rusten met Orbital Defense Units die kunnen bestaan uit raketbasissen, defense satellieten, defense fighters, battle stations of mijnenvelden. Maar zelf op jacht gaan, is ook erg leuk met een vloot die je zo groot en zwaar kunt bewapenen als je zelf wilt. Bovendien vinden de on screen gevechten over het hele scherm plaats en gaan deze gepaard met explosies waar Satan himself het benauwd van zou krijgen.

Bovendien worden alle andere handelingen 'bevroren' totdat alle gevechten afgelopen zijn, zodat je dus geen kostbare tijd voor research of andere werkzaamheden verliest.

RAPPORT

graphics	8 ⁵
geluid	8 ⁰
originaliteit	7 ⁵
speelbaarheid	7 ⁵

- Combat groot on screen
- Zelf je schepen ontwerpen
- Fraaie interface
- Bouwen duurt lang

PC CD-ROM
Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX 100 MHz, 16 Mb RAM, 42 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: THQ
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555



Een aardige space-sim die zo bijgevoegd kan worden in het rijtje Imperium Galactica, Outpost 2 en Deadlock 2. De graphics ogen fraai, geluid is oké, alleen de actie blijft af en toe te lang uit. Niet briljant of zo, maar om nu te zeggen slecht, neuh, dat zeker niet.

JAN

PAX IMPERIA

EMINENT DOMAIN

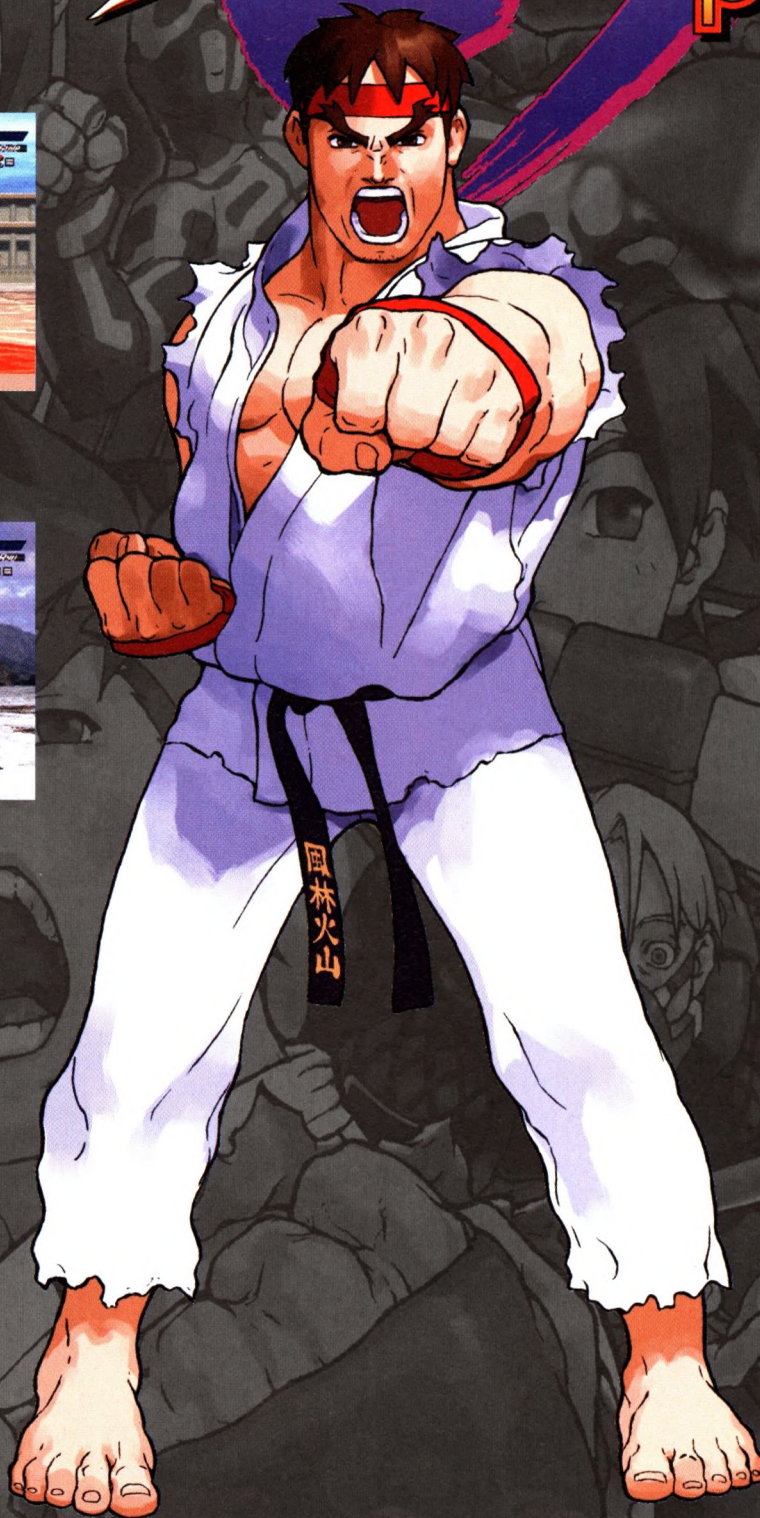
POWER TIP

Zorg dat voordat je een wormhole ingaat, jouw schepen een hoog warp-gehalte hebben. Hierdoor bereik je sneller andere sectoren.



Kies je eigen ras.

STREET FIGHTERTM plus α



CAPCOM

© ARIKA CO., LTD. 1997. © CAPCOM CO., LTD. 1997. © CAPCOM U.S.A., INC. 1997. ALL RIGHTS RESERVED. STREET FIGHTER is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. PlayStation and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Haaien maak je het best onschadelijk met een net.



De beste manier om Treasures Of The Deep te omschrijven is als Tomb Raider onder water...

NAVY SEAL UITZET

In TOTD ben je net als in Tomb Raider op zoek naar schatten uit de oudheid en word je constant aangevallen door boeventuig en roofdieren. Het enige verschil is dat de hoofdpersoon geen goedgevormde babe is maar de voormalige Navy Seal Jack Rynan, die is ingehuurd door de Underwater Mercenary Agency (UMA), een organisatie die zich bezighoudt met zo'n beetje alles wat zich onder de zeespiegel afspeelt. TOTD biedt in totaal twaalf totaal uiteenlopende opdrachten. Zo moet je de ene keer in de Middellandse Zee Hitler's kunstschaten

opsporen, een andere keer in de buurt van Groenland een ecologische ramp voorkomen of lijken bergen in de Bermuda Driehoek. Voor iedere voltooide opdracht krijg je een geldbedrag. Daarnaast kan je ook tijdens de opdracht een extra zakcentje verdienen door gouden munten of andere kostbaarheden te verzamelen. Ook het uitschakelen van haaien, sidderalen en piraten wordt beloond met harde valuta. Dit geld heb je hard nodig om je Navy Seal uitzet te aan te vullen.

In het begin red je het misschien nog wel met het basissetje maar al snel ontstaat de behoefte naar meer wapens en high tech equipment.

WAPENS EN SUBS TE KOOP

Er zijn in totaal negen verschillende wapens. Een (gratis) harpoen met onbeperkte munitie, een net waarmee je tegenstanders onschadelijk maakt zonder ze te doden (vooral handig voor haaien), twee soorten torpedo's, twee soorten mijnen, een onderwater

raket, een plasma bom en een welding torch. Als je na een flink aantal opdrachten te hebben voltooid een leuk bedrag op je bankrekening hebt staan, kan je eventueel een nieuwe onderzeeër kopen. Je hebt de keuze uit acht verschillende modellen die stuk voor stuk voorzien zijn van allerlei high tech snuffjes. Let bij de aanschaf wel even op hoe diep de onderzeeër in kwestie kan gaan, sommige luxe modelletjes zijn onbruikbaar bij bepaalde opdrachten.

ECOLOGISCHE BELEVING

De graphics zijn bij TOTD van dezelfde hoogstaande kwaliteit als bij Tomb Raider. Door middel van vale lichtvallen, dichtbegroeide koraalriffen en scheepswrakken wordt

het even onheilspellende als wonder-schone karakter van de zeebodem perfect nagebootst. Vooral de zeer afwisselende flora en fauna ziet er angstig realistisch uit. Zo ben je dus niet alleen bezig met het spelen van een super flex spel maar leer je tegelijkertijd ook veel over de wonderde wereld van wijlen opper zeeverkenner Jacques Cousteau. Naast alle natuurverschijnselen tref je ook regelmatig wat menselijk afval, zoals scheepswrakken, vliegtuigen en soms zelfs hele steden, op de zeebodem aan. Ik raad je van harte aan om vooral de scheepswrakken en vliegtuigwrakken even onder vuur te nemen, vaak bevatten deze allerlei verborgen powerups.

RAPPORT graphics 92 geluid 90 originaliteit 90 speelbaarheid 92

- Zo wreed als de natuur
Prachtige flora en fauna
Dolfijnen rijden
Ecologisch verantwoord

PLAYSTATION Prijs: f 150,- Bfr. ca. 9000 Fabrikant: Black Ops Entertainment/Namco Verkrijgbaar bij: Games R Fun Tel.030-2369232



TREASURES OF THE DEEP

AMERIKAANSE IMPORT

POWER TIP

Als je geraakt bent pas dan op voor haaien, ze komen op je bloed af.



POWER TIP

Scheepswrakken bevatten vaak verborgen powerups.



De schatkamer van de Inca's is prachtig maar levensgevaarlijk.



Hitler's vliegtuig wordt bewaakt door onderwater Nazi's.



Frontale botsing met een piraten-sub.





Ken jij mijn vrienden; Hawk, Mace, Smasher en Alana al?!

De Makers van Tomb Raider presenteren:

FIGHTING FORCE



Het eerste spel dat de wereld van arcade met de populaire vechtspeel reeks verenigt.

Fighting Force is de ideale mix tussen beat-em-up en 3D adventure. Vier uiteenlopende karakters beschikken elk over 40 moves.

Ze kunnen alles in het spel gebruiken, lantarenpalen, autobanden en zelfs de blikjes uit een frisdrank-automaat.

Fighting Force is zo goed dat zelfs Lara Croft er in mee wilde spelen (maar ze had het te druk met **Tomb Raider III**)



FIGHTING FORCE © en TM 1997 Core Design Limited. © & Eidos Interactive Limited. Alle rechten voorbehouden.
Playstation zijn gedeponeerde handelsmerken, en zijn het exclusieve bezit van Sony Computer Entertainment Inc.
Deze advertentie opmaak Contact Data



preview

Monopoly & Risk

Monopoly en Risk: beide games draaien om macht. En wie wil dat niet? Toch vraag ik me af of de kick van deze bordspelen ook vrijkomt in digitale vorm.

GELD IS LEKKER
Ik kan me nog goed herinneren dat een buurjongetje van mij als enige in de straat de trotse bezitter was van een Monopolyspel. Jaren heb ik bij mijn ouders geslijmd, gezeurd en gebedeld of ik dit kapitalistische spelletje mocht hebben. Maar iedere keer was het antwoord weer: "Nee Thomas, dat verderfelijke spel komt ons huis niet in. Als je het zo nodig wilt spelen dan ga je maar naar Kees toe."

POWER TIP
Beide spellen zijn er ook in Nederlandstalige versies.

Oké, naar Kees dus. We hadden de deal dat we iedere donderdagavond bij hem een potje zouden spelen. Geld was onze passie. Terwijl leeftijdsgenootjes op koopavond naar lekkere wijven stonden te kijken, geïden wij op al die bankbiljetten. Staps en stapels van vele duizenden dollars lagen iedere week weer voor ons opgestapeld en met een verliefde blik lieten we die biljetten dan urenlang door onze vingers glijden. Wat een zaligheid.

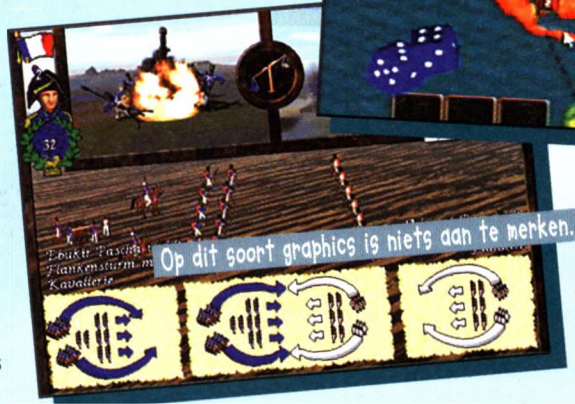
GEEN KICK 1
Het eerste wat ik miste toen ik Monopoly op mijn PlayStation speelde was dan ook het geld. Ik kon het niet zien, ik kon het niet ruiken en, dat was pas erg, ik kon het niet voelen. Het enige dat aangaf hoeveel harde cash ik nog had, was een lullig tellertje ergens in de linker bovenhoek van mijn scherm. Fok it, dit is geen Monopoly. Waar Monopoly namelijk om draait zijn de keiharde dollarbiljetten en het pijnlijke gevoel in je ziel en de

steken in je hart als je weer wat flappen aan de bank moet afstaan. En niet te vergeten het orgastische gevoel als

je tegenstanders failliet gaan en al hun geld aan jou moeten geven. Ik moet dus met grote smart vaststellen dat deze digitale Monopoly geen gevoel heeft en geeft. Schuif je PSX maar opzij en pak het kartonnen bord maar weer tevoorschijn.

GEEN KICK 2
Zo principieel mijn ouders waren ten opzichte van het kapitalistische Monopoly, zo gek waren zij van de moeder der wargames: Risk, een spel van strategie, macht, legers en oorlogvoeren. Toen ik tien werd, kreeg ik dit spel dan ook voor mijn verjaardag en er zijn bij ons in huis honderden oorlogen uitgevochten. Af en toe tot huilens toe. Risk is en blijft

een schitterende uitvinding, zowel analoog als digitaal. Maar ondanks de mooie interface van deze PlayStation versie mist ook dit gedigitaliseerde bordspel de kick. De legers staan als fantasieloze nummer-tjes in de landen vermeld en gedurende het spel raak je al snel het overzicht kwijt over wie welke landen en continenten in zijn bezit heeft. Ik wil iedere seconde kunnen zien wat mijn status is en hoeveel legers ik nog nodig heb om het belangrijke Australië en Zuid-Amerika te veroveren. Ook hier is mijn oordeel: schuif je PSX maar opzij en pak het kartonnen bord maar weer tevoorschijn.



RAPPORT RISK

- graphics: 7⁵
- geluid: 6⁵
- originaliteit: 5⁵
- speelbaarheid: 4⁵

RAPPORT MONOPOLY

- graphics: 8⁵
- geluid: 6⁵
- originaliteit: 5⁵
- speelbaarheid: 4⁵

Ziet er fraai uit

Ziet er fraai uit

Waar zijn mijn legers?

Waar zijn mijn flappen?

Waar zijn mijn landen?

Waar zijn mijn huizen?

Waar zijn mijn dobbelstenen?

Waar zijn mijn hotels?

PLAYSTATION
Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Hasbro Interactive/Rune Craft
Distributeur: Electronic Arts
Tel.00800-94055555

PLAYSTATION
Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Hasbro Interactive/Gremlin
Distributeur: Electronic Arts
Tel.00800-94055555



De huidige generatie spelcomputers is in de verste verte nog niet in staat om te kunnen tippen aan de kartonnen kicks van bordspellen als Monopoly en Risk. Deze conversies lijden helaas aan het zogenaamde pinball-syndroom: het ziet er allemaal wel leuk uit maar er gaat niets boven het origineel.

THOMAS



De wapens

De wapens, daar draait het om in Turok. En wat zijn het er veel. En wat zijn ze vreselijk mooi en apart. En wat klinken ze lekker. En wat bloeden je tegenstanders fijn. En wat vliegen je vijanden sierlijk door het beeld. Oké, hier komt het heerlijke lijstje.



Smakelijk eindbaasje.



Hulkie krijgt er een lichaamsopening bij.



Ach gut, moet ik nu schrikken

Dé hit op de Nintendo 64 is er nu ook voor de PC. Dertien gruwelijke wapens liggen voor je klaar. It's hunting time!

ASO
Even wat vooraf. Op het moment dat ik dit typ, doe ik dat vanachter mijn nieuwe PC. Nu zul je denken 'Nou en?', maar ik wilde julie toch niet onthouden dat het om een Pentium II, 300 Mhz gaat met 64 Mb intern, 4,3

Gigabyte harddisk en een Voodoo 3Dfx accelerator card. Ja, lieve mensen en wat ziet het leven er dan ineens een stuk aantrekkelijker uit. Al mijn games en software razen over mijn (overigens ook nieuwe) hightech 17 inch kleuren monitor. Inmiddels loop ik al dagen met een stralende smile op mijn smoel rond op de redactie en fluit ik Frans Bauer deuntjes, terwijl de rest van de redactie mij afgunstige blikken toewerpt en me woorden als 'kapitalist', 'aso' en 'patser' naar mijn hoofd

slingert. Sommige redacteuren gingen zelfs aangeslagen naar huis. En net toen de post met nieuwe games kwam, was bijna iedereen vertrokken. "Doe jij Turok: Dinosaur Hunter dan maar", zuchtte mijn eveneens jaloerse eindredacteur. "Zou mijn systeem dat wel trekken?", grapte ik nog. Het werd niet ge waardeerd.

CHRONOSCEPTER
Turok is een bestaande Amerikaanse stripheid en verwierf hier zijn bekendheid door het super populaire spel op de N64.

Hoé zat het ook al weer met het verhaal? Oh ja, Turok is een Indiaan

en protector of Earth. Een taak die hem via zijn familie is overgedragen. Turok vecht tegen al het kwaad of dat nu in het heden, verleden of in de toekomst is. Op een goede dag wordt onze Turok meegezogen door een vreemde kracht en komt terecht in een jungle. Helaas voor hem is hij niet de enige. Een duivelse Bad Dude genaamd The Campaigner heeft zich verscholen en is op zoek naar een enorm krachtig wapen met mythische krachten: de Chronoscepter. Hiermee kan hij zijn getrainde dinosaurussen door tijd en dimensies laten reizen en zo

het heelal overheersen. Tijd dus voor Turok om de verschillende stukken van de Chronoscepter te vinden voordat de slaafjes van The Campaigner dat doen.

LIFE IS A JUNGLE

Je speelt Turok vanuit het bekende Quake aangezicht; je ziet alleen je hand en het desbetreffende wapen. Voor de rest zie je de omgeving vanuit de ogen van Turok. In tegenstelling tot het claustrofobische Doom, Quake en Hexen, waar de bloedderige actie meestal in donkere, ondergrondse gangen en kerkers plaatsvindt, speelt Tu-



Goeie, degelijke gun. Legt de meeste tegenstanders met twee a drie ferme schoten om.



De Chronoscepter.

Het machtigste wapen uit het universum. Zorg dat je hem het eerst vindt.



Dino's schieten terug!



Fusion Canon.

Traag maar erg gevaarlijk. Het kan maar twee kogels dragen maar als je hem afvuurt, is je tegenstander kansloos. Een kogel veroorzaakt een nucleaire inslag met een gigantische vuurzee.



Niet bewegen, je staat precies goed zo.



Magnum 45.

De kleinste gun. Doeltreffend genoeg. Hiervoor kun je veel ammo vinden.



Automatic Shotgun

Het automatische broertje van de shotgun. Sneller en dodelijker.



Chain Gun.

Een van mijn favorieten. Lijkt op de automatische nailgun uit Quake en hij maakt een heerlijk geluid.



Quad Rocket Launcher.

Een ultiem wapen dat vier vette raketten in één keer afvuurt. Sappig.



Shockwave Weapon.

Erg stak. Bevroest je tegenstanders met een gericht schot, waarna de lichaamsstructuur verandert en je vijand in honderden stukken uitelkaar vliegt.



Pulse Rifle.

Snelle, energieke plasma-gun. Schiet fraai blauw lichtgevende, krachtige plasma kogels af. Ideaal voor de lange afstand.

TUROK DINOSAUR

POWER TIP

Als je begint, meteen het water in en links de ondergrondse grot in zwemmen. Daar vind je de Magnum 45.



rook grotendeels in de buitenlucht. Een enorme jungle gevuld met rotsen, omgevalen boomstammen, ruïnes, rivieren, watervallen en ja, ook af en toe wat grotten staan op je te wachten.

DINO'S

Ik speel momenteel met een keukenrol op mijn bureau, want bij het zien van het spel ging ik acuut kwijlen. Ongelooflijk, wat een beauty is dit! Ik heb het nu uiteraard wel over de 3Dfx uitvoering. Geen pixeltje, geen gekarteld randje, niks, niente, noppes. Sterker, Turok ziet er op de PC zelfs beter uit dan op de N64 (oh, oh dat worden weer ladingen, boze brieven). Veel frisser, meer glans en veel meer detail. Sowieso is de hele atmosfeer geweldig. Echte oerwoudgeluiden en veel planten zorgen ervoor dat je je

echt in de Lost World voelt. Maar het meest komt dat natuurlijk door de ronddenderende dino's die je naar de strot happen. De dino's komen in alle soorten en maten, aanvankelijk slechts gewapend met mes-scherpe tanden, maar later omgebouwd tot mobiele, verdomd snelle tanks. Daarnaast lopen er nog soldaten en cyborgs van The Campaigner rond. Genoeg kogels en kaken die op je wachten dus. Vooral de mechanische wapens zien er fabelachtig mooi uit, met schitterende kleuren en flikkeringen. Bovendien maken ze allemaal heerlijke geluiden. Dit maakt Turok tot een niet te missen actie game.



ENKELE VAN TUROK'S VIJANDEN.

RAPPORT

graphics	10 ^e
geluid	9 ^e
originaliteit	9 ^e
speelbaarheid	9 ^e

- Ultra-giga-mega coole wapens
- Dino's schieten terug
- Graphics
- Alleen op bepaalde punten saven

PC CD-ROM

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000
 Systeemvereisten: Pentium, 8 Mb RAM, 55 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Dos 5.0 of hoger of Windows 95.
 Fabrikant: Acclaim
 Distributeur: Bomico
 Tel: 040-2393555



Turok, Dinosaur Hunter is een ultieme actiegame met de meest fantastische wapens die ik ooit ben tegengekomen. Het spel verkocht 250.000 exemplaren op de Nintendo 64, en ik kan geen enkele reden bedenken waarom dat ook niet op de PC zou gebeuren.

JAN

OK HUNTER



Grenade Launcher.



Het mes.



Mitrailleuse.



De Tek Bow.

Schiet juicy, handige granaten af. Na lancering ontstaat een fijne explosie waarna de meeste vijanden door de lucht slingeren.

Gebruiken als niets anders meer voor handen is. Ook erg handig tegen spinnen. Drie keer van dichtbij steken doodt een wachter. En tegen een dino? Begin dan maar vast te rennen.

Mitrailleuse. Snel en dodelijk. Ideaal voor ver en dichtbij.

Pijl en boog. Handig voor doelen op lange afstand. Wel lastig mikken.

FELONY

RAPPORT

- graphics **8°**
- geluid **8°**
- originaliteit **8°**
- speelbaarheid **7°**

Verborgen sluiproutes

Extreem veel chaos

Tank

Slechts drie courses

PLAYSTATION

Prijs: f 149,- Bfr. ca. 2700
 Fabrikant: Ascii Entertainment
 Distributeur: Games R Fun
 Tel. 030-2369232



Goed idee, magere uitwerking. Ik bedoel drie courses dat is nou niet echt een vetpot te noemen. Natuurlijk is het een te gek concept en al die verborgen voertuigen en geheime routes houden er de vaart wel even in. Helaas gaat het allemaal toch snel vervelen wanneer je niet die broodnodige afwisseling van parcours hebt.

KEES

Onlangs ben ik voor de tweede keer gezakt voor mijn rijbewijs. Zwaar kloten dus. Godzijdank bestaan er dan nog computerspelletjes waar je ongegeneerd al je agressie op kan botvieren.

LAAT ALLES LOPEN

Felony is het ideale spel voor mijn zorgwekkende gemoedstoestand. Enerzijds werk je aan je kwaliteiten als automobilist en op hetzelfde moment kan je ook alle opgekropte woede lekker laten lopen.

In principe is het een racespel maar er is geen sprake van een wedstrijd. De opzet is als volgt: je hebt, in opdracht van een of andere rijke patser, een kostbaar relikwie gestolen. Je moet deze zo snel mogelijk en koste wat het kost aan je opdrachtgever bezorgen voordat de politie je te pakken krijgt. Het mooie van dit alles is dat het zich allemaal afspeelt in enorme drukke steden en dat je extra punten kunt verdienen door veel schade te berokkenen. Dit kan leiden tot hartverwarmende taferelen waarbij je dwars door een winkelcentrum of over een markt rijdt en een prachtig spoor van vernieling achter je

laat.

Uiteraard ben je niet onkwetsbaar dus je kan het ook weer niet te gek maken. Zo is het bijvoorbeeld af te raden om een frontale botsing met een touringbus of taxi aan te gaan. Als je dan toch een collega weggebruiker naar de eeuwige jachtvelden wilt sturen, neem dan een sportwagen, die leveren ook nog eens meer punten op.

Maak je trouwens geen zorgen om de voetgangers en fietsers, helaas weten zij steeds weer net op tijd voor je auto weg te springen. Een mix tussen Carmageddon en Felony zou misschien een leuke suggestie zijn.

KLOPT ALS EEN BUS

Helaas zijn er maar drie levels (vier als je de practice mode meerekent); Down Town, Sea Side en Paris. In elk level moet je een relikwie stelen en daarna zo snel mogelijk bij je baas brengen. Er zijn in totaal 22 voertuigen waar je uit kunt kiezen. Je begint het spel met slechts vier verschillende (een jeep, een



Op de scooter door Chinatown.



Even met de bus naar de arcade.



Een feestje op het landhuis en ik ben niet uitgenodigd?

POWER TIP

Het tweede relikwie vind je in deze limo.



Had verkeer van rechts



nou voorrang?



Cruisen over de markt in je BM-pie.



Op het perron van de metro vind je altijd wel een goede parkeerplaats.



Een knappe politieauto die mij tegenhoudt.

Heb je deze al?



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

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

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

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

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

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

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

IZNOGOEDH
Categorie: Platform
"De levels in Iznogoedh zijn heel fraai vormgegeven met een ongelooflijke gedetailleerdheid."
- Hoogspel 05-'97

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

ROLAND GARROS
"Voor de tennisliefhebber zeker verplichte kost. Een prima voorbeeld dat ook een goedkoop spel best boeiend en goed kan zijn"
- Hoogspel nr. 56

ATLANTIS
Categorie: Adventure
"Laat één ding duidelijk zijn: Atlantis is de mooiste adventure van het jaar."
- Veronica gids nr. 30

"Als alle adventures zo waren als Atlantis, hadden we niet te klagen in adventureland." Waardering: 91%
- PC-Zone nr.1

"Ik vind Atlantis - de verloren legende een zeer indrukwekkend spel en ik was aangenaam verrast door de geheel Nederlandstalige versie."
- Hoogspel nr. 56

DANCEMACHINE
Categorie: Creatief
"Niet vaak heb ik zulke leuke software gezien."
- Hoogspel 54

"Een echte aanrader!"
- Arnhemse Courant, Deventer Dagblad, Gelders Dagblad, Overijssels Dagblad

RISING LANDS
Categorie: Strategie/simulatie
"Het gaat snel, is heel amusant en net even anders"
- Power Unlimited, okt. '97

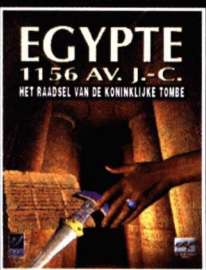
"...om maar meteen met de deur in huis te vallen, een hele goeie"
- PC-Zone nr.3

DREAMS
Categorie: 3D-actie
"Een zeer aangenaam en groot spel..."
- PC-Zone nr.3

* Nederlandstalige handleiding en Engelstalige software

GEHEEL NEDERLANDSTALIGE SOFTWARE

VERWACHT:



EGYPTE
Categorie: Adventure
Ga terug in de tijd en ga door het leven als een Egyptenaar die in Thôbes leeft onder het regime van Ramses. Je vader wordt beschuldigd van diefstal en het is aan jou om de eer van je vader te herstellen. Een prachtige weergave van het Egypte van weleer.



PAX CORPUS
Categorie: 3D shoot 'm up
Hoofdrolspeler is Kahlee, een wel heel knappe meid. Ze is slim en kent vele gevechtstechnieken, en dat zal ze heel hard nodig hebben! Een Realtime 3D actiespel voor doorzetters die van plan zijn de 24 keiharde levels te overleven.



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



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

en nog veel meer, kijk ook op internet!

Internet: www.mediabase.nl Mail: rpmail@mediabase.nl

Voor vragen kun je bellen met de Helpdesk: Tel.: 020 - 645 98 52

Copyright © 1997 R & P Electronic Media





Hang deze kerst 'ns een paar CD's in de boom...



Voor iedereen die nog op zoek is naar een origineel en spannend kerstcadeau, hier alvast een aantal mogelijkheden:

Wanneer je op 1e kerstdag aan **The Best of Game Classics** begint, ben je met de 100 beste games aller tijden op een flinke dubbel-CD tot ver in het nieuwe jaar zoet. En zelfs dan ben je nog niet uitgespeeld, want van de **Game Classics** CD's verschijnen regelmatig nieuwe titels. Zojuist verschenen: **volume 11 t/m 20**. Een nieuwe reeks die vast en zeker ook tot de klassiekers zal gaan behoren, is **Gun Power**. Je kunt nu al kiezen uit drie delen met maar liefst 50 spetterende actie-games per CD-ROM.

Een heel ander soort actie (maar daarom niet minder spannend) vind je op de **Formule 1 Games** CD-ROM. Kies uit Formule 1 wagens, karts en zelfs quads! Tijdens de kerstdagen kun je natuurlijk ook je buik vol eten met **Pacman Power Games**. Een echte klassieker!

Mag het echte vuurwerk voor jou dit jaar wel wat eerder beginnen, stap dan aan boord van de **LunaTrix**. Als enige overlevende reis je met deze

kleine shuttle naar de planeet Chaotic I, die je moet zien te verlossen van een gevaarlijk doodseskader. Bij **Zombie Wars** gaat het er evenmin zachtzinnig aan toe. Gewapend met o.a. snotzoekende raketten en het Photon-kanon reken je af met geniepige, slijmerige monsters.

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



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

THE REAP



Buitenaardse planeten gebruiken de Aarde als laboratorium. Mensen zijn niet meer dan proefkonijnen. De laatste tijd zijn ze echter wel steeds opstandiger. De hoogste tijd dus om ze allemaal over de kling te jagen.



Koeien knallen.



Mother-Fokkers.



Schapen schieten.

schoten. Van uit wagens, duikboten, vliegtuigen, treinen, auto's, door soldaten, robots, enzovoort. Maar hoe je het gebied verandringt, hoe zwakker de tegenstand wordt. Net zoals in de meeste shoot'em ups kun je onderweg wapens en energie oppikken. Dit is zeer belangrijk, want aan het eind van het level zijn de voertuigen van de mensen dermate groot en krachtig dat ze alleen met het ultieme wapen kapot te krijgen zijn.

LEVENDE SCHIETSCHIJF

The Reap is geen eenvoudig spel. Je bent echt een levende schietschijf. Ik heb zel-

POWER TIP

Als je aan het knallen bent op de dieren, let dan wel op de 'mad cow'. Als die explodeert, kun je beter niet in de buurt zijn.

den een shoot'em up meegemaakt waar zoveel tegenstanders op je af komen. Je knalt je echt een ongeluk. In de handleiding wordt de speler aangeraden om zuinig met de munitie om te gaan. Maar ze hebben makkelijk lullen. Als je geen kogelregen produceert, is het snel met je gedaan. Nee, je moet echt goed zijn om het einde van een level te halen.

SPLETTENDE LEDEMATEN

The Reap ziet er strak uit. Tegenwoordig kun je als gamemaker niet meer aankomen met een paar explosies en een beetje bloed. De dingen moeten echt uit elkaar spleten. Aan dit criterium voldoet The Reap voor de volle 100 procent. De explo-

sies zijn vet en de soldaatjes spatten lekker uit elkaar. In de meeste level verschijnen ook dieren. Het is de moeite waard om je boordkanon daarop eens leeg te schieten. De poten, staarten en uiers vliegen je om de oren.

The Reap heeft twee modes, de Bounty Hunter en de Arcade. In de Bounty Hunter mode kun je van het ene gebied naar het andere gaan, wanneer je dat maar wilt. In de Arcade mode moet je gebied voor gebied met de grond gelijkmaken.

Je kunt het spel alleen of met z'n tweeën spelen. De score laat aan het eind van het level zien wie het beste killer-instinct heeft.



Neermaaien die handel.



Het is groen en het schiet...



Shiiitttt!!!!



Totale chaos.

RAPPORT

graphics

9°

geluid

8°

originaliteit

9°

speelbaarheid

9°

Keiharde actie

Origineel thema

Hoog spleter-gehalte

Strakke graphics

PC CD-ROM

Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: Pentium 75 Mhz, 16 Mb RAM, 3 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95 of Windows NT 4.0.
Fabrikant: Take 2
Distributeur: N.N.B.



The Reap is een buitengewoon sterke en originele shoot'em up. Als je van keiharde actie houdt en sterke zenuwen hebt, is dit een hele fijne voor je.

J.J.

Imperialism

RAPPORT

- graphics **7.5**
- geluid **7.5**
- originaliteit **7.0**
- speelbaarheid **6.0**

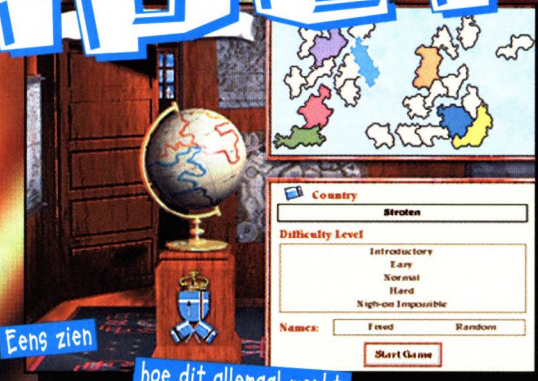
- Zeer uitgebreid
- Waarheidsgetrouw
- Erg droog
- Oneindig veel klikken

PC CD-ROM
 Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175
 Systeemeisen: Win 95, P90,
 16 Mb RAM, 100 Mb vrij ge-
 heugen, Quad speed CD-spe-
 ler, SVGA, muis.
 Fabrikant: SSI
 Distributeur: Emtec Benelux
 Tel: 026-3717712



Een mooi en erg uit-
 gebreide strategie
 sim. Naar mijn idee
 alleen iets te droog
 en te ingewikkeld,
 het lijkt wel huis-
 werk.
BAS

POWER TIP
 Het meest ideale is om
 alleen grondstoffen in te
 voeren en te proberen zoveel
 mogelijk kant en klare
 produkten uit te voeren.
 Dit levert namelijk het
 meeste geld op.



Eens zien hoe dit allemaal werkt.

Board of Trade

Commodity	Orders	Price	Available	Quantity to Offer
Wool	10	\$900	10	10
Wool	10	\$900	10	10
Wool	10	\$900	10	10
Wool	10	\$900	10	10
Wool	10	\$900	10	10
Wool	10	\$100	20	20
Wool	10	\$300	20	20
Wool	10	\$300	20	20
Wool	10	\$300	20	20
Wool	10	\$300	20	20
Wool	10	\$100	15	15
Wool	10	\$100	15	15
Wool	10	\$100	20	20
Wool	10	\$100	15	15
Wool	10	\$100	15	15
Wool	10	\$300	5	5

Wie maakt me los?



Eerst maar eens diplomatiek ouwehoeren en dan val ik gewoon alsnog aan.



Dat begint er op te lijken, geloof ik.



Kom op, aan het werk, ik moet geld verdienen luie donders.

Zijn games als Civilization jouw ding? Vind je het leuk om een land van de grond af op te bouwen en ben je geïnteresseerd in de 19e eeuw? Dan is Imperialism iets voor jou.

POWER TIP

IMPERIAL TIMES
 Winter, 1915

Stroten Goes on a Consulate Spree
 The busy Ministry of Trade has managed to open trade consulates in the nations of Wodan, Zax, Humber and Twelt. Excited merchants see this as an age of opportunity, while political analysts claim Stroten is merely trying to increase its influence in other parts of the globe.

Stethoscope Invented
 For the first time in history, physicians listen up close to the sounds of the human heart. The mechanism of the new instrument is described as "like a hollow tube".

Mob Howls in Big Riot
 Citing low wages, horrible working conditions, and long

Upheaval in Government Ministries
 Important changes occurred today at the three most powerful ministries. The Interior Ministry, covering industrial policies, was placed in the hands of a famous capitalist, a strong supporter of banks, insurance companies, and railroads. The Foreign Ministry, covering trade and diplomacy, was assigned to a wealthy nobleman who believes in the balance of power and the preeminence of his own class. Finally, the Defense Ministry, covering all military strength, and sometimes feared nobleman, long known for his belief in the efficacy of "blood and iron".

New Ruler Proclaimed
 Coronation ceremonies held today at the capital mark the beginning of a new reign. In a speech following the ceremony under the opulent capital dome, our new monarch stated, "I undertake my new duties with both optimism and a strong sense of responsibility. Our great power will continue to expand under the well-known principle that might makes right."

Get a Life, Mechy: Letter to the Editor
 Recent articles and theories espoused by Alexander Mechy predicting global wars themselves threaten the stability of the industrial world. However, have so many people enjoyed

Wil je op de hoogte blijven van het wereldnieuws, raadpleeg dan regelmatig de Imperial times.

HOE GROTER NOE BETER
 Imperialism is een turn-based tactical game die speelt in de 19e eeuw, net voor de Industriële Revolutie. Het is jouw taak om van je landje een wereldmacht te maken en via militaire, industriële, economische en diplomatieke manoeuvres de controle over de hele wereld te verkrijgen. Als het spel begint, heb je wat geld en een land. De bedoeling is om zo snel mogelijk de infrastructuur van jouw land in orde te maken, zodat er voedsel is voor de inwoners en er begonnen kan worden aan het ontginnen van

de natuurlijke rijkdommen. Net zoals in het echte leven draait alles natuurlijk om geld. Hoe meer hoe beter. Om je land rijker en groter te laten worden zul je je met drie economische aspecten moeten bezighouden. Ten eerste de handel met andere landen, dan het ontginnen van goud en edelstenen en als laatste landuitbreiding.

MET Z'N ZEVENEN
 De wereld is verdeeld in zeven Great Powers en zestien kleine staatjes. Hoewel die kleine staatjes wel actie ondernemen, en die acties ook invloed hebben op het verloop van

het spel, kunnen zij niet een GP worden of door een persoon worden geregeerd. De andere zes GP's kunnen door de computer worden bestuurd of via een netwerk worden gespeeld met andere spelers. Ieder GP bestaat uit acht provincies. De bedoeling is natuurlijk om die uit te breiden. Door middel van oorlog of diplomatie kun je meer provincies onder jouw vlag krijgen.

ACTIE-REACTIE
 Let er wel op dat alles wat je doet gevolgen heeft. Mocht je je bijvoorbeeld helemaal willen richten op de staal fabricage dan

heb je houtskool nodig voor de ovens. Dan blijkt dat je buurland daarover beschikt, maar hoe krijg je ze? Je kunt proberen om ze om te praten en mooie deals met ze te sluiten of je kunt het land binnenvallen. Dat laatste heeft weer tot gevolg dat een andere staat jou aanvalt en je industrie vernietigt. Kortom je zult goed de gevolgen van al je acties moeten overzien.

VOOR HARD-CORE SIMMERS
 Het spelen van Imp. is niet bepaald eenvoudig. Er moet oneindig veel geklikt worden en er is vreselijk veel te doen en in de gaten te

houden. Geluid en graphics zijn in dit soort games meestal niet van hoogstaande kwaliteit, maar bij Imperialism zit dat wel goed. Ik speel de laatste tijd wel meer sims en begin er langzaam een beetje handig in te worden. Helaas was Imp. voor mij te uitgebreid en ingewikkeld om relaxed te kunnen spelen. Daarnaast is het onderwerp niet echt spannend dus dat hielp ook al niet. Ik denk echter dat echte hardcore strategie simmers er meer plezier aan zullen beleven.



Beste Console en beste Console Game 1997



ECTS, Londen, 7 september 1997. Tijdens Europa's belangrijkste vakbeurs voor videogames hebben experts uit deze branche de Nintendo® 64 en Super Mario™ 64 tot beste console en beste videogame van 1997 uitgeroepen. De hoogwaardige 64-Bit technologie van de Nintendo® 64 en de uitmuntende kwaliteit van de software, die uiteenloopt van Adventure tot Racing en van Action tot Sports, staan voor een nieuwe dimensie in het spelen van videogames. En dit is nog maar het begin - de Nintendo® 64 zal ook in de toekomst de toon blijven aangeven !

NINTENDO⁶⁴



RADIO 538

NU NÓG BETER IN DE ETHER



THE STATION OF A YOUNG GENERATION

KABELFREQUENTIES: ARNHEM 97.1FM • BATHMEN 106.4FM • BEEK 106.4FM • BERGEN OP ZOOM 106.1FM • BERKEL-ENSCHOT 106.1FM • BERLICUM 98.9FM
BEST 105.4FM • BREDA 105.0FM • COEVORDEN 104.1FM • DEN BOSCH 98.9FM • EMMEN 102.6FM • ENSCHEDE 106.4 • EINDHOVEN 105.4FM • GELDROP 105.4FM
GELEEN 106.4FM • HAAKSBERGEN 106.4FM • HEERLEN 102.4FM • HELLENDOORN 106.4FM • HELMOND 104.1FM • MAASTRICHT 107.3FM • NIJMEGEN 96.4FM
NUENEN 105.4FM • OIRSCHOT 105.4FM • OSS 105.4FM • ROERMOND 98.1FM • ROGDEL 98.1FM • ROOSENDAAL 106.1FM • ROOSTEREN 98.1FM • SITTARD 95.5FM
TILBURG 106.1 FM • UDEN 106.1FM • VALKENBURG 106.4FM • VALKENSWAARD 104.1FM • VELDHOVEN 104.1FM • VENLO 104.1FM • PROVINCIE ZEELAND 93.6FM
STAAT JOUW FREQUENTIE ER NIET BIJ ? • BEL DAN 0909-3000 538 (75 cpm.)

Madden '98? Had ik dat niet al lang gespeeld? Oh nee, dat was natuurlijk Madden '97, dat ik januari dit jaar probeerde te doorgronden. Gut gut, wat vliegt de tijd. En wat zal het nieuwe jaar ons brengen?

DEJA-VU

In januari dit jaar nog speelde ik Madden '97: een prima spel, over een sport waar ik, noch iemand die ik ken, veel kaas van heb gegeten. Naar mijn idee is American Football nog steeds één groot Gladiatorengevecht, waarbij twee legers van volwassen

kerels elkaar proberen de hersens in te slaan terwijl de halve natie zich juichend volpropt met hotdogs en cola.

GORILLA'S

Hoewel ik al heel wat Football games gespeeld heb, zijn de regels me nog steeds niet helemaal duidelijk. Kijk, dat je de bal van de ene helft van het veld naar de andere moet zien te transporteren, dat gaat er nog wel in. En dat er een compleet leger zwaarbeantserde gorilla's in het veld

staat met de taak om jouw plus bal te onderscheppen tot de dood erop volgt, dat snap ik ook nog wel. En dat je dus met je eigen groep gorilla's moet samenwerken om door de vijandelijke massa te breken, zelfs dat vind ik logisch. Maar van de driehonderd regels, zevenduizend tactieken en achtereenhalf miljoen aanvals- en defensie-technieken snap ik nog steeds geen ene bal.

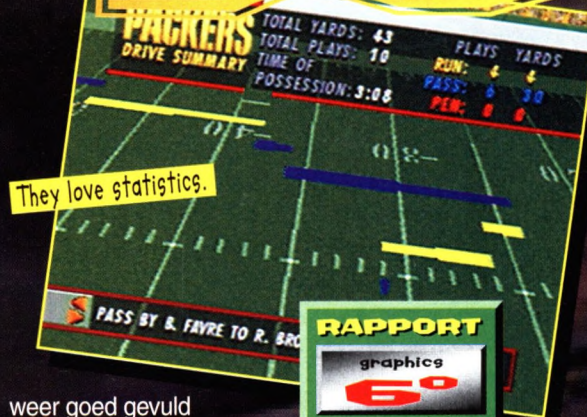
GET IT?

Kijk, de Amerikanen - op zich een vriendelijk en simpel volk - hebben, vanwege het gemis van iets wat ze 'cultuur' kunnen noemen, zelf maar even een erfgoed in elkaar geflanst. En naast de hamburger, Elvis en de Jukebox staat het American Football. Het is een heilig spel en de regels ervan zijn zoets als de tien geboden uit de bijbel. Ben je niet Amerikaans opgevoed, dan zal je het waarschijnlijk ook nooit echt kunnen begrijpen.

HELP

Alles voor de Amerikaanse markt komt er dus elk jaar weer een nieuwe Madden uit en elk jaar is de schijf

98



RAPPORT

graphics	6°
geluid	6°
originaliteit	5°
speelbaarheid	6°

- Nieuwe teams
- Verouderde sprite-graphics
- Op de teams na is het Madden '97
- Onbegrijpelijke gameplay

PLAYSTATION

f 129,95 Bfr. ca. 2350
 Fabrikant: Electronic Arts
 Distributeur: Electronic Arts
 Tel: 00800-94055555



De graphics die een jaar geleden nog door de beugel konden, zijn nu toch echt achterhaald. De drie Amerikaanse kids die in Nederland wonen, zullen dit spel natuurlijk toch wel kopen - hoewel ze beter uit zijn met NFL GameDay van Sony - dus mag ik eerlijk zeggen dat ik Madden '98 na het schrijven van deze recensie waarschijnlijk nooit en te nimmer meer zal spelen.

ANDREAS



Hogere wiskunde.



POWER TIP
 Koop een dik boek over American Football.



preview

MEDIEVIL

Ken je dat, lig je eindelijk dood te zijn onder de groene zoden, komt er een overijverige tovenaardie je weer tot leven wekt. Hallo meneer de magiërt, waar zijn wij nu helemaal mee bezig?

RAPPORT

graphics

8^e

geluid

8^e

originaliteit

7^o

speelbaarheid

8^o

- Morbide humor
- Gave worm man!
- En dit is pas 60%
- Seen it, done it

PLAYSTATION

Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8¹

Ben je een liefhebber dan vind je MediEvil top. Hou je liever van bloemetjes en vlindertjes, vergeet dit en ga Mario spelen. Gamers die onverschillig zijn voor welke setting dan ook kunnen in MediEvil een koele slasher-platformgame vinden.

BJORN

ZWAAR METAAL

Chris Sorrell, de langharige heavy metal producer-designer van MediEvil, zag een tijdje geleden een animatiefilm van Tim Burton. De morbide humor en de duistere sfeer vond hij helemaal te gek. Wilde hij wel effe in een heavy videogame gieten, dus heeft ie effe Sony gebeld met een ideeetje. Binnenkort is hij rijk. Zijn lange haren houdt hij. Als aandekken. Aan vroeger. Toch heeft Chris... sorry, meneer Sorrell wel tijd om het verhaal van MediEvil te vertellen.

DIKKE OEPS

MediEvil speelt zich af in de middeleeuwen. Sir Daniel (ook wel Dan genoemd door zijn vrienden) was een koene ex-ridder van de koning. Hij was behoorlijk dood en dat vond hij best, want hij was moe na een leven van veldslagen en jonkvrouwen schaken. Terwijl hij lekker in z'n kistje lag, was de tovenaardie Zarok, heftig bezig drankjes te mixen

en spreuken van buiten te leren. Die nacht, op een heuvel buiten het dorp, sprak Zarok zijn machtigste spreuk uit. Een groene gloed verspreidde zich over het dorp en zette de tijd stil.

Rustig liep Zarok naar het dorp waar de zielen van de dorpingen hun lichamen verlieten om zich te nestelen in de levenloze lijken die op het kerkhof begraven lagen. Foutje! De energie van de zielen was bedoeld om Zarok eeuwig leven te geven. Dikke oeps! Yo Zarok, voor eeuwig leven lees je gewoon de PU, Sukkel.

KLEINE VRIEND

Arme Dan was dus duidelijk not amused. Zuchtend kroop hij uit zijn graf en gespte zijn zwaard om. Samen met Morten, een worm die hij onder de grond had ontmoet, ging hij op pad om de betovering te verbreken. Helaas waren de andere ex-lijken het daar niet mee eens. Toch wel handy dus, zo'n zwaard.

BEKENDE KOEK

De versie van MediEvil die we van Chris kregen, was pas

voor 60% af, en dus kon ik maar twee levels spelen. Toch gaf dat een goede indruk van deze game.

Het spel is er een van het genre waar we er de laatste tijd meer van zien: 3D hoofdpersoon in een 3D wereld, waar alles real-time wordt gerenderd. De virtuele camera volgt alles vanuit de hoek die hem het beste uitkomt, en hopelijk meestal de speler ook. Ridder Dan moet dertig levels doorkomen, die natuurlijk weer volgestouwd zijn met vijanden, wapen power-ups en raadsels, doolhoven, eindbazen en geheime ruimten. Weinig nieuws dus. Waar het bij MediEvil met name om gaat, is de sfeer waarin het zich afspeelt. Duistere omgevingen als kerkhoven, hollen van reuzemieren, kerkers en kastelen vormen het decor, gotische muziek zet het tempo en de wandelende lijken, zombies en andere wezens uit de onderwereld zetten de puntjes op de i. Brrrr.



Eerst steken dan pas kijken.



Fokking vette mier man!



POWER TIP
MediEvil komt pas in maart '98 uit.



Bingo! De sleutel tot succes.



JE BENT TOCH NIET BANG VOOR EEN BEETJE VUURWERK?

NIET BANG
OM TE VLAMMEN

NIET BANG
VOOR KELDERS EN DAKEN

NIET BANG
OM VOOR HETE VUREN TE STAAN

NIET BANG
VOOR VAKMANSCHAP

NIET BANG
VOOR EEN VASTE BAAN

NIET BANG
VOOR EEN GOEDE TOEKOMST

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

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

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

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



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

NAAM _____ PWU

ADRES _____

POSTCODE/PLAATS _____

TELEFOON _____

STUUR DE BON IN EEN ENVELOP ZONDER

POSTZEGEL NAAR: INSTALLATIE TECHNIEK,

ANTWOORDNR. 13059, 2501 VC DEN HAAG.

**INSTALLATIE
TECHNIEK**

SEARCH AND RESCUE

RAPPORT

graphics

8⁵

geluid

8⁰

originaliteit

9⁰

speelbaarheid

8⁵

Veel keuze in choppers

Origineel

Veel strakke missies

Te weinig en soms onhandige cameraposities

PC CD-ROM

Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 90
(Pentium 166 aanbevolen),
16Mb RAM, geluidskaart,
muis, Double speed CD-speler,
Windows 95.
Fabrikant: Interactivision A/S
Distributeur: Mind Multimedia
Tel: 0317-422224

8⁵

Een origineel spel dat veel afwisseling biedt. De gevarieerde missies maken het spel keer op keer anders en met name de natuur- en rampeneffecten zijn levensecht. Een grote pluim voor Interactivision.

JAN

POWER TIP

Bij evacuatiemissies heb je een grote transporthelicopter nodig, zoals bijvoorbeeld de Boeing CH-46 E Sea Knight.

Nu eens niet Search & Destroy maar Search & Rescue. Een humaan spel waar je per helicopter verschillende reddingsacties kunt uitvoeren.

REDDEN

Je kunt tegenwoordig geen televisie aanzetten of je wordt bedolven onder Reality TV of Rescue 911. Of je dergelijke programma's nou rotzooi vindt of niet, het blijft uitzonderlijk hoe sommige mensen dag in dag uit hun leven op het spel zetten voor anderen. Maar om dat nou te filmen? Ik weet het niet. Met Search & Rescue heb je die televisie helemaal niet meer nodig, want hierin kun je zelf een legio missies per helicopter vliegen, en er moet meer gered worden dan je lief is.

CHOPPERS

In Search & Rescue heb je geen ingewikkelde cockpit met honderden tellers, wijzers en radars maar kun je een chopper simpel met de pijltjes en slechts een aantal andere toetsen bedienen. Je hebt overigens per missie steeds weer de keuze uit een ruim aantal helicopters. Twaalf om precies te zijn. Het maakt zeker uit welke chopper je voor welke missie gebruikt. Zo zul je in sommige situaties een lichte, wendbare kist nodig hebben en een andere keer is een logge, grote transporthelicopter van levensbelang. Je zult wel een paar keer moeten uittesten welke helicopter het

meest geschikt is voor een missie, maar in de zeer overzichtelijke handleiding staan alle choppers uitgebreid beschreven.

MISSIES

S&R biedt heel veel fun. Dat komt met name door de grote variatie in missies. In totaal zijn er veertig die weer onderverdeeld zijn in een bepaalde categorie. Ik zal eerst de categorieën eens opnoemen: Disasters (rampen), Search Missions, Rescue Missions, Commercial Flight, Crises (crisisituaties), Environment and Wild Life (natuur en milieu) en Police Missions. Deze verschillende typen leveren allemaal weer een aantal missies op die stuk voor stuk een totaal ander avontuur in petto hebben.

Zo dien je bijvoorbeeld bij de Disasters mensen te evacueren in een gebied met een uitbarstende vulkaan, zul je passagiers van zinkende schepen moeten redden, verdwaalde woestijnreizigers uit de Sahara moeten plukken, een foto-graaf zo dicht mogelijk bij een kudde olifanten proberen te krij-

gen, dol-fijnen moeten redden, een insectenplaag met gif besproeien, de politie helpen bij een gijzeling en ga zo maar door. Het is echt ongelooflijk hoe goed er over de missies en de verschillende opdrachten en situaties waar je in belandt is hagedacht. Bovendien heb je voor iedere missie maar een beperkt aantal minuten, soms nog wel korter. Tijd voor pleziervluchten kun je dus wel vergeten. De tijd tikt en ieder mens- of dierenleven telt!



Dat gaat fout. Ik voel het.



Ojee! Brand! Brand! Brand!



S.O.S., een olietanker staat in de fik, hulp is noodzakelijk.



Geen nood! Daar komt supergrover to the rescue.



Hang 'm maar stil, maatje!



Eén voor één worden de overlevenden aan boord getakeld. Ik ben de held.

MOTO RACER



PIXEL-KLONTJE

'Road rash meets Out-run' is misschien wel de beste omschrijving van dit leuke racespelletje, dat grote furor maakte op de PC. Nu heeft de Franse ontwikkelaar Delphine Software ook een PlayStation-versie gemaakt, die het wat graphics betreft helaas moet afleggen tegen zijn PC-papa.

TWEE GAMES IN EEN

Je kan in Moto racer namelijk op twee manieren racen: op het circuit, waar je liggend op de bolide enorme snelheden kan maken en op de crossbaan, waar je eerder moet uitblinken in stuurskills. En skills zijn zeker nodig om het in

Moto Racer tot een goed einde te brengen, want de races gaan in een moordend tempo en de AI-computer tegenstanders zijn niet van gisteren. Eén keer verkeerd remmen en je bent het peloton voorgoed kwijt.

AUW!

Je gaat in Moto racer vrij vaak op je bek. Dit komt vooral doordat je op het verkeerde moment de turbo-knop in wilt drukken, die er voor dient je motor op zijn achterwiel te zetten, waardoor je nog hogere snelheden weet te bereiken. Helaas ben je op je achterwiel nog minder wendbaar dan een schoolbus en lig je - voordat je het weet - aan de kant te janken. Helaas gaat dit ongeluk niet gepaard met een grafisch mooi uitgewerkt spektakel van rondslingerende motoronderdelen en lichaamsdelen maar zit je een paar tellen later weer ongeschonden op je bike. Hij

Ken je Moto Racer op de PC? Eén van de mooiste race-games tot nu toe, toch? Nu is er eindelijk een PlayStation versie. Maak je engine maar vast nat: hier gaat gescheurd worden.



een andere course ook weer een andere motor nodig te hebben, want dan moet er gecrossed worden en dat gaat niet op zo'n bakbeest.

MOOI

De crosscircuits zien er wat mij betreft het mooist uit en zijn het spannendste om te rijden. De straten uit het hoge snelheids-circuit kennen we nu zo langzamerhand

wel uit de honderden andere racegames, die zij aan zij in onze kast staan. Ik hou het daarom zelf op het off-road racen. Als je in die tracks met turbo over de bochels rijdt ga je soms zo hoog, dat je motor bijna de baan uit wordt gelanceerd. Flink oefenen dus!

POWER TIP

Gebruik de turbo knop met mate.

kan namelijk bijna niet stuk, net als de onverwoestbare wagens in Porsche Challenge.

GROTE KEUS

Heel mooi is de enorme verzameling verschillende motoren die elk een unieke rijstijl hebben en verschillen in snelheid, wegligging, stabiliteit en acceleratie. Het kan enorm uitmaken als je eenmaal de bike hebt gevonden, die goed aansluit op jouw wensen. En heb je eenmaal de fiets die je ligt onder je gat, dan blijf je in



RAPPORT

graphics	6 ⁺
geluid	7 ⁺
originaliteit	6 ⁺
speelbaarheid	8 ⁺

- Lekker snel
- Veel motoren
- Vette crosscircuits
- Matige graphics

PLAYSTATION

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



Natuurlijk is Moto Racer geen uniek spel en moet het opboksen tegen zware concurrenten als Grand Tour 98 van Activision en VMX Racing van Playmate. Toch kan je absoluut leuke momenten beleven, zeker bij het crossen door de modder. ANDREAS

POWER TIP

Probeer alle motors uit en kies de lekkerste.



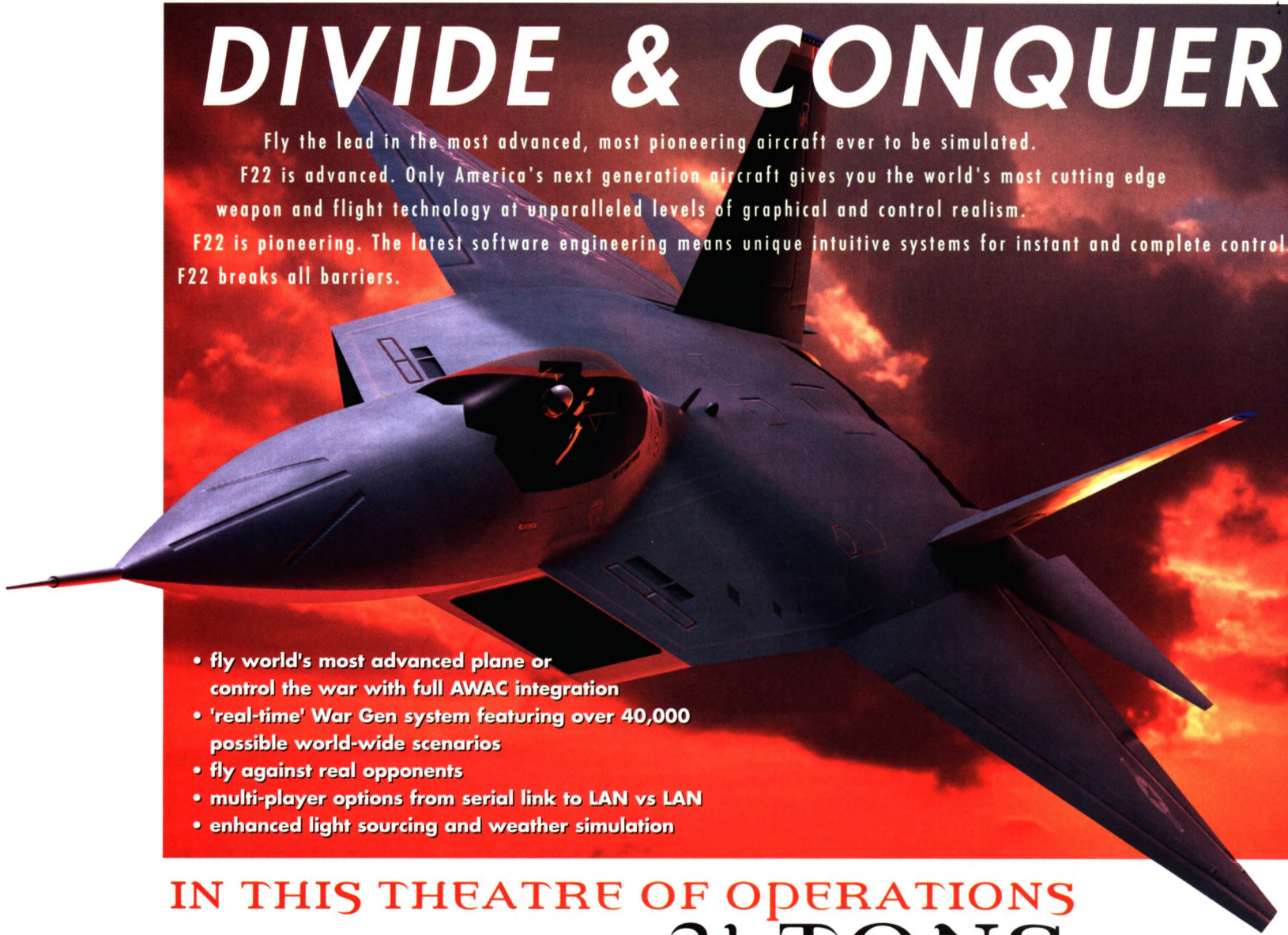


DIVIDE & CONQUER

Fly the lead in the most advanced, most pioneering aircraft ever to be simulated.

F22 is advanced. Only America's next generation aircraft gives you the world's most cutting edge weapon and flight technology at unparalleled levels of graphical and control realism.

F22 is pioneering. The latest software engineering means unique intuitive systems for instant and complete control. F22 breaks all barriers.



- fly world's most advanced plane or control the war with full AWAC integration
- 'real-time' War Gen system featuring over 40,000 possible world-wide scenarios
- fly against real opponents
- multi-player options from serial link to LAN vs LAN
- enhanced light sourcing and weather simulation

IN THIS THEATRE OF OPERATIONS YOUR SCALPEL IS 21 TONS OF PRECISION STEEL

"certainly the best home flight simulator ever created."

Edge

95%, game of the month November
PC Gamer



Marketed and distributed by
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE BENEUX



DID
DIGITAL IMAGE DESIGN
www.did.com



Ik dacht toch echt dat we nu alle bommen en granaten hadden opgemaakt en elk stuk oorlogstuig erdoorheen hadden gejaagd. Zijn er überhaupt nog wel soldaten over? Blijkbaar wel, want we gaan weer eens vechten. Ditmaal in een stoere tank.



MAKE WAR NOT LOVE

Terwijl we hier in de echte wereld druk bezig zijn met de totstandkoming van de wereldvrede en zalen vol volksvertegenwoordigers het proberen eens te worden over wapenstilstanden en vredesverdragen wil het in de spelletjeswereld nog niet echt zo vlotten met die peace. Nee, daar in het werkgeheugen van onze consoles worden geen vriendschappen gesloten, er wordt gevochten. En waarom eigenlijk en tegen wie? Dat weten we al lang niet meer, maar ja, wat maakt het uit. Zolang ze maar terugschieten, toch?

En terugschieten dat doen ze wel in Steel Reign, misschien wel een beetje te veel want overal waar je opduikt, springen de vijanden op je af als vliegen op een verse hoop stront. En ditmaal heeft die hoop stront de vorm van een tank, leuk hè? Maak je borst dus weer eens nat en hef een fier strijdlid aan: hier gaat gevochten worden.

EEN GOED BEWAARD GEHEIM

Ergens diep in de woestijn ligt een verborgen basis waar experimen-

tele gevechtstanks in elkaar worden geknutseld. Al maandenlang staan de computers in het ontwikkelingscentrum te ronken om de laatste berekeningen voor de tanks te maken. En laten die berekeningen nou bijna af zijn als er aan de horizon een gigantische hoeveelheid vijanden verschijnt, die als een zwermsprinkhanen op onze supergeheime basis afkomen en het op de nieuwe tanks hebben gemunt. Tja, wat doe je in zo'n situatie? Simpel toch, je ontsteekt het zelfvernietigingsmechanisme en stapt in je hypermoderne tank to do some serious fighting!

CHOOSE YOUR WEAPON!

In Steel Reign heb je de keuze uit een elftal tanks, die allemaal uniek zijn wat snelheid, shields en bewapening betreft. Kies dus een tank die bij je past. In de Copperhead kun je rustig door het vijandige gebied tuffen en je tegenstanders een voor een verrassen op een salvo uit je dubbele boordkanon.

POWER TIP

Kies de juiste tank bij de juiste missie.

De Venom daarentegen is eerder een hovercraft dan een tank; verschrikkelijk kwetsbaar, maar supersnel en wendbaar. Alle tanks kunnen in principe de vijand aan maar het best gaat het in de tank die past bij jouw gevechtsstijl.

TURN IT AROUND

Leuk van Steel Reign is het draaibare kanon, iets wat veel andere tanks missen. Net als in het echt kun je vrolijk rechtdoor rijden, terwijl je links en rechts tegenstanders uitschakelt. Ook als je schild aan de voorkant gefuckt is, kan je je gewoon omdraaien en met je kontje naar de vijand gaan staan. Wel snel op zoek naar een powerup, die je schild weer tot volle sterkte herstelt.

GEZELLIG

In de dual-player mode, speel je split-screen in battle-arena's, net als in de arcade. helaas zie je ook waar de tegenstander zich heeft verstopt, aangezien je simpelweg met hem mee kan kijken. Een beetje onhandig. Over de graphics en geluid valt niet veel te vertellen. Het doet zijn job en stelt niet teleur, zolang je geen wereldschokkende prestaties verwacht.

RAPPORT

- graphics 7°
- geluid 7°
- originaliteit 5°
- speelbaarheid 7°

- Schiet alles kapot
- In een tank
- Saai
- Hele ouwe koek

PLAYSTATION
 Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
 Fabrikant: SISA
 Distributeur: Columbia Tristar
 Tel: 035-6250720



Een aardige game met lekker veel actie: 'Schiet alles kapot vanuit een tank'. Kan in de kast bij 'Schiet alles kapot vanuit een helicopter, met een auto, in de trein, op de fiets, in een kano, vanuit een ...'
ANDREAS

STEEL REIGN



Command & Conquer Red Alert

RAPPORT

- graphics **7^o**
- geluid **8^o**
- originaliteit **8^o**
- speelbaarheid **9^o**

- C&C hoort in de kast
- Simpele doeltreffende bediening
- 'Yes sir, yes sir affirmative'
- Resolutie had hoger gemogen

PLAYSTATION

Prijs: f 129,- Bfr. ca. 2350
 Prijs import: f 159,-
 Bfr. ca. 2900
 Fabrikant: Westwood
 Verkrijgbaar bij: Games R Fun
 Tel: 030-2369232



Ik kan me niet voorstellen dat er een zichzelf respecterende gamer is, die niet weet dat hij Red Alert moet aanschaffen. Want ondanks de wat lagere resolutie blijft het verschrikkelijk verslavend en bijna oneindig speelbaar. **ANDREAS**

Eindelijk dan, een jaar na dato, de PSX versie van een van de best verkochte PC titels van '97. Leg die muis opzij en pak je joystick, want nu kan je eindelijk veroveren, vermoorden en vermorzelen vanuit je luie stoel.

OP DE SOFA
 Maandenlang stond Red Alert in de Power top-10 van de meest verkochte PC-games en hoewel dit soort real-time strategy games echt van die typische PC titels zijn, kon het natuurlijk niet uitblijven dat producent Westwood een versie voor de PSX uitbrengt. Eindelijk kan ik lekker 'Red Alerten' vanuit het gemak van mijn sofa in plaats van de ongemakkelijke stoel achter mijn bureau.

LO-RES
 Die zitpositie is waarschijnlijk meteen het grootste voordeel dat de PlayStation heeft tegenover de PC, want voor de rest kan ie natuurlijk niet opboksen tegen de kwaliteiten van een vette PC, die sowieso beter geschikt is voor strategy- en sim-games. Wat ik alleen niet snap is waarom de PSX versie van Red Alert het op grafisch gebied een beetje laat afweten. Want waar de PC

versie het verschil heeft tussen DOS-weergave met een vrij lage resolutie en een hi-res beeld als het spel onder Windows draait, moet de Sony bezitter het helaas doen met een lage resolutie en kan er niet worden gekozen voor een betere afbeelding.

SUPER-STREAMS
 Gelukkig mag de PSX bezitter zich wel verheugen op veel betere intro- en tussenfilmmpjes. Deze streaming videos zitten niet in de PC-versie en zijn echt supervet qua graphics en superknullig qua acteerprestaties, dus heel erg grappig. Voor het begin van elke missie word je uitgebreid gebriefd door een team norske generaal, met een acteer-talent waarmee je

niet eens een baan kan krijgen bij een Nederlandse soapserie en in de introfilm maakt een joodse geleerde korte metten met een jongen, die wanhopig probeert op Adolf Hitler te lijken, maar genadeloos door de mand valt.

ONEINDIG
 Voor de rest is deze versie nagenoeg identiek aan zijn PC broer en zal bijna iedereen de game wel kennen. Ik zal jullie daarom niet vermoeien met een uitleg, maar ik kan jullie wel aanraden om, in ieder geval als je het spel toch nog niet kent, als een speer naar de dichtstbijzijnde gameshop te sprinten en deze game in huis te halen, want je zal geen moment genoeg krijgen van

deze titel. Zelfs als je alle missies hebt uitgespeeld, en dat duurt wel een tijdje, kan je in de zogenaamde Skirmish Mode lekker vechten tegen één, twee of zelfs drie computer tegenstanders. Dan is het zaak om zo snel mogelijk een self-sufficient systeemje op te bouwen, dat binnen korte tijd kan uitgroeien tot een gigantische oorlogsmachine, waarin je beschikt over vliegtuigen, helicopters, onderzeeërs en honderden soldaten, waarmee je kan aantreden tegen je tegenstander.

van vlees en bloed en dat kan ook met Red Alert. Je hoeft alleen maar aan een vriendje te vragen of hij zijn PSX meeneemt en dan kan je de twee machines op elkaar aansluiten met een linkkabel. O ja, je vriendje moet natuurlijk ook zijn eigen TV meeslepen anders heeft het geen zin. Ik heb dit zelf nog niet geprobeerd aangezien niemand van mijn vrienden met zijn Trinitron in Amsterdam de straat op wil, maar ik weet hoe tof het is om op de PC tegen anderen te spelen over een netwerk of via het internet.

LEKKER LINK

Het allerleukst is het natuurlijk om te spelen tegen een ander mens





DUKE NUKEM

64



Duke Nukem & Duke Nukem 64 ©1997 3D Realms Entertainment, Inc. All rights reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Nintendo, Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1996 Nintendo Co., Ltd. Licensed by Nintendo. All other trademarks are the property of their respective companies.

Exclusieve Distributie:



www.contactdata.nl
077-3232832



BENELUX COMPUTER '98

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

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

- PC GAMES
- VIDEO GAMES
- SEGA
- NINTENDO
- SONY PLAYSTATION

DIGITAL VIDEO
MIDI
INTERNET

23-24-25 JANUARI
BEURSGEBOUW EINDHOVEN

• VRIJDAG VAN 13.00 TOT 22.00 UUR / ZATERDAG & ZONDAG VAN 10.00 TOT 17.00 UUR •

CD-ROM • VIDEO CD • MUZIEK CD • KOOPVIDEO

PC DISCOUNT

Dè Computer-koopjesbeurs

BEURSKALENDER

20-21	december	Houtkamphal • Doetinchem
3	januari	Het Turfschip • Breda
4	januari (zondag)	Stadssporthal • Sittard
10	januari	Emergohal • Amstelveen
11	januari (zondag)	Sporthal Sterrenburg • Dordrecht
17-18	januari	Groenordhallen • Leiden
23-24-25	januari	BENELUX COMPUTER '98 Beursgebouw Eindhoven* VSW-Hal • Veenendaal
31	januari	

Open van 10.00 uur tot 16.00 uur!

(*vrijdag open 13.00 - 22.00 uur / zaterdag & zondag open 10.00 - 17.00 uur)

REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !

Inleveren aan de kassa!

- BENELUX COMPUTER '98 / PC DISCOUNT •
- DEZE BON IS GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN! •

Naam & Voorletters:

Adres: Nr:

Postcode & Plaats:

JANUARI

AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED

INTEREXPO & MEDIA-HOLLAND

(Info: 070-3588929)

HTTP://WWW.MUURKRANT.COM/INTEREXPO

shortcuts

zijn de diverse aliens een stuk feller. Hierdoor krijgt Deadlock 2 een hoger Sim-gehalte dan voorheen. Je kunt pacten sluiten en ook weer ontbinden, hetgeen vaak niet zonder gevolgen blijft. Zorg dus dat je een

troepenmacht klaar hebt staan met fikse lasers om vijandelijke aanvallen af te slaan. DL 2 bevat bovendien een map editor en je kunt ook vechten op het Net. Retteketet.

JAN



DEAD-LOCK 2

Deadlock 2 • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Accolade • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 00800-94055555

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

PGA Tour 98 • PlayStation • Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 00800-94055555

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

PGA Tour 98

Vroeger snapte ik geen snars van golf en dat hoefde ook niet, want het was een sport voor omhooggevallen sukkels en rijkeluis-knakkers. Maar nu heb je Tiger Woods en is golf ineens de bom. Hoogste tijd dus om me eens flink te verdiepen in putters, greens en clubs. Want daar gaat het om in golf, dat wist ik nog wel van PGA '97.

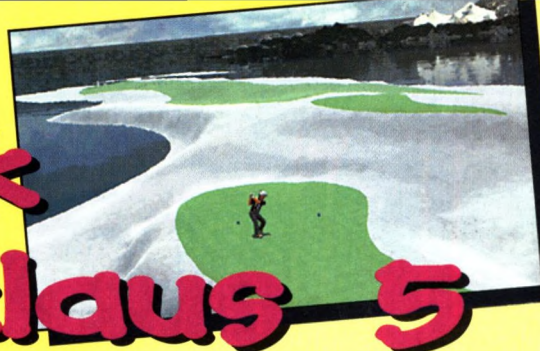
Wat ik me ook nog herinnerde waren de elendige laadtijden, de vrij beperkte gameplay en het feit dat je maar twee verschillende courses had, waar je je op kon uitleven. En ziedaar: PGA '98 heeft er wel vijf en ze

bestaan nog echt ook! Jammergenoeg is de tijd tussen het instellen van de slag en de slag zelf nog steeds zo lang, dat ik ergens bij de vierde hole in slaap sukkelde.

ANDREAS



Jack Nicklaus 5

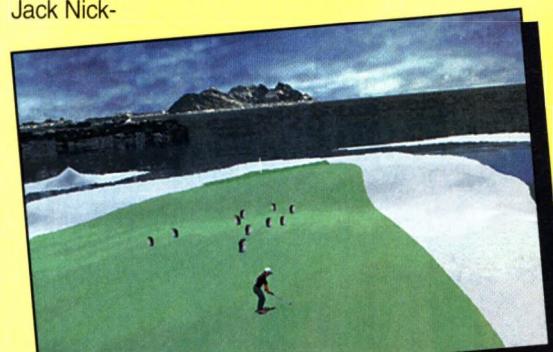


Er verschijnen de laatste tijd veel golfgames op de PC en dat is niet zo vreemd, want deze elite-sport wordt steeds populairder. He-las lijken die spelletjes nogal op elkaar en werk je vaak het bekende rijtje banen af. Jack Nick-

laus 5 mag echter origineel genoemd worden. Je kan kiezen tussen vijf, mede door golfveteraan Nicklaus zelf ontworpen, courses. En daar zit 'weird stuff' bij. Wat dacht je bijvoorbeeld van

een balletje putten op Antarctica. Wel even om de pinguïns heen slaan graag. En als de vijf banen je gaan vervelen, maak je gewoon je eigen course met Jack's Golf Course Designer. Je kunt het echt zo gek maken als je wilt. Boses, bunkers, water, kuilen, vuilnis, flikker het maar op de baan. Nee, met deze lekker spelende game kun je een tijdje voort. Zet het geluid in het begin wel even uit, want die bluesmuziek kan echt niet.

J.J.



Jack Nicklaus 5 • PC CD-ROM • Prijs: 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 00800-94055555

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 9,0 SPEELBAARHEID: 8,5

Buccaneer • PC CD-ROM • Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000 • Fabrikant: SSI • Distributeur: Emtec Benelux • Tel: 026-3717712

GRAPHICS: 7,4 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 7,8 SPEELBAARHEID: 8,3

Buccaneer is een 3D adventure die zich afspeelt in de Caraïbische zee zo rond de zeventiende eeuw. Als speler kun je een selectie maken uit een aantal kapiteins en verschillende schepen. Als je dat eenmaal hebt gedaan, kun je het ruime sop kiezen. Natuurlijk begon ik gelijk met een battle maar er is ook een campaign, waarin je allerlei opdrachten moet vervullen om te winnen. Je zult ook de nodige zeeslagen moeten voeren en proberen om je eigen schip heel te houden. Het spel zit erg mooi in elkaar en vooral de ge-

vechten zijn erg tof gedaan. Het enige dat me vreselijk irriteerde, was het zeer eentonige deuntje op de achtergrond. Maar buiten dat is Buccaneer een leuk spel en is de bediening erg simpel.

BAS



BUCCA-NEER

123

Eeuwig Leven



N 64

TETRISPHERE

Oh wat is ie fijn, die tip van Schaevers Stijn. Codes invoeren bij New Name entry scherm.

Secret Characters:

duw L, C rechts, C onder
View Credits: typ als naam 'credits' in

Hidden game:

typ als naam 'Lines' in

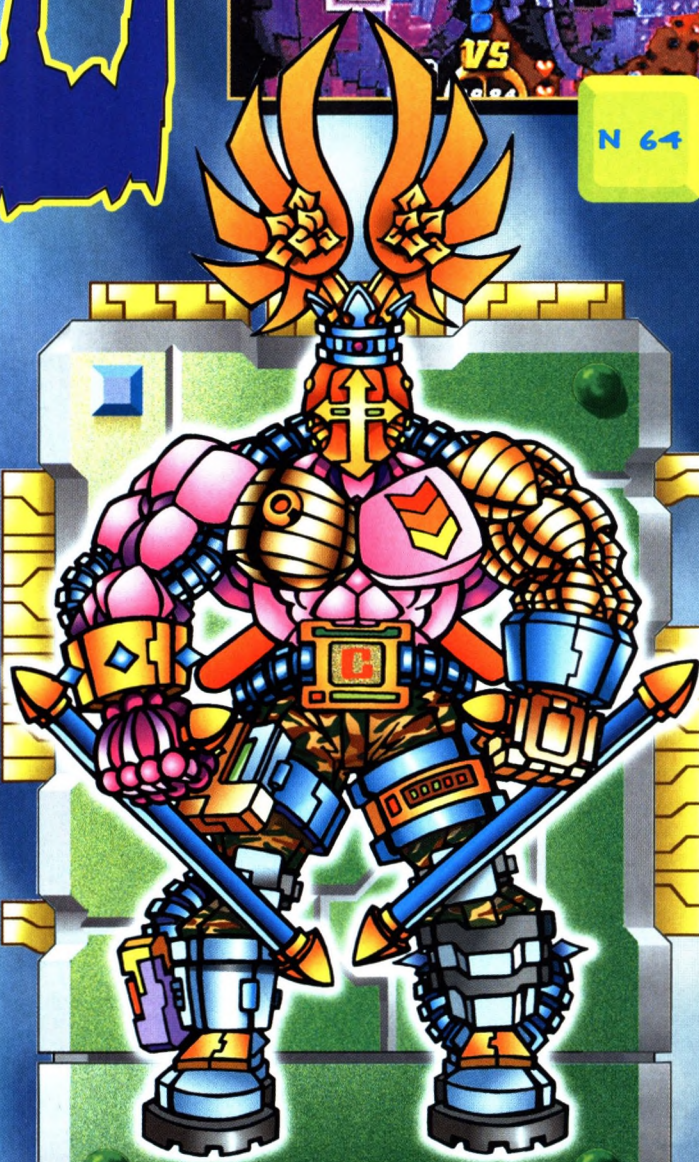
Toegang tot alle levels:

typ je naam in als:
Saturn symbool, ruimteschip
symbool, rocket symbool, hart
symbool, doodshoofd symbool.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Honderden lezers vroegen ons wanneer de nieuwe C&C verschijnt. Na een lang en gedegen onderzoek kunnen wij met een aan zekerheid grenzende waarschijnlijkheid vaststellen: ergens volgend jaar.

PC



Oh wat is het leven fijn als je redacteur van PU mag zijn. Ja, beste lezers ik ben in een uitmuntend humeur. Maar wat wil je, ik ben namelijk momenteel de trotse bezitter van een Pentium II, 300 Mhz! Nu heb ik dit volgens mij al verteld, maar ik raak er maar niet over uitgesproken. Verder is dit de laatste Eeuwig Leven van 1997. Een emotioneel moment, maar ook een mooie gelegenheid voor een blik van waardering want waar zou deze rubriek zijn zonder jullie eeuwige bijdragen? Vandaar een Big Thanks aan iedereen die heeft meegeholpen en cheats heeft opgestuurd en we zien jullie graag terug in 1998! Alvast een happy game New Year!

Eeuwig leven post stuur je naar:

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

Of ons e-mail adres:

POWER@BFA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

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

**SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535
(1 gulden per minuut)**

BELGIE: 0900-00000

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

DOOM 64

Met deze levelcodes van Donny Heruer uit Vinkeveen verdwijnt de kerstdepressie als sneeuw voor de zon.

Level 3: BXLG 4GSH 46YJ L270
Level 4: CXBF CG5P 1G5G HOTL
Level 5: BX8L 5BNL WID5 W3KR
Level 6: BYS9 SBG? 78TS N2KL
Level 7: BCYJ HG1B 7BFZ ?SKL
Level 8: CX3F CG3P 1LDF HHSW
Level 9: FFMX MGRP ZVNX WDJC
Level 10: DVY8 YGDR PBYF 10JC
Level 12: M18C 2L5Z YS74 CG0B
Level 13: 4JDN RGGN G8VN T7LB
Level 14: 3ZH? KB5X SH2P WMVB
Level 15: 3GJL KBR9 BT36 7YLB
Level 16: TXLT GGDS 9PR7 68JL
Level 17: TDXH KBNJ 5Q64 W2JC
Level 18: IYID CQ53 ZNW? OXZC
Level 19: SDHE TBXR 30CZ ?X5C
Level 20: L5ZH 4HYQ 65GW KZKF
Level 21: CCCN TQ9F D759 R28L
Level 22: GVM7 WVQ7 MBSS M7QC
Level 23: GGRS P3Q7 MBSS M7QC
Level 24: Y1ZL VBGY CL11 FWBB
Level 28: WO4R 6HRZ P9R9 ZSLD



N 64

QUAKE II

Cheats van jullie aller eigenste Bas. Deze cheats werken met QTEST2, de Quake II technology test. Typ de codes in op de Quake command line (druk op ~).

GOD: God mode
NOTARGET: No target mode
NOCLIP: No clipping mode
GIVEALL: Alle wapens en items
GIVEJACKETARMOR: Je krijgt armor
GIVEBLASTER: Je krijgt dat wapen
GIVESHOTGUN: Idem
GIVESHOTGUN: Idem
GIVEGRENADELAUNCHER: Idem
GIVEROCKETLAUNCHER: Idem
GIVESHELLS: Je krijgt die ammo
GIVECELLS: Idem
GIVEBULLETS: Idem
GIVEROCKETS: Idem
GIVESKUGS: Idem
GIVEMINES: Idem
GIVENUKE: Idem
GIVEQUAD: Quad Damage
GIVEINVULNERABILITY: Onkwetsbaar
GIVESILENCER: Silencer mode



N 64

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

Cheats van jullie aller eigenste Mark. Om deze codes te activeren moet je in de Talk Mode zijn: T indrukken dus. Voor sommige codes moet je 'on' of 'off' intikken om ze laten werken.

JEDIWAANABE [on/off]: God mode
DEEZNUTS: Skipt het level
THEREISNOTRY: Einde van het level
ACCOONKING: Super Jedi
IAMAYODA: Light Jedi Master
SITHLORD: Dark Jedi Master
YODAJAMMIES: Full mana/Force
BACTAME: Full health
WAMPRAT: Alle items
RED5: Alle wapens
WHITEFLAG [on/off]: Al tegenstanders uit of aan
5858VR: Laat de kaart zien
SLOWMO[on/off]: Slow motion uit of aan
ERIAMJH [on/off]: Fly mode uit of aan



PC

BROKEN SWORD: SHADOWS OF THE TEMPLARS

Terwijl elke adventure freak zijn zwaard aan het plakken is in Broken Sword 2, krijg ik toch nog heel vaak die ene vraag over Broken Sword 1, namelijk 'hoe kom ik voorbij die geit in het kasteel?' Het antwoord is simpel: laat je eerst een keer beuken door de geit en klik terwijl je omhoog krabbelt meteen op het lange rek of de stok die daar ligt. Hiermee sluit je de geit in en kun je de trap af.

PC

GOLDENEYE

Heemskerk, for your eyes only: Jeroen Bruinzeel's gouden ogen vielen op de volgende geinige cheat om in 4-player mode met drie dezelfde karakters tegen één andere te spelen.

Kies de 4-player match, het karakter dat je 3 keer wilt laten voorkomen kies je als player 4. Kies voor speler 1, 2 en 3 een ander (maakt niet uit wie). Verander het aantal spelers van 4 naar 3, ga naar het characters scherm en noem daar character 4 nu 3. (bijvoorbeeld Player 4 was eerst Bond, selecteer dan Bond als player 3. Kies hierna een ieder als player 1 en 2).

Verander het aantal spelers van 3 naar 2, ga naar het characters scherm en noem daar character 3 nu 2. (zie voorbeeld hierboven 4 is nu 2). Kies nu een ieder als player 1. Verander het aantal spelers nu weer van 2 naar 4 en start het spel. Players 2, 3 en 4 zijn nu hetzelfde personage.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Cheats van jullie aller eigenste Jan.

DDDNSTBR: Invincibility
NDNLP: Spirit Mode
THMSCLS: All Weapons
LNJHNSN: Unlimited Ammo
JFFSPNGDNBRG: Infinite Lives
NGLCKCK: All Keys
JNSCRPNTR: Full Map
BKSTRD: Fly Mode
MTTSTBBNGTNB: Level 1 Warp
DRRNSTBBNGTN: Level 2 Warp
MKJNK: Level 3 Warp
PTNDNCN: Level 4 Warp
NNTND: Level 5 Warp
TRMNN: Level 6 Warp
JMDNN: Level 7 Warp
MRGRTTRR: Level 8 Warp
JHNTHMS: Longhunter Warp
STPHNBRML: Mantis Warp
GRGMLCHCK: Trex Warp
RNTRC: Campaigner Warp
RBCHN: Big Heads
GNNTRTMNT: Tiny Enemy
CRLSFNDNGS: Purdy Colors
SHNTRRNT: Gallery Mode
THTRTMBB: Show Credits
DNLDDCK: Quack Mode
FHGTBC: Show Enemies
JHNNCK: Disco Mode

PC



PC

PC

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT

Een slimme truc van Leon Skywalker uit Amstelveen.

Als je valt druk dan meteen op F9: quik save game. Laad nu het oude spel en als je goed getimed hebt, kom je levend terecht op de grond en ben je niet af. En Obi Ben Kenobi zag dat het goed was.



REDNECK RAMPAGE

Hier volgt een bloederige tip van Paul en Remco uit Purmerend.

Ga naar het 1e level van de 1e episode. Ga nu bij de rotonde staan waar de auto rijdt. Duw nu het mannetje op de weg (je kunt hem duwen als hij niet schiet). Het resultaat is een vette splash en een fontein van bloed: het mannetje vliegt hoog de lucht in en spat op de grond uit elkaar. Eet smakelijk.

PC



MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Derk-Jan ten Ham uit Ede geeft flink gas en scheurt voorbij met de volgende tips.

Race tegen Hannya

In de Championship Mode moet je alle drie de courses winnen om de optie te krijgen om tegen Hannya te rijden.

Race tegen Deus

In de Championship Mode moet je alle drie de courses tegen Hannya winnen om Hannya's auto te krijgen. Nu kun je tegen Deus rijden in de Challenge Mode.

Mirror Mode

In de Championship Mode moet je alle drie de courses tegen Deus winnen om zijn auto te krijgen. Nu kun je ook de drie Mirror banen rijden.

Win elke race

Je moet de Kingroader hebben (de gele Jeep) en in het aanpassings-scherm moet je de aerodynamics zo ver naar rechts zetten als mogelijk is. De maximale snelheid zou nu 205 km/uur moeten zijn. Als je nu gaat racen, plak je vast aan de grond alsof er supersterke lijm onder je wielen zit. In de bochten en zelfs op sneeuw rijd je nu stukken makkelijker.

Geheime tunnel

Als je de Downtown baan rijdt, moet je als je op de top van de heuvel bent net voor de waterval onder de boom door rijden. Dan kom je in een geheime tunnel die veel makkelijker is dan de gewone baan en win je een hoop tijd.



TIP VAN DE MAAND

THE NEED FOR SPEED II

Altijd en eeuwig maar die behoefte aan snelheid! Doe nou eens een keer rustig, voor je het weet word je geflitst! Maar oké, dit is wel een vette cheat dus misschien dat Johan van Beek met een spel naar keuze wat meer relaxed wordt.

Code

En dan...

armytruck	rijd je in een legertruck
bmw	rijd je in een BMW
bus	rijd je in een gele schoolbus
commanche	rijd je in een Commanche pick-up
jeepyj	rijd je in een Jeep
landcruiser	rijd je in een Toyota landcruiser
mercedes	rijd je in een Mercedes
maita	rijd je in een Mazda Miata
quattro	rijd je in een Audi Quattro
semi	rijd je in een vrachtwagen
snowtruck	rijd je in een (bevroren)legertruck
vanagon	rijd je in een VW Combi
volvo	rijd je in een Volvo stationwagen
wvbug	rijd je in een VW Kever
wvfb	rijd je in een VW fastback
drive29	rijd je in een Monolithic Studios Bus
drive30	rijd je in een limousine met zwembad
drive31	rijd je in een lelijk Eendje
drive36	rijd je in een kruiwagen
drive37	rijd je in een WC-hokje
drive38	rijd je in een T-Rex
drive39	rijd je in een kar zonder paard
drive40	rijd je in een souvenir winkeltje 1
drive41	rijd je in een souvenir winkeltje 2
drive42	rijd je in een souvenir winkeltje 3
drive43	rijd je in een boomstam
drive44	rijd je in een houten kist
drive45	rijd je in een monorail
drive46	rijd je in een futuristische politiewagen
drive47	rijd je in een soort UFO
drive4	rijd je in een soort vuilniswagen
drive49	rijd je in een besneeuwde houten kist 1
drive50	rijd je in een besneeuwde houten kist 2
redracer	rijd je met de zeer strakke Ford Indigo
hollywood	rijd je op een geheime baan
pioneer	alle geheime auto's krijgen een Pioneer motor
slip	rijd je lekker glibberig

PC



EXCALIBUR

Om toegang te krijgen tot de cheat codes, pauzeer het spel door ESC in te drukken en F12 ingedrukt te houden tijdens het intypen van het volgende.

↑↑↑↑←←←←←
= Full Health
↑↑, ←←, →→, →←←
= Full Sword Power
↑↑, ←←, →→, →←←
= Skip Level
Laat F12 los, kies continue en druk op SPACE BAR.

PC



PLAY STATION

LORD OF THE REALMS

Frederik Thuys schold ons de huid vol over Lords Of The Realms. Schelden doet geen pijn en Thuysepuijsje is zo gefrustreerd dat we maar snel zijn tips in het blad zetten anders gaat hij nog huilen.

Om een groot kasteel te veroveren

1500 archers laten schieten op de archers in het kasteel, als die de pijp uit zijn, druk dan op autocalc battle. Het kasteel is van jou.

400 boeren, 400 knights, 200 maceman

Laat eerst de boeren de gracht dichtgooien (niet allemaal tegelijk; drie per keer op een rij is genoeg). Laat nu de brug inbeuken. Maak met een knight alle tonnetjes met pek kapot, vermorzel de andere soldaten met je knights. Beuk de middenpoort in met je maceman, vermorzel de rest en pak de vlag.

Om een kasteel te verdedigen

Zoveel mogelijk archers en crossbow-men inzetten en de computer laten beslissen. Als je die niet hebt, verdedig dan met knights en pike-men.

PC

HERCULES

Bij de baard van Zeus! Jeffrey Buitenhuis uit Apeldoorn zal waarschijnlijk

de toern van de Griekse Goden over zich heen krijgen met deze cheat.

Ga naar het password waar je de potten moet draaien. Draai nu: paard – paardmens – paardmens - slangen. Nu sla je een paar levels over.

PLAY STATION

WARCRAFT II: THE DARK SAGA

Smeer die groene schmink maar om je gezicht en haal je hakbijl maar uit het vet. It's ORC time met de paswoorden van Jimmy Pochet.

Tides Of Darkness

Level 1:	Humans	Orcs
Level 2:	HLLBRD	ZLDR
Level 3:	MBSHTM	RDTHLL
Level 4:	HSTHSH	RCSTHS
Level 5:	TTCKNZ	SSLTNH
Level 6:	HTLBRD	RCTLBR
Level 7:	DNLGZ	BDLND5
Level 8:	GRMBTL	FLLFST
Level 9:	TYRHND	RNSTNT
Level 10:	BTTLTD	RZNGFT
Level 11:	PRSNRS	DSTRCT
Level 12:	BTRYLN	DDRSSQ
Level 13:	BTTLTC	TMBFSR
Level 14:	SSLTNB	SGFDLR
	GRTPRT	FLLFLR

Beyond The Dark Portal

Level 1:	Humans	Orcs
Level 2:	LLRSJR	SLYRFT
Level 3:	BTTLFR	SKLLFG
Level 4:	NCMRNT	THNDRL
Level 5:	BYNDTH	RFTKFN
Level 6:	SHDWSS	DRGNSF
Level 7:	FLLFCH	NWSTRM
Level 8:	DTHWNG	SSFZRT
Level 9:	CSTFBN	SSLTNK
Level 10:	HRTFVL	DPTMBF
Level 11:	BTTLFC	LTRC
Level 12:	DNCFTH	YFDLRN
	BTTRTS	DPDRKP

STAR FOX

Bas Opdam is zo sluw als een vos en schittert als een ster dankzij deze cheats.

Geheime uitgangen

Corneria: red eerst Falco van zijn achtervolgers en vlieg dan door de bogen in het water. Falco leidt je dan naar de uitgang voor Sector Y.

Meteo: Vlieg door de zeven warp ringen in het level en je kan via een bonuslevel naar Katina.

Sector Y: Schiet honderd of meer vijanden neer en je kan naar Solar.

Zoness: Schakel onderweg alle lichten uit en je mag naar Sector Z.

Sector X: Schakel de Robot uit voordat hij Slippy een klap geeft en je gaat naar MacBeth.

MacBeth: Schiet alle acht hendels omver zodat de trein verkeerd gaat. Dan mag je naar Area 6.

Medailles

Het is mogelijk om in elke level een medaille te halen, maar daarvoor moet je eerst een bepaald aantal vijanden hebben neergeschoten. De aantallen zijn: Corneria: 150, Fortuna: 50, Sector X: 150, Meteo: 200, Aquas: 150, Titania: 150, Area 6: 300, Sector Y: 150, Solar: 100, MacBeth: 150, Venom 1: 200, Katina: 150, Zoness: 250, Sector Z: 100, Venom 2: 200.

Geheimen

1. Als je met de landmaster (tank) in de V.S. mode wilt, moet je eerst de medaille halen op Venom.
2. Om expert mode te krijgen moet je alle 15 medailles halen.
3. Om een leuker titelscherm te krijgen moet je alle medailles in expert halen.
4. Als je lockt op een tegenstander in een groep en je raakt, dan krijg je een +3 hit bonus. Zo heb je dus sneller het goede aantal voor een medaille.



N 64



LITTLE BIG ADVENTURE 2

WALKTHROUGH DEEL 2

DESERT ISLAND

Loop naar het dorp en ga naar het huis met de grote telescoop. Spreek de Grobo aan (Jerome Baldino). Hij geeft je nu een stuk van een auto, dat je vrouw nodig heeft om de auto te



maken. Ga naar het huis van de Magiër. Praat met de vrouw. Pak het flesje uit de kast en ga dan terug naar Citadel Island.

CITADEL ISLAND

Ga naar je huis. Geef het stuur aan je vrouw en ga weer naar Desert Island om de portable radio bij Jerome op te halen.

DESERT ISLAND

Loop, als je de radio hebt opgehaald en de boodschap van Zoe hebt ontvangen, naar de haven. Pak de auto en zoek een begraafplaats met een groot hoofd met vlammeende ogen op de achtergrond. Als je de begraafplaats hebt gevonden rij dan, als je recht voor het hek staat, links om de rots-

wand heen. Nu vind je een doorgang. Stap uit de auto en ga er doorheen en je ontmoet wederom Joe the Elf als Joe the Schelp. Je kunt nu niets voor hem doen dus neem gewoon het pad langs de rots en ga door de deur van de 'School of Magic'. Praat met Grobo en ga de andere deur door. Loop voorzichtig langs de tafels en probeer de spoken niet te raken. Loop het trappetje op en ren snel langs de muur om niet geraakt te worden door de ballen. Pak de sleutel uit de kist en loop weer voorzichtig tussen de spoken door.

Open het hek met de sleutel. Loop naar het Rabbibunny meisje en praat dan met de Rector. Als deze aan je vraagt of je lid wilt worden van zijn school dan zeg je "I'm not". Loop nu de hele school weer uit. Loop dan naar het Temple Park (zorg wel dat je minstens 11 kashes hebt!) Praat met de portier en antwoord met "Okay by me!".

TEMPLE PARK

Loop naar het schiettentje en praat met de man. Antwoord: "Okay." en zorg dat je minstens twee eendjes raakt. Neem gerust de tijd. Als dit lukt kijk dan naar de demo.

Probeer in de tempel zoveel mogelijk paddestoelen te pakken! Er zitten namelijk 30 kashes in elke paddo! Spring eerst naar het platform links onder je. Ga op de punt staan en spring naar het platform schuin daarvoor. Val nu schuin naar achter en je hebt 90 kashes. Als je tenminste 120 kashes hebt (na een tijdje worden de muntjes hartjes en magic bottles, ook niet verkeerd) ga je terug naar The School Of Magic en praat met de Rector. Zeg nu dat je leerling van zijn school wilt worden en loop hem achterna.

TEST 1: Het is nu vooral een kwestie van rustig en goed mikken met je

magic ball. Schiet wel een beetje op want je hebt niet veel tijd om alle doelen te raken. Als je deze test hebt gehaald, krijg je een handige blowgun. Met deze blaaspijp kun je snel en gericht schieten.

TEST 2: Je moet de Gele bloem bemachtigen. Rij met je auto naar de begraafplaats. Als je bij het voorste hek staat, rij je links voorbij de twee bruine bomen langs de rotswand. Heel even verderop kun je de rotswand op. Rij door, spring over een schans, pak de Gele Bloem en spring weer terug. Breng de bloem naar de Rector. Je krijgt nu een hoorn waar je hartjes in kunt opslaan om deze later te gebruiken. Loop naar buiten naar Joe The Elf (die dus nu een schelp is) en vuur 1 hartje met de hoorn op hem af. Ga terug naar Citadel Island.

CITADEL ISLAND

Geef de Dino-Fly met de hoorn vijf hartjes en ga je huis in. Gebruikt de dartscherm methode om hartjes te verzamelen met de Blowgun. Laad jezelf en de hoorn helemaal op. Ga naar buiten en praat met Dino-Fly. Antwoord: "The Dome of the Slate".

THE DOME OF THE SLATE

Kijk heel goed uit waar je loopt, hier is de volgorde. Eerst 8 hokjes naar voren, dan 2 hokjes naar links, 2 hokjes naar achter, 1 hokje naar rechts, 2 naar voren, 6 naar rechts, 10 naar voren, 4 naar rechts en 7 naar voren. Als je nu naar buiten gaat is de derde test ook voldaan. De Rector geeft je de Magical Slate. Ga naar Dino-Fly en vlieg naar Desert Island.

DESERT ISLAND

Ga naar de School en praat met de Rector. Loop naar buiten, volg de weg en zoek een ventje op een vliegend tapijt. Toon hem je diploma. Koop het pak. Loop naar de Hacienda en via de deur een binnenplaats op. Loop het stoombad voor vrouwen binnen. Loop nu naar buiten merk dat de hacienda-baas je "OUT, QUICK!" toesist.

Loop naar de toonbank, die is open en klim de ladder op. Praat met de slangenbezweerder, kijk door de verrekijker en ga weer naar beneden. Ga nu naar de binnenplaats en praat met Esmer. Antwoordt met: "Okay".

ESMER SPACESHIP

Bekijk de prachtige Alien-VVV films en tekst (op het verste apparaat schuin links). Pak de Translator van beneden.

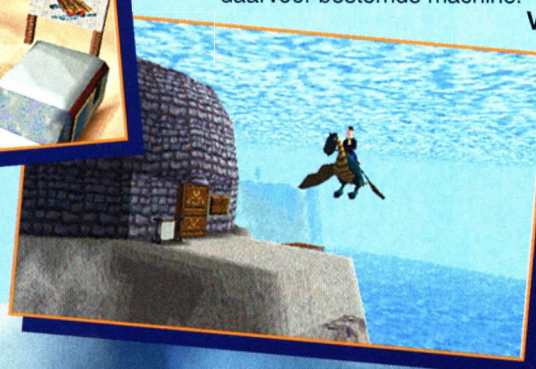
ZEELICH/OTRINGAL

Volg de Esmer. Je belandt in de bak naast Joe The Elf. Wacht tot hij naast je staat en hoor wat hij te vertellen heeft. Wacht tot er iets tot de hersens van de agent doordringt en sla hem neer. Druk dan op de beide rode langwerpige knoppen. Loop naar boven en haal van de eerste rij knoppen de eerste over om de Mosquibee te bevrijden. Praat met hem. Neem de onderste deur, dood de robot, zodat het hek ontploft. Loop rechtsom tot je bij een laag punt in de omheining van de hondentrainingsbaan

komt. Loop de baan over en ga dan het tegenoverliggende gebouw binnen. Loop het gebouw door en ga de linker doorgang in en spring in het gat. Loop verder en in de shuttle-bay ga je rechts de verkeerstoren in. Haal van boven het Itinary Token (het rode radje in de machine).

Ga nu naar buiten en loop het schip in waar de mechanic aan het werken is. Ga het schip in. Stop de Token in de daarvoor bestemde machine.

Volgende maand het derde deel van de LBA 2 walkthrough.



PC

de hogeschool van Schiphol 2

NHTV BREDA

VERKEER PLANOLOGIE LOGISTIEK

WAARSCHIJNLIJK LIGT HIER STRAKS SCHIPHOL 2. NU NOG ZEE, STRAKS EUROPA'S BELANGRIJKSTE LUCHTHAVEN. EEN KNAAP STAALTJE TECHNIEK: INNOVATIEF, HYPERMODERN EN... HEEL NEDERLANDS. WANT ALS HET GAAT OM OMGAAN MET BEPERKTE RUIMTE HEBBEN WE NATUURLIJK EEN NAAM HOOG TE HOUDEN. DAT KUNNEN WE NIET ZOMAAR, DAAR ZIJN PROFESSIONALS VOOR NODIG. ZO'N PROFESSIONAL WORD JE DOOR PLANOLOGIE, VERKEERSKUNDE OF LOGISTIEK TE STUDEREN AAN DE NHTV IN BREDA. DUS ALS JIJ STRAKS DE OPENING VAN JOUW EIGEN SCHIPHOL 2 WILT BIJWONEN, KOM DAN NU NAAR DE OPEN DAG VAN DE NHTV!

OOK ALS JE LIEVER HET BREIN ACHTER DE OPLOSSING VAN HET FILE-PROBLEEM OF GESTROOMLIJND GOEDERENVERVOER WIL WORDEN, MOET JE ZEKER LANGSKOMEN.

TIJDENS DE OPEN DAG MAAK JE KENNIS MET DE ONBEGRENSDE MOGELIJKHEDEN DIE DE NHTV JOU BIEDT. EN KIES JE VOOR DE NHTV, DAN WETEN WE ZEKER DAT JE STARTBAAN STRAKS EEN WERELDBAAN WORDT!

NHTV, DE HOGESCHOOL VAN DE ONBEGRENSDE MOGELIJKHEDEN!

INCHECK BON

NHTV



JA, IK KOM NAAR DE OPEN DAG VAN DE NHTV!

NAAM _____

ADRES _____

PC _____ Wpl _____

TEL _____

LEEFTIJD _____ M/V*

IK KOM OP 08-11-1997 om 10.00^u/ 12.00^u/ 14.00^u *
 07-02-1998 om 10.00^u/ 12.00^u/ 14.00^u *

* DOORHALEN WAT NIET VAN TOEPASSING IS

IK WIL OOK GRAAG MEER INFORMATIE ONTVANGEN

(STUUR OP, OF BEL NAAR)

NHTV NATIONALE HOGESCHOOL VOOR TOERISME EN VERKEER
Postbus 3917, 4800 DX Breda, TEL. 076 - 5302 203

CODE PU 1 V

B I J N A

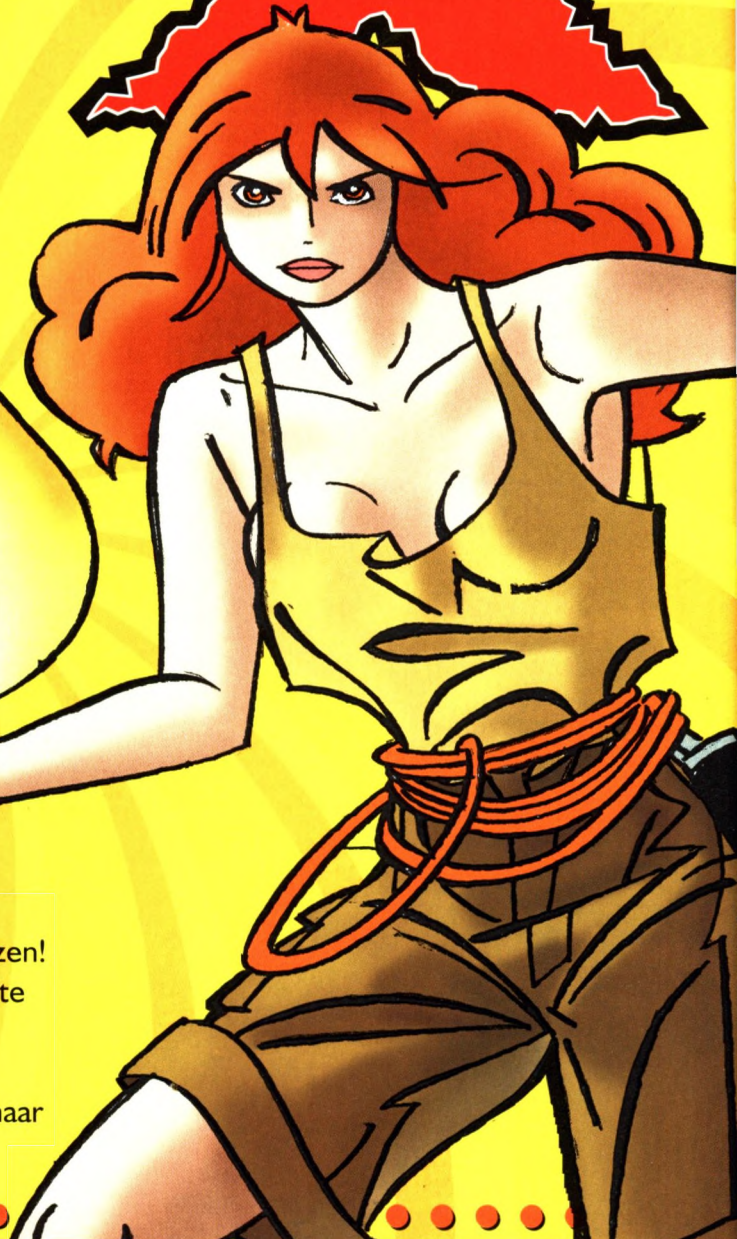
N I X

**f20,-
KORTING!**

**VOOR MAAR EEN
TIENTJE LEES JIJ
SJSJI!**



Een tientje is toch bijna nix? Dat moet zelfs jij met enige moeite toch wel kunnen missen? Vooral als je weet dat je nu voor dat tientje **SjoSji** kunt lezen! Dat zijn 8 nummers van het leukste blad vol strips, film, games & tv! Normaal zouden die 8 nummers je f 30,- kosten, dus je krijgt nu maar liefst **f 20,- korting!**



Ik neem tot wederopzegging een abonnement op **SJOSSI** en ik krijg eenmalig maar liefst **f 20,- korting** op de eerstvolgende 8 nummers. Dus ik betaal maar f 10,!

naamM/V

adres

postcodeplaats

telefoonleeftijd

Knip de bon uit of schrijf hem over en stuur hem naar **SjoSji, Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem**. Postzegel niet nodig! Maak nog geen geld over, wacht op de acceptgirokaart. Woon je in België? Stuur deze bon dan naar **SjoSji, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen**. Helaas mogen wij in België geen prijskorting aanbieden. Dit aanbod geldt alleen als je de laatste drie maanden geen abonnee van SjoSji bent geweest.

0112AAE

BELLER = SNELLER: 023 517 35 40

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Martijn Glasbeek moet haast wel een afstamming van Kain zijn; zo angstaanjagend gedetailleerd als deze tips zijn. Hier volgt het eerste deel. Spirit Forges geven je een beperkt aantal items voor 75% van je bloed, maar **99 items voor niks** is een stuk interessanter, niet?

Om dit voor elkaar te krijgen moet je Control Mind of Spirit Wrack hebben en controle nemen over je tegenstander. Ga met hem naar de Spirit Forge en je hebt 99 items en een mooie scène. Om met een tegenstander naar binnen te gaan moet je wel de geheime doorgang gebruiken, als die er is. Mocht je nog niet alle Spirit Forges gevonden hebben, hier vind je ze.

Flay-Forge: Vanaf de ingang van de grot waar je de wolf morph krijgt, moet je naar boven gaan. Als je de goede weg neemt (ga zoveel mogelijk naar links), zie je hem vanzelf, er is hier ook een pilaar voor de vleermuis.

Secret Entrance: In Ziegsturchl (waar je vermoord bent; het eerste dorpje waar je komt) moet je naar het huis in het noordwesten, daar waar je als mens weggestuurd werd. Neem bezit van de man achter de bar, ga met hem naar de rechterkant van de bar, naar een verlichte plek. Je hoort een klik en er verschijnt een deur aan de linkerkant, ga met dezelfde man naar binnen en je gaat via een teleport naar de Spirit Forge.

Implode-Forge: De ingang is ten noorden van Steinchencroe en is alleen open bij volle maan.

Secret Entrance: Ga naar het huis direct ten westen van de noorder poort van Steinchencroe (het bordeel). Ga de trap op en ga naar de middelste kamer. Duw de stoel opzij en je ziet een opening in de muur. Neem controle over iemand in het huis en ga door de opening, daarachter zit een teleport.

Putresce-Forge: Als je naar Coorhagen loopt zie je een afgesloten grot, deze is open bij volle maan.

Secret Entrance: in het stadje Vasserbunde is een huis met een steen voor de deur. Gebruik de Mace op de steen en ga naar de westelijke kamer, ga terug naar de eerste kamer, daar is een deur naar de teleport.

Energy Bank-Forge: In het 1^e deel van het moeras bij het huis van de Vampire Lord Vorador moet je naar de meest zuidwestelijke hoek. Spring naar het hogere gebied en pak de Energy Bank. Je ziet nu een spleet in de stenen wand, verander in mist en ga naar binnen.

Secret Entrance: Ga naar het huis (in hetzelfde moeras) waar je de Control Mind spell krijgt. Ga naar de eerste grote kamer en gebruik Control Mind om de mensen de knoppen om te laten zetten. Nu opent er zich een geheime deur in het noorden van de kamer. Ga nog niet naar binnen. Eerst naar de 1^e deur in het noordoosten. Zet weer een knop om, er wordt een andere deur geopend. Ga naar binnen. Neem bezit van de man in de zuidoostelijke hoek om de knop om te zetten om de Heart Of Darkness te pakken.

Ga terug naar de eerste kamer en ga door de deur die je als eerste had geopend. Zet daar alle knoppen om en er verschijnt een trap. Daar zie je een teleport afgeschermd door een houten vloer. Spring hier als wolf overheen en zet de knop om. Nu kan je naar de teleport, deze leidt naar de Anti Toxin Forge.

Anti Toxin-Forge: De grot van deze Forge zit in hetzelfde moeras en is goed op de kaart te zien. Gebruik de Axes om de boom voor de grot om te hakken.

Heart Of Darkness-Forge: Op de weg naar Dark Eden zie je een gesloten poort staan, die is open bij volle maan. Je kunt altijd het monster achter de poort in bezit nemen om naar de Spirit Forge te gaan, maar dan moet je wel eerst een keer bij volle maan door de poort gaan om de bomen om te hakken die in de weg staan.

Tot zover luitjes, volgende keer deel 2 van Legacy Of Kain!



PLAY
STATION



PC



N 64

EXTREME G

Een extreme vent, die Mike van Luxemborg. Check this out. Voer je naam in als...

ANTIGRAV	om op zijn kop te racen
ROLLER	om als steen te racen
BANANA	voor een moeilijke besturing
Xtreme	om met een extreem hoge snelheid te racen
GHOSTLEY	om in een spookachtige omgeving te racen
UGLEYMODE	om Lo-Fi graphics te krijgen
FISHEYE	voor een lange afstands view
MAGNIFY	voor een korte afstands view



PLAY
STATION

MEAT PUPPET

Welcome tot the Puppet Show met Kermit The Kicker!

Invoeren tijdens het spelen:

- ~ boom – kleine explosie
- ~ dansmartbomb – alle vijanden op het scherm dood
- ~ ingensta - munitie
- ~ ingestw - munitie
- ~ ingesth – full health
- ~ ingeste – full health

FORMULA 197

Serge Ran is hot, leeft hot en heeft hotte tips.

Voer, voordat je begint, de volgende namen in. Ga eerst naar het Driver Select scherm en dan naar Edit.

Voornaam	Achternaam	Resultaat
Box	Chatter	Je ziet verslaggevers op het scherm
Virtually	Virtual	Rij de races met virtual reality effecten
Zoom	Lense	Nu zie je de race vanuit een helicopter
Little	Weelz	De F1 bolide heeft hele grote banden
Cats	Dogs	Als het nu regent, regent het kikkers
Billy	Bonus	Vier extra tracks toegevoegd
Pi	Man	Rij de races in de Wipeout 2097 versie
Swap	Shop	Achtergrondmuziek en nieuwe sound effects

NBA HANGTIME

Derek Boudewijn uit Leeuwarden scoort met deze cheats meer dan een keiharde slam-dunk. Daar kan de heer M. Jordan nog een puntje aan zuigen!

Voor verborgen spelers: ga eerst na Enter Name en typ daarna de goede naam en de cijfers in.

Amrich 2020	Munday 5432
Barbo 5000	MXV 1014
Carlos 1010	Nick 7000
Daniel 0604	Nfunk 0101
Danr 0000	Patf 2000
Divita 0201	Perry 3500
Eddie 6213	Quin 0330
Eugene 6767	Root 6000
Inife 6000	Shawn 0123
Morris 6000	Sno 0103
Mortal 0004	Turmel 0323

Geheime opties: ga eerst naar het Tonight's Matchup Scherm. Typ daar de volgende getallen in. Gebruik de Turbo knop (B) voor het eerste cijfer, de Shoot knop (pijlje naar beneden) voor het middelste cijfer en voor het laatste cijfer gebruik je de Pass knop (pijlje naar rechts).

025 - Baby Sized Players
048 - No Music
111 - Tournament Mode
120 - Fast Passing
273 - Stealth Turbo
390 - No Pushing
461 - Unlimited Turbo
552 - Hyper Speed
610 - No Codes Allowed
616 - Block Power
709 - Quik Hands
802 - Maxium Power
937 - Goal Tending

Geheime codes: ga eerst naar het Tonight's Matchup Scherm. Typ daar de volgende codes in. Big Heads: Omhoog inhouden, Turbo en Pass tegelijk
Huge Heads: Omhoog, Omhoog, Pass, Turbo

No Tag Arrow: Links, Links, Pass, Turbo
No Drift: Beneden, Beneden, Shoot, Turbo
Verander Rodman's haarkleur: ga naar het Team Select scherm. Ga daarna naar Chicago Bulls en druk op Pass.



PC

HEXEN 2

Wij redacteuren roepen "we kunnen niet heksen!", als we de deadlines niet halen. Pim Bosman uit Enschede kan dat wel. Dat wil zeggen 'Hexen'.
Druk op ~ en typ nu:
impulse 9: Alle wapens en mana
impulse 14: Schapen
impulse 23: Toorts
impulse 25: Tomb of Power
impulse 39: Vliegen
impulse 40: Volgende level
impulse 43: Alle goodies
god: God mode
no clip: No clipping mode
Notarget: Invisibility aan/uit
restart: Restart het level
sv-gravity**: verander zwaarte-kracht in ** [**=cijfer]
name*: verander je naam in* [*=naam intypen]
give h***, *** health erbij [***=cijfer, bijv.999]
give 2: wapen nr. 2
give 3: wapen nr. 3
give 4: wapen nr. 4

PLAY STATION

WCW VS THE WORLD

Martijn van Eck stuurde ons een enorm pakket vol cheats, tips, recepten, liefdesverklaringen, beursberichten, roddels, en trucs. Dit is er eentje.

Verborgen Vechters

Door de acht bosses te verslaan, worden ze toegevoegd aan de lijst van speelbare fighters en kunnen dus uitgekozen worden in elke mode behalve in de league mode.

Eerst speel je een league challenge en vecht je met een JR class worstelaar. Zorg dat je alle zes divisions wint met dezelfde worstelaar en je moet tegen een boss vechten.

Als je alle zes divisions gewonnen hebt, komt er een nieuwe divisie genaamd Super R. Zorg dat je deze ook wint en je moet tegen de geheime vechter Jaguar aantreden.

Zorg dat je deze zelfde truc ook doet in de zwaargewicht klasse. Je moet tegen dezelfde bosses vechten gedurende de zes divisions. Zijn ze eenmaal verslagen dan verschijnt er een nieuwe division plus een verborgen vechter.

Om als de oude Hogan of Sting te vechten druk je op start (in plaats van X) om ze kiezen. Doe hetzelfde met Masahiro en hij zal met een NWO shirt aan vechten.



CONQUEST EARTH

De strijd om de Aarde gaat genadeloos door. Nick van de Meij uit Nieuwkoop helpt je een handje.

Maak eerst een kopie van het bestand Work-area. Speel een campaign. Kijk iedere keer in de Work-area wat er is veranderd (je moet wel steeds saven als je bijvoorbeeld iets hebt uitgevonden).

Houd dat bij of maak er een kopie van. Dit moet je ongeveer een kwartiertje volhouden. Als je nu goed vergeleekt, kun je de hoeveelheid geld en uitgevonden dingen etcetera veranderen. Maar kijk heel goed uit hoe je het verandert want één foutje en je spel loopt vast.

PC



Power Unlimited

Kortingsbonnen

Bij inlevering van deze bon 10% korting op alle software

Ook postorder.
Geldig tot en met 31 januari 1998.

Videoshop Haniël
Gasthuisstraat 9
7201 MN Zutphen
0575-511860

**Next Level:
Dé spelcomputer-
speciaalzaak.
December-
aanbiedingen**

PLAYSTATION: Pandemonium 2

van fl. 129,95 voor fl. 99,95

SATURN: Theme park

van fl. 99,95 voor fl. 29,95

Blazing Dragons

van fl. 99,95 voor fl. 29,95

SNES: Kirby's Funpak

(8 spellen in 1) van fl. 129,95

voor fl. 79,95

PC CD-ROM: Resident Evil

van fl. 119,95 voor fl. 89,95

Lands of Lore 2

van fl. 119,95 voor fl. 89,95

Bij aanschaf van een PC cd-rom spel vanaf fl. 49,95 ontvangt u gratis het spel Ecco de Dolphin.

Aanbiedingen alleen geldig tegen inwisseling van deze bon tot en met 31 december 1997.

Zuidsingel 59
Amersfoort
033-4700427

Mariënburgstraat 8
Arnhem
026-4459400

Van Woustraat 226
Amsterdam
020-6758323

Tegen inlevering van deze bon 5% korting op de gehele software

Met uitzondering van de opruimingsartikelen.

Nintendo 64, Saturn, PC cd-rom, Playstation, Gameboy.
In- en verkoop van 2^e handsspellen.

The Entertainer
H.A. Kempisstraat 5
Zwolle
038-4538341

Beurs 24 (Emiclear)
Amersfoort
033-4562955

Bij aankoop van een nieuwe game voor de Sega Saturn of Playstation of Nintendo 64 of de Gameboy en bij inlevering van deze bon een gratis videoband van Jacky Chan of de Snorkels

Zolang de voorraad strekt.

Games 'n Fun
Amsterdam Centrum
Nieuwendijk 109
Elke zondag open
020-623 0031

Utrecht
Winkelcentrum
Hoog Catharijne
Gildenkwartier 20-1
030-2369232

Op vertoon van deze bon het spel: Overblood of Perfect Weapon voor fl. 34,95

Zolang de voorraad strekt.

Games 'n Fun
Winkelcentrum
Amsterdamse Poort
Shopperhal
Bijlmerplein 689 a/b
020-6972844

Gratis Game Classic dubbel cd (w.w. fl. 14,95) bij aankoop van een willekeurige cd-rom.

Alleen geldig bij minimum orderbedrag van fl. 79,-.

Haunted House Future
Media
Postbus 2080,
5600 CB Eindhoven
040-2906469
e-mail sales@hhfm.com

Replay
PlayStation Videogames
NINTENDO.64
10% Korting op
gebruikte software

Deze aanbieding is geldig t.m. 31-12-1997 en geldt niet in combinatie met de stempelkaart of andere aanbiedingen.

Eindhoven	Hoogstraat 151a	040-2552627
Breda	Reagelijk 176	076-5200800
Den Bosch	Vughtstraat 186	073-6120130
Antwerpen	Offerlandestraat 2	03-2270878

100.000 GAMES

ALLE nieuwste en beste PC-Games
ONBEPERKT downloaden naar
jouw eigen computer.
Modeminstelling : ANSI 8/N/1.

Bel met je modem :
06-320.230.22

The
Entertain
Multi Media Computer Shop

vraag naar ons unieke spoorsysteem 24 uur

**NINTENDO 64
SEGA SATURN
PLAYSTATION
GAMEBOY
PC CDROM
PC COMPUTERS
in/verk 2e hands**

Amersfoort 033-4562955
Zwolle 038-4538341

Te ruil: Mijn Broken Sword of Command and Conquer tegen jouw Porsche Challenge of Destruction Derby 2. Tel.030-2439251, Maarten, Utrecht.

Te koop: Resident Evil Original met doosje en boekje + een demo 1 en Abe Oddysee demo. Alles in goede staat. Prijs f70,-. Tel.023-5451757, Haarlem.

Te koop: PlayStation + 2 joysticks + memorycard + 4 spellen: Tekken 1 en 2, Resident Evil + Oddworld Abe's Oddysee. Alles voor f550,-. Tel.0168-483358, vraag naar Victor.

Te koop: Formula One 97 f50,-, Final Fantasy (USA) f100,-, Streetfighter Ex+ f50,-, NHL 98 (Powerplay en Breakaway) f50,-, Time Crisis (Jap) f50,-. Bellen tussen 15.15 tot 17.30 uur. Tel.040-2120083, vraag naar Mouir. Alles is nieuw.

Te koop: Worms, True Pinball en Crash Bandicoot voor f70,- per stuk en NFL Quarterback Club 97 voor f90,-. Als je alles in 1 keer koopt f250,- en krijg je er een gratis controller bij. Tel.0413-476209, vraag naar Andre Habraken (Sint-Oedenrode).

Te koop: PlayStation + 1 controller, 5 spellen en 2 demo's: Crash Bandicoot, Ridge Racer, Tekken 2, Wipe Out 2097, Toshinden 2. Alleen in 1 koop voor f650,-. Tel.0413-273914 (na 17.00 uur).

Te koop: Omgebouwde PlayStation (nog geen jaar oud) incl. 2 controllers, memorycard (15 blocks), normale scart, RGB kabel, RFU kabel en 4 spellen: Croc, Soul Blade, V-Rally, Rapid Racer en 3 demo CD's (wie snel reageert krijgt ook Codenaam Tenka). Vraagprijs f550,-. Tel.0229-236855, vraag naar Patrick.

Te ruil: Tomb Raider (+ code voor level skipping) ruilen voor uw Resident Evil, F1 of ander goed PSX spel. Tel.051/223442 (Belgie) Roeselare. Vraag naar Jeroen. Liefst uit België of Zuid-Nederland.

Te koop gevraagd: PlayStation + min. 1 spel + min. 1 controller. Bel snel. Tel.073-5515208, Theo.

Te koop/te ruil: XS f25,-, Road Rash f25,-, Battle Arena Toshinden f25,- alles nog in goede staat of ruilen tegen jouw: Destruction Derby 1 of 2, The Crow, City of Angels of Wacky Wheels. Tel.0345-512270, vraag naar Robert.

Te koop/te ruil: Twisted Metal 2 f75,-, Destruction Derby f35,-, Formula 1 f75,-. Alles compleet met handleiding en doosje. Tel.043-3615130, Remy.

Te koop: Resident Evil f69,-, The Crow City of Angels f65,-, Theme Park f70,-. Alle 3 voor f190,-. Alles in perfecte staat. Tel.030-6775182, ik heb vervoer.

Te koop: Tekken 2 f70,-, Formula 1 f50,-, Streetfighter Alpha 2 f45,-, International Superstar Soccer Deluxe f30,-. Of ruilen tegen een ander goed spel (liefst Castlevania). Tel.0660-171174, spreek je naam en telefoonnummer in en ik bel je zo snel mogelijk terug. Amanueyl, Amsterdam.

Te koop: Excalibur f75,-, Jet Rider f75,-. Tel.077-382890, vraag naar Henk.

Te koop: Coolboarders 2 (Jap), Resident Evil Directors Cut (Euro), Streetfighter EX plus Alpha (USA), Red Alert (2 CD's) (USA), MDK (USA), Final Fantasy 7 (3 CD's) (USA), Final Fantasy Tactics (Jap), MK Mythologies: Sub Zero (USA), Castlevania X: Symphony of the Night (USA), Discworld 2 (Euro), Bushido Blade (USA), Nightmare Creatures (USA), Pandemonium 2 (USA), Frogger (Euro), Rampage World Tour (USA), Streetfighter Collections (2 CD's) (Jap), Marvel Super Heroes (USA), Resident Evil 2 Demo (USA). Alle spellen kosten f45,- per CD + rembours f6,50. Tel.0499-310724, vraag naar René. Ombouwen kost f65,- en een chip f45,-, RGB kabels f45,-.

Te koop: Ridge Racer Revolution, MK Trilogy voor f60,- per stuk. En de spellen Tekken, Doom voor f35,- per stuk. Eventueel te ruil voor Disruptor. Tel.0546-574087, Wierden.

Te koop: PlayStation, 1 controller, me-morycard, 9 demo's + V-Rally, Fade to Black, Vandal Hearts, Formula 1, Formula 1 97, Destruction Derby 2, G-Police, Resident Evil, Sampras Extreme Tennis, Tomb Raider, ISS Pro. Prijs f750,-. Tel.071-5610052.

Te koop: Resident Evil f75,-, Mortal Kombat Trilogy f60,-, Final Doom f50,-, Spider f50,-, Need For Speed 2 f50,-, SimCity 2000 f45,-, Magic Carpet f45,-, Fade to Black f50,-, Fita 96 en 97 f40,-, Destruction Derby f40,-, Thunderhawk 2 f40,- en PO'ed f35,-. Tel.0172-420156, bellen voor 18.00 uur, vraag naar Jurre.

Te koop/te ruil: V-Rally, Sim City, F1 96, Porsche Challenge, Total NBA 96 f65,-, Resident Evil, Street Racer, Fade to Black f55,-, Power Serve, Discworld, Onside, Warhawk, Worms f45,-, MK 3, Extreme Games, Shellshock, Lone Soldier, Alone in the Dark, True Pinball, Lemmings, PGA 96 f30,-. Ruilen tegen: Voetbalmanagerspellen, een controller, Total NBA 97, NBA 98, Baseball 97, Big hurt Baseball, NHL Faceoff, NHL Powerplay, Fita 98, Moto Racer 2,

Chess 3D, NBA in the Zone 2 of een ander leuk spel van NBA, NHL of Baseball. Twee tegen 1 kan bij spellen tot f45,-. Tel.0592-612710, Michael, Zuidvelde.

Te koop: Fita 97 f60,-, F1 97 f80,-, Int. Superstar Soccer Pro f70,-, Onside f60,-, Player Manager f55,-, Rayman f40,-, DD 2 f60,-, Crash Bandicoot f60,-, Adidas Power Soccer Int. 97 f65,-, 2Xtreme f60,-. Tel.071-5803265, vraag naar Ben, Zoeterwoude (omg. Leiden).

Te koop: Destruction Derby, Wipe Out, Fade to Black f40,-, Time Commando, Reloaded, Total NBA 96, Mortal Kombat Trilogy voor f50,-, Formula 1 f65,-, Little Big Adventure f75,-. Tel.040-2811191, vragen naar Nijs.

SEGA

Te koop: MegaDrive, 1 controller en 1 spel (Sonic 2). Is in perfecte staat. Prijs f200,-. Tel.058-2157857, vraag naar Meine.

Te koop: Saturn + 2 controllers + scart kabel + 6 games: Virtua Cop, Theme Park, Soviet Strike, Tomb Raider, Dark Savior en Bust-A-Move 2. Alles nog in doos voor slechts f470,-. Tel.023-5632966, Hoofddorp (NH).

Te koop: Saturn met 2 pads, Arcade stuur, Virtua gun en 8 games: Die Hard Trilogy, Virtua Cop 2, Virtua Fighter 2, Fighting Vipers, Destruction Derby enz. Alles met originele boekjes en doosjes. Winkelwaarde ruim f1000,-. Nu, als nieuw, toch maar f650,-. Tel.033-4802519, vraag naar Menno. Voor de snelle beslisser 2 gratis demo CD's!

Te koop voor Game Gear: Sonic 2 f25,-, NBA Jam TE f25,-, Addams Family f25,- en Aladdin f25,-, samen geen f100,-, maar f90,- (voor snelle bellers een gratis tas). Tevens te koop vergrootglas voor de Game Gear voor f5,-. Alles z.g.a.n. Tel.0517-396098, Gerrit Jan Kuipers.

Te koop: MegaDrive + 2 controllers en 4 spelletjes Fita 95, Fita 96 en Total Football en een cassette met 4 leuke spelletjes tegen een goedkoop prijsje f200,- (4000 Bfr.). Tel.014-217426 (België), voor Nederland Tel.0032-14217426 (vraag naar Nick).

Te koop: MegaDrive 2 met 2 controllers + 1 joystick + 1 gamegenie + 13 spellen met o.a. Sonic 2, Streets of Rage, Asterix, Ristar, Strider 2. Met alle bijbehorende boekjes in doos. Voor maar f225,- (vaste prijs). Tel.071-5130062, Rein.

Te koop: MegaDrive + 4 pads + gamegenie + 12 spellen (o.a. De Lion King, Sonic 2 + 3, Jungle Book, NBA Jam en Fita Soccer 95) z.g.a.n. met alle boekjes enz.. Prijs f250,-. Tel.0172-603296, vraag naar Mattijs. P.S. voor snelle bellers 15 Power Unlimited's gratis!

Te koop/te ruil: MegaDrive + 3 controllers (1 six-buttons), 10 spellen o.g. Urban Strike, Streets of Rage 3 en A+P Tour. Prijs tussen f225,- en f275,-. Tel.040-2120083, bellen na 18.00 uur en vraag naar Mouir, Eindhoven (geen vervoer).

Te koop: MegaDrive II + 1 joystick + 1 turbo joypad + 1 joypad + 2 turbo joysticks + menacer met spel en toebehoren + 18 spelcassettes (o.a. Sonic 1, 2, 3, Streetfighter 2, Desert Strike, Ecco 2, Jurassic Park, Animaniacs, Boogerman, Mickey Mania, Mega Games 1 + 2 enz.). Alles in perfecte staat. Prijs f690,-. Tel.0314-381770 (vragen naar Tim).

Te koop: MegaDrive II incl. 4 spellen en 2 controllers. Prijs f250,-. Sander Bosman. Tel.030-6956049.

Te koop: MegaDrive 2 met 3 spellen o.a. Mortal Kombat 3, Sonic 2, Ecco. Ca. 13 maanden oud. Plus 2 controllers + een zesknoop en een super joystick. Alles voor 5000 Bfr. of f250,- + gratis: 7 posters, informatie spelletjes en codes voor de snelle bellers! Tel.0032/9/3746337 (België), bellen na 16.30 uur (geen vervoer).

Te koop: Spellen voor de Saturn, 20 stuks o.a. Sega Rally, Virtua Fighter 2, Bug, Firestorm 2, Need For Speed, Mortal Kombat 3, Tomb Raider etc. Prijzen liggen tussen de f35,- en f65,-. Verder nog diverse accessoires: Arcade racestuur, 3D controlpad, Virtua stick of Memorycard die f60,- per stuk kosten en nog een videocard met 2 video CD's voor f200,-. Tel.020-6824136, vraag naar Michiel.

Te koop: MegaDrive II, 2 controllers, 22 spellen (o.a. Vectorman, Sega Sports 1, Rise of the Robots, Road Rash 2, Mortal Kombat, Alien 3 enz.) + game genie voor f400,-. Tel.0513-651163, Dennis.

RHIALTO GAMES
Game-power without the price!
Video-games per postorder

**PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
SEGA
JAGUAR
LYNX
IMPORT**

Lage prijzen:

Int. Superstar Soccer N64	173.-
Doom N 64	196.-
Oddworld Playstation	125.-
Memory Card 1024 kB N64	73.-
Formula 1 97 Playstation	125.-
Myst Jaguar-CD	59.-
Nintendo 64 console	379.-
Playstation console	329.-

Vraag gratis prijslijst aan
Voor info: bel of E-mail

RHIALTO GAMES
E-MAIL: rhalto@wish.net
Tel. 0413 - 355441 na 18.00 uur
Alle prijzen excl. verzendkosten!

Te koop: MegaDrive II + 2 joypads + Fita International Soccer voor maar f100,-. Ook nog de spellen: Virtua Racing, Ecco the Tides of Time f40,-, Streetfighter 2, Desert Strike, Lotus 2 f35,-, Kawasaki Super Bikes f30,-. Alles met boekje en in goed staat. Gaat niet per post en zelf komen halen, ik woon in de buurt van Alkmaar (NH). Tel.072-5334002, vraag naar Mathijs.

Te koop in goede staat: Game Gear met adapter, draagtas, loep en negen spelletjes o.a. Aladdin, De Hulk, 4 in 1, Tasmania, Prince of Persia en Sonic Chaos. Vraagprijs f100,-. Vraag naar David. Tel.010-4525681.

Te koop voor MegaDrive: Monaco GP 2, Zool, Turtles, Fita Soccer, Jurassic Park, Sparkster à f30,- per stuk. Tel.030-6379378.

Dimension Plus
Kvk 54455 te Groningen

Prijzen Inc. BTW, ex verzendkosten
Prijzen en leverbaarheid onder voorbehoud

DIMENSIONplus

**De grootste gameshop in Groningen
winkel & postorder**

**Spellen en benodigdheden voor;
PC, PLAYSTATION, SATURN, GAMEBOY,
SUPER NINTENDO, NINTENDO 64**

**Bezoek onze winkel voor een compleet overzicht of vraag
onze catalogus aan door een briefje met naam- en
adresgegevens te sturen naar:**

**STEENTILSTRAAT 12-14
9711 GM GRONINGEN (nabij het casino) 050-3129818
Fax 050-3139146**

email: dimplus@worldaccess.nl

NINTENDO 64 DEMONSTRATIES IN ONZE WINKEL

CD-ROM software

**Games voor de PC &
Sony Playstation**

**Internet
http://www.hhfm.com**

VIRTUAL REALITY

Freule Claralana 7
5673 MN Nuenen
Postbus 2080
5600 CB Eindhoven
tel. (040) 290 64 69
fax (040) 290 64 75
sales@hhfm.com

**HAUNTED HOUSE
FUTURE MEDIA**

GAMESHOP

Weimarstraat 61, 2562 GR Den Haag
Tel. 070 - 3693196

DE GROOTSTE
COLLECTIE VIDEOGAMES
VAN NEDERLAND

WIJ VOEREN O.A.
SEGA: SATURN, GAME GEAR,
MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE,
MEGA, - CD, 32X

NINTENDO: GAMEBOY,
8-BIT EN 16 BIT

NEO GEO EN NEO GEO-CD,
SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64

OOK VOOR ALLE NIEUWE
INTERNATIONALE VIDEOGAMES

VERZENDING
PER POST MOGELIJK

Te koop: MegaDrive II met 2 controllers en 12 spellen o.a. Ultimate MK 3, Streetfighter 2 e.a. Prijs f225,-, spellen apart verkrijgbaar.
Tel.0032/89611409, Genk (Belgie).
Vragen naar Dennis of Dimitri.

Te koop/te ruil aangeboden: Saturn + 2 controllers + arcade racer stuur + memory card + 13 spelletjes o.a. VF 2, Tomb Raider, Resident Evil, Daytona USA + Sega Rally... Prijs f800,- of N64 + 2 spelletjes. Tel.045-5214017, vraag naar Dennis, bellen ± 6.00 uur 's avonds.

Te koop/te ruil: Maddog 1 en 2 samen voor f50,-, Clandestiny f30,-, Legacy 13 (40 spellen op 1 CD-Rom) f50,-. Alles in 1 koop voor f115,-. Of ruilen tegen 3 SNES spellen. Het liefst Donkey Kong Country 2 of 3, Mario Allstars en Super Mario World 2.
Tel.077-4662144, Limburg, vraag naar Roy.

Te ruil: MegaDrive 5 spellen: Golden Axe, Pac Man, Phantady 1, 2 vecht spellen tegen Nintendo 64 met 1 spel + 1 joystick of PlayStation met 1 spel + joystick. Tel.070-3674934.

Aanbieding: Jij krijgt Conquest Earth als je iemand kan overhalen mijn SNES + 2 controllers + alle kabels + converter + 14 (top) spellen te kopen. Prijs f550,-. Tel.053-4317476, vraag naar Arjen.

Dit telefoonnummer kost circa 1 gulden per minuut

LIVE GAMES

AND MUCH MORE ON-LINE-FUN !!

Gebruikersnaam : GAME

Telefoonnummer : 0900-20.252.03

Adres : HTTP://128.127.0.1

Kies in Windows 95 : *Deze computer; Externe toegang ; Verbinding maken* (naam: GAME, nummer: 0900-2025203)
Start je Internet Browser nadat de verbinding tot stand is gebracht. Adres : HTTP://128.127.0.1

Te koop: Atari Lynx met 15 spellen (spellen ook los te koop) voor f110,-. Tel.033-4633511.

Te koop/te ruil: C&C Red Alert f60,- + gratis cheat diskette ruilen tegen Fire universal adaptor (= converter) of SFX 64 universal game adaptor voor N64 + Lylat Wars voor f100,- of beide (Lylat Wars + C&C Red Alert) ruilen voor SNES met controller + converter + Mario RPG of Donkey Kong Country en Yoshi's Island. Tel.016-5371421, België.

Te koop: Atari Jaguar (64-bit) + 1 joystick en 4 spellen o.a. Dragon: The Bruce Lee Story, Wolfenstein 3D, Atari Kart. Alles voor f150,-. Tel.0165-529022, Yvo (geen vervoer).

Te koop/te ruil: Game Boy met 5 spellen voor f125,- z.g.a.n. of ruilen tegen 7 NES spellen, 2 MegaDrive spellen of 1 N64 spel (liefst Mario Kart). Ik ruil ook MegaDrive spellen en koop oude PU's op. Tel.045-5709212.

Gezocht: Tips en trucs voor het spel Speed Haste. Weet iemand tips en trucs voor dit spel. Stuur ze dan naar: Roderick Huber, De Kreyenbeek 58, 5553 BM Valkenswaard of Tel.040-2047173, vraag naar Roderick.

Te ruil: Mijn PlayStation met 5 spellen en 3 Demo CD's o.a. de spellen: Micro Machines, V3, Little Big Adventure tegen jouw N64 + 3 spellen.
Tel.0515-420843, Eelco.

Te koop aangeboden: Atari spelcomputer met software, toetsenbord, geïntergr. 1,44 Mb diskette station, zwart-wit scherm, Star LC-10 printer, muis, drie joysticks. Incl. bekabeling voor printer en beeldscherm t.e.a.b. Tel.073-6312951, Buzzer.06-59623442. Vragen naar Rob Hammen. E-mail.wharmen@grasso.nl.

Te koop: Complete CD-i speler met muis en afstandsbediening. Winkelwaarde ruim f600,- en bij mij slechts f300,-. Tel.0345-520333, vraag naar Tjerk.

Te koop: CD-i met digital video cartridge. Diversen films o.a. fortress, The Mask, Interceptor, Beverly Hills Cop 1 (alle 2 cd's). Div. spellen o.a. Bum Cycle, Micro Machines, Encyclopedie, En diverse demo cd's Prijs f850,-. Tel. 0475-452058 (Roel).

Te koop: MegaDrive met menacer en 9 spellen b.v. Virtua Racing, Terminator 2, Sonic 2, Shadow Dancer, enz. en 2 joypads. Prijs f175,-.

Tevens te koop een NES met 16 spellen b.v. Mario 3, Turtles 4, Battle Toads enz. Prijs f75,-. Tel.0341-425802, bellen na 1/2 5 en vraag naar Peter.

Te ruil: N64 (USA) + 1 controller + memory card + Starfox 64 incl. rumblepack + Doom 64 + alle voeding. Ruilen voor minstens 12 goeie PlayStation spellen van jou zoals: Soul Blade, Tekken 2, Rage Racer enz, enz. Of te koop voor f600,-. Tel.0596-627185, omg. Groningen, Mark.

Te koop: SNES + 2 controllers en 8 spellen, waar onder Teranigma en Vortex en meer, voor f350,- of te ruil voor een PlayStation. Alles in overleg. Tel.020-6177118.

Te koop: SNES met o.a. 2 controllers, Yoshi's Island 1 & 2, Mario Allstars, FIFA Soccer, Aero the Acrobat, Street Racer, Tiny Toons, Terminator 2, Road Runner, Killer Instinct + alle snoeren. Vraagprijs f250,- of ruilen tegen een PlayStation met min. 1 controller. Tevens te koop het spel Expect No Mercy voor de PC voor f15,- (vechtspel). Onderhandelen altijd mogelijk. Tel.072-5617162, Alkmaar, geen vervoer.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redactie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redactie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Mark Bencivengo,
Bjorn Bruinsma, Bas le Clercq,
Thomas Glas, Nancy Kamperven,
Kees de Koning,
Ruben Heere, Jan Meyroos
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redactie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vomgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Monique Gelissen, Anne-Roos Oosterbaan,
Jacoline van der Klip. Inge Bergveld, Dick Tasma.

Illustraties
Angel® & Ice® TBH-Q®, Aryan.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskoop, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Ronald Bouwman, 020-4875307
Gjalt Dijkstra 020-4875258
Aizo Krikke 020-4875404

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementenvoorwaarden
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 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzigingen voorbehouden.

Woon t in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaaxis, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
Mediaaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK Aangesloten bij Notu

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

© 1997 VNU BPA
Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen zonder uitdrukkelijke toestemming van de uitgever.



De nieuwste games Breed assortiment cd-rom

Playstation Nintendo Gameboy Cd-rom

KORTING VOUCHER

10% KORTING OP

Playstation Nintendo Cd-rom

Deze voucher biedt u korting op alle cd-rom en games die u kunt vinden bij Tracks multitronics (m.u.v. spelcomputers) Neem deze voucher mee, bij inlevering ontvangt u 10% korting op bovengenoemde software. Uw kortingsverschil kan niet in geld worden omgezet. Slechts een voucher per persoon per aankoop. Deze korting is niet geldig in combinatie met andere aanbiedingen.

7 dagen per week geopend.

Schiphol Plaza Leiden centraal Utrecht centraal

DIVERSEN

Te ruil: Wie wil mijn Legacy 13 (40 spellen op 1 CD-Rom) ruilen tegen 2 SNES spellen. Het liefst tegen Super Mario World 2 of tegen Donkey Kong Country 2 of 3. Tel.077-4662144, Limburg, vraag naar Roy.

Te koop/te ruil: Porsche Challenge f50,- of liever te ruil. Wie wil 'm ruilen voor een der betere voetbalspellen (dus niet b.v. FS 96) of voor Soviet Strike? Red Alert (voor de PC) mag ook. Tel.0512-510066 (Drachten).

Te ruil: Mijn PlayStation met 2 joypads, memorycard en 9 toffe spellen, alles in goede staat tegen jouw Pentium met min. 60 Mhz met 8 Mb RAM. Tel.030-6880462, vraag naar Pjk.

Te koop: SNES met 2 joysticks en 6 spellen o.a. Killer Instinct, Dragon, Urban Strike, F-Zero, Mortal Kombat 2, Race of Drivin. Alles voor f350,- of ruilen voor een PlayStation met minimaal 1 spel. Tel.0297-326969, Raymond de Jong, Kudelstaart(NH).

Te koop: Atari met 1 controller en 2 spellen voor maar f50,-.
Tel.. 010-4374579, Vragen naar Mohammed.



De grootste spelcomputer

zaak in Noord-Holland

Betaald u ook teveel
voor uw spellen

Nintendo 64 bits

Mario kart f 129,-

Mario 64 f 129,-

Mortal Kombat f 199,-

Killer Instinct f 169,-

International s.s. soccer f 199,-

Star Wars f 169,-

Pilot Wings f 149,-

F1 f 199,-

Star Fox + Rumble/pak f 169,-

007 Golden Eye f 129,-

Wave Race f 129,-

En nog vele andere nieuwe titels.

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

DE QWIFZ

DOOR ARYTON



NAF IN LOVE CUPIDO-STIJL!!!



GLUKK!?

IS DÁT ALLES WAT JE OP DIT MOMENT KUNT ZEGGEN

...MUN HARTE-DIEF... BABE VAN MUN DROMEN

MUN PERFЕКTE DIVA

HAREN VAN FLUWEEEL

OGEN ALS STERREN ZO MOOL

ZUCHT

IK BEGRIP HET AL...

BLOED-GEILE LIPPEN

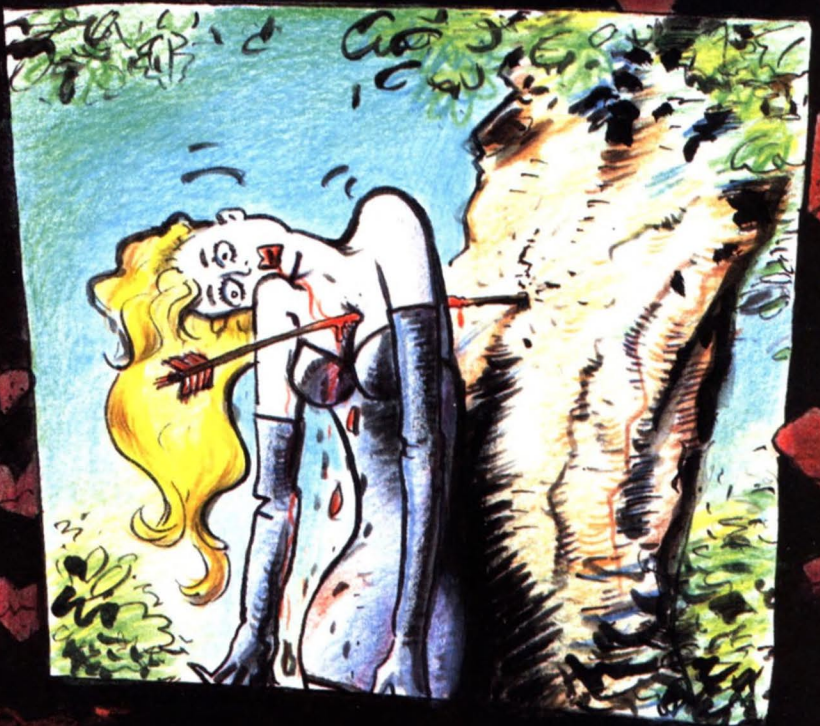
SMACHT

KLIK


QWIFFAFA

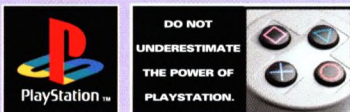
... ZELFS MUN LIEFDES PUL RAAKT JE NIET ...

SNIK



Anno 2097. We zijn een eeuw verder. En een beschaving terug. Je patrouilleert in één van de geodomes op Callisto, een gekoloniseerde maan van Jupiter. Samen met je partner, een tot op de tanden bewapende hightech Havoc-gevechtshelikopter. Zowat de enige die je kan vertrouwen tijdens je 35 missies. En je heb slechts één doel voor ogen... Dat van de vijand.

 **POWERLINE** NL 0909/9.000.000 ^{99kpm}
B 0900/00000 ^{6.05 BEF 20"40"}



www.playstation-europe.com

Rule n°1:
do not negotiate.



Official PlayStation
Magazine UK: 9/10
Play Magazine: 84%

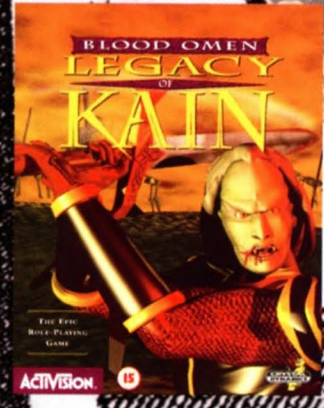


Ik weet nog hoe het begon, maar dat was pas tegen het einde. Toen was er meer maar wat precies weet ik niet. Daarom komen die beelden steeds terug? Waar kom ik vandaan? Wanneer ben ik ik eindelijk het einde? Het bang ben voor m'n aanjsten. Ze staen op me te wachten, als het moet de hele dag. Ik weet niet of ik ze aankan. Ik sta er al een voor. De beste strategie is wachten. wachten tot ze er zijn dan wordt alle weger rustig....

Personal Computer Simulation

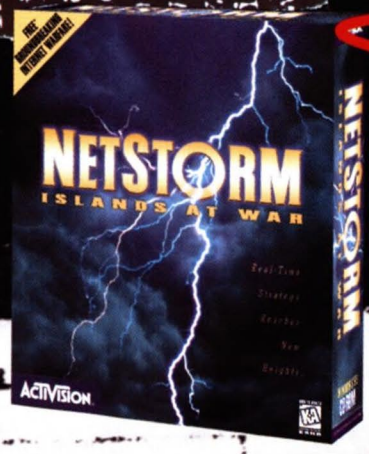


HEAVY GEAR
 STAP IN EEN GIGANTISCHE GEVECHT ROBOT EN NEEM DEEL AAN DE GROOTSTE 3D COMBAT SIM OORLOG

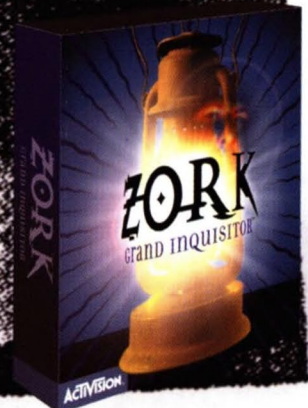


LEGACY OF KAIN
 EEN PRACHTIGE RPG DIE ZICH AFSPLEET IN DE TIJD VAN GRAAF DRACUL. DIT AVONTUUR ZAL JE DAN OOK WEL EVEN BEZIG HOUDEN!

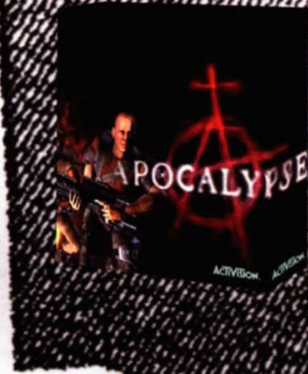
MAXIMAAL 6 TABLETTEN PER 24 UUR.



NETSTORM
 NETSTORM IS EEN REAL-TIME STRATEGISCH SPEL GEBASEERD OP DE ELEMENTEN VAN DEZE PLANEET; WATER, VUUR, AARDE EN LICHT. NETSTORM IS SPECIAAL ONTWIKKELD OM OOK ON-LINE GESPEELD TE WORDEN!



ZORK: GRAND INQUISITOR
 EEN PRACHTIGE ADVENTURE GAME MET 360° BEELDEN EN VEEL HUMOR.



APOCALYPSE
 ADVENTURE MET BRUCE WILLIS. SPEEL MEE IN DIT FANTASTISCHE FILM AVONTUUR. 3D BEELDEN, VOLGCAMERA'S EN SPECTACULAIRE EFFECTEN MAKEN DIT EEN PLAYSTATION ACTIE TOPPER!

WAARSCHUWING: DEZE GAMES OVERSCHRIJVEN DE NORMALE VEILIGHEIDSGRENS. LEES VOOR GEBRUIK DE BILSLUITER.

CONTACT

CONTACT
 -10-97 20
 URNAAL FI 12.
 DEZE FILM WORDT ONDERBROKEN R EEN PAUZE!

WWW.CONTACTDATA.NL
 077-3232832

Exceeding Reality