

*nieuw*

# POWER UNLIMITED

*All systems go!*

**4.95**  
BFRS 95  
TER KENNIS-  
MAKING

# STARWING

een absolute hit dankzij FX-chip

**FATAL FURY**  
de nieuwe keiharde knock-out!

**TINY TOON**  
strip-spellen, wel vrolijk, niet makkelijker

**HACKER, THE GAME**  
werkelijkheid wordt gevaarlijk spel

**SPEEL MEE EN WIN DE CD-I SPELER MET JE REKENMACHIEN**

meer dan **40** games in  
**SCREENTEST**



**TIPS & TRUCS**  
*Woordenvol*



**KOM VERDER, WORDT BETER, LEEF LANGER met de rubriek EEUWIG LEVEN**



DIGITAAL OPNEMEN ■ DIG



DIGITAL MAGIC. MINI

# TAAL AF SPELEN

# DISC BY SONY.



**MINIDISC VAN SONY.** Het begin van een totaal nieuw muziektijdperk. Digitaal opnemen en afspelen met een ongelooflijk plat schijfje van maar 5 mm dik en slechts 7x7 cm groot. En toch met een speelduur van maar liefst 74 minuten.

**ZELF OPNEMEN.** Er zijn twee verschillende versies. Ten eerste de voorbespeelde MiniDisc. En daarnaast de Recordable MiniDisc, oftewel de MiniDisc voor eigen digitale opnamen. De droom van iedere muziek liefhebber.

Want niet alleen kan op MiniDisc praktisch eindeloos opnieuw opgenomen worden (Sony testte meer dan een miljoen maal). Maar deze digitale opnamen gaan ook nog eens nagenoeg eindeloos mee. Het opnemen en afspelen gebeurt digitaal met een opmerkelijk lasersysteem.

**SHOCKPROOF.** De komst van de MiniDisc maakt ook voorgoed een einde aan het haperen of overslaan tijdens het afspelen door hevig schokken of trillen. Dat is te danken aan het unieke "Shock Resistant Memory" van de MiniDisc speler. Een speciaal geheugen dat maar liefst 10 seconden digitale muziekinformatie opslaat. Raakt de aftaster van de MiniDisc speler uit positie dan merkt u daar niets van.

**RANDOM ACCESS.** Het opzoeken van uw favoriete nummer is ook geen probleem meer. Met MiniDisc vindt u hem in 'n fractie van een seconde. Quick Random Access noemt Sony dit. Meer weten? Ga naar uw Sony dealer.



**SONY**

# HEB JE DEZE AL GEPROBEERD?

Natuurlijk kun je een Videogame kopen, maar eerst proberen is veel verstandiger en goedkoper. Videoland verhuurt de nieuwste Videogames van Sega en Nintendo en vaak zelfs al voordat je ze in Nederland kunt kopen! Rechtstreeks importeren vanuit de U.S.A., doen we al jaren, dus volop keus bij Videoland.



Ons assortiment bestaat onder andere uit: Nintendo 8-bit, Nintendo 16-bit, Sega 16-bit games en de nieuwste uitdaging, namelijk de CD-i games van Philips. Kom dus snel en probeer ze.

Heb je geen spelcomputer? Dan huur je er gewoon één bij Videoland!



HEEL NEDERLAND HUURT BIJ VIDEOLAND!

# VIDEOLAND®

**POWER UNLIMITED**

is een uitgave van  
De Geïllustreerde Pers B.V.

**Postadres Redactie**

POWER UNLIMITED  
Postbus 9194  
1006 CC Amsterdam

**Redactie**

Bjørn Bruinsma, Ben de Dood,  
Adam Eeuwens,  
Kees de Koning, David Lemereis

**Vormgeving**

EP&PP, Arend Bloemink  
(art-director),  
Frank Boon, Nella de Koster,  
Ingrid Sijmons

**Aan dit nummer werkten mee:**

Robert de Boer, Hans Hendriks,  
Erik Klaassen, Sandra van der  
Meij, Rob Mekken, Ed Buiskool,  
Kees Holleman, Patrick van de  
Bos, Annemieke Schoon, Laura  
ten Seldam, Michael Schaeffer,  
PJ, Toon van Hulst,  
Chris Sprangers

**Uitgever**

Cor Baane

**Marketing**

Rolf van Maanen, Erik Hoekstra  
020-5102519

**Advertentie-exploitatie**

Veronique Oudkerk  
08389-13359  
Fax: 08389-13644

**Advertentie-orderafdeling**

Elma Klein, 020-5102451

**Lezersservice**

020-5102878  
Nabestellen losse nummers

**Abonnementen**

Abonnementen op Power  
Unlimited worden verzorgd door  
Medianet, 023-173322  
Stationsplein 112-118,  
2011 LN Haarlem

**Verdeler voor België**

Tijdschriften Uitgevers  
Maatschappij  
Jan Blockxstraat 7  
2018 Antwerpen

**Prepress**

ColorSpace, Nieuwegein

**Druk**

Smeets Offset (NBI),  
's-Hertogenbosch

© 1993 De Geïllustreerde Pers B.V.  
Niets uit deze uitgave mag worden overgeno-  
men zonder uitdrukkelijke toestemming van  
de uitgever.

# ALL systems

Als je graag spelletjes speelt, ben je tegenwoordig een dankbaar onderwerp van gesprek. Ouders en opvoeders maken zich zorgen over je. Je hebt nergens meer belangstelling voor, je komt nooit meer buiten en lezen komt er ook niet van.

Wij hebben een strijdplan om voor eens en voor altijd van het gezeur af te zijn.

Blijf eens een avondje gezellig op de bank zitten en babbel vrolijk door de favoriete televisieprogramma's heen. Eens kijken hoe snel je weer naar je kamer mag.

Ruil vervolgens voor een week je 'vaste' spelcomputer met het draagbare exemplaar van een vriend en speel op balkon of in de tuin.

En wapper vervolgens eens flink met dit nummer van POWER UNLIMITED.

Want lezen doe je tegenwoordig ook: in je nieuwe lijfblad POWER UNLIMITED.

Je nieuwe lijfblad? Als het aan ons ligt wel. Wij willen van POWER UNLIMITED een blad maken dat nog belangrijker is dan de handleiding bij de games.

Sterker nog: we denken dat we met dit eerste nummer al een heel eind in de goede richting zijn. Jij had toch nog op- en aanmerkingen? Laat dan snel horen hoe jij het gedacht had, dan kunnen we misschien voor de volgende keer meteen iets regelen.

En daarmee verklaren we ons nieuwe blad feestelijk en plechtig voor geopend.

De redactie

Spel van de maand



18

# Spellen



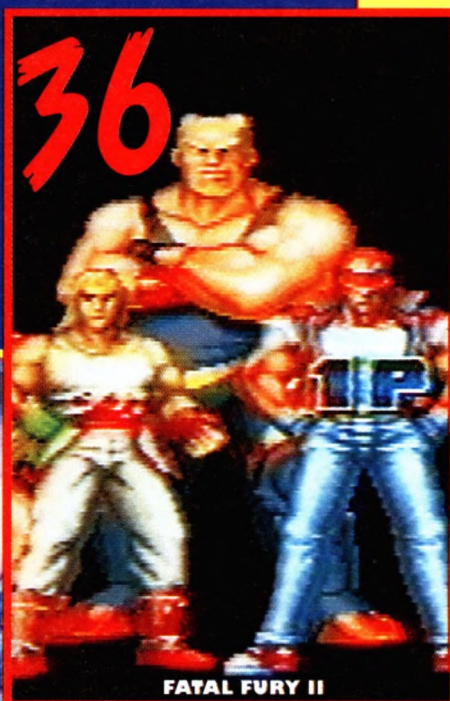
24

THE HYPERSTONE HEIST (TURTLES)



28

BUSTER'S HIDDEN TREASURE



36

FATAL FURY II



ESCAPE FROM CYBERCITY



HELLCATS OVER THE PACIFIC

60

64

**SUPERNES**

- StarWing
- MarioPaint
- Harley's Humongous Adventure
- The Terminator
- Cool World
- Outlander
- Brawl Brothers
- Doomsday Warrior
- Tom & Jerrys
- Combat Tribes
- Super Mario Kart

18  
27  
30  
41  
47  
47  
48  
49  
53  
54  
55

**MEGADRIVE**

- The Hyperstone Heist (Turtles)
- Buster's Hidden Treasure
- Batman, Revenge of the Joker
- Chiki Chiki Boys
- Humans
- James Bond 007, The Duel
- Flintstones

24  
28  
34  
38  
39  
62  
63

**GAMEBOY**

- Aliën 3
- Lethal Weapon
- Spot The Cool Adventure
- Barbie Game Girl
- Darkwing Duck
- Megaman 3
- The Empire Strikes Back

44  
44  
45  
45  
46  
46  
46

**LYNX**

- Dinolympics
- Power Factor

32  
32

**NEO GEO**

- Fatal Fury II

36

**MACINTOSH**

- Beyond Cyberpunk
- Hellcats Over The Pacific

22  
64

**PC**

- Nigel Mansell's World Championship
- Darkseed
- Michael Jordan In Flight
- X-Wing

33  
57  
58  
66

**CD-I**

- Escape From Cybercity
- Alien Gate
- Pinball

60  
60  
61

## Dit nummer



8

### YO!

De grootste postbus (9194) van Amsterdam begint als het goed is nu vol te stromen met alles wat jullie aan ons en het papier willen toevertrouwen.

10

### NIEUW

Onze razende reporters signaleren. Deze maand onder meer: 3DO, de spelmachine van de toekomst; Hellraiser, het spel dat niet bestond; The ZONE, een spel in Amsterdam waarin je echt kunt rondlopen; welke spellen worden het meest verkocht: de TOP 10 voor de verschillende systemen samengesteld door VIRGIN.

16

### HET TESTTEAM

Ze stellen zich voor, de mannen van het testteam. Wel zo belangrijk dat je weet wie de spellen beoordeelt die jij straks wel of niet gaat aanschaffen. Maar of je iets wijzer wordt van dat voorstellen?

17

### HET RAPPORT

Hoe worden de punten verdeeld, wat betekenen al die symbolen.

50

### REPORTAGE: HACKER, THE STORY & THE GAME

Dat was schrikken voor Steve Jackson, een beroemd Amerikaans spelontwerper, toe de Geheime Dienst zijn bedrijf binnenviel. Later reageerde hij zijn spanning af door over de gebeurtenis een spel te maken. Geen computer-spel, maar zo'n ouderwets bordspel met dobbelstenen en kaarten. Het gaat wel over computers.

68

### KLEINE WEDSTRIJD, GROTE PRIJS

Even een simpel wedstrijdje met je rekenmachine oplossen, briefkaartje opsturen en kans maken op een waarlijk fantastische prijs: een CD-I-speler van Philips. Bovendien zijn er nog 25 PEST/TROOST-prijzen.

70

### EEUWIG LEVEN

Je komt verder, leeft langer en wordt steeds sneller en beter als je vanaf nu regelmatig onze rubriek EEUWIG LEVEN bijhoudt. Hier vind je codes voor extra levens, oplossingen waar je al maanden naar loopt te zoeken, tips die je een beslissend stapje verder helpen. Deze eerste keer zijn we met de inhoud fors geholpen door de telefonische hulpdiensten van Nintendo en Sega, volgende keer hopen we een bloemlezing te kunnen brengen uit de tips & trucs die jullie aandragen. Ook jullie brandende vragen worden volgende keer in deze rubriek behandeld.

77

### POWER QUEST, EEN INTERAKTIEVE STRIP

Wat is een interactieve strip. Dat is een strip waarvan jij het verloop bepaalt. Elke aflevering eindigt met een situatie waarin de hoofdfiguren SPUNKY & SPICE een keuze moeten maken. Help hen bij die keuze door het computerbrein MASTER CONTROL te voeden met informatie. Moeilijk? Zeker, maar als we wat verder komen met de strip, wordt alles steeds duidelijker.

83

### COLUMN: HUISWERK AF?

Zelfs de modernste vader kan nog zeer antiek uit de hoek komen, zeker als het over spelcomputers voor zijn eigen kinderen gaat.

**KIJK RAZENDSNEL OP PAGINA  
68 EN WIN EEN CD-I SPELER!**

# POWER UNLIMITED

All systems go!

## Wilt u adverteren?



Bel nu:

Veronique Oudkerk  
Tel.: 08389 - 13359  
06 - 52947208

of

Elma Klein  
Tel.: 020 - 5102451

Voor media-informatie + proefexemplaar: vul de bon in.

Naam: \_\_\_\_\_

Adres: \_\_\_\_\_

Postcode/plaats: \_\_\_\_\_

Stuur dit op naar:

VNU Business Publications B.V.

Postbus 90162  
1006 BD Amsterdam  
t.a.v. E. Klein



**W**ij hebben de grootste postbus van Amsterdam. Formaat garage-box. We verwachten namelijk nogal wat post. Want jullie weten het natuurlijk allemaal beter, jullie zijn het helemaal niet eens met onze beoordelingen of juist wèl, jullie hebben allemaal wel een hoogste score waar je erg trots op bent, of een probleem waar je al maanden mee worstelt, een verhaal dat je echt even kwijt moet. En jullie zijn natuurlijk allemaal niet te beroerd om wat minder slimme collega-spelers een handje te helpen met je eigen kennis.

Schrijf ons:

POWER UNLIMITED  
Postbus 9194  
1006 CC Amsterdam

(telefonisch is de redactie trouwens slecht te bereiken, we zitten door het hele land verspreid, maar de postbode weet ons altijd te vinden)

We hebben natuurlijk nog geen eigen post gekregen, dit is tenslotte pas ons eerste nummer. Daarom hebben we wat geleend uit de brievenbus van SEGA. Bij wijze van voorbeeld en illustratie.

Als volstrekt onafhankelijk blad willen we wel graag opmerken dat oprechte Nintendo- en Mario-fans die tekeningen van Noël uit Rijen niet hoeven te pikken. Dat schreeuwt natuurlijk om een gepast antwoord.

**POSTBUS 9194, 1006 CC**



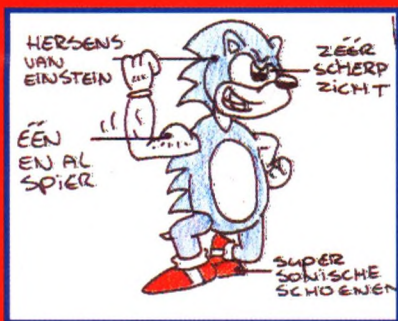
# POST

- Vragen**
- Hoe oud is Sega?
  - Is Sega ouder dan Nintendo?
  - Waar komt de naam Sega vandaan?
  - Hoeveel spellen zijn er ongeveer totaal?
  - Wie is de voorzitter van Sega?
  - Hoeveel mensen bellen per dag?
  - Hoeveel verdien je?
  - Hebben alle Sega-experts een Sega in huis?
  - Hoe kan je lid worden?
  - Wat vind je het leukste spel?



Zielige Mario

Robert V., Sprang-Capelle



SuperSonic

Sega is in Japan in 1951 opgericht en de naam is een afkorting van SService GAMES. Het bedrijfje maakte al heel lang familie-spelletjes, zoals het typisch Japanse spel 'Pachinco'. Het speelbord met spijkertjes hangt aan de muur. Onderaan het bord vind je een aantal vakjes: prijsvakjes of verliesvakjes. De bedoeling is dat de speler van bovenaf een soort knikker laat vallen in de hoop dat hij een prijs wint. Voor de 16-bit Megadrive zijn ongeveer 300 titels beschikbaar. De meeste winkels zullen natuurlijk niet al deze spellen te koop aanbieden. Veel spellen zijn al een paar jaar oud en zodoende niet of moeilijk meer beschikbaar. De voorzitter van Sega of America is Mike Kalinske. En hij zal, net als wij bij de Hotline, thuis een Megadrive hebben staan. Er zijn twee games die altijd in mijn Top 10 zullen blijven staan. Dat zijn James Pond II (Robocod) en Desert Strike. Het grappige is dat er van beide spelletjes in juni/juli een vervolg verschijnt.

Namens de Sega Hotline,  
Erik Klaassen



**TEAM YANKEE** - IS THE DEFINITIVE ACTION SIMULATION OF MODERN TANK WARFARE. TEAM YANKEE TESTS YOUR LEADERSHIP AND TACTICAL SKILLS TO THE FULL . . . .

**688 ATTACK** - SUB PUTS YOU IN COMMAND OF A TOP SECRET BILLION DOLLAR SUB IN SOME OF THE MOST NOTORIOUS POLITICAL HOT-SPOTS OF THE GLOBE . . . .

COMBAT CLASSICS IS . . . .

## THE FIGHTING FORMATION OF THE 90'S

Available for IBM PC & Commodore Amiga

**MICROPROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

ELECTRONIC ARTS<sup>TM</sup>

**empire**<sup>TM</sup>  
SOFTWARE

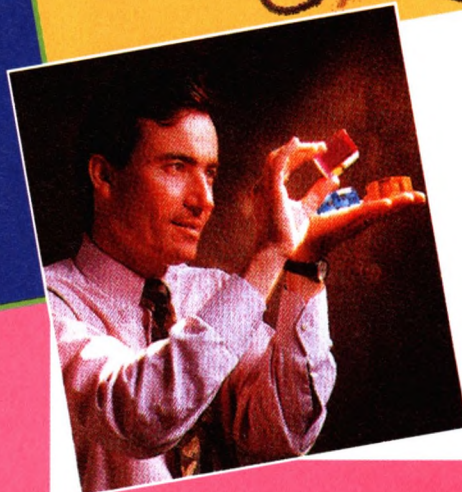
Distributie Benelux: HomeSoft, Kùppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem, Tel: 023-311241 Fax: 023-318488

F15 Strike Eagle II © Microprose Software • 688 Attack Sub is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Used with permission. Software © John W Ratcliff Team Yankee © O.D.E. & Empire Software

Wordt  
verwacht

3DO

de ultieme  
spelmachine



## DE TOEKOMST IS NU

Stel je eens Flight Simulator voor met een echt landschap dat onder je doorschiet. Of wat dacht je van John Madden Football met videobeelden van de echte Superbowl? Mensen die deze spelen als eerste demo spelletjes van het Amerikaanse bedrijf 3DO in actie hebben gezien omschrijven de ervaring als 'het was alsof ik in een film meespeelde!' De hele media industrie trilt van verwachting nu er zo'n magisch apparaat op komst is.

Power Unlimited trilde even mee.

'Het videospel van de toekomst daar kijk je niet alleen naar, maar daar kun je letterlijk en figuurlijk in opgaan.' Dit visioen kreeg Trip Hawkins zo'n tien jaar terug en sindsdien werkt hij aan de uitvoering van zijn droom. Hij nam ontslag bij Apple Computers waar hij deel uitmaakte van het originele ontwerpersteam, verantwoordelijk voor de gebruikersvriendelijke interface, en richtte het bedrijf Electronic Arts op. Deze spelletjesgigant, verantwoordelijk voor winners als 'Road Rash' en 'PGA Tour Golf', zit nu op een jaaromzet

van 200 miljoen dollar. Hawkins, ontevreden met de beperkingen van de huidige technologie, ging op zoek naar een nieuwe uitdaging. Nu is hij directeur van het bedrijf 'the 3DO Company' uit Californië, dat bezig is de zogeheten '3DO interactive multiplayer' te ontwikkelen.

### ECHTE DIGISAURUS

3DO (spreek uit als 'vrie-die-oh') is een op CD gebaseerd multimedia systeem. De multiplayer zal 50 keer sneller zijn, met graphics 50 keer beter, dan de huidige PC- en videospelsystemen. De chips, de 32-bit CPU RISC chip, geven het vermogen om met miljoenen kleuren tegelijk een driedimensionale realiteit neer te zetten; 3D geluid van CD kwaliteit; 3F (full-screen, full-color en full-motion) video; er zit een CD ROM met dubbele disk-snelheid in, je kunt er Photo-CD's mee bekijken; digitale muziekinstrumenten, je computer en zelfs je kabel op aansluiten.

In januari, op de 'Consumers Electronics Show' (CES) - de belangrijkste beurs ter wereld voor computer- en videospelen - werd het tijpje van de sluier opgelicht en was een imposante demonstratie van het eerste 3DO materiaal te zien. Dit bestond onder andere uit extra opnamen geschoten van Steven Spielberg's nieuwste film 'Jurassic Park', een high-tech movie over een pretpark waarin uit DNA heropgebouwde dinosaurussen op hol slaan. Deze film komt deze maand in de Verenigde Staten uit en 3DO maakt er een interactief spel van. Kennelijk heeft Trip Hawkins besloten dat de toekomst nu is begonnen en leek het hem de beste manier die in te luiden met een confrontatie met levensechte, prehistorische dinosaurussen.

### DE VOLGENDE GENERATIE

Tijdens de drukbezochte persconferentie kondigde Hawkins aan dat dit na jaar de eerste 3DO-apparaten op de markt verschijnen voor een slordige 700 dollar. Breeduit glimlachend ontvouwde hij zijn plannen. Met de intro-

# NIEUW!

## SPELERS GAAN ON LINE

In Augustus komt er een spelsysteem op de markt waarmee 2 spelers via een modem met of tegen elkaar kunnen spelen. Het nieuwe Teleplay Systeem is een product van het Amerikaanse Baton Technologies. Het was de bedoeling dat het apparaat al deze lente te koop zou zijn, maar de release is uitgesteld omdat er nog te weinig spellen zijn die geschikt zijn voor Teleplay. Van het spelsysteem komt een Nintendo- en een Sega Genesis-versie, maar die sluiten elkaar niet uit. Met Teleplay kun je die twee via de telefoon namelijk met elkaar verbinden, en zo met verschillende systemen hetzelfde spel spelen. Voor meer mogelijkheden kan je er ook een pc-toetsenbord op aansluiten. Voorlopig zullen er 9 spellen uitkomen die je 'on line' kan gaan spelen. Het eerste spel, het ruimtespel Terran Wars, krijg je gratis bij aanschaf van het apparaat. Teleplay zal aanvankelijk alleen verkrijgbaar zijn in de Verenigde Staten, Canada en Mexico. Pas begin volgend jaar zal een begin worden gemaakt met de distributie in Europa. De hardware is vrij goedkoop. (In Amerika zal de prijs 99 dollar bedragen.) Het grote nadeel van dit systeem is natuurlijk dat je niet alleen betaalt voor de aanschaf, maar ook voor het gebruik. Jij wint misschien het spel, maar de PTT wint altijd je geld.

## PROFS SPELEN SPELLETJE

Een professioneel werkstation van enige tienduizenden gulden, daarop speel je geen spelletjes. Nee, die gebruik je om serieus op te werken, zou je denken. Fout gedacht. De Automatisering Gids meldt dat Silicon Graphics, een van de grootste producenten van werkstations, in samenwerking met het Amerikaanse softwarebedrijf Magic Edge een speltoepassing heeft gemaakt voor grafische werkstations. Sommige van deze stations zijn voorzien van een 'Reality Engine'. Dat is een hippe naam voor een videokaart met een zeer hoog oplossend vermogen en een snelle beeldherhaling. Het werkstation kan nu worden gebruikt voor de simulatie van een F-18 Hornet gevechtsvliegtuig. Via de videokaart worden realistische (!) beelden van de omgeving buiten het vliegtuig gemaakt. De flight-simulator is bedoeld voor de hydraulisch systeem de stoel kan hierbij via een hydraulisch systeem de bewegingen op het scherm, tot op zekere hoogte althans ondersteboven vliegen betekent niet ondersteboven zitten. De beide betrokken firma's noemen het een 'popularisering van Virtual Reality'. Leuk bedacht mensen, en nu weer aan het werk hèh.

ductie zal 'in één klap een nieuwe digitale standaard voor de consumentenmarkt' ontstaan, een standaard zoals VHS dat is voor video en Dolby voor audio. Sterker nog: 'Vanaf dit moment zal iedereen die een nieuw videospelmachine of een multimedia apparaat op de markt wil introduceren, of er al één probeert te verkopen minstens evengoed moeten zijn als 3DO. Videospelmachines zullen in één klap een volgende generatie ingaan.'

## OP ZOEK NAAR EEN UNIVERSEEL SPEL-SYSTEEM

Al vele jaren beschouwt de digitale media wereld videospelen als de achterdeur naar succes in de slag om de leidende positie in de media industrie. De grootste electronica fabrikanten ter wereld, zoals Philips, Matsushita en Sony, investeren veel ambitie, maar vooral miljarden gulden om een nieuwe generatie entertainment producten te ontwikkelen. Marktleiders Sega en Nintendo, de grootste concurrenten van 3DO, zijn beiden niet interessant want hun enige doel is hun eigen systeemstandaard promoten waardoor de markt hopeloos versplinterd is geraakt. Er is behoefte aan één systeem waarop alle spellen gespeeld kunnen worden. Hawkins heeft de oplossing en zijn plan is simpel. Om te beginnen gaat 3DO met hun technologie een spelapparaat uitbrengen waarop je waanzinnige videospelletjes kan spelen. Daarnaast is 3DO niet zozeer een gamebox maar een stel chips waarvan ze de technische specificaties gratis ter beschikking stellen aan hardware fabrikanten die alle ondersteuning krijgen om nieuwe apparaten te ontwikkelen met de technologie. Software fabrikanten hoeven veel minder geld betalen dan ze bij Sega en Nintendo moeten om spelletjes te mogen maken. Het doel van deze soepele voorwaarden is dat iedereen de 3DO standaard overneemt.

## IEDEREEN VLIEGT MEE

Op deze manier heeft 3DO partners gevonden in Matsushita, Sony, Time Warner, AT & T en zo'n 400 andere hard- en software ontwikkelaars. Pa-

nasonic heeft al een op 3DO specificaties werkende 'Interactive Multiplayer' die zij deze zomer hopen uit te brengen. Electronic Arts, Spectrum HoloByte en bijna 100 andere spelfabrikanten zijn bezig 3DO spellen te ontwikkelen. Net zoals Hawkins dat was zijn de ontwerpers verveeld en gefrustreerd met de beperkingen van de oude hardware. Ze hebben ideeën waarvoor ze vleugels nodig hebben, en velen van hun zien in 3DO het middel om eindelijk te kunnen vliegen.

De massaal toegestroomde Amerikaanse media ontstak in hossanahgeroep. Het tijdschrift Wired maakte het meeste kabaal, ze schreven: 'OK, gabbers, luister, Nintendo is passé, die smurf in z'n overall mag alvast voor pizzakoerier gaan solliciteren. En Sega is voor kleuters die niks beters te doen hebben dan egels door tunnels te stouwen op een vruchteloze speurtocht naar gouden ringen. Gooi die roestige 16-bit apparaten in de vuilnisbak naast je Pong machine, 3DO is gearriveerd.'

## WE WACHTEN NOG EVEN AF

Wat nu te denken van 3DO? De technologie klinkt goed, het ondernemingsplan nog beter maar voorlopig is het niet meer dan gebakken lucht; het staat tenslotte nog niet op mijn bureau. Daar staan wel de Super-Nintendo en de Sega MegaDrive waar ik een hoop lol mee heb. Trouwens, die beide bedrijven staan ondertussen ook niet stil. Er zijn berichten dat Nintendo bezig is een CD ROM apparaat te ontwikkelen, terwijl hun nieuwste spellen zoals Star Wing (zie recensie op pagina 18), die je op de SNES speelt, waanzinnige 3D visuals geeft met behulp van dezelfde RISC technologie. Sega, meanwhile, kan hun Mega CD niet snel genoeg aanleveren. En de geruchten dat zij bezig zijn een 32-bit giga-apparaat te ontwikkelen worden steeds luider. En Atari zal op de CES van deze zomer in Chicago de boel nog verder in de war gooien met hun nieuwste apparaat; een 64-bit gamebox, Jaguar geheten.

**POWER UNLIMITED ZAL ER BIJ ZIJN.**

# VAN DE MAKERS VAN STAR WARS®

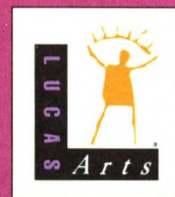
X-Wing is leverbaar voor MS-DOS.  
Minimale configuratie: 386 16 Mhz,  
640 Kb RAM, VGA/MCGA, harddisk.

Eindelijk is er een nieuwe generatie ruimte technologie om het tegen het kwaadaardige Empire op te nemen. Vernietig het ultieme wapen van de Keizer en beëindig zijn tirannie.



## EEN NIEUWE GENERATIE IN ACTIE SIMULATIES

Klim aan boord van uw X-Wing en strijd voor de vrijheid! Het universum wordt door de Dark Side onder de voet gelopen, en het ondergrondse verzet heeft u hard nodig. Bestuur uw X-Wing - NU! Onderga het ongelooflijke realisme van de polygoon graphics en de bit-map special effects wanneer u het opneemt tegen de dodelijke TIE fighters en de vervaarlijke Star Destroyers. Laat uzelf overspoelen door de interactieve muziek en de gedigitaliseerde geluidseffecten uit de Star Wars films.



Nieuwe integratie van polygoon graphics en bit-map special effects



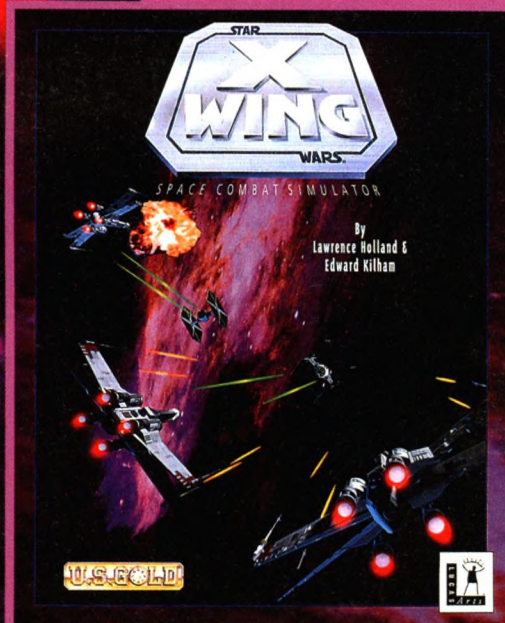
Geavanceerde 3D weergave van ruimteschepen



Beroemde karakters



17 verschillende uitzichten vanuit drie verschillende cockpits



X-Wing wordt gedistribueerd door HomeSoft, Küppersweg 61-65  
2031 EB Haarlem Tel: 023-311 241 Fax: 023-318 488  
Bel voor de dichtstbijzijnde geautoriseerde HomeSoft dealer.

U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3366. TM & © 1993 STAR WARS, X-WING AND ALL OTHER ELEMENTS OF THE GAME FANTASY ARE REGISTERED TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. USED UNDER AUTHORIZATION. ALL RIGHTS RESERVED. X-WING GAME © 1993 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY. LUCASARTS IS A TRADEMARK OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY. LICENSED BY U.S. GOLD LTD.

# NIEUW!

## Hellraiser the game

**'WE HAVE NO SUCH SIGHTS TO SHOW YOU'**

Van een beetje film wordt tegenwoordig meestal ook een computerspel gemaakt, en nu leek eindelijk Clive Barker's horrormeesterwerk Hellraiser aan de beurt te zijn. In deel 2 van de door Epic Comics uitgegeven Books of the Damned troffen we onder de bekende uitspraak 'GO TO HELL' een advertentie aan van de firma Black Diamond Software ('Entertainment that lasts an eternity'). In het spel 'The keys to Lemarchand's Lament' moet je de strijd aanbinden met Cenobytes en andere onheilige duivels. Je

reist af naar de diepten van de hel om daar de sleutels - en de wapens - te zoeken waarmee je het mysterie van de krankzinnige architect Lemarchand kunt oplossen. De in de advertentie getoonde graphics waren van die aard dat een van de redacteuren serieus overwoog om z'n PC onmiddellijk om te ruilen voor een Macintosh, want alleen daarop kon het spel volgens de advertentie gespeeld worden. Navraag leerde dat software van Black Diamond niet in Nederland verkrijgbaar was. Verder onderzoek wees uit



Ieder spel gaat vroeg of laat vervelen. Dan stop je met spelen of je gaat een ander spel doen. Of je verandert het spel. Is een spel te makkelijk? Verhoog de snelheid. Te saai? Stop er meer gevaar, geluid en griezels in. Te gewoontjes? Werk de graphics bij, doe er meer beweging in. Te kort? Voeg nieuwe levels toe. Te slap? Maak de held heldhafter, of slapper, net wat je wilt.

Game Maker is een programma van Recreational Software Designs waarmee je zelf je eigen VGA computerspelletjes kan maken -zonder te hoeven programmeren. Het 'Computer Aided Game Design'-programma

bevat standaard honderden afbeeldingen van monsters, voorwerpen, helden, heldinnen, omgevingen en werelden. Je kunt de figuurtjes zelf kleuren en ze laten lopen, rennen, springen of vliegen. Hieraan kun je zelf gekozen en zelf gemaakte geluiden toevoegen. Daarnaast biedt het programma de mogelijkheid om graphics van buitenaf te importeren en te bewerken. Om je op ideeën te brengen bevat het programma een paar voorbeeldgames die met Game Maker zijn gemaakt. Met het programma kun je ook de meegeleverde games als uitgangspunt nemen en ze zelf veranderen en verbeteren. De systeemvereisten voor Game Maker zijn eenvoudig. Wat je hiervoor nodig hebt is een PC met een 286, 386 of 486 chip, een kleuren VGA-scherm en een muis, en je eigen fantasie. Nog niet bekend is hoeveel het Game Maker-pakket in Nederland zal gaan kosten, maar in Amerika wordt het verkocht voor 89 dollar. In het volgende nummer komen we met een recensie van Game Maker.

**NEVERENDING GAMES?**

## VIRGIN TOP 10

Welke spelen doen het momenteel goed in de winkel? Van de Virgin Megastore, de grootste videospelwinkel in Nederland ontvingen wij hun top tien voor de Sega Megadrive, de Super Nintendo en de PC over de maand mei 1993

### TOP TIEN SEGA MEGADRIVE

- 1 G-Loc
- 2 Alien 3
- 3 Sonic 2
- 4 Flintstones (import)
- 5 Rolo (import)
- 6 Megalomania
- 7 Road Rash 2
- 8 Tiny Toon Busters Hidden Treasure (import)
- 9 Turtles (import)
- 10 Streets of Rage

### TOP TIEN SUPER NINTENDO

- 1 Mario Kart
- 2 Super Tennis
- 3 Batman Returns (import)
- 4 Streetfighter 2
- 5 Jimmy Connors (import)
- 6 Warp Speed (import)
- 7 Prince of Persia (import)
- 8 Road Runner (import)
- 9 Zelda
- 10 Mario Paint

### TOP TIEN PC (MS-DOS)

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1 Shadow President | 6 Links Pro 386    |
| 2 Maximum Overkill | 7 Strike Commander |
| 3 Dune 1           | 8 Sim City         |
| 4 Darkseed         | 9 Police Quest 3   |
| 5 Jetfighter 2     | 10 Space Quest 4   |

dat 'The keys to Lemarchand's Lament' beschikbaar uit de handel was genomen nog voordat één enkel exemplaar daadwerkelijk was verkocht. De software werd door de Amerikaanse overheid te gevaarlijk geacht om verspreid te worden. In een telefoongesprek met een van de werknemers op het aangegeven adres beweerde ene Frank dat Black Diamond Software niet bestaat. De bewuste advertentie zou 'een grap zijn' onder het motto: 'als je dit spel wint, dan ga je naar de hel.' De hel een grap? Onze teleurgestelde redacteur weigert dat te geloven en blijft de wereld afzoeken naar circulerende exemplaren van het omstreden spel.

# The ZONE

## SPELEN IN EEN VIDEO-GAME

Treedt de toekomst binnen... voor een avontuur voorbij je fantasie

### JE BEGINT ALS KANON-NEN-VOER

Voorbij de zware eikenhouten deur van the ZONE betaal je doorde-weeks overdag een tientje, 's avonds en in het weekend twee gulden meer voor een missie van 20 minuten. Als je bij het eerste bezoek besluit je te registreren (dit kost f15,- inclusief het eerste spel), worden je naam en je toekomstige prestaties in het geheugen van de moedercomputer opgeslagen. Je begint als doodgewoon voetsoldaat maar in de loop der tijd en strijd kun je in rang en stand opklimmen waarbij de moeilijkheidsgraad van de missies evenredig toeneemt.

### JE STAPT EEN DONKER GAT BINNEN

Je komt de futuristische kleedruimte binnen, het voorportaal van de sluimerende hi-tech hel, beiden beschilderd door Rhyme en

Oase, twee van de betere graffiti-artiesten in Nederland. Aan de muur hangen 12 harnassen, de doorzichtige 'energypacks' die op de schouder, rug en borst getooid zijn met ingebouwde infra-rood lasersensoren, die een flauw rood licht uitstralen. Daarnaast hangt het lasergun. Hiermee vuur je tegelijkertijd een laserstraal (voor het effect) en een infrarood straal af waarmee je letterlijk je tegenspeler voor een bepaalde periode 'uitschakelt' wanneer je één van zijn sensoren raakt. Bovenop de kolf zit een LCD-scherm waarop je tijdens het avontuur je status kunt aflezen. Uitgerust met deze attributen ben je klaar voor de strijd en sta je voor een donker gat waaruit vette rook en muziek je over de stenen trap tegemoet walmt...

In de voormalige Scheepvaartschool aan de Prins Hendrikkade in Amsterdam, zo'n tien minuten naar links wandelen vanuit het Centraal Station, is 14 mei jongstleden 'The ZONE', het eerste laser games centrum van Nederland, geopend. In de kelder van dit oude gebouw is een labyrint gebouwd waar je een avontuur beleeft zoals tot dusverre alleen op het televisiescherm of in je fantasie plaats vond. Bepakt met een 'lasergun' en een 'energypack' daal je af in de diepte waar intuïtie, supersnelle reflexen en intelligentie maar een paar van de eigenschappen zijn die je nodig hebt om te overleven.

### MET JE RUG TEGEN DE MUUR

Eenmaal in de arena is het pikdonker, alleen de sensoren op je gun en je energypack zijn zichtbaar terwijl kleurige strepen licht vanuit het plafond de rook af en toe doorklieven. Een felle streep rood laserlicht schiet vanuit het duister ter hoogte van je middel. Een tegenspeler? Nee, een LaserDrone. Deze verplaatsbare sensoren in het 450 vierkante meter tellende doolhof maken the Zone tot meer dan

leuk combatje spelen; het wordt een tactisch avontuur. Sommige LaserDrones versperren de toegang van ruimtes en moet je in een bepaalde volgorde uitschakelen, anderen geven je bij een raak schot een 'supercharge' of zelfs onoverwinnelijkheid. Dankzij hun aanwezigheid sluip je met je rug tegen de muren (rennen is trouwens verboden), duik je arcades in, kruip je langs drakepoten en fluorescerende kachels en trotseer je nog meer verborgen gevaren. Aan het eind van het spel krijg je een rap-

port van de moedercomputer die al je acties heeft vastgelegd en beoordeeld.

### SPELEND GELD VERDIENEN

Een week voor de opening bezocht Power Unlimited James Nunn, één van de bedenkers van the ZONE. Hij is een vriendelijk glimlachende Engelsman, een dertiger die weigert het kind in zich achter te laten. En een man met het goede plan om spelend zijn geld te verdienen. Het eerste laser games centrum dat zijn bedrijf, Leisure Tech, opende in februari van dit jaar in Antwerpen draait inmiddels 2500 missies per week (tel uit je winst). Het doel van de jonge onderneming is nieuwe lasergames en hi-tech avontuur naar de Benelux te brengen. In een jaar tijd willen ze nog acht ZONE-

arena's in Nederland en België openen.

### GEEN GRENZEN

Bij het bespreken van het spel verschijnt er een pretlichtje in de ogen van James. 'The ZONE is net alsof je in een video-spel speelt.' Hij ziet onbeperkte mogelijkheden voor de techniek die zij enkele jaren terug aankochten en verder en beter ontwikkelden dan tot dusverre was gedaan. In de toekomst zal het verdiende geld onmiddellijk opnieuw geïnvesteerd worden om de arena te blijven uitrusten met de modernste technologieën. Hij ziet gevechten met hologrammen voor zich, virtual reality ruimtes, diverse verdiepingen. Hij verzucht; 'alleen onze fantasie kan ons nog inperken.' En gaat met dezelfde glimlach weer aan het werk, vooral nadat wij beloven met Power Unlimited een keer een feestje in The ZONE te komen geven.

The ZONE  
Leisure Tech BVBA  
Prins Hendrikkade 190  
1011 TD Amsterdam  
Tel. 020 - 4 201 975

# NIEUW!

## LUCAS ARTS PRESENTEERT BINNENKORT IN JE EIGEN THEATER

In Amerika is elk jaar de Consumer Electronics Show (dit jaar in Chicago van 3 tot 6 juni). Lucas Arts, vooral bekend om hun science fiction films zoals StarWars, presenteert op deze show vijf nieuwe spellen voor verschillende systemen:



### THE DIG RUIMTEAVONTUUR

Het jaar is 1998. Een enorme meteor is met een rotvaart op weg naar de aarde. Een space shuttle bemanning begeeft zich op een allesofniks missie om een catastrofe te voorkomen, maar komt in een val terecht van een buitenaardse macht, een wereld van gevaar en mysterie. Dit is het verhaal van 'The Dig', een ruimte avontuur voor PC's. Het spel zal tegen het einde van dit jaar beschikbaar zijn maar het belooft veel!



### DAY OF THE TENTACLE: MANIC MANSION 2 GESTOORDE STRIPFIGUREN

Deze adventure brengt de speler in de absurde wereld van gestoorde tekenfilmfiguren om de planeet te beschermen tegen de gemuteerde huisdierarmen van Dr. Fred Edson. Door drie Whizzkids te besturen en door vreemde tekenfilmlogica in acht te nemen, kun je de wereld redden. Bekende acteurs hebben de stemmen ingesproken. Het spel is voor pc's met of zonder CD-ROM en zal nog deze zomer verschijnen.



### SAM & MAX HIT THE ROAD MAFFE DIENDERS

Sam en Max zijn freelance politie partners. Ze moeten hun detective-talenten gebruiken om de Amerikaanse onderwereld te. Het kan zijn dat je Sam en Max al kent van de strip van Steve Purcell. Het spel is ook voor de PC en zal in het najaar te bewonderen zijn.



### REBEL ASSAULT ELITE PILOTEN

Wat moet je in je hebben om voor de Rebel Assault te mogen vliegen? Moed, loyaliteit, reactiesnelheid, scherpe ogen en, althans dat zeggen sommigen, de Force. Eigenlijk is alles dat je nodig heb een klein glimmend schijfje. Als je een CD-ROM hebt voor PC of Sega, of als je een CD-I speler hebt, kun je tegen het einde van dit jaar dit aktiespel spelen en jezelf te test stellen of jij het in je hebt om voor de Rebel Assault te vliegen.



### SUPER EMPIRE STRIKES BACK DE FORCE WORDT GROTER

De oorlog tussen Luke Skywalker en de Evil Empire gaat door wanneer Luke de levenswijze van de Force leert van Yoda en direct wordt geconfronteerd met zijn aardsvijand: Darth Vader. Super Empire Strikes Back zal uitkomen als een 12 MegaBit cartridge, wat de helft groter is dan zijn prachtige voorganger Super Star Wars voor de Super NES.

**M**acintosh sim fanaten, leg de portomonee vast klaar! Graphics Simulation Corporation, maker van de ongevenaarde vlucht simulator Hellcats (zie review op pagina 64), komt binnenkort uit met de F/A-18 Hornet sim die met 20 frames per seconde, 256 kleuren en 3D graphics zo'n 30% sneller over het scherm zal scheven dan Hellcats (15 frames/sec.) Het strijdtoneel speelt zich af rondom de Perzische Golf, Koeweit, Saudi Arabia, the Golf zelf en mogelijk Iran. Naar zeggen zullen de landschappen in de eerste instantie vrij simpel zijn maar we praten hier dan ook over woestijnen! Hornet werkt op een module principe waar mee je simpelweg landschap modules op een later tijdstip kunt toevoegen. De software hanteert echte vlucht-karakteristieken van de F/A-18 geleend van McDonnell-Douglas (real world fabri kant van de Hornet). Als dat je nog niet overtuigd hebben de makers van het spel een F/A-18 piloot uitgenodigd om het spel te testen. Kennelijk passeerde de test met vlag en wimpel. Bronnen zeggen dat deze sim zo goed is dat het de waarschijnlijk de standaard van de Mac sim-industrie wordt. De fabrikant denkt het spel op z'n vroegst in juni op de markt te brengen, dus nog eventjes geduld!

# SUPER SIMULATOR

# H E T T E S T T E A M EVEN VOORSTELLEN

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

Streng maar rechtvaardig.

## ANDERE MENING?

Niet eens met de mening van onze testredacteurs? Dat kan. Moeten ze wat jou betreft meteen allemaal ontslagen worden? Dat kan ook, maar dat wordt al iets moeilijker. Of misschien heb je een oplossing voor een probleem waar onze man steeds over struikelt. Bemoei je er gerust mee, schrijf!

Je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te gaan schrijven.

POSTBUS 9194, 1006 CC Amsterdam



## ADAM

Voortdurend te laat op de redactie. Zware wallen onder de ogen, ongeschoren, haren in de war. Geen zinnig woord komt uit z'n mond, met een vage glimlach op z'n gezicht staart hij in de verte, blik op oneindig, zijn gedachten zijn bij z'n nieuwe vriendinnetje. Er valt simpelweg niets met de jongen aan te vangen. De lente is voorbij, mafkees.  
Spelkeus van de maand: STARWING (SNES)



## BEN

Stilletjes zijn we er van overtuigd dat Ben eigenlijk met een teletijdmachine uit de vorige eeuw is gestapt. Of misschien is hij wel buitenaards. Hij leeft 's nachts, smeert sambal op zijn kroepoek, mompelt voortdurend over cenobytes en, helemaal verdacht, hij begrijpt pc's. Waarschijnlijk is het beter hem 100 jaar in te vriezen, zodat hij onder mensen komt die hem begrijpen.  
Spelkeus van de maand: X-wing (PC)



## BJÖRN

De ritselaar van de redactie, whizzkid van beroep. Onvermoeibaar kraakt hij elke hindernis in de SNES en CD-I spellen, lost tegelijkertijd iedereen zijn pietluttige problemen op terwijl hij liters citroenlimonade drinkt. Ondertussen sloopt hij op zijn gele Dr Martins zijn rose vloer uit z'n huis. Je wordt al moe als je naar hem kijkt.  
Spelkeus van de maand: Escape from CyberCity (CD-I)



## DAVID

Is het een vliegtuig? Is het een vogel? Nee, het is David. Zijn jeugd bracht hij door in de cockpit van een DC-10 waarvan zijn vader boordwerktuigkundige was. Tegenwoordig gaat hij in het weekend zweefvliegen, doet hij doordeweeks niets anders dan flightsimulators testen en struint hij 's avonds de speelhallen af om de nieuwste vliegspelen te proberen  
Spelkeus van de maand: HellCats (Macintosh)



## KEES

Kees is onze man met straatkrediet, bijdehand tot op het bot, niet bepaald op zijn mondje gevallen. Daarom lijkt hij als geen ander in staat de vele vechtspele van een deskundig advies te voorzien, want zijn opvliegende karakter geeft hem de beschikking over supersnelle reflexen. En, het houdt de wildebras van de straat.  
Spelkeus van de maand: Outlander (SNES, Megadrive)



## MICHAEL

Je best geklede man van Nederland op de mooiste mountainbike van West Europa. Meer kunnen we niet van Michael zeggen, het zou je jaloers maken.  
Spelkeus van de maand: The Zone (Prins Hendikkade, Amsterdam)



## ZO WORDEN DE MINUTEN VERDEELD

### GRAPHICS

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

### GELUID

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

### PLUS- EN MINPUNTEN

Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel

### HOUDBAARHEID

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

### AKTIE-REAKTIE

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

### HET EINDOEFER.

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

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

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

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

# eindoordeel



### POWERKID

twijfelt. Misschien heb jij een goede reden om je niets van die twijfels aan te trekken, anders oppassen.



**POWERKID** is enthousiast. Het is maar één mening, maar je hebt tenminste een beetje houvast.



### POWERKID

waarschuwt. Hij zou dit spel in elk geval nooit aanschaffen.



## DE BALKEN

Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is.

Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

Ook in de balken staan de prijzen vermeld.

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

Soms zie je voor een prijs IMPORT staan. Dat moeten we even uitleggen.

Er zijn twee manieren waarop een spel ons land binnenkomt.

1. Via de officiële vertegenwoordigers. Zij leveren de spellen met een Nederlandse gebruiksaanwijzing en als je zo'n spel aanschaf kun je altijd gebruik maken van telefonische hulpverlening. Helemaal lopen de officiële importeurs altijd een beetje achter.

2. Via andere importeurs en groothandelaren. Deze importeurs kopen de spellen bij groothandelaren in landen die voorlopen op Nederland. Deze spellen hebben dan ook meestal geen Nederlandse gebruiksaanwijzing en ze zijn vaak ook wat duurder.

In de winkels en bij de verhuur (videotheek) kun je allebei de soorten spellen tegenkomen. Dat wil zeggen dat speelgoedzaken en grootwinkelbedrijven meestal zaken doen met de officiële importeurs en dat computershops en videotheken graag wat voorlopen en dus liever zaken doen met andere importeurs.

### REVIEW

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

### PREVIEW

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

Overigens gaat het verder meestal om precies dezelfde spellen.

Een leuk voorbeeld is STARWING. Dat ligt al enige tijd in een Engelstalige versie in computershops en videotheken, maar heeft daar de naam STAR FOX. Nu het officieel in de handel wordt gebracht heet het opeens STARWING, maar het is verder precies hetzelfde spel.

Het is een beetje een ingewikkeld verhaal, maar we vonden toch dat je even moest weten hoe het in elkaar zat.

## DANK! DANK!

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

Atari, Vianen (03473-77272)  
Nintendo, Nieuwegein (03402-51353)

Bandai Interservice, Tiel (03440-14234)

Sega, Hilversum (035-213246)  
Omega Electronics, Echt (04754-87444)

Vandewater Enterprise, Amsterdam (020-6880205)  
Computer Collectief, Amsterdam



Holy cow, Starwing is echt tof. Nintendo doet het weer; een waanzinnig spel uitbrengen zoals nog niet eerder gezien in je huiskamer. Zonder dollen, dit is het beste videospel dat ik ooit heb gespeeld. Al dagen ben ik niet weg te slaan van het scherm waar ik mee zit te bukken en duiken met de aktie terwijl het zweet van mijn voorhoofd gutst. Zelfs sterven doe je mooi. En dan te bedenken dat dit pas het eerste spel is dat Nintendo uitbrengt met de nieuwe Super FX-chip. Er staan ons nog hele leuke dingen te wachten...

Starwing heeft niet alleen een fantastisch spelverloop maar wordt meer nog gesierd door het adembenemende 3D beeld. De muziek en geluidseffecten zijn perfect, vooral de ontploffingen. De stemmen van je strijdmakers geven het geheel humor terwijl spanning mooi opgebouwd wordt door de sfeervolle muziek. En dan het smerige lachje van Andross als je het Laatste Gevecht aangaat... Helemaal tof is de snelheid waarmee de knopjes je commando's doorgeven, de reactie vindt onmiddellijk op het scherm plaats. Het is duidelijk, stuur je ouders naar een pretpark, sluit de gordijnen, dim de lichten, zet het geluid op maximumblast en ga d'r voor!

ADAM

## JOUW TEAM

Jij bent Fox McCloud, een slimme vos die nergens overspannen van raakt, en commandant van het Starwing eskader, een groep

avonturiers die als enige behendig genoeg is om de strijd aan te kunnen met de monsterlijke gedachten ontsproten uit het zieke brein van de keizer. In de vlucht en in het gevecht communiceer je met Slippy



## STAR FOX WORDT STARWING

Komt je bekend voor dat Starwing? Kan kloppen, je hebt er over gehoord, over gelezen in buitenlandse bladen en misschien zelfs gehoord bij de videotheek als Star Fox. Precies hetzelfde spel, maar bij ons heet het dus even anders. Kwestie van rechten hebben we ons laten vertellen.

load, een pad wiens achterwerk je voortdurend moet redden, Falco Lombardi, een bijdehand die net als zijn eierleggende voorouders uitstekend kan vliegen en Peppy Hare, de poëtische hersens van het team ('Take this, you enemy brute'). In formatie vlieg je op een door de automatische piloot uitgezette snelste en veiligste koers de strijdmachten van die maffe aap Andross tegemoet onder het motto 'de aanval is de beste verdediging'.

## EERST TRAINEN

Eenmaal voor het scherm valt je mond open en begint er na 45 seconden speeksel uit te druipen. Slik, geef jezelf een klap in het gezicht, verman je en ga aan het werk. Het spel begint met de keuze om even in training te gaan, iets wat de zorgzame opperbevelhebber Peppers altijd raadzaam vindt (Falco; 'I can't believe Peppers is making us do this'), of gelijk de strijd aan te gaan.

Even oefenen dan. Je schip (de starfighter Arwing) kan met de richtingen van de control pad naar boven en beneden, naar links en rechts. Je kunt het beste op koers, in het midden van het scherm blijven, want daar zijn de obstakels het minst talrijk. Met de Links- en Rechtsknop rol je 90 graden opzij, twee keer snel drukken doet je om de as draaien. Je hebt een laserkanon op de Y knop, nova bommen op de A, turbo boost op de X en remraketten op B. Maar je kan ook zelf op het bedieningsscherm je favoriete controle mogelijkheid selecteren. De training is een vet voorproefje van wat je op je missies tegen zal komen. Oefen goed, want je zal het nodig hebben!

## DE AKTIE

Wanneer je wat gewend bent aan de duizelingwekkende snelheid waarop de aktie zich afspeelt is het tijd om het strijdpark in te treden. Je krijgt een kaart te zien waarop

de drie routes naar het doel Venom zijn te selecteren. Elke route heeft zijn eigen moeilijkheidsgraad met werelden waar je onder totaal verschillende omstandigheden dwarsliggers naar het ruimte kerkhof verwijst. Er valt veel te ontdekken want er wachten je, als je uiteindelijk ook het geheime pad naar de 'Black Hole' hebt ontdekt, zo'n twintig missies. Na je keuze beland je in de eerste sector en waan je je in de openings-scene van BattleStar Galactica, maar dan beter. De startfighter wordt weggeschoten van het lanceerplatform en verrijst verzonken in een 3D wereld van grote gebouwenblokken en wolkenkrabbers die naar je toevallen (tip: verander op het laatste moment van richting, ze staan dan op het verkeerde been), reusachtige robotten en prachtig geanimeerde vijandelijke schepen. Wees beheerst in de aktie, schiet alleen het hoogst noodzakelijke uit de lucht of van de

# STARWING

Starwing is een 3D 'schiet de sukkel uit de lucht' avontuur waarin je in je eigen ruimteschip voortvliegt in het Lylatiaanse sterrenstelsel om uiteindelijk de snode keizer Andross op zijn planeet Venom van zijn troon af te blazen.

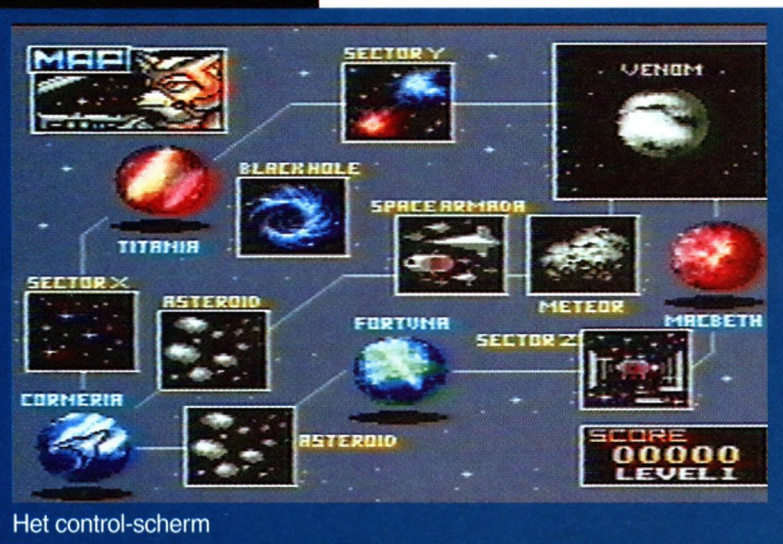
Andross is een geniale geleerde, prototype gevaarlijke gek, die verbannen is van de moederplaneet Corneria omdat hij met zijn wetenschappelijke experimenten met hyper ruimte energie de gehele bevolking in gevaar bracht. Op Venom heeft hij zijn boosaardige plannen verder uitgewerkt en Corneria de oorlog verklaard.

schade te repareren, schildenergie te tanken, een twinblaster te verdienen, maar ook, in het geval je chrasht zul je vanaf de laatste bevoorradingsring waar je onderdoor vloog herstarten. Er hangen diverse opris-sers in de lucht; gebruik je remraket om die bij het aansturen niet te missen.

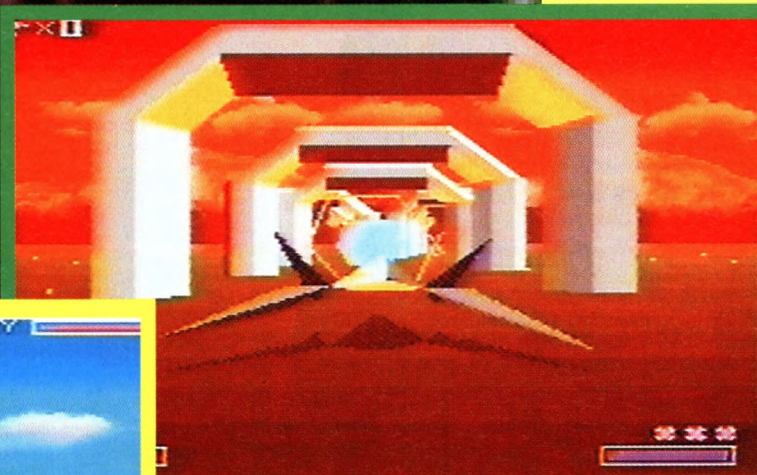
## DE VIJAND

Aan het einde van deze sector kom je het moederschip tegen waarop je de nova bommen loslaat; zet je zonnebril alvast maar op. Eenmaal voorbij de planeet volgen er dichtgepakte asteroïdevelen waar je doorheen suist, ijsmeteoren en 'space armadas' met ruimteschepen zo groot dat je erin vliegt en je adem afgeknepen wordt door het ontwijken van alle obstakels die je tegenkomt in de sluis voordat de boel in je gezicht ontploft. Elke sector heeft een grote vloot agressieve tegenstanders waarna, wanneer je ze opgeruimd hebt, de boodschap 'incoming enemy' verschijnt. Dit is de gigantische baas van de sector in de gedaante van de raketlancerende 'Attack Carrier', of de snelle 'Dancing Insector' enzovoort. Mik altijd op hun oplichtende energievelen. Er zijn ook zwarte gaten (als je ze kan vinden).

grond. Anders zie je niet meer wat jezelf doet of wat er ontploft. Door de sporen van je laserkanon te volgen kun je bepalen je waar je heen schiet. Af en toe vliegt één van je makkers over je schouder heen met een vijand op zijn hielen. Als verantwoordelijk commandant mag je hun noodkreten op het communicatiescherm niet negeren en red je



Het control-scherm



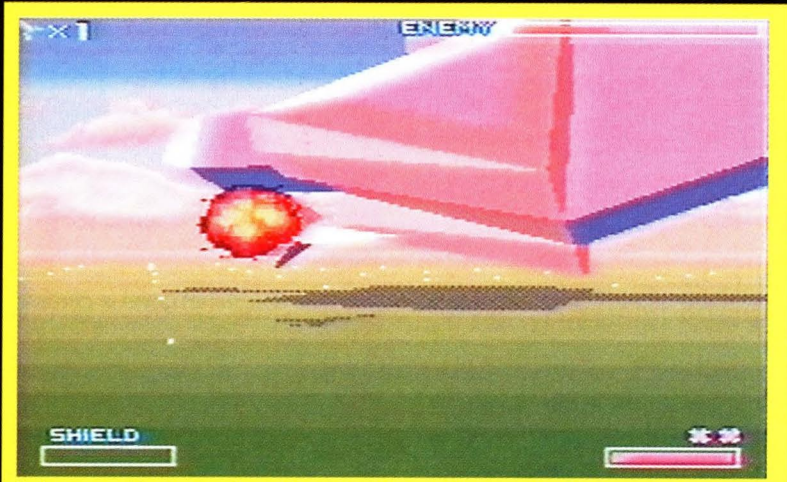
Vlieg op level 1 al deze arcades onderdoor en je verdient een twinblaster; het maakt een groot verschil



Het moederschip nadert, schiet op de oplichtende plekken

hun huid. Soms knappen ze voor jou ook wat vuil werk op. Mik wel precies want anders; 'Hey, it's me, Slippy'. Oeps. De arcades die je tegenkomt vlieg je onderdoor om

**Spel van de Maand**



In het geval het moederschip niet wil bezwijken onder het laserkanon, gebruik dan het meest drastische wapen, de novabom



Het moederschip



Stage One Clear; dit is pas het begin...

**RAPPORT**  
**GRAPHICS**  
**9,5**  
**GELUID**  
**9,6**

▲ Dit spel kent alleen pluspunten

▲ Complimenten aan Nintendo

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



**96**

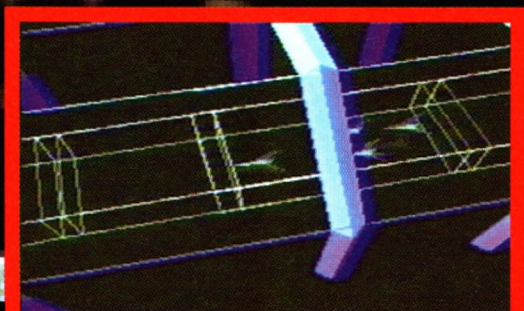
**Power Premium**

**DE JACKPOT**  
**TIP:**  
**KIES ROUTE 3** Ram jezelf langs de 'Ground Carrier' en vlieg door naar de tweede sector, onderwijl de gebruikelijke schepen en stenen opblazend en kijk uit naar een asteroïde die links/links midden van je scherm zal verschijnen. Al rap volgt een asteroïde aan de rechterkant. Schiet deze zo snel als je kan aan flarden. Als er genoeg vuurkracht ingepompt is zal het openbaarsten en wordt een ei uitgespuugd dat in de verte zal verdwijnen (blijf erop schieten) waarna er een vogel uitfloopt. Die vogel komt langzaam naar je in de cockpitstand) houden. Vlieg erop in op middeelhoogte wanneer de vogel dicht genoeg genalukt is zal het scherm even raar gaan doen en zal de 'Map Screen' weer verschijnen. Je schip wordt naar het zwarte gat toe getrokken. Gefeliciteerd, je bent nu 'Out of this dimension'. Daar moet je jackpot spelen...

# STARWING



Geveld door de vijand. Bloed vult het scherm.



Wanneer de invasie dreigt wordt het Starwing eskadron opgeroepen dat onmiddellijk de thuisbasis uitvliegt.

## KRACHTVOER VOOR TECHNENUTEN

Het brein achter het formidabele spel Starwing is de Super FX chip, die in de cartridge is ingebouwd en het mogelijk maakt de 3D effecten te creëren die nog niet eerder in videospelen mogelijk waren. De introductie van Super FX opent de deur naar ongekende grafische toepassingen waarvan 3D pas het begin is.

In de cartridge van een spel zit een 'central processing unit' (CPU) chip die al het rekenwerk doet om een spel te draaien. De Super FX maakt gebruik van de RISC (Reduced Instruction Set Computer) technologie waarmee de snelheid wordt vermeerderd waarop het hardwarestelsel berekeningen uitvoert. In het geval van Starwing betekent het dat de Super FX, in feite een soort mini-computer, alle wiskunde doet voor de CPU om de 3D afbeeldingen mogelijk te maken op een snelheid zes keer hoger dan de huidige SNES-chips.

De beelden bij Starwing worden opgebouwd uit polygoenen, wat veelhoeken zijn (driehoeken, vierkanten, rechthoeken etc.). De 3D effecten worden veroorzaakt doordat er vele lagen polygoenen over elkaar heen liggen die razendsnel om de X-, Y- en Z-as kunnen roteren en draaien. Ook al zie je slechts de voorkant van een kubus; de rest van de zijden zijn ook getekend door de Super FX.

Om de polygoenen wordt de uiteindelijke afbeelding als het ware heen gevouwen waardoor de objecten een realistischer aanzicht krijgen. Dit is een techniek die 'texture mapping' heet. Bij het bewegen van objecten 'hertekent' de Super FX razendsnel de afbeelding zodat het object van alle kanten goed blijft ogen.

Een van de grootste problemen met computerbeelden is de representatie van bewegende objecten in verhouding met de lichtbron. Door de snelheid waarop de Super FX werkt kunnen nu ook echte schaduwen samengesteld worden die met de snelheid van de polygoenen mee bewegen.

Super FX is een uiterst slimme uitvinding. Ten eerste zal nu snel een nieuwe verscheidenheid aan videospelen ontstaan, ten tweede hoeft je nu niet gelijk een nieuw apparaat te kopen om het te kunnen gebruiken want Nintendo heeft de bestaande cartridge als uitgangspunt genomen en daaraan kracht toegevoegd.

**SNES-LOZEN,**  
Starwing is het soort spel dat mensen alles uit hun handen doet vallen.

**SPAARREKENINGEN LAAT PLUNDEREN** om in volle sprint naar de winkel te vervolgen en een SNES aan te schaffen. Dit is niet de zoveelste mafkees z'n smoelwerk tot pulp rammen, of van platform naar platform donderen, nee, dit is de nieuwste ster aan het videospelenfront.

**STARWING, YES!**

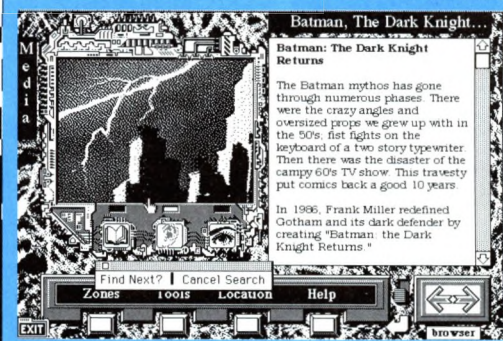


**Beyond Cyberpunk.** 5 Mb met informatie over boeken, games, verhalen, strips, films. 5 diskettes die je alles duidelijk maken over de wereld van de cyberpunks. Op het ogenblik is Beyond Cyberpunk nog niet verkrijgbaar in Nederland. Pas volgend jaar zal een begin worden gemaakt met de distributie in Europa. Daarom krijg je hier alvast het adres waar je het pakket kan bestellen. Omdat het in Amerika is, kan je alleen betalen in dollars. Prijs: 35 dollar. Daarbij komt een bedrag van 6 dollar voor verzending naar Nederland.

The Computer Lab  
Route 4, Box 54 C Louisa, VA 23093  
Tel: 09-1-073-527-6032  
Fax: 09-1-703-527-6207  
E-mail: gareth.well.sf.ca.us (Internet)  
72531.3473 (ZiffNet/Mac)

## HALVER- WEGE DE JAREN TACHTIG

doek het woord cyberpunk voor het eerst op. Het sloeg aanvankelijk vooral op een bepaald soort science-fiction, waarin een wereld werd beschreven die geregeerd werd door bedrijven en computers. In een beetje cyberpunkverhaal gebruikt iedereen een computer, van de manager van een internationaal bedrijf tot de eerste de beste kruimeldief. De cyberpunkverhalen werden zo populair en spraken zo veel mensen aan dat het op een gegeven moment veranderde van een beschrijving van een bepaald soort fictie tot een beschrijving van iets dat



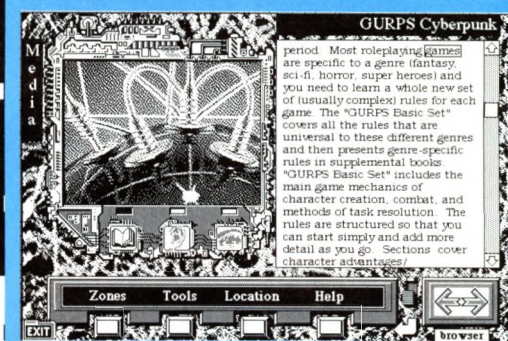
Dit is het bijschrift

werkelijk bestaat. Punk was al een paar jaar dood, maar cyberpunk ging leven.

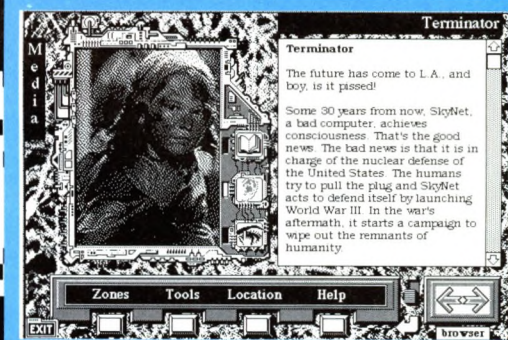
## ELEKTRO- NISCH BOEK

Beyond Cyberpunk is een software-pakket van The Computer Lab dat de lezer probeert duidelijk te maken wat cyberpunk nu eigenlijk is. Ik zeg 'lezer', want Beyond Cyberpunk is op de eerste plaats een elektronisch boek met de titel...juist. Omdat het een elektronisch boek is, kun je er natuurlijk

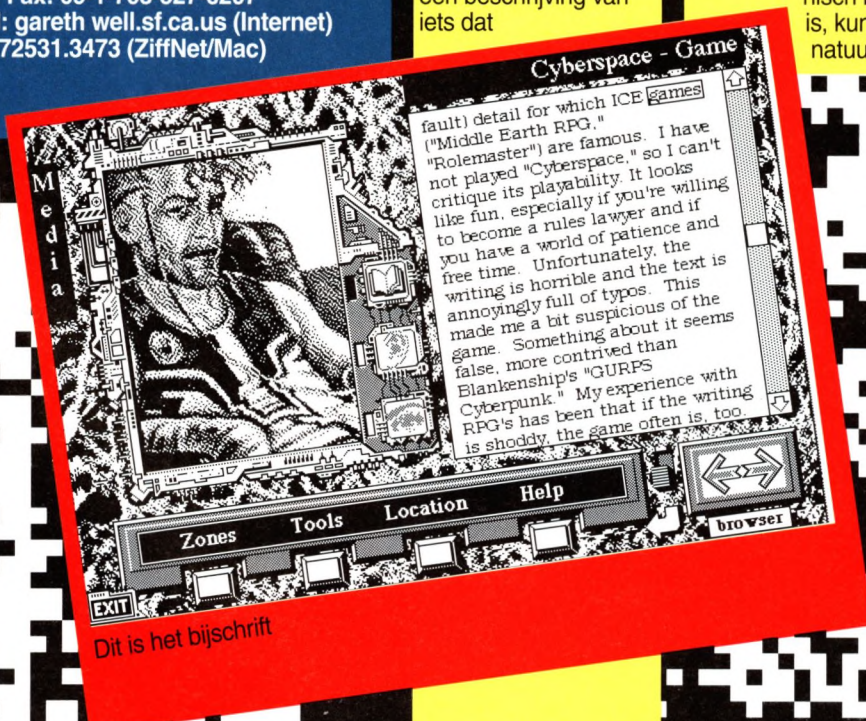
meer mee doen dan de tekst lezen en de plaatjes bekijken. Om te beginnen worden titels van de verschillende onderdelen hardop uitgesproken als je ze aanwijst, kunnen sommige tekeningen bewegen en op andere plaatjes kun je in- en uitzoomen.



Dit is het bijschrift



Dit is het bijschrift



Dit is het bijschrift

Weer andere onderdelen worden begeleidt door een stemmig muziekje, en bladeren door het 'boek' klinkt alsof de Westerse zware industrie nog eenmaal van zich laat horen alvorens voorgoed failliet en ten onder te gaan.

# BEYOND CYBERPUNK

## HET BOEK BEGINT WERKE-LIJK SPEC-TACULAIR:

'Warning Cyberdeck - Stand by' schalt het uit de Powerbook waarop ik het programma heb geïnstalleerd. 'Jack into the Future.' Ik gehoorzaam en klik op een schuifje. Iemand roept 'Jacked in!!!' en vervolgt enthousiast met 'Into the Future...'. Plotseling komt superheld The Punisher in beeld, gevolgd door die goeie ouwe Batman. Batman? Voordat ik de tijd heb om gedag te zeggen explodeert alles op het scherm en roept een vrouwenstem welke zones ik kan bezoeken: Media, Cyberculture, Street Tech en Manifestoes. Ik klik op Media en krijg een artikel over

Cyberpunk Gaming te zien. Spelontwerper Steve Jackson klaagt dat de meeste cyberpunkspellen vooral gaan over bendes bandieten die door vreemde gevaarlijke gebieden trekken, andere mensen doden en hun bezittingen inpikken. Veel plezier en je hoeft er niet bij na te denken. Hij pleit voor meer spellen waarin samenwerking en probleemoplossing belangrijk zijn, in plaats van te suggereren dat het oké is om je vrienden in de rug te steken.

## KATA SUTRA

Plotseling verschijnt er een dame in beeld. Ze

**Cyberpunk. Is het een soort science-fiction? Is het een hype? Is het de nieuwste mode van de cultuurindustrie? Of is het een teken dat het einde der tijden nu werkelijk nabij komt?**

**Duidelijk is vooralsnog dat het woord te pas en te onpas (vooral dat laatste) wordt gebruikt als voorvoegsel van alles dat met computers te maken heeft en enigszins rebels overkomt. Zo staat elders in dit blad een recensie van Darkseed, een adventure van de firma Cyberdreams, doe je in het rollenspel Hacker alsof je een keiharde cyberpunk bent en... Trouwens, is er misschien zelfs al een Cyber Mario of een Cyber Simpson? OK, je geeft op.**

**Cyberpunk. Wat is het dan wel?**

heet Kata Sutra en vraagt mij: 'What's your pleasure?' Voordat ik kan antwoorden is ze verdwenen. Later zal ze nog een paar keer onverwacht opduiken om een vraag te stellen, een opmerking te maken of een grap te vertellen. Nu vind ik dat nog wel leuk, maar ik kan me voorstellen dat ze na zoveel keer gaat vervelen. Geen probleem, je kan bij de installatie zelf bepalen of en hoe vaak ze onverwacht opduikt. Even onverwacht, maar helemaal niet leuk was het feit dat het programma om onverklaarbare redenen de eerste keer twee maal

kort achter elkaar crashte. Softwarefout? Hardwarefout? Of gewoon tijd om het bijgeleverde stripboekje te lezen waarin Kata Sutra een hoofdrol speelt?

## HYPERCARD

Beyond Cyberpunk is een Hypercard-programma. Dat betekent dat het programma alleen geschikt is voor de Macintosh met tenminste Hypercard-versie 2.0. Het leuke van Hypercard is dat je alleen maar hoeft te klikken op een vet aangegeven woord om in de tekst terecht te komen die op dat woord slaat. Het is alsof je een boek leest door te beginnen op bladzijde 50, dit hoofdstuk leest, er

slaat, de plaatjes op bladzijde 13 bekijkt, om het dan van achter naar voren uit te lezen, terwijl je de verhaallijn nog steeds kan volgen!

## IK KLIK OP CYBER-CULTURE EN GA NAAR TECHNO SLANG.

Ik lees en vertaal: 'Machines zijn niet langer mijn tegenstanders. Het zijn aanvullingen; ze vergroten mijn bereik en verhogen mijn capaciteiten. Ik ben een cyborg met een digitaal brein en 'n internationaal computernetwerk in mij. Maar ik ben beter dan de machines, want ik leef.'

## RAPPORT

GRAPHICS

8

GELUID

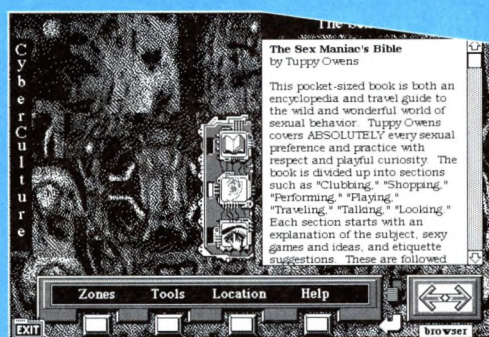
8

ALS NASLAGWERK ONBEPERKT HOUDBAAR

8



Dit is het bijschrift



Dit is het bijschrift

# The Hyperstone Heist



Wie gek is op de Teenage Mutant Hero Turtles zal net zo gek zijn op het spel. Dezelfde humor is op een leuke manier in het spel opgenomen. De gezichtsuitdrukkingen en de arrogantie van de turtles zie je ook terug op je beeldscherm en dat terwijl je ze zelf mag besturen! Alleen daarom al heb ik het hele spel uitgespeeld! (ok ok, in de easy-mode, maar toch). Je kunt een enorm scala aan vechtbewegingen maken door als een gek op je control-pad te rammen. Dit zijn er te veel om hier allemaal op te noemen. Ik gebruikte het meest de sprong-kick en de body-slam. Die laatste is heel gaaf: je gaat naast een ninja staan die je net hebt neergeslagen en drukt op de A-knop. Dan pakt de turtle het mannetje op en ramt iedereen met hem van het scherm! Dat is pas vechten! Goed, misschien verveelt het je om alleen maar ninja's, robotjes, stenen-rugbyspelers en ijsmachines in elkaar te rammen, maar ik vind het te gek. Teenage Mutant Hero Turtles is voor mij, voor de Sega dan, het leukste spel. Niet het mooiste misschien, maar wel het leukste!

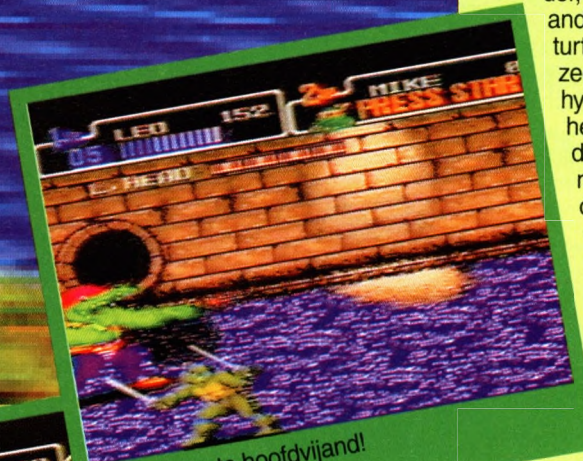
BJØRN



Op het mysterieuze schip kom je stenen krijgers van Krang tegen.

## SCHILD-PADDEN NIET VOOR DE SOEP, EH... POES

Ver onder de ochtendspits in New York kijken vier tieners naar hun favoriete nieuwsreporter - April O'Niel - op televisie. De vier jongens hebben het goed voor elkaar in hun comfortabele ondergrondse schuilplaats. Comfortabel, dat wil zeggen, als je een turtle bent. Een mutante schildpad, en een tiener nog wel. En tegelijk ook een ninja. Goed. April doet verslag van een gebeurte-



Dit is je eerste hoofdvijand! Gebruik de sprong-kick!



Ken je Rock Steady nog?

nis op Ellis Island, hier vlakbij. Plotseling is er een felle lichtflits achter haar. April schijnt het niet te merken, maar de kijkers zien het wel.

## 'WHOA DUDES! ZAG JE DAT?'

vraagt Michaelangelo de anderen. Leonardo en Raphael onderbreken hun ninja-oefeningen en kijken naar het scherm. Het eiland blijkt te zijn gekrompen, en blijft krimpen tot een schittering het beeld vervaagt. Als het beeld weer terug komt is April niet meer te zien maar wel Shredder, de aartsvijand van de turtles. Hij zegt dat hij de hyperstone heeft en daarmee macht heeft over heel de wereld. De turtles, helden als ze zijn, springen meteen op en besluiten de wereld van Shredder te redden. Cowabunga!

## PIZZA POWER

Het spel heeft vijf fasen. Aan het eind van elke fase wacht je een hoofdvijand. Versla je de hoofdvijand, dan ga je door naar het volgende niveau. Klinkt eenvoudig? Wacht maar af.



# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Als eerste kies je een turtle waar je mee speelt. Dan wordt je in het eerste niveau gedumpt. Meteen staan er Japans-uitziende krijgers die je in elkaar proberen te trappen, messen naar je toe gooien, of vlammen naar je spugen. Ach ja, daar draai je natuurlijk je hand (of poot, als je een turtle bent) niet voor om. Hak ze in elkaar met je zwaard of wat je dan ook bij je hebt of schop ze tegen de vlakke. Af en toe kom je een pizzadoos tegen waarvan je krachten weer herstellen. Als je een pizzadoos met een bom erop tegen komt, loop er dan alsnog overheen want het geeft je superkracht voor een paar seconden. Je kunt die kracht ook krijgen door de A en B knoppen tegelijk in te drukken maar dat kost je levensduur dus dat is niet zo'n goed idee.

## LAATSTE PROEF IN TECHNO-DROME

De hoofdvijanden zijn uiteraard wat moeilijker te verslaan. Gebruik de sprong-kick om zelf zo min mogelijk geraakt te worden, dan krijg je ze er wel onder. Hetzelfde geldt voor de 'mousers' die je zo nu en dan tegenkomt. Het zijn soort mechanische ratten die nu eens geen pizza lusten maar wel gek zijn op schildpadden. Je hoeft ze gelukkig maar één keer te slaan of schop-

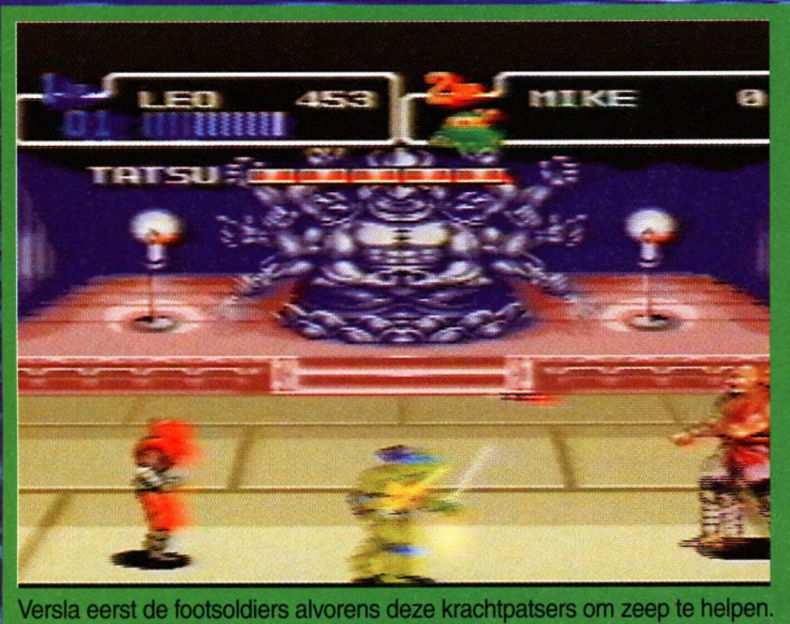


De laatste beproeving: Shredder. Ik kreeg hem klein, lukt jou dat ook?

pen, dan ont-ploffen de kren-gen al met-een. Ach, je ziet ze wel, als je door de vijf fases heen vecht. Je begint in New York, gaat dan door een mysterieus spookschip om bij de schuilplaats van Shredder aan te komen. Ho ho, je bent er nog niet: pas ná de vuurproef beland je in de Technodrome - de laatste beproeving, waar je Shredder tegen het lijf zal lopen. Dan geldt er nog maar één ding: het is óf hij, óf jij...



Dit zwevende idiote mannetje is niet makkelijk klein te krijgen



Versla eerst de footsoldiers alvorens deze krachtpatzers om zeep te helpen.



In fase 2 wordt je door de mousers van je surfplank gejaagd

## RAPPORT

GRAPHICS  
7,5

GELUID  
7,7

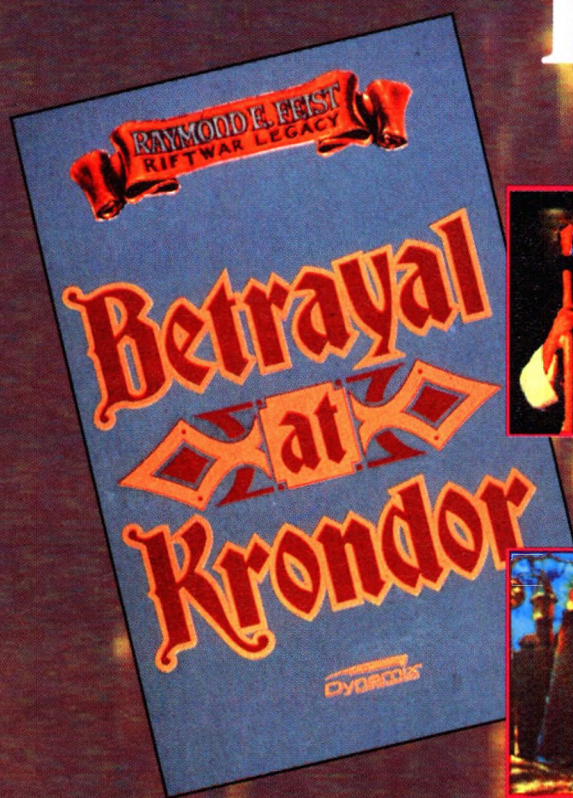
- Je kan met twee spelers spelen
- De bewegingen zijn te gek
- Veel variatie

Aan één stuk door ninjas slachten  
TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



9  
Power Premium

# A fantasy role playing adventure based on Raymond E. Feist's critically acclaimed Riftwar novels



*Every decision moulds and  
shapes your hero's destiny*



*A vast selection of sub-plots, mini  
adventures and multiple endings*



*Smooth realistic animation  
excelling the capabilities of your PC*



*Outstanding graphics using  
advanced technology*

## **Baffling mysteries await you!!**

Following the huge success of *Aces of the Pacific*, Dynamix now bring to your screens, *The Betrayal at Krondor*.

Roam the world of midkemia in a variety of roles, untangle the mysteries of the many sub-plots and mini adventures as you strole through the most comprehensive role playing adventure to date.

Using Dynamix advanced simulation technology, *Betrayal at Krondor* presents smooth realistic animation, new challenges and true to life confrontations to your PC.

Multiple paths provide a whole selection of different events and varied conclusions, with characters who battle ancient evils with nasty spells and weapons at their disposal.

**Excellence in  
Adventure Gaming.**



Distributie Benelux:  
HomeSoft  
Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem  
Tel.: 023-311241 Fax: 023-318488

# REVIEW MARIO PAINT



Tja, waarom ook niet? Een Super Nintendo kan dan wel gemaakt zijn om spelletjes op te spelen maar het hoeft natuurlijk niet. Met de muis erbij is het een prima tekencomputer. Je moet er natuurlijk niet te veel van verwachten. Het is niet te vergelijken met wat je met een gewone computer kunt doen. De tekeningen die je maakt zijn niet zo scherp, en er zijn niet zo veel kleuren waar je uit kan kiezen. Animaties maken en dat opnemen op video is natuurlijk wel iets waar Nintendo een stapje voor heeft. Als je dat op de computer wilt doen moet je aardig wat geld uitgeven om hem aan te sluiten op de videorecorder. De muziek die je met Mario Paint kunt maken lijkt erg veel op de achtergrondmuziekjes die je ook altijd bij Super Mario World en vergelijkbare spelletjes hoort, dus niet echt Top-40 materiaal...

BJØRN

## RAPPORT

GRAPHICS  
7,0

GELUID  
7,0

Weer eens wat anders

De muis werkt zeer prettig

Kwaliteit van beeld en geluid niet zo goed

7



Je eigen muziek componeren

## MARIO VOOR ARTIESTEN

Mario Paint is geen spel. Zoals de naam al duidelijk maakt gaat het hier om een tekenprogramma. Voor de gewone computers heb je die natuurlijk ontzettend veel, maar voor de Super Nintendo is dit de eerste. Het is niet alleen een tekenprogramma, je kan er ook filmpjes mee maken en er is een (saai) spelletje ingebouwd. Je kan zelfs je eigen muziek componeren met Mario Paint!

## TEKENEN

Als je gaat tekenen kan je kiezen uit verschillende hulpmiddelen. Je hebt potloden in verschillende kleuren en dikten, en je hebt een verfspuit. Als je zelf niet zo goed kan tekenen heb je ook stempels waarmee je de boel kan opfleuren. Gelukkig is het ook niet nodig om zelf perfecte rondjes te tekenen, dat doet Mario Paint voor je. De rondjes kan je automatisch laten inkleuren. Schrijven doe je met de ingebouwde lettertypes. Er zijn twee alfabetten waar je uit kan kiezen en dan heb je ook nog Japans! En als je een fout maakt klik je op de 'undodog', zodat je laatst gemaakte letter, streep of rondje wordt weggehaald.

## MUIS?

Hoezo klikken op de undodog? Tja, zo heet dat nu eenmaal als je met een muis werkt. Bij Mario Paint wordt namelijk standaard een muis geleverd die op de Super Nintendo kan worden aangesloten. Voor degenen die niet weten wat een muis is: een soort blokje met twee knoppen erop die je over de tafel schuift. Als je hem van je af schuift gaat de 'cursor' op het

scherm omhoog, en als je hem naar rechts schuift gaat de cursor ook naar rechts, enzovoort. De cursor is het pijltje op het scherm waar je alles mee aanwijst, of waar je mee tekent. 'Klikken' is wanneer je met de cursor ergens naar wijst en dan één van de knoppen indrukt, zodat er iets gebeurt.

## ANIMATIE EN MUZIEK

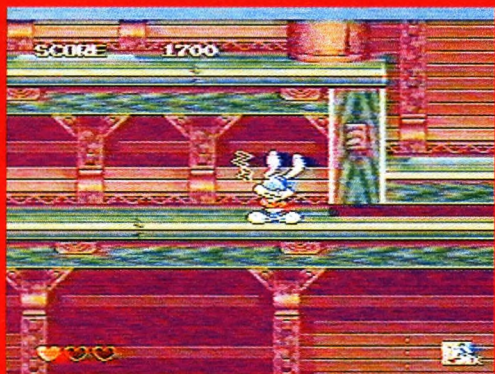
Als je een tekening hebt gemaakt kun je er een mannetje of iets anders overheen laten lopen. Je maakt dan een paar tekeningen van hetzelfde mannetje, zodat als je die achter elkaar zet het net lijkt of het mannetje loopt.

Als achtergrond kan je er dan muziek bij maken. Er zijn verschillende muziek-instrumenten waar je uit kunt kiezen.

## SAVEN EN LADEN

Als je de Super Nintendo uitzet betekent dat nog niet dat je het kunstwerk kwijt bent. Je kunt het 'saven', oftewel vastleggen, in de cassette. Je kunt het natuurlijk ook op video zetten, zodat je de filmpjes die je hebt gemaakt later nog eens kunt bekijken.

# Tiny Toon Adventures



Als je een tijdje niks doet gaat Buster slapen



Trap niet op rondliggende kunstgebitten



De schat! Helaas pakt Montana hem af.



**Cartoons!** Mijn favoriete games. Buster's Hidden Treasure uit de serie Tiny Toon Adventures is in ieder geval voor mij het spel van de maand. De actie begint meteen in het eerste level waar je Buster Bunny langs allerlei vijanden en obstakels moet helpen om uiteindelijk de schat te bemachtigen. Het leukste aan het spel vind ik het besturen van Buster zelf. De beweging zijn zo gaaf gemaakt dat je soms expres tegen een muur aanloopt met 100 km per uur om het gezicht van Buster te zien als hij met een rotklap tot stilstand komt. Als je even niks doet gaat Buster zich vervelen, totdat hij in slaap valt.

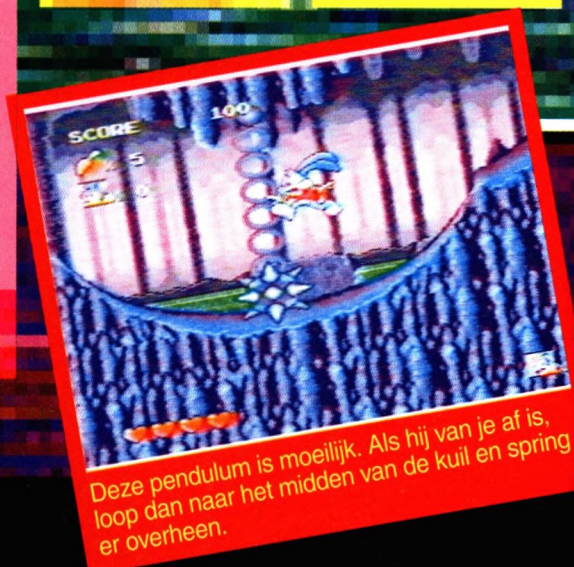
BJØRN

**BUSTER BUNNY** helpt z'n vrienden van ACME Looniversity met een hoognodige voorjaarsschoonmaak. Bij het vegen van de vloer vindt Buster een oud vod papier. Grondige schoonmaker en nieuwsschierig konijn dat hij is, pakt hij het papier op. Het vod blijkt een landkaart te zijn waarop een onbekend eiland staat. Ruw grist Montana Max de landkaart uit de handen van Buster en verklaart dat het om een schatkaart gaat: "Dit is overduidelijk een schatkaart, en de schat is nu van mij, helemaal van mij alleen!" "Een ogenblikje, Monty. Ik heb de kaart gevonden, dus de kaart is van mij," zegt Buster. Natuurlijk gaat Montana Max hier niet op in en rent de deur uit, nog wat scheldende woorden achterlatend. Montana Max heeft de hulp ingeschakeld van Dr. Gene Splicer. Deze heeft een speciale helm ontwikkeld die Monty in staat stelt

om de drager van de helm op afstand te besturen. Monty heeft eerst Dizzy Devil de helm opgezet. Daarnaast heeft hij ook Plucky Duck, Calamity Coyote en Hanton uitgerust met helmen. Monty heeft nu een team van op afstand bestuurbare assistenten die hem bijstaan in de jacht naar de schat.

**MAAR**

alsof dat nog niet genoeg is, heeft Monty tevens Elmyra ingeschakeld om Babs Bunny, Fifi en Shirley de Loon te kidnappen, in de hoop Buster hiermee van zich af te schuuden. "Montana Max, jij vuile boef" verzucht Buster in woede. Maar Buster laat het er niet bij zitten. Met de hulp van Gogo Dodo en enkele andere vrienden - Sneezler, Concord Condor en Little Beeper - gaat hij erop uit om zijn gekidnapte vrienden te redden en de schat te vinden voordat hij in onrechtmatige handen valt.

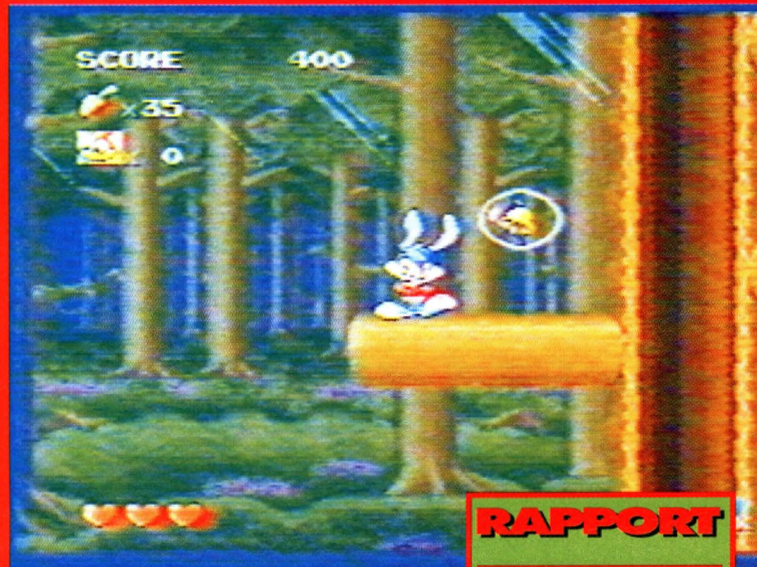


Deze pendulum is moeilijk. Als hij van je af is, loop dan naar het midden van de kuil en spring er overheen.

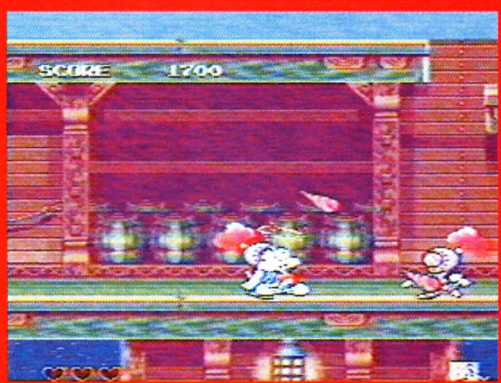
# BUSTER'S HIDDEN TREASURE

## HET DOEL

van het spel is, zoals wel duidelijk is, het zoeken van de schat en het vinden van Buster's vrienden. Alleen al om bij de schat te komen moet je een eindeloze rij levels af totdat je bij een schip beland. Hier is de schat verstopt. Om eerlijk te zijn heb ik nog geen vrienden van Buster gevonden, terwijl ik toch dagen heb zitten proberen. Maar goed, ik ben tot de schat gekomen en daarom vindt ik mezelf toch behoorlijk goed. Als je begint krijg je een aantal levels waarin je over grasvelden loopt en allerlij vijanden tegenkomt. Er zijn twee manieren om die vijanden te verslaan: namelijk heel hard lopen om dan je vijand al slippende om te kegelen, of je kan bovenop hem springen. Dat laatste is eigenlijk de enige methode die ik heb gebruikt want die is het makkelijkst. Vooral in latere levels waar je geen ruimte hebt om vaart te maken.



Dit klokje is belangrijk! Je krijgt er een extra hart van waardoor je langer blijft leven.



Geraakt! Aauw!



Hij lijkt dichtbij, maar je moet kilometers omlopen om uiteindelijk bij Gogo Dogo terecht te komen.

## DE MOEILIKSTE VJANDEN

komen pas later, ik vindt bijvoorbeeld de spoken die je pas op het schip krijgt het moeilijkst. Ze verschijnen ineens en dan heb je bijna geen tijd om weg te komen. Het beste is dan om beetje bij beetje vooruit te lopen totdat er opeens een spook komt. Loop dan iets achteruit en bespring het spook. Ook een van de vervelende tegenstanders is een paars beestje dat tomaten naar je hoofd smijt. Dit is niet alleen vervelend maar ook heel vernederend. Om je af en toe bij te staan in de strijd kan je Buster's vrienden te hulp roepen. Dit kan uiteraard alleen als je er een hebt. Je krijgt ze, per level, door op het ballonnetje te springen waar een afbeelding van zo'n vriend in staat. Je kan ze daarna te hulp roepen door de A knop in te drukken. Het effect is dan dat alle tegenstanders die op het scherm staan uit de weg worden geruimd. Het einde van een level heb je bereikt als je Gogo Dodo ziet staan en je loopt naar hem toe. Hij brengt je dan naar de volgende level.

## OK, JE MERKT ZELF WEL HOE HET ALLEMAAL GAAT.

Als je zelf door al die levels hebt geworsteld, zoals ik heb gedaan, dan kom je nog bij een teurstelling terecht. Je ziet de schat, bent blij, belt trots je vrienden en wat gebeurt er? Montana Max is daar om de schat van je af te pakken. Hij zit onder je en komt zo nu en dan met een rotvaart het water uit om kwalletjes naar je toe te gooien. Dit is niet zo'n probleem, je springt daar gewoon over heen. Mijn tip is om aan de zijkant te gaan staan, wacht op Montana Max tot hij heeft gegooid, en bespring hem dan.

Doe dit een aantal keer en je hebt hem verslagen.

**DENK IK... HET IS MIJ NOG NIET GELUKT**

## RAPPORT

GRAPHICS  
8,8

GELUID  
7,0

- Te gekke animaties
- Veel humor
- Veel verschillende vijanden
- Veel levels
- Je kan geen andere speler kiezen dan Buster
- Het geluid is wat minder

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
DRIE MAANDEN NA AANKOOP



## RAPPORT

GRAPHICS  
**7,0**

GELUID  
**7,2**

- Leuk verzonnen
- Je kan lekker bijen neerschieten
- Langzaam
- Saaie achtergronden

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
TWEË MAANDEN NA AANKOOP



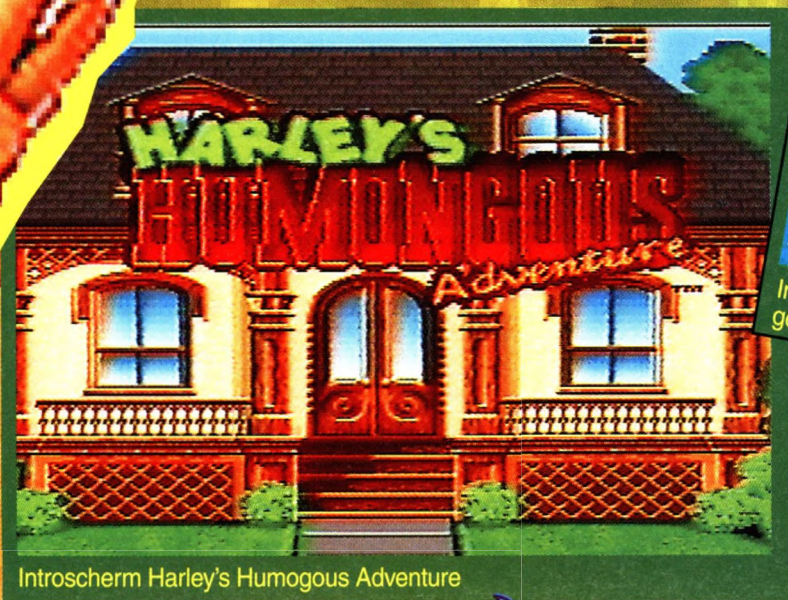
7



In level 1 zit je in de keuken

Een totaal gestoord spel! Harley is een natuurkundig genie die zichzelf iets te slim af is geweest. Hij heeft al een tijdje geëxperimenteerd met het verkleinen van dingen, maar dat liep niet zo goed af: toen hij zijn rat probeerde te verkleinen is hij per ongeluk zelf tot de grote van een strontvlieg gekrompen! De vliegen, bijen en andere beestjes die hij had om mee te experimenteren zijn ontsnapt en belagen Harley op zijn tocht door de wereld.

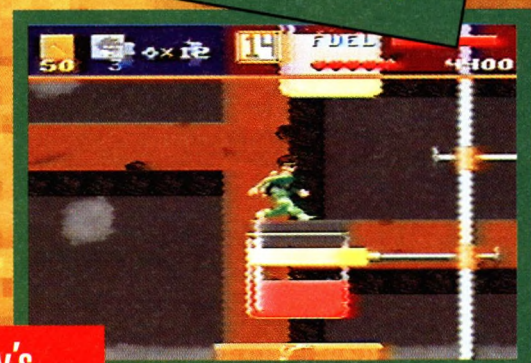
# HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE



Introscherm Harley's Humongous Adventure



In level drie kom je steeds meer insecten tegen.



Aan het begin van het spel moet je wapens en levens bemachtigen.



Snij je niet aan het blik! Links staat de bel, spring hierop om daar later weer te mogen beginnen.



Harley's Humongous Adventure is best leuk, maar je moet wel een liefhebber zijn van de wat langzamere spellen. Er is niet echt veel actie en de tegenstanders zijn niet zo moeilijk te verslaan. Het is wel leuk om te spelen en om rond te lopen tussen al die gigantische bliken en bijen. Persoonlijk haat ik bijen dus ik heb er wel lol in om daar spijkers en andere dingen op af te vuren. Je leert in ieder geval één ding van het spel: probeer nooit een verkleinmachine te maken!

Harley kan zichzelf niet meer groot maken, want tijdens het experiment ontplofte zijn verkleinmachine, en alle onderdelen liggen door het huis verspreid. Dit is dan ook gelijk het doel van het spel: je moet alle onderdelen zoeken, terwijl je bijen, vliegen en obstakels vernietigt of ontwijkt. Zijn grootste vijand in het avontuur is de rat, die niet te spreken is over wat Harley met hem wou uitvoeren.

## HET SPEL

Je begint in Harley's laboratorium. Je kan nu wapens, levens en brandstof voor je rugraket verzamelen voordat je aan het echte spel begint.

**TIP:** gebruik de brandstof om harten en spijkers te verzamelen want je mag de brandstof bij de volgende level toch niet houden. De harten en spijkers gaan wel mee dus daar heb je meer aan.

Als je uitverzameld bent (je krijgt maar een minuut de tijd) ga je beginnen aan het echte spel. Je begint in

de keuken en wordt meteen belaagd door een vlieg die je met groene kots probeert te behangen. Je kan een spijker op hem afvuren door de controlpad omhoog te duwen en op de A-knop te drukken. Daarna moet je over borden naar de andere kant van de keuken rennen. Doe dit wel snel want de borden gaan naar beneden als je er op gaat staan en op de grond liggen scherpe messen op je te wachten! Daarna kom je bij een bel, spring hierop zodat je, als je doodgaat, weer bij de bel mag beginnen. Als je dit niet doet moet je weer vanaf het begin spelen. Als je door het eerste level heen bent

kom je bij een apparaat dat eruit ziet als een wasmachine. Dit is een onderdeel van Harley's uitvinding dus loop er maar naar toe. Zo kom je bij het tweede level. In het tweede level mag je een tank gebruiken. Ga de tank binnen door er bovenop te springen. **KUJK WEL UIT,** je mag niet met de tank het scherm afgaan want ook dan ga je dood. Zorg dat je altijd op het midden van het scherm blijft.

# REVIEW LYNX DINOLYMPICS



Wat een stom spel. Mijn duim is blauw van het drukken op de joypad, maar mijn Neanderthaler-tje loopt geen meter harder. Haal ik eens lekker uit om de speer een eind weg te gooien, dondert dat eikeltje pardoes in een ravijn. Ondertussen tergt het melige achtergrond-muziekje mijn zenuwen tot het uiterste. Dat zal wel weer een latertje worden vanavond.

ADAM



## POWER FACTORY

Er zal vast wel belangstelling zijn voor dit soort zoek- en schiet-spellen en je staat er wel van te kijken wat er toch allemaal mogelijk is op de relatief kleine Lynx-schermpje. Maar ikzelf kon me met geen geweld in de Ceeg-dimensie verplaatsen.

ADAM

### RAPPORT

GRAPHICS  
6,0

GELUID  
6,5

Spel zit degelijk in elkaar

Teveel gepriegel op het scherm

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
TWEË MAANDEN NA AANKOOP



6

### SUKKELENDE NEANDERTHALERS

Ik mag stemmen en trouwen als ik dat wil en heb eventueel recht op een volledige uitkering, maar ik zit even zo vrolijk als volwassen man nachten achter elkaar naar sukkelende Neanderthalertjes te turen. Die klimmen op elkaar, doorboren elkaar per ongeluk met speren, donderen in ravijnen omdat ze te dichtbij komen en branden hun fikken aan fakkels. Het is de bedoeling dat ik die prehistorische mannetjes splenderwijs van alles leer. Met

een speer moeten ze leren gooien, springen en bewaken, met vuur branden ze van alles weg, een wiel leren ze gebruiken om van een berg af te rijden. Ik zal het maar meteen toegeven: die van mij kunnen nog niks, sterker nog: die sterven alsmat uit. En dan heb ik nog geen mammoet of dinosaurus gezien, die schijnen pas veel later in het spel voor te komen.

### ZUUR

Gelukkig vertelt de handleiding niet hoeveel niveaus er zijn, want dat is erg zuur als het je twee hele nachten kost om niveau 3 te



Power factory

bereiken. Helaas vertelt de handleiding ook niet welke code je aan het begin moet invullen, want je voelt op je klompen aan dat daar je redding in verschooten ligt. Help!

### HET OUDE VERHAAL

We hebben een held (Redd) ergens in ruimte en tijd, of in een andere dimensie (Ceeg-dimensie), die het moet opnemen te-

gen snoodaards (Sindendo Techmods) en die daarvoor hun bolwerk binnendringt (een krachtcentrale) en daar dingen wegkaapt die de wereld moeten redden (een bom). Het verhaal lijkt wel verzonnen voor 1000 andere spellen. Power Factor is dan ook niets bijzonders. Er wordt flink geknald,

er zweven rare dingen door de ruimte. Er is heus wel van alles te beleven en het spel vergt genoeg van je speeltalenten, maar mij doet het niks.

### PRIEGELIG

Misschien willen de makers ook wel teveel van het goede. De kaarten zijn voor het kleine beeldscherm te gedetailleerd om goed te kunnen volgen, de vele lettertjes bij de wapen-uitleg te priegelig.



# NIGEL MANSSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



Gremlin  
Graphics  
raadt in de

handleiding aan om een FreeWheel joystick te gebruiken. Deze joysticks hebben namelijk de vorm van een rond stuur en zouden daarom erg goed van pas komen bij het besturen van de spelbolides. Ik geloof ze zonder meer. Ik verlies van bijna iedereen en vraag Nigel om rijles. Dat wil hij wel en even later zit ik naast hem in de auto. Hij doet het circuit voor en geeft tips over de optimale snelheid en de beste manier van schakelen. Dank je Nigel. Volgende keer ga ik winnen.

**BEN**

## Nigel en ik

Vriendelijk lachend kijkt Nigel Mansell me aan terwijl ik zijn programma op mijn schijf installeer. 'Vind je het goed als ik de directory waarin m'n spel komt Mansell noem?' Tuurlijk Nigel, no problemo. Hij blijft lachen en vraagt even later op bijna vaderlijke toon of ik diskette B in de PC wil stoppen. Ik kan hem niets weigeren en gehoorzaam direct. In World Champions-

hip doe je mee aan het hele Grand Prix™ seizoen van 1992.

### SEIZOEN 1992

Zestien circuits in zestien verschillende landen. 'Het is de bedoeling om het succes van Nigel Mansell te evenaren, en zo snel mogelijk het World Championship te winnen', aldus de handleiding. Doen we! Ik ben in Zuid-Afrika voor een race op het

circuit van Kaapstad. Hier ben ik nooit eerder geweest. Gelukkig krijg ik hulp van Nigel. Hij toont me een Track Information Screen waarop een beschrijving van het circuit staat en de weersverwachting.

### AUTO- MAATJE

Ik knijp m'n ogen een beetje dicht om de moeilijk leesbare woorden te ontcijferen en kom tot de conclusie dat er geen wolkje voor de zon is. Ik zal deze race daarom rijden op de harde banden. Omdat ik geen ervaren rijder ben koos ik in eerste instantie voor een automaatje, maar kom daarop terug als ik lees dat ik dan punten ga verliezen, omdat de instellingen van het programma de automaat niet automatisch in de beste stand zet-

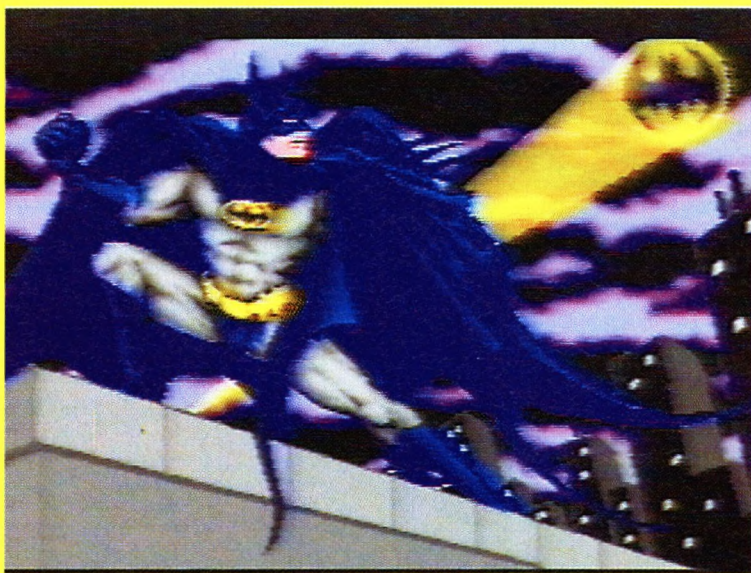
ten. Vreemde automaat. De versnelingen dan maar, ik moet kiezen hoe snel ik maximaal kan rijden. Wetend dat ik me achter een bureau veilig tepletter kan rijden kies ik voor de maximale topsnelheid. Vroem. De race kan beginnen.

### VEILIG TE PLETTER

Onmiddellijk na het startsignaal geef ik vol gas en zit na een minuut op driehonderd kilometer per uur. Driehonderd? Nu pas merk ik dat het niet mogelijk is om stationair te rijden. Of je bent aan het versnellen, of aan het vertragen. Ik neem gas terug tot ik door zo'n beetje alle rijders wordt ingehaald en accelereer vervolgens weer naar de driehonderd. Oeps, was dat een bocht?



# Sega Megadrive



Introscherm

## GOTHAM REKENT OP BAT-MAN

Uit de mijnen van Gotham City zijn op een mysterieuze manier waardevolle metalen gestolen. Een van die metalen is zeer radioactief en kan gebruikt worden om zware bommen te maken. De politie van Gotham City heeft tevergeefs alles wat binnen hun macht ligt geprobeerd en ze vragen Batman om hulp. Hij weet dat dit soort misdaden alleen door zijn aardsvijand worden gepleegd: de Joker! Batman moet het spoor zoeken en volgen naar de geheime schuilplaats van de Joker voordat het te laat is. Het zal niet makkelijk zijn, dus zal de 'Caped Crusader' nieuwe wapens moeten zoeken en leren gebruiken om hem op zijn missie te helpen. Gotham City rekent op jouw hulp!

## TIP VAN HET EERSTE BEELD

Zoals ik al zei is het meteen moeilijk, dus ik zal een tip geven hoe je de eerste level voorbij moet gaan. Als je eenmaal bovenaan bent in de toren, loop dan naar het beeld toe

## MASSA'S VIJANDEN NEER TE KNALLEN

Als je begint zie je alleen een kist staan. Deze kist zal jou niet veel kwaad doen, maar trap er toch maar eens tegen. Pas op! Meteen daarna wordt je belaagd door een regen van kogels van een van de aanhangers van de Joker. Spring hier overheen, en schiet hem voor zijn lelijke kop. Zo kan ik nog wel uren doorgaan, 'Batman - Revenge of the Joker' zit vol actie. Al in de eerste level kom je, op het eerste gezicht onoverwinnelijke, massa's vijanden tegen. Schiet ze neer en kies je wapens goed. Je kan namelijk kiezen uit vier wapens: de batarang (een vlijmscherpe boemarang), een kruisboog, een sonic neutralizer (schiet een dubbele batarang af) of een shield star (een drievoudige dartregen). Mijn favoriete wapen is de kruisboog, maar ik denk dat dat een persoonlijke keuze is.



dat je daar ziet. Ga gehurkt vlak voor het beeld staan, zodat hij je niet kan raken en schiet dan een paar saldo's af. Het beeld zal in elkaar vallen, waarna je doorgang hebt. Er zijn in deze level nog meer beelden die je kapot kan schieten, maar zij doen jou niks en je verdoet je tijd ermee. Level twee spreekt een beetje voor zich. Je moet gewoon naar de andere kant van de daken lopen, terwijl je iedereen en alles op je weg



Stage2 (gebruik code 7822 om hier direct te komen)

# BATMAN REVENGE OF THE JOKER



Batman - Revenge of the Joker is moeilijk. Moeilijk, maar leuk. Het zal nog wel even duren voordat ik het onder de knie heb maar ik vind het zeker de moeite waard om het te proberen. Misschien is het juist leuk omdat het zo moeilijk is. Ik kom niet voorbij de eerste 'boss' en er zijn er vijf. In totaal zijn er 18 levels, of stages zoals ze hier genoemd worden, om te overwinnen. Dan pas heb je Gotham City gered van een geweldadige ondergang. Ook al kom ik niet voorbij de eerste boss-stage,

ik probeer toch voorzichtig een tip: als de Ace Ranger, zo heet je tegenstander, begint te schieten, moet je hem een 'slide-kick' geven. Dit doe je door de control pad naar beneden te drukken en de C-knop te gebruiken (schoppen). Succes.

BJØRN

neerknalt. Dit level is niet zo moeilijk. Daarna kom je bij de eerste 'boss-stage'. Je moet het opnemen tegen een enorme reus die vuurballen naar je smijt terwijl op afstand bestuurbare robotjes je van boven belagen. Ik kom hier niet voorbij, ook al gebruik ik het meest krachtige wapen (de kruisboog). Misschien lukt het jou?



De eerste 'boss': Ace Ranger





Fatal Fury II is het snelste vechtspel dat ik ooit heb gezien. Dit is de aktie die ik zoek bij vechtspellen!

Gespierde mannen en vrouwen vliegen over het scherm en telkens als iemand geraakt wordt hoor je een echte schreeuw!

De vechters zijn groot, niet van die kleine mannetjes die maar een beetje naar elkaar staan te schoppen.

Dit is een echt gevecht! Er zijn meer mogelijkheden met schoppen, slaan en speciale bewegingen dan je je maar kunt voorstellen. Bliksemschichten vliegen je om de oren, windhozen blazen je onderuit.

Als je een tegenstander hebt verslagen vliegt hij schreeuwend over het scherm om dan kermend zijn ondergang te overpeinzen. Kortom, Fatal Fury II is het spel dat je ouders het meest zullen haten! Fantastisch!!

BJØRN

## RAPPORT

GRAPHICS  
8,8

GELUID  
9,2

Grote vechtfiguren

Heel mooi geluid

Snelle aktie

Verveeld niet snel

Spellen tussen de levels zijn niet zo leuk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TIEN MAANDEN NA AANKOOP

TAKTIËK

93

Power Premium

36

## PLAYER SELECT



CREDITS 3

CREDITS

Kies je speler en je tegenstander (als je tegen de computer speelt)



Hier heb ik met Big Bear Andy Bogard overwonnen!



Als je een paar vechters hebt verslagen krijg je een bonusronde. Mep de paal tot moes en je krijgt extra punten. Wees gerust: de paal slaat niet terug!

# FATAL FURY II

Als het spel net zo heftig is als het klinkt kan het niet stuk, en zo is het ook. Fatal Fury II wordt volgens ons hét vechtspel van de komende tijd!

Ontmoet Terry Bogard, de populairste jongen van Southtown, en zijn broer Andy Bogard, Higashi Joe, de kickbox-pro, Mai Shiranui, de mooie ninja, en vele anderen.

Wie van hen zal de wereldkampioen straatvechten worden?

Supersnelle actie, knokken, superstoten en leeuwensprongen. Dat zijn de woorden die Fatal Fury II perfect omschrijven!

## ACHTERGROND

In Southtown wonen de Lone Wolves, een groep vechters bestaande uit Terry Bogard, Andy Bogard en Higashi Joe. Ze hebben uitnodigingen gekregen om mee te dingen naar de titel

## KONING DER KNOCKERS.

Zijn ze er klaar voor? Hun tegenstanders zijn niet mis: Big Bear, de orthodoxe worstelkampioen uit Australië, Jubei Yamada, de judo-expert, Chin Sin Zan, de gespierde meester van de arena, Mai Shi-

lerlei verschillende landen terecht waar je bekende gebouwen en dingen ziet. Als je bijvoorbeeld in

**ITALIE** moet vechten zie je de scheve toren van Pisa en in **THAILAND** zie je Boeddhistische tempels. De andere landen waar je kan vechten zijn **HONG KONG, KOREA, JAPAN, AMERIKA EN AUSTRALIË.**

Er zijn ook drie geheime plaatsen waar je gaat vechten, maar die hou ik ook geheim.

**IK KAN IN IEDER GEVAL VERKLAPPEN DAT ÉÉN ERVAN JE HEEL BEKEND ZAL VOORKOMEN.**

ranui, de mooie ninja en Kim Kap Hwan, de taekwondo-titaan. Het 'Koning der Knockers'-gevecht is verspreid over de hele wereld. Je komt dan ook in al-

## DE SPECIALE BEWEGINGEN

Alle spelers hebben speciale bewegingen waarmee je meer schade kan toebrengen aan je tegenstander. Hoe moeilijker de beweging, hoe meer je de ander aftuigt. Terry Bogard kan bijvoorbeeld een zogenaamde bliksemslag uitvoeren door de joystick naar beneden, schuin naar achteren en naar beneden, en dan naar achteren te bewegen terwijl je de slag-toets indrukt. Zo'n slag bezorgt je tegenstander op zijn minst

**ENORME HOOFDPILN.** De slagen staan bijna allemaal in het boekje. Bijna allemaal! Sommige slagen zal je zelf moeten uitvissen. Ik kan je een voorbeeld geven: niet in het boekje staat

**DE DRILBOORSLAG VAN BIG BEAR.**

Die doe je door de joystick schuin omhoog naar je tegenstander te bewegen als je vlak naast hem staat, en dan heel snel achter elkaar op de lange-slag knop drukken. Big Bear pakt zijn tegenstander dan vast en hamert hem flink op zijn schedel. Dit levert een behoorlijke winst op voor Big Bear! Je kan ook, als je dichtbij je tegenstander

staat, de joystick schuin omlaag duwen terwijl je de lange-slag knop indrukt. Big Bear pakt zijn tegenstander dan op en smijt hem een eind weg.

## HET SPEL

Je speelt Fatal Fury II alleen of met z'n tweeën. Als je alleen speelt speel je natuurlijk tegen de computer en dat kan in het begin heel moeilijk zijn. Je hebt namelijk tijd nodig om alle speciale bewegingen te leren en voordat je die onder de knie hebt heeft de computer je al lang verslagen.

**OEFENEN DUS!** Je speelt drie rondes. Diegene die het eerst twee rondes heeft gewonnen wint het gevecht. Let wel op: **HET GEVECHT WORDT WERELDWID OP TELEVISIE UITGEZONDEN,**

dus als je verliest weten al je vrienden dat! Maar laat dit je niet ontmoedigen: oefen op de speciale bewegingen en mep je tegenstander van het scherm af.



# P R E V I E W

# CHIKI CHIKI BOYS



Chiki Chiki boys lijkt erg veel op een hoop andere spellen. Al springend en hakkend ploeter je van veld tot veld, terwijl er steeds meer en moeilijker monsters je het leven willen afnemen. Op zich leuk, maar omdat er zoveel meer andere vergelijkbare spellen zijn die beter zijn dan Chiki Chiki Boys ben ik er niet erg enthousiast over.

**BJØRN**



## MONSTERS OP- RUIMEN IN EEN SPROOKJE

Zoals de naam al deed vermoeden gaat het hier om een beetje een kinderachtig spel. Je speelt met een van de Chiki Chiki Boys om het land Alura te redden. Ooit was Alura namelijk een vreedzaam land waar

bloemetjes en bijtjes hun best deden. De koning Chiki Chiki en zijn vrouw de koningin hadden net een tweeling gekregen dus ze waren zeer gelukkig. Maar ineens waren daar monsters en dat vonden ze minder fijn. Het is aan de Chiki Chiki Boys om Alura schoon te vegen.

## VAN VULKAAN VIA HEMEL NAAR DE HAAIEN

Je begint op aarde, waar je eerst door een Mario-achtig landschap schildpadden en wollige monstertjes van kant maakt. Lukt je dat, dan kom je in een vulkaan. Er valt een hoop geld te vinden en dat zal je nodig hebben om later betere wapens en extra levens te kopen.

Na ongeveer 5 minuten ben je door level 1 heen en mag je naar de hemel. Hier vliegen irritante engeltjes rond die je vastklampen. Deze en andere figuurtjes moet je weer neerschieten. Aan het einde kom je bij een 'hoofd-engeltje'

die je een paar keer moet raken. Je overwint hem niet, maar hij zegt dat hij alleen aan het testen was of je wel een goede ridder bent. Dat ben je dus blijkbaar want je mag naar het volgende level: het water. Hier kom je natuurlijk vissen (haaien en nog grotere monsters) tegen die jou graag willen opeten. Maar ook onder water werkt het zwaard dus je maakt van de vissen een populair zout hapje voor op de markt. Als je in de easy-mode hebt gespeeld dan is het nu afgelopen, je mag niet meer verder...



Het tweede deel van ronde 1 vindt plaats in een vulkaan

## RAPPORT

GRAPHICS  
6,8

GELUID  
6,0

Makkelijk te bedienen

Minder leuk dan vergelijkbare spellen

Weinig variatie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



6

# REVIEW HUMANS



Hm, persoonlijk vind ik dit een van de vervelendste spellen van deze maand. Het idee van het spel is erg leuk: eindelijk ben je eens niet met supermannen, ninja's, topsporters of konijnen aan het spelen. Je speelt gewoon met mensen. En dan zijn ze nog dom ook zodat jij je lekker slim voelt. Maar echt leuk is het spel niet. Het verveelt snel en het is moeilijk en verwarrend te besturen. Je weet niet waar je mee bezig bent totdat je door een level heen bent gekomen en dan moet je weer ergens anders rondwalen. Ik hoop niet dat Gametek (de maker van het spel) de bedoeling had ons iets bij te leren...

**BJØRN**

## SPELEN MET MENSEN

Humans is een spel waarin je, hoe raad je het, met mensen speelt. Je moet zorgen dat het domme prehistorische mensenras iets leert. Bijvoorbeeld wat een speer is, of een wiel. Jij weet dat natuurlijk al lang maar de mensen in het spel niet. Bestuur ze zo dat ze over obstakels heen klimmen, de speer als polsstok gebruiken en het wiel op een juiste manier berijden. Leer ze hoe ze met een touw om moeten gaan. Maar bovenal: leer hoe jij die mensjes moet besturen.

**RAPPORT**

**GRAPHICS**  
7,0

**GELUID**  
6,8

Origineel idee, leuke humor

Langzaam, sloom spel

Verwarrende besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE WEKEN NA AANKOOP

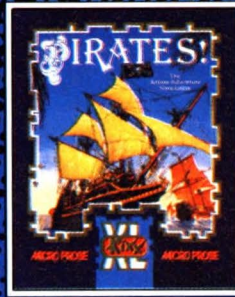
TAKTIJK

**5**

# EXCELLENT...



**F-19 Stealth Fighter** ▶  
Ongeëvenaarde vlucht  
simulator uit de laboratoria  
van MicroProse  
Amiga/MS-DOS (3.5") f 49,50/Bfr. 1159



▶ **Pirates!** Op de zeven zeeënop jacht naar roem en fortuin!  
Amiga/MS-DOS (3.5") f 49,50/Bfr. 969



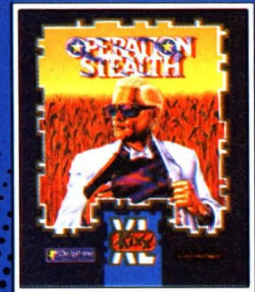
▶ **Maniac Mansion** © Comedy thriller adventure dat anders durft te zijn!  
Amiga/PC (3.5") f 49,50/Bfr. 969  
Hintboek f 29,95/Bfr. 579

**M1 Tank Platoon** De definitieve tanksimulatie.

▶ Amiga/MS-DOS (3.5") f 59,50/Bfr. 1159

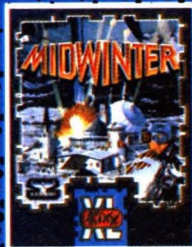
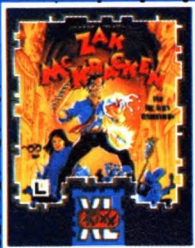
**Operation Stealth** Dynamische mix van avontuur, spanning, liefde en hartverzekkende actie.

▶ Amiga/MS-DOS (3.5") f 49,50/Bfr. 969



## ... SOFTWARE IN A CLASS OF ITS OWN!

**Zak McKracken and the Alien Mindbenders** Amiga/MS-DOS (3.5") f 49,50/Bfr. 969  
▶ Hintboek f 25,00/Bfr. 489



▶ **Midwinter** Amiga/MS-DOS (3.5") f 49,50/Bfr. 969



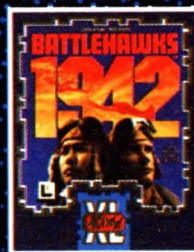
▶ **Future Wars - Time Travellers** Amiga/MS-DOS (3.5") f 49,50/Bfr. 969



▶ **World Class Leaderboard** The Leaderboard of the 90's! Amiga/MS-DOS (3.5") f 49,50/Bfr. 969



▶ **Indiana Jones and the Last Crusade - The Graphic Adventure** Amiga/MS-DOS (3.5") f 49,50/Bfr. 969  
▶ Hintboek f 25,00/Bfr. 489



▶ **Battlehawks** © 1942 Amiga/MS-DOS (3.5") f 49,50/Bfr. 969



Alle MicroProse titels worden gedistribueerd door HomeSoft, Koppersweg 61-65 2031 EB Haarlem  
Tel: 023-311 241 Fax: 023-318 488. Bij voor de dichtstbijzijnde geautoriseerde HomeSoft dealer.







STRAIGHT FROM  
THE WORLD OF NINTENDO

# STARWING™

REAL VOICES 3-D EXPERIENCE + REAL SOUNDS

STARRING FOX Mc CLOUD, FALCO LOMBARDI,  
PEPPY HARE AND SLIPPY TOAD

DIRECTED BY THE PLAYER: YOU!

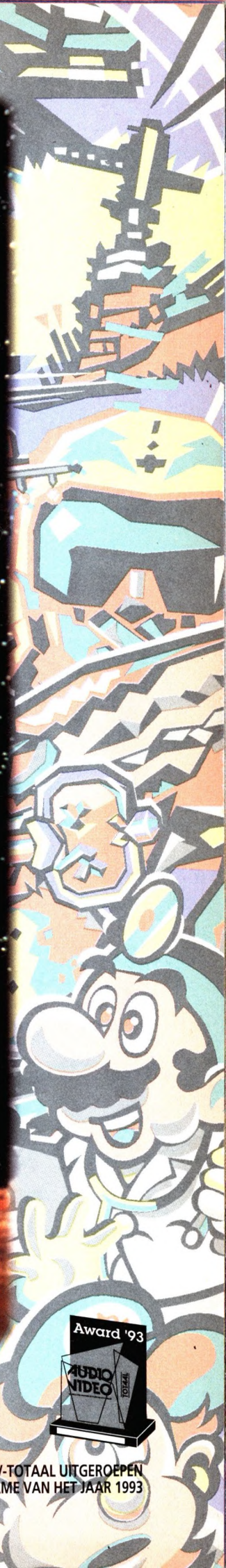
SUPER  
FX

EEN 3-DIMENSIONALE BELEVENIS MET  
NATUURLIJKE BEWEGINGEN EN HIFI STEREO GELUID

NOW YOU'RE PLAYING



WITH SUPER POWER



DOOR AV-TOTAAL UITGEROEPEN  
TOT VIDEOGAME VAN HET JAAR 1993



## Spot - the cool adventure

In de tram, in het park, achterop de fiets; dagenlang heb ik overal gespeeld met 'SPOT, the cool adventure' op m'n GameBoy. Twaalf niveau's lang is mij beloofd zou ik met de held op stellen, SPOT geheten, van

het tweede niveau in te wandelen. Daar moet je met **UITERSTE VINGERTOP-CONTROLE** van eiland naar eiland springen; neem altijd een aanloop. Als je dat overleeft kom je op niveau 3... als ik er alleen al aan denk springen de tranen weer in m'n ogen. Werkelijk, ik heb het echt ge-

probeerd maar ik bleef stranden op hetzelfde punt. Op een gegeven moment moet je via drie losse blaadjes waar een killerbee boven vliegt naar een hoger gelegen platform

springen. Wanneer je de bij hebt afgemaakt heb je via de 'select' knop de beschikking over **EEN TURBO-SPRONG**. Elke poging daarop om hoger te komen moest ik keer op keer bekopen met een val in de diepte.



**SPOT, ontsnapt van de 7UP fles en door Virgin Games in een GameBoy opgesloten is een OK spel, niet meer, niet minder. Het soort spel wat je moet hebben wanneer je een paar dagen achter elkaar op de achterbank van een auto wordt opgesloten op weg naar Zuid-Frankrijk. De hindernissen van het spel zijn, ook al heb je ze door, niet te onderschatten en je zult je er lange tijd mee kunnen vermaken/frustreren. Doe mij, SPOT, kluns eerste klas, een lol en ritsel het spel, speel niveau 3 en vertel me hoe je het 'm geflikt hebt.**

ADAM

### RAPPORT

**GRAPHICS**  
6,0

**GELUID**  
5,0

Spot is een cool menneke

Zenuwachtig deuntje

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
**EEN MAAND NA AANKOOP**



**6,5**

boot naar wolk springen, in een ruimteschip voortzoeven, over ijsplatforms glijden en slakken, bijen en wurmen met rotsblokken verpletteren. Het doel van het spel is zoveel mogelijk CoolSpots, levens en 1Up's te verzamelen die je op de latere niveau's goed van pas zullen komen.

Je hebt een makkelijke weg waar je vijf levens krijgt en een moeilijk niveau waarbij je drie levens en vier minuten krijgt om een niveau uit te spelen. Waarom moeilijk als het makkelijk kan, nietwaar? Niet dat het geholpen heeft. Niveau 1 en 2 heb je vrij snel door, vergeet niet met een rotsblok boven je hoofd

## Barbie Gamegirl

van jaloezie. Om deze items te scoren moet je in het Droom-winkelcentrum zijn. Op de verschillende afdeling-

### SHOPPEN MET BARBI

Arme Barbie. Ze heeft een afspraakje met Ken om te gaan dineren en dansen op het waanzinnige Skyline Terrace maar ze heeft helemaal niks om aan te trekken! Wat nu? Je moet haar helpen want anders biggelen de tranen over haar mooie snoetje. Wat hebben we nodig? Een paar waanzinnige schoenen, een prachtige ketting en natuurlijk een avondjurk die haar vriendinnen hun ogen doet uitkrabben

### RAPPORT

**GRAPHICS**  
7,0

**GELUID**  
6,5

Cultwaarde

Vrij onbenullig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
**EEN MAAND NA AANKOOP**



**6,5**

en staan echter wel een paar rare verrassingen op je te wachten. Soms moet je verkleed als zeemeermin in een gigantisch aquarium op zoek naar een tof paar schoenen. Een andere keer ben je verdwaald in een pashokjes complex. Na zeven levels heb je eindelijk al je boodschappes gedaan en hol je naar je afspraakje met Ken. 'Een nieuwe jurk Barbie?'





# PREVIEW OUTLANDER



Het leven kan saai zijn in de woestijn.

Aan een stuk door uitschot neerknallen wordt op den duur ook een gewoonte. Toch spant je vinger zich om de trekker van je afgezaagde dubbelloops, je krijgt een verbeterd trek om je mond, je zenuwen en spieren zijn tot het uiterste gespannen. Zo moorddadig kennen je vrienden je niet. De verslavende kracht van Outlander zit hem waarschijnlijk in de graphics en het geluid. Ik zal het spel nog vaak spelen.

KEES

## RAPPORT

GRAPHICS

8,5

GELUID

8,5

▲ Intense sfeer

▲ Hoog verslavingsgehalte

▼ Soms wat eentonig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
DRIE MAANDEN NA AANKOOP

8,5

## UITSCHOT BIJ IN HET ZAND

Waar je ook kijkt, overal is een uitgestrekte dorre zandvlakte. Je hebt je in geen dagen geschooren. Je plakt van het klamme zweet aan de zitting van je stalen ros en je tong ligt als een lap kurkdroog leer in je mond.

Maar who cares? Het is ruim een eeuw na de nucleaire holocaust en al generaties lang leven mensen als beesten. Rivieren zijn uitgedroogd en families moorden elkaar uit om de laatste broodkorst. De Noord- en Zuidpool breiden zich met schrikbarende snelheid uit.

De zeeën zijn bevroren en water is schaarser dan ooit. De wereld wordt met de dag krankzinniger maar jij hebt daar geen tijd voor, je blijft cool. Je bent tenslotte Outlander. De laatste strohalm van de mensheid. Met een snelheid van 160 kilometer per uur scheur je over een oneindig ogende ader van asfalt in het hartje van de Australische woestijn, Wasteland. Er bestaat geen morgen, alleen nu. Precies een week geleden werd je benaderd door iemand van de Verenigde Naties, althans van wat daar van over



Schiet met je dubbelloopsgeweer de motorrijders aan gort

is. Ze waren wanhopig. Dr. Beaumont, een van de grootste nog levende geleerden, had in zijn laboratorium synthetisch water ontwikkeld. Om zoveel mogelijk levens te besparen was hij meteen met zijn formule afgereisd naar het droogste gebied, Australië. Boven deze uitgestrekte en levenloze woestijn was zijn vliegtuig uit de lucht geschoten en werd hij gevangen gehouden door de daar woonachtige bende van Duster.

## VINGER AAN DE TREKKER

Duster je ouwe gabber. Volslagen gek geworden van zijn eigen drugs leidt hij in Wasteland een grote groep tot de tanden bewaarend uitschot. Met Beaumont als zijn gevangene had Duster nu het lot van iedere nog levende wereldburger in zijn handen. Althans, totdat jij je ermee ging bemoeien. Jij staat nu



aan de andere kant van het recht en je zal er alles aan doen om Dr Beaumont te bevrijden uit de klauwen van die rat. Achtentwintig gehuchten bevolkt met moordlustig schorem liggen voor je. Je zult ze minutie, benzine en levensmiddelen afhandig moeten maken. Koste wat het kost zal je Trumtown moeten bereiken alwaar je voor eens en voor altijd af zult rekenen met Duster. Onderweg wordt je constant aangevallen door zijn bendeleden. In helikopters, jeeps maar vooral op zware motoren. Zij bewaarend

met molotov-cocktails, jij zoals iedere verstandige automobilist met je vinger op de trekker van je dubbelloops jachtgeweer met afgezaagde loop. Spookrijders trakteer je op een warmtegestuurde raket of op een regen van kogels uit het machinegeweer dat is gemonteerd aan je bumper. Als geen ander weet je hoe je dat langharig werkschuw tuig moet aanpakken en dat allemaal om de mensheid te redden van de ondergang.

**WAT EEN BAAN!**

SUPERNES

Prijs: f 169,-; fabrikant: Mindscape; leverancier: Omega

# P R E V I E W BRAWL BROTHERS



Als de going gets tough, you gebruik je superkracht

## DOKTER DIETER MOET OPPASSEN

Wie zei nou dat sportschooljongens de hele dag niks anders doen dan voor de spiegel hun eigen spierbundels onderkwijlen? Hoe dan ook, wanneer je drie van hun sparringspartners ontvoert om ze vervolgens te kloppen heb je de poppen aan het dansen. BRAWL BROTHERS Hack en Slash (van de gelijknamige sportschool) hijsen zich in hun lederen vecht-outfits en wandelen onverschrokken het hoofdkwartier binnen van de psychopatische kwakzalver dokter Die-

weg geruimd worden. Geen probleem, want de krachtpatsers van



Bestrijd de ratten in het riool

sportschool BRAWL BROTHERS beschikken over stalen vuisten, genadeloos beenwerk en als het

de brug door de rolie-ring en dan linksaf de jungle in om vervolgens het trainingscen-trum binnen te dringen waarna je met de levensgevaarlijke lift op de vleugel komt van het vliegtuig waarin de boosaardige dokter Dieter

verblijft. Klinkt als een makkie? Vergeet het maar. Even niet opletten in het riool betekent: afslagje gemist. Of heb je wel eens op een mijnenveld gevochten? Vallen is sowieso do-delig. Aan het eind van een van de vier locaties (Bayside, Jungle, Air-fortress en Command Centre) moet je in de ring vechten met een van je gekloonde vriendjes. De enige manier om hem te bevrijden is hem verslaan. Aan het eind van de vierde locatie is Dieter persoonlijk je tegenstander.

## WOEDE MAAKT ONOVER WINNELIJK

Je kunt BRAWL BROTHERS zo makkelijk maken als je zelf

wilt. Het aantal levens en het aantal tegenstanders is van te voren te bepalen. Wanneer je het alleen speelt (de voorkeur gaat uit naar twee spelers) kun je ook een tweede kracht achter de hand houden voor de wat zwaardere confrontaties. Voor de echte softies bestaat er ook een Angry Mode die ervoor zorgt dat je na een paar rake klappen een paar seconden groter, roder, super sterk en onoverwinnelijk wordt.



## BRAWL BROTHERS

is prima spel, voornamelijk vanwege de goede graphics (van amusementhal-kwaliteit) en de genoemde mogelijkheden om het spel wat makkelijker te maken. Wat het spel er eventueel van weerhoudt om een hit te worden is dat de weg naar je einddoel na een paar keer spelen begint te vervelen. De tactische mogelijkheden zijn beperkt en daar-door zijn de vechtpartijen vrij saai. Je hebt wel eens voor een betere reden de sportschool verlaten.

KEES

## RAPPORT

GRAPHICS  
8,5

GELUID  
7,0

Waanzinnige graphics en keuze mogelijkheden

Gebrek aan verschillende vechttechnieken

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



75



Op de brug wacht een tegenslag; een onschendbare helicopter die je neerknaait.

ter. Uiteraard moet er, voordat hun vriendjes bevrijd kunnen worden, wat boosaardig vuilnis uit de

echt moeilijk wordt een speciale verrassing. De route die je moet volgen om uiteindelijk oog in oog te komen met Dieter loopt van de stad naar



# PREVIEW DOOMSDAY WARRIOR



Klaar? Dan raak je waarschijnlijk Doomsday Warrior nooit meer aan. Het is een leuk spel maar als je een keer de wereld gered hebt doe je het niet snel weer.

KEES

## ER ZIT IETS GOEDS IN JE

Je bent een van de meest vuile schoffen die in dit zonnestelsel voorkomen. Samen met zes andere ras-sa-disten vorm je The Doom Squad: een

eenheid die zich tot doel heeft gesteld om door middel van biologische oorlogsvoering de aarde te veranderen in een hel. Drinkwater

is vergiftigd en voedsel is schaars. Het brein achter deze operatie is de duivelse tovenares Main, afkomstig van de planeet Dikken. Vanwege de woningnood aldaar besloot zij te verhuizen naar de aarde om hier een tempel te bouwen voor haar zwarte magie praktijken. Ze begreep zelf ook wel dat zo iets niet goedschiks kan gebeuren en dus richtte ze

## THE DOOM SQUAD

op. De zeven leden werden nauwkeurig geselecteerd op hun vechttechniek en hun slechte houding. Een toverspreuk moet ervoor zorgen dat zij stuk

voor stuk wil-loze slaven worden van Main. Maar een van de leden van de Squad blijkt te-veel goeds in zich te hebben om in de ban te raken van de spreuk. En

dat ben jij natuurlijk. Je hebt de keus uit zeven karakters:

Sledge, een befaamd atleet wiens grootste hobby het in elkaar slaan van auto's is. Layban, oorspronkelijk een sergeant maar hij deser-teerde om een pro-wrestler te worden. Amon, een doorgefreakte hard-rocker die zijn platen verkocht door de kopers te mishandelen. Daisy, een menselijke plant. De enige rede dat zij in The Doom Squad zit is omdat Main haar een soort super-pokon beloofd heeft.

P-Lumb, een kleine ronde Chinese tove-



Kies je tegenstander

naar die vuur spuugt en vooral veel eet. Grimrock, een uit zijn krachten gegroeide hagedis van de planeet Dikken.

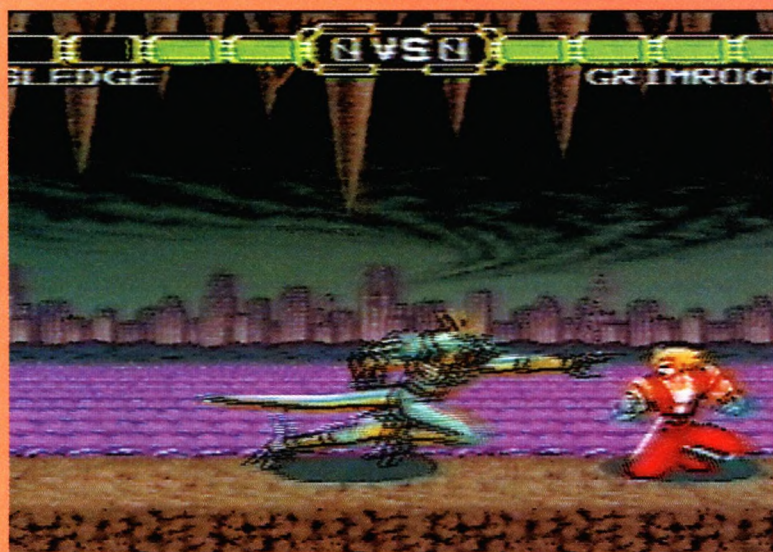
Nuform is, zoals zijn naam al zegt, een nieuwe levens-vorm; een plasje vloeibaar metaal dat iedere gewenste vorm kan aan-nemen.

Zodra je een keus gemaakt hebt uit een van deze zeven warriors moet je de andere zes een voor een verslaan.

Na iedere overwinnig krijg je een aantal kracht-impulsen naar keuze (armen, benen of een groter incaserings-vermogen). Als iedereen verslagen is, sta je oog in oog met Main. Haar twee lijf-wachten zal je eerst tot pulp moeten slaan voordat je ein-delijk Main zelf kan verslaan. De wereld is gered, het spel is uit.



Nuform, the living liquid, is de meest geduchte tegenstander



De Lizard

## RAPPORT

GRAPHICS  
8,0

GELUID  
6,5

Optimaal bedieningsgemak

Verveelt snel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



7,5

HACKER:

# GEVAARLIJK



# E SPELLETJES

**Als een rechtgeaard spelontwerper maakte Steve Jackson een spel van zijn problemen met de autoriteiten. Nog voor het proces tegen de geheime dienst ten einde was, kwam z'n bedrijf met het nieuwe produkt op de markt: Hacker, the computer crime card game.**

Op 1 maart 1990 vielen agenten van de Amerikaanse geheime dienst, de Secret Service, het huis binnen van software-schrijver Loyd Blankenship. Ze waren bij deze inval vergezeld van een werknemer van telefoonmaatschappij AT & T en een plaatselijke politieagent.

Loyd, onder een kleine groep hackers beter bekend onder zijn schuilnaam 'The Mentor', werd daarna onder politiebegeleiding naar zijn kantoor in Austin, Texas gebracht. Daar werkte hij voor het spelbedrijf Steve Jackson Games, dat is gespecialiseerd in rollenspelen en avontu- res.

Steve Jackson, de oprichter van het bedrijf, kwam juist aan bij het kantoor op het moment dat de ijverige agenten de deur probeerden in te trappen. Steve bood aan z'n sleutel te gebruiken; wel zo gemakkelijk. Dat accepteerden de agenten, maar eenmaal binnen braken ze de kasten liever open dan gebruik te maken van de hen wederom aangeboden sleutels. Volgens werd alle computerapparatuur die de agenten konden vinden in beslag genomen. De dozen in het magazijn werden opengescheurd en de inhoud doorzocht.

Steve Jackson snapte er niets van. Een officiële aanklacht konden de agenten niet laten zien. Ze zeiden alleen dat ze zochten naar het 'handboek voor computercriminaliteit' dat daar gemaakt zou worden. Ze waren van plan alle exemplaren in beslag te nemen voordat ze verspreid zouden worden. Ze voegden er aan toe dat Loyd het boek had geschreven.

Dit 'handboek voor computercriminaliteit' bleek de handleiding te zijn van een rollenspel dat GURPS Cyberpunk heet. Het gebruik van het woord Cyberpunk en de identi-

teit van de schrijver van de handleiding, Loyd Blankenship alias The Mentor, deden de autoriteiten vermoeden dat de spelhandleiding deel uitmaakte van een samenzwering die tot doel had om hackingtechnieken landelijk te verspreiden en bekend te maken. Alle exemplaren van het spel en alle verdere gegevens die ze over GURPS Cyberpunk konden vinden werden in beslag genomen.

## FANTASY CRIMINELEN

De inval maakte deel uit van een nationale actie genaamd 'Operation Sun Devil'. De operatie had tot doel de hackergemeenschap in de Verenigde Staten een zware klap toe te brengen. Uiteindelijk werden in totaal enige honderden computers en enige tienduizenden diskettes in beslag genomen. Hoewel er wel enkele hackers werden veroordeeld wegens computerinbraak en bellen zonder te betalen, is van een of andere vorm van samenzwering nooit iets gebleken.

Tijdens de inval had de Secret Service de meeste apparatuur van Steve Jackson in beslag genomen. Zonder die machines kon het bedrijf nauwelijks draaien. Het duurde maanden, en er moest een gespecialiseerde advocaat aan te pas komen, voordat de agenten de apparatuur teruggaven. Dit duurde zo lang omdat de agenten de apparatuur zagen als bewijs van een misdaad, die dus nooit was gepleegd. Hadden ze de moeite genomen om het zogenaamde 'handboek voor computercriminaliteit' te lezen, dan waren ze er al snel achter gekomen dat GURPS Cyberpunk niets meer of minder was dan een spel. Later dat jaar werd het spel alsnog gepubliceerd, zonder enige noemenswaardige toename in hackeractiviteiten.

## ONSCULD EN STRAF

Tegen Loyd Blankenship (The Mentor) werd nooit een officiële klacht ingediend, maar z'n computers heeft hij nooit teruggekregen. Tegen Steve Jackson werd evenmin een klacht

ingediend, maar gestraft werd hij wel. De omzet van het bedrijf liep tot de helft terug, de helft van z'n personeel moest hij ontslaan, en de geschatte verliezen aan misgelopen inkomsten bedroegen zo'n 125.000 dollar.

Daarnaast was er nog de fikse rekening van de advocaten die Steve Jackson moest inschakelen.

In 1991 spande Steve Jackson een proces aan tegen de Secret Service. Hierbij werd hij gesteund door de EFF, de Electronic Frontier Foundation, een stichting die zich tot doel heeft gesteld om de burgerrechten te verdedigen van computergebruikers die in hun vrijheid worden aangetast door de overheid. In maart van dit jaar deed de rechter uitspraak. Steve Jackson Games kreeg 50.000 dollar schadevergoeding toegewezen. 3 individuele klagers kregen ieder 1000 dollar schadevergoeding voor het feit dat de Secret Service hun op disk bewaarde elektronische post in beslag had genomen. Daarnaast werd de schuldige bevonden Secret Service veroordeeld tot het betalen van de proceskosten.

Tijdens het proces bleek dat geen van de gedupeerde personen officieel door de Secret Service werd verdacht van criminele activiteiten. Achteraf zeiden ze op zoek te zijn naar de dief van een computerbestand dat gevoelige en geheime informatie zou bevatten over het 911-systeem, de Amerikaanse versie van het Nederlandse 06-11 alarmsysteem. Het zogenaamde geheime bestand werd voor het eerst aangetroffen op een bulletinboard dat werd beheerd door Blankenship, een medewerker van Steve Jackson. Geheim was het 911-bestand evenwel niet. Iedereen kon een kopie ervan gewoon bestellen bij AT & T, een van de Amerikaanse PTT's, voor de prijs van 18 dollar. Dit opmerkelijke feit werd door alle betrokkenen genegeerd, en het onderzoek ging door. Nu meende de Secret Service dat het 911-bestand werd gebruikt voor een programma waarmee automatisch de passwords van onder meer defensie-computers konden worden gevonden. Uiteindelijk werd besloten tot een huiszoekingsbevel, waarin opdracht werd gegeven tot het in beslag nemen van iedere computer waartoe Blankenship toegang had. Operatie Sun Devil naderde z'n hoogtepunt.

Ben de Dood

# EEN NIEUW SPEL EET JE HERSENEN OP

Voor de duidelijkheid: Hacker is geen computerspel, maar een kaartspel over computers. Je kan het spelen met twee tot zes personen. De speelduur varieert van 1 tot 3 uur.

Iedere speler doet alsof hij of zij een hippe, hackende, passwords-kraakende, software kopiërende, gratis bellende, mensen en machines manipulerende cyberpunker is. Je tegenspelers zijn andere hippe hackers, systeembeheerders en de Secret Service. In Hacker zwerf je door Het Netwerk, terwijl je probeert zoveel mogelijk computersystemen te hacken. Hoe meer systemen je kraakt, hoe meer je te weten komt, en des te makkelijker wordt je volgende doel. Dreigt een ander te winnen? Laat de Secret Service een inval doen. En hoop dat niemand je terug pakt met een disk-

De basis van het spel wordt gevormd door 41 systeemkaarten, met namen als Teleclone, Greedcomm, Dynababble, Warehouse 666 enz. Elke kaart vertegenwoordigt een computersysteem. Op de kaarten staan een of meer verbindingen aangegeven die het mogelijk maken de systeemkaart met andere systemen te verbinden. Sommige van deze kaarten worden beschermd door ICE (Intrusion Countermeasure Electronics, een (nog) niet bestaand elektronisch beveiligingssysteem dat onvoorzichtige hackers wegvaagt met een gloeiende stroom data). Daarnaast zijn er de speciale

*Wat je ook doet, blijf achterdochtig!*

*Het ergste dat je kan overkomen is een arrestatie*

of een Amoeba 3000, diverse soorten modems en systeemuitbreidingen, zoals sequencers en RAM-kaarten.

duren kan je dit aantal naar keus verlagen of verhogen. Steve Jackson was bij het maken van het spel **blijkbaar** niet op de hoogte van de nieuwe Nederlandse wetgeving tegen computercriminaliteit; de bondgenoten-kaart verwijst naar Hollandse hobbyisten en heeft als tekst: 'There are no laws against hacking in Holland, and you've made connection with a perfectly legal group of Dutch hobbyists who share your interests...' De wetten zijn er inmiddels, maar dat mag de pret niet drukken.

crash. Maar wat je ook doet, blijf achterdochtig. De Secret Service staat klaar om ook bij jou een inval te doen.

kaarten, zoals System Upgrade, Hidden Indials, Raids van diverse overheidsdiensten, Crash en Uncrash kaarten enz. Deze kaarten gebruik je om je eigen positie te verbeteren, en/of om die van je rivalen te verslechteren.

Gearresteerd worden is het ergste dat je kan overkomen. Je raakt je bankrekeningen kwijt, je apparatuur wordt in beslag genomen en je krijgt een handboei. Als je drie handboeien hebt gekregen ben je uit, en mag je niet meer verder spelen, of misschien toch wel. Misschien lukt het je om met een snellere Hackintosh, en geluk, leugens en verraad, de Net Ninja te worden, en versla je de tegenspelers alsnog. Maar kan je een upgrade wel betalen? Trouwens, weet je wel zeker dat je niet voor een telefoonbedrijf werkt?

Verder zijn er nog diverse soorten chips, die je legt op een kaart om aan te geven dat je toegang hebt tot een bepaald systeem: een succesvolle hack dus. En er is een Net Ninja kaart voor degene die vooraan staat, crash kaarten die aangeven dat een systeem gecrasht is, en handboeien die aangeven dat je een keer bent gearresteerd. Tenslotte is er de hardware: kartonnen upgrades van een Hackintosh

**Bondspel**

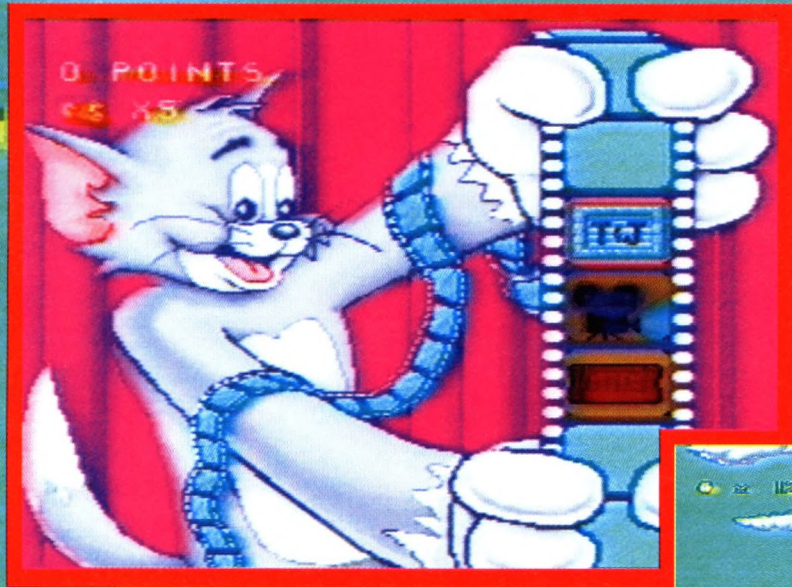


Hacker is, zeker in het begin, geen gemakkelijk spel. Dat komt vooral doordat er behoorlijk veel regels zijn waarmee je rekening moet houden. Daarbij komt dat de gebruiksaanwijzing niet altijd even begrijpelijk is. Toch is het zeker de moeite waard om het spel te leren. Na een paar keer spelen loer je vol achterdocht naar je onbetrouwbare tegenspelers en hunker je naar meer, beter en sneller. Net echt.

Hacken vereist vindingrijkheid en diplomatie. Om te winnen moet je ook onderhandelen met je medehackers, en meer terugkrijgen dan je weggeeft. Dit onderhandelen is een van de leukere en leerzame aspecten van het spel. Elkaar helpen is belangrijk voor hackers. Het is toegestaan elkaar te helpen bij het hacken van een systeem, maar verstandige spelers doen dit alleen als ze er wat voor terug krijgen. Als je belooft iets voor iemand te doen terwijl je aan de beurt bent, moet je je belofte houden. Maar als je een deal maakt terwijl je niet aan de beurt bent, ben je niet verplicht om je belofte te houden. Het gevaar is natuurlijk dat je een tweede keer geen hulp krijgt, of als dank van het net wordt gegooid. Je zal moeten praten als Hackman om dan alsnog de hulp te krijgen die je nodig hebt.

Systeemvereisten: grote tafel, dobbelstenen en fantasie. Verkrijgbaar bij: Compendium te Amsterdam, 020 - 6381579 Prijs: f 45,-

# P R E V I E W TOM & JERRY



De pijl laat zien dat je bij het einde aan bent gekomen

## RAPPORT

GRAPHICS  
5,0

GELUID  
5,5

Tom is in de tekenfilm wel leuk

Slechte animaties

Ontzettend saai

Weing variatie

Traag spel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
TWEË WEKEN NA AANKOOP



5

## BUS GE-MIST

Nadat Tom en Jerry de première van hun nieuwste film hebben bekeken zitten ze zonder vervoer te wachten bij het theater. Ze hebben hun bus gemist want ze waren natuurlijk weer aan het vechten. Jerry moet nu proberen om van het theater naar de veiligheid van zijn muizehol te komen zonder door Tom tot moes geslagen te worden. Jerry komt langs een vuilnisbelt, langs een uit de hand gelopen speelgoedwinkel en langs een huis dat bewoond wordt door een familie die zo gestoord is

dat de Simpsons er niks bij zijn.

## SPAAR DE KONIJNEN

Zoals gezegd moet je dus langs allerlei obstakels om je muizeholletje te bereiken. Deze obstakels bestaan vooral uit vliegen en andere kleine monstertjes. Je kunt deze ontwijken door erover heen te springen maar je kunt ze ook neerschieten met knikkers. Sommige vijanden worden ook vernietigd als je er bovenop springt maar niet allemaal. In ieder geval mag je niet op konijntjes springen (waarom zijn er toch altijd konijntjes in computerspellen..?).

## TOM ONTPLOFT

Het einde van een level wordt weergegeven door een pijl, waar je langs moet lopen. Tom laat je dan zien wat het volgende level wordt. Tom speelt verder niet echt mee, hij is alleen af en toe in beeld, om dingen op je te gooien en zo. Gooi een paar

knikkers naar zijn hoofd en je hebt hem overwonnen. In het laatste level moet je hem 10 keer raken, waarna hij een sleutel laat vallen. Gebruik deze sleutel om een deel van een speelgoed-raketje te openen. Als je dit deel over de rand duwt ontstaat er een grote raket die je in Tom's poot moet duwen. 10...9...8...7...6...5...4...3...2...1... Kaboom! Je hebt gewonnen.



Wat mij betreft een van de tegenvallers van de maand. Het spel is te saai en te dom om echt serieus genomen te worden. Jammer vind ik dat, als er leuke tekenfilmfiguren in zo'n stom spel worden gebruikt. Het idee is niet eens zó slecht maar er is totaal geen variatie in gebracht en het beeld en geluid zijn om te huilen. Geen voldoende dus voor Tom and Jerry...

BJØRN

# P R E V I E W

# COMBAT TRIBES

## SUF VERHAAL, SUF SPEL

De Combat Tribes is een elite-groep van het Amerikaanse leger. Bezerker, Bullova en Blitz zijn drie mannetjesputters die de opdracht hebben gekregen om het bende-probleem in New York op te lossen. De grootste en alles overkoepelende bende heet Ground Zero en deze staat onder leiding van hun oude vriendinnetje Martha. Een suf verhaal hoeft niet per se te betekenen dat het spelletje ook waarde-loos is, maar in dit geval gaat die vlieger wel op. Om te beginnen hoef je eigenlijk niks te doen behalve heel snel de punch- en kick-knoppen in te drukken. Die zogenaamde hel-

den zien er uit als aardappel-poppetjes en kunnen nog niet eens over een krant heen springen. Het spel bestaat uit vijf levels. In ieder level moet je op een andere locatie een verse gang overwinnen. Als je dat gelukt is krijg je van hun leider (die aanzienlijk moeilijker te overwinnen is dan zijn volgelingen) een tip over waar het hoofdkwartier van Ground Zero te vinden is. De motorrijders, demon clowns, basketbal-barbaren en rollerskate-punks zijn niet zo moeilijk te verslaan als je het geluk hebt dat je mannetje bijtijds reageert op het com-mando dat jij geeft. Dat gebeurt helaas niet al te vaak. Dit maakt Combat Tribes tot een te verwaarlozen spel.



Aardappelmannetjes versus Nuclear Motorheads



Je neemt wat helden en boosaardige mafkezen en hop: weer een spelletje. Tijdens het spelen van dit spel kun je gewoon je huiswerk maken, als je niet hoeft te schrijven tenminste, want je vingers heb je nodig om aan een stuk door op de knoppen te drukken in de hoop dat je com-mando's ook overkomen. Afrader.

KEES



Kunt u mij de weg wijzen, mijnheer Dikhoofd?

**RAPPORT**

GRAPHICS  
6,5

GELUID  
6,0

Zo dom, bijna om te lachen

Niets beters te doen?

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
MAX. EEN WEEK NA AANKOOP

AKTIE

TAKTIEK

**5**

# SUPER MARIO KART



Super Mario Kart valt niet te vergelijken met andere race-spelletjes.

Op zich is het wel melig om met van die rot-karretjes je tegenstanders van de weg af te duwen en hun van alles naar het hoofd te gooien, maar over het algemeen heb je daar geen tijd voor want je moet je ogen op de weg houden. Het spel is namelijk behoorlijk moeilijk. Wanneer je iets te snel gaat vlieg je uit de bocht en het sturen gaat zo abrupt dat je meteen slipt en de controle over je kartwagentje verliest.

Het leukste vind ik nog de krachtmeting met een medespeler. Je kan bananen laten rondslingeren zodat je tegenstander hierover uitglijdt, of je kan jezelf onzichtbaar maken en hem op die manier lastig vallen. Eigenlijk had ik meer verwacht van Super Mario Kart, maar ik kan me voorstellen dat Mario-fans er veel plezier van zullen beleven.

BJØRN



Kies je speler



Intro Super Mario Kart

## SUPPEN EN GLJ-DEN

Super Mario Kart lijkt veel op een gewoon race-spelletje. Deze keer race je echter niet in stoere sportwagens maar in 50cc of 100cc kartwagentjes. Je rijdt tegen zeven andere spelers die bekend zijn uit de Mario-wereld (bijvoorbeeld Mario, Luigi, Prinses of Yoshi). Er zijn verschillende banen. Sommige gaan door het water, andere op ijs of over zandvlaktes. Onderweg kom je allerlei

dingen tegen die je kan gebruiken. Zo liggen er bijvoorbeeld groene en rode schilden die je naar je tegenstanders kan gooien, maar ook paddestoelen, waardoor jouw kartwagen harder kan rijden. Naast het gewone kartracen kan je ook spelen tegen een tegenstander, als je tenminste met z'n tweeën bent. Je komt dan dezelfde voorwerpen tegen waarmee je de tegenstander moet uitschakelen.

## RAPPORT

GRAPHICS  
7,0

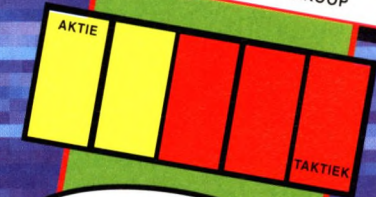
GELUID  
6,5

De battle-mode is wel leuk

Niet te vergelijken met andere race-spelletjes

De besturing van de kartwagentjes is erg moeilijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



6,5

# WEET JIJ WAAR JE MEER DAN 1000 SOFTWARE TITELS KUNT VINDEN??

Daarvoor ga je toch gewoon naar een **EDOS** verkooppunt waar, dankzij de unieke **EDOS** computer altijd **meer dan 1000 titels** op voorraad zijn. Ook voor jouw computer, of dat nu een **PC, Amiga, ST, C64, MSX, Spectrum** of **Amstrad CPC** is.

Haal NU!! het geheel gratis **EDOS magazine** waarin alle **EDOS** produkten beschreven staan en maak je keuze uit een **unieke collectie laag geprijsde spellen** (vanaf f. 14,95)

De EDOS catalogus en produkten vind je bij een van de volgende EDOS verkooppunten bij jou in de buurt:

**VROOM & DREESMANN:** AMSTELVEEN, AMSTERDAM CENTRUM, ARNHEM, BREDA, DEN HAAG CENTRUM, DORDRECHT, EINDHOVEN, ENSCHEDE, GRONINGEN, HAARLEM, HILVERSUM, LEIDEN, MAASTRICHT, NIJMEGEN, ROERMOND, ROTTERDAM ZUID, ROTTERDAM CENTRUM, TILBURG, UTRECHT • **DIXONS:** AMSTELVEEN, GRONINGEN, HENGELD, UTRECHT, RIJSWIJK, ROTTERDAM CENTRUM, DORDRECHT, ROOSENDAAL, ZWOLLE • **MEGA WORLD:** AMSTERDAM, ROTTERDAM CENTRUM



**HomeSoft** *Thuis op uw Computer*

EDOS is een divisie van HomeSoft, Küppersweg 61-65, 2031 EB Haarlem • Tel. 023-311241 • Fax: 318488



# REVIEW DARKSEED



Darkseed is een adventure dat is gebaseerd op tekeningen en schilderijen van de Zwitserse kunstenaar **H.R. GIGER.**

Al is zijn naam niet zo bekend, zijn werk is dat des te meer. Films als Aliens en Blade-runner zijn namelijk gebaseerd op werk van Giger. Daarnaast heeft hij een grote invloed gehad op de 'look' van science-fiction in het algemeen; zijn biomechanische stijl, die laat zien hoe de versmelting van natuur en techniek eruit zou zien zonder de invloed van de mens, is terug te vinden in talloze films. Als je Darkseed start, word je Mike Dawson, een schrijver die juist een oud Victoriaans huis heeft gekocht. Na je eerste dag in en om je nieuwe woning kom je er achter dat ergens in huis een toegang is naar een parallelle wereld. Deze wereld, 'Darkworld' is de verblijfplaats van een oeroude, stervende beschaving. De leiders van dit sinistere volk leggen juist de laatste hand aan een samenzwering die tot doel

heeft beide werelden aan hun gezag te onderwerpen. Dan ligt het lot van twee werelden in jouw handen. Als Mike Dawson heb je drie dagen om de wereld te redden. Een race tegen de klok begint.

**MIKE'S AVONTUUR** duurt in totaal tenminste drie dagen. Je spel regelmatig saven is van levensbelang. Niet alleen omdat je maar •en hebt (Wie niet?) maar vooral omdat het tijdsverloop in het spel oploopt met de interne klok van de computer. Het komt erop neer dat 1 uur speeltijd ongeveer overeenkomt met tien minuten werkelijke tijd. Dat betekent dat je bepaalde opdrachten niet sneller kan uitvoeren, want je moet wachten tot de geprogrammeerde speeltijd/werkelijke tijd ook

## HELDEN EN DODEN BESTAAN ECHT

Voor de animatie van de spelers in Darkseed werden video-opnamen gemaakt van werkelijke acteurs. Deze opnamen werden gedigitaliseerd en na de nodige bewerkingen in het spel ingevoerd. Toch hebben deze figuren helaas niet de vloeiende bewegingen die 'The Prince Of Persia' tot zo'n succes hebben gemaakt. Hoewel de meeste beelden er werkelijk prachtig uitzien, maakt Mike Dawson, de redder van de wereld, een houterige indruk; hij loopt meer als een Monty Python-cartoon

## STEMMEN UIT DE PC-SPEAKER

Werkelijk heel bijzonder aan Darkseed is dat de geluiden ook overtuigend klinken zonder geluidskaart, dus via de pc-speaker. Stemmen klinken echt als menselijke stemmen, en zelfs het inschenken en oprinken van een glaasje water klinkt redelijk overtuigend vanuit de pc-speaker.

dan als een onverschrokken avonturier die de moed en de kracht bezit om de donkere wereld te betreden.

## RAPPORT

GRAPHICS  
8,0

GELUID  
8,0

▲ Giger's Darkworld is werkelijk heel mooi

▼ Wachten op de klok kan zeer irritant zijn

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8



Een hints & tips-boekje is volgens de sticker op de doos in beperkte oplage verkrijgbaar. De belangrijkste tip: de spiegel-scherf wordt pas bezorgd op dag 2, nadat je het dagboek hebt gevonden en gelezen. En als je te vroeg in slaap valt is het raadzaam eens naar de zolder te gaan om je horloge te zoeken. Meer tips geven zou spelbederf zijn, daarom doe ik dat niet.

BEN

# MICHAEL JORDAN IN FLIGHT



Alles bij elkaar is Michael Jordan In Flight een boeiend spel.

Er is volop actie en vooral de mogelijkheid om replays af te spelen en zo nog een keer na te genieten van je meest gedurfde acties is erg leuk. Door de gecompliceerdheid van de 3-D animatie is het beeld soms wat onduidelijk. Daardoor wordt het lastig als er een groepje spelers dicht op elkaar staat. Je ziet dan namelijk de bal niet meer. Dit neemt niet weg dat In Flight waarvoor zijn geld geeft.

MICHAEL

## RAPPORT

GRAPHICS  
8,0

GELUID  
7,0

Moote replay functies

Realistische spelregels

3D animatie levert soms onduidelijke beelden op

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

TAKTIK

8



rebound de bal eerst buiten de driepuntslijn geweest moet zijn voordat er weer op de basket geschoten mag worden. Het team waar onze held, Michael Jordan voor speelt is Wilmington, North Carolina. Na de introductie kun je je favoriete team samenstellen. Het is handig om bij je selectie rekening te houden met de verschillende specialiteiten en favoriete posities van de spelers. Er zijn 27 spelers waaruit je kunt kiezen. Elk team heeft drie spelers in het veld en een op de bank.

### TIME OUT

Net als in een echte basketbalwedstrijd kunnen spelers vermoeid raken en moeten ze gewisseld worden. Wisselen kan natuurlijk ook een tactische reden hebben, bijvoorbeeld omdat je iets meer kracht in de aanval wilt. Vraag dan om een time out door op de B-toets te drukken. In de display krijg je het energiepercentage van je spelers te zien. Wees dus gewaarschuwd, als je een van je spelers met zijn handen op zijn

knieën in het veld ziet staan, is het de hoogste tijd om om een time-out te vragen.

### SCOREN

Punten score je door de bal in de basket te schieten. Dat klinkt iets eenvoudiger dan het is. Binnen de driepuntslijn score je twee punten, erbuiten drie punten. Probeer niet om de bal van een onmogelijke afstand in de basket te schieten, je raakt dan niet alleen de bal kwijt, maar je krijgt ook een vermaning van Michael Jordan himself. Scoor je daarentegen uit een onmogelijke positie of druk je de bal met een formidabele backward slamdunk in het net, dan geeft Michael Jordan je een 'Thumbs up'.

Special feature bij 'In Flight' is de replay-functie, waarmee je elke spelsituatie vanuit diverse camera's in de herhaling kan gooien. Alsof dit nog niet genoeg is, kan je deze replays daar na ook nog een keer bewerken in het video laboratorium. Tot de mogelijkheden behoren: close ups toevoegen, prachtige acties vertraagd weergeven en het uiteindelijke resultaat opslaan in de geheugenbank van je montagelab.

### 3 TEGEN 3

'In Flight' is een 3-D spel dat zich afspeelt op het basketbalcourt van de EA sportscentre in Chicago, Illinois. Het spel is afgeleid van het 'three on three streetball', zoals het overal in de Verenigde Staten op straat gespeeld wordt. Dat betekent dat de twee spelende teams uit drie i.p.v. vijf spelers bestaan, dat ze in de zelfde basket moeten scoren en dat na de



Meer dan 30.000 Megabytes spanning en avontuur !!

# MAGIC GAMES!

De grootste spelcomputer speciaalzaak van Nederland

NINTENDO \* SEGA \* NEO - GEO \* NEC HARDWARE \* CD.ROM

## MEGA AANBIEDING !!

FINAL FIGHT (SUPER NINTENDO) FL. 129,=

BATMAN (MEGADRIVE) FL. 69,=

MEGA MAN 3 (NINTENDO) FL. 79,=

KRUSTY'S FUNHOUSE (GAMEBOY) FL. 39,=

IN VOORRAAD:

140 SUPER NINTENDO GAMES vanaf FL. 79,=

140 GAMEBOY GAMES vanaf FL. 29,=

140 MEGADRIVE GAMES vanaf FL. 59,=

100 NINTENDO GAMES vanaf FL. 39,=

tevens:

**GROTE KEUZE UIT GAMES**

VOOR

**SEGA CD-ROM NEO \* GEO**

**TURBO - GRAFX**

## GRATIS !!!

### LEDENPAS

na aankoop van een spel biedt de ledenpas U

### 5% KORTING

op alle spellen, uitgezonderd aanbiedingen

### INFO MAILING

2 maandelijks met al het hot news

### RESERVERINGSGARANTIE

top spellen zijn snel uitverkocht wij reserveren voor leden

### LEDENAANBIEDING

 maandelijks

### INRUILGARANTIE

voor alle bij ons gekochte spellen

### BEL NU !!

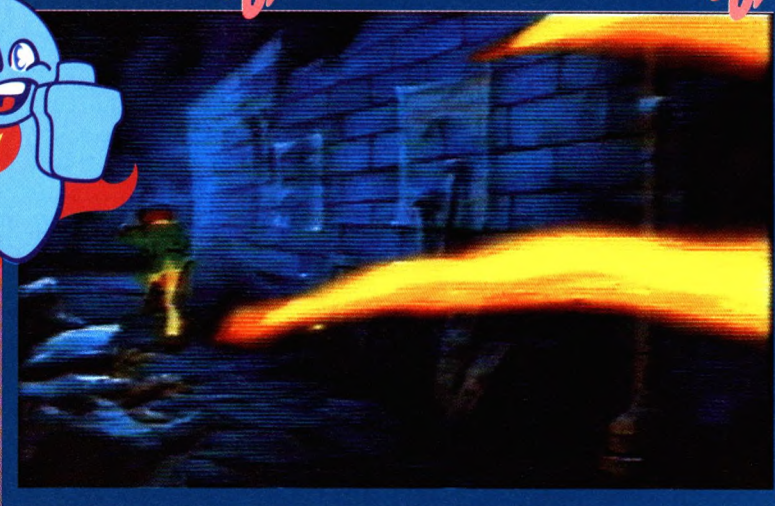
**MAGIC GAMES DAAR MOET JE GEWEEST ZIJN !!**

Mariënburgstraat 8  
ARNHEM  
tel. 085 - 459400

Voorstraat 26  
UTRECHT  
tel. 030 - 364586

# Escape From CyberCity

Escape from Cybercity vereist al je inspanning en reactievermogen. Je hebt weinig tijd om de prachtige graphics te bewonderen, want om elke hoek, achter elke boom en in elk gat zit een Guardian die het op jouw leven heeft gemunt. Het beeld en het geluid is van ongekende kwaliteit. Escape from CyberCity behoort tot de mooiste spellen van dit moment!



**RAPPORT**

**GRAPHICS**  
10

**GELUID**  
10

Fantastische graphics

Beeld en geluid perfect

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
EEN JAAR NA AANKOOP

AKTIE

TAKTIEK

**10**

**Power Premium**

**STEUN HET VERZET**

De aarde heeft zwaar te lijden omdat de duivelse Guardians de macht hebben. Je missie: al vechtend de trein bereiken en de planeet van de Guardians vernietigen. Maar pas op: dingen zijn niet altijd wat ze lijken. In het begin kun je een toeristische rondrit door CyberCity maken. Je ziet dan dat dat je de bordjes moet volgen naar de trein. Je mag de laatste trein niet missen want dan kan je niet naar de planeet van de Guardians. Als je met het spel begint

krijg je van een oude man een laserpistool. Als je wegrent zwaait hij in de richting van de trein. Bij het eerste kruispunt kun je rechtstreeks naar de trein gaan of eerst de 'Target Practice' doen: even oefenen op doelen die niet terugschieten.

**HOLEN EN GATEN**

Bij het tweede kruispunt staat geen bord, blijkbaar kun je hier

twee kanten op. Als je rechts gaat sta je voor een flat waar een Guardian je vanuit een raam beschiet. Je moet heel snel zijn want in minder dan een seconde heeft hij je te pakken. Als het je lukt hem te vloeren kom je bij de zogenaamde 'manholes', gaten waarin Guardians zich verstoppen om je in een hinderlaag te pakken. Ook hier is dus snelheid vereist! Als je de andere richting hebt gekozen staat er ineens



een Guardian voor je neus. Knal hem neer voordat hij zich omdraait. Maar pas op!

**AKTIE, AKTIE**

Achter hem doemt ineens een tank op, beladen met raketten die

jou als doel hebben! Ruim ook de tank uit de weg en loop door. Meer manholes!

Dit is ongeveer wat je van Escape from CyberCity kan verwachten. Razendsnelle actie. Guardians die vaak

schieten voordat je de kans krijgt om je wapen te richten. Na de manholes krijg je te maken met Kama Kars, auto's die je van je skateboard proberen af te krijgen. En daarna...



**Alien**

werpen die jouw ruimteschip proberen te vernietigen. Als je alle vijanden in een niveau hebt neergeschoten heb je dat niveau uitgespeeld. Alien Gate heeft 25 niveaus en een eindspel.

Als je erg goed hebt geschoten krijg je het bericht 'Good Shooting' op het scherm te zien. Je krijgt dan bonuspunten. Tijdens het spel kun je ook bonussen krijgen die je tijdelijk onkwetsbaar maken, of automatisch laten schieten, of je laten schieten met een driedubbel kanon.

**RAPPORT**

**GRAPHICS**  
8,5

**GELUID**  
8,5

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
ZESMAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

TAKTIEK

**8,5**

**PAS OP JE RUIMTESCHIP**

Alien Gate is een zogenaamd 'shoot-em-up' spel. Je schiet op allerlei vijandige ruimtevaartuigen, beesten, monsters of andere voor-

**60**

Prijs: f. 119,95  
Fabrikant: Fathom Pictures i.s.m. Philips Interactieve Media  
Leverancier: Philips

Prijs: f. 119,95  
Fabrikant: SPC Vision / Philips  
Leverancier: Philips

# Pinball



Je hoeft niet echt van flipperkasten te houden om Pinball voor de CD-I leuk te vinden. Het geluid van Pinball is, zoals we van de CD-I gewend zijn, subliem. Bij het selecteren bijvoorbeeld van de Meltdown flipperkast hoor je Guns'n'Rosesachtig gitaargeweld en zo heeft elke kast zijn bijpassende muziek. Grafisch ziet het er wel mooi uit maar niet geweldig. Het leuke aan Pinball is dat het aardig lijkt op de echte flipperkast, hoewel een computerversie de echte kast nooit helemaal zal kunnen vervangen.

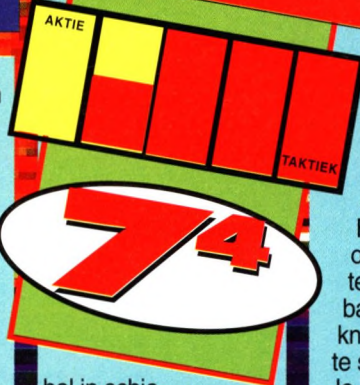
BJØRN

in de borstkas van de robot. Hier moet je de bal dan inschieten om hogere punten te krijgen. De bal wordt hard heen en weer getrokken zodat het mikken je extra moeilijk wordt gemaakt. Een goede manier om extreem hoge scores is om de bal tussen de knieën van de robot te schieten. Je krijgt weliswaar maar 20 punten als je de knie raakt maar als je hem er goed tussen schiet blijft hij eindelijk op en neer kaatsen. Je krijgt dan dus ook eindelijk veel punten. De enige manier om de bal er dan weer uit te krijgen is door te 'schudden' met de kast.

**RAPPORT**  
**GRAPHICS**  
 7,5  
**GELUID**  
 8,5

- Realistisch
- Geweldig geluid

- Beeld niet wat we van CD-I kunnen verwachten
- Niet genoeg special effects



bal in schieten om te scoren. Zo nu en dan verschijnt er een blauwe magneet



**TILT !**  
 In de CD-I Flipperhal staan vier flipperkasten, genaamd Cyber, Dog Fight, Spring Break en Meltdown. Allemaal hebben ze zo hun eigen niveau en speciale akties. Aan jou de keuze: hou je van robots, schiet je graag vliegtuigen neer, ben je liever op het strand of dacht je misschien aan nucleaire

reactoren? Alle kasten zijn in ieder geval behoorlijk realistisch, je kan ze zelfs op tilt krijgen door de joystick heen en weer te schudden. De eerste kast heet dus Cyber. In deze flipperkast ligt een grote robot te wachten om beschoten te worden met ijzeren ballen. Op zijn scharnieren zitten gaten, hier moet je de



**Gate** Alien Gate is, vooral in het begin, nogal moeilijk. Als je geraakt bent verlies je meteen een leven, en je hebt er maar drie. Zelf ben ik maar tot niveau twee gekomen en daarvoor moest ik al een flinke tijd oefenen. Dit maakt het spel natuurlijk extra spannend, vooral als je bedenkt dat er 25 niveaus zijn. Laat je niet ontmoedigen door het moeilijke begin, want het spel is best onder de knie te krijgen. Vandaar dat dit spel ook een lange 'speelbaarheids-datum' heeft.

BJØRN

**TIPS VOOR DEKKING**  
 Als je 'Get Ready' op het scherm ziet moet je ongeveer een scheepslengte onder de 'd' van Ready gaan staan. Hier kan je niet geraakt worden. Nu heb je tijd om zoveel mogelijk schepen te raken en dus zoveel mogelijk bonussen te krijgen. Pas wel op: als de vogels eenmaal beginnen te schieten moet je aan de zijkant van het scherm gaan 'staan'. Hier komen de vogels niet, en hun kogels ook niet. Succes!



# REVIEW JAMES BOND 007 THE DUEL



Wat meteen opvalt als je James Bond begint te spelen

is dat er veel aandacht aan de animaties is besteed. James beweegt echt! Het is geen hakkerig poppetje die maar een beetje over je beeldscherm stuijtert. Over het verhaal is minder lang nagedacht. Je komt dan wel telkens op een andere lokatie, maar je moet wel steeds hetzelfde doen: gijzelaars zoeken, bom plaatsen en de boel opblazen. Bekende figuren uit de films zorgen voor afwisseling. Toch, het maakt het spel niet echt saai, je weet tenminste wat je moet doen, en dat kan je van sommige andere spellen niet zeggen. Eindelijk de kans om niet te kijken naar James Bond 007. Nu kan je hem zelf zijn! Wat er met de gijzelaars gebeurt nadat je ze hebt bevrijd laat ik over aan jouw verbeelding...

**BJØRN**

## BOND BE-NAUWD

In dit verhaal ben je natuurlijk James Bond, de licensed-to-kill vrouwenversierder. Al je oude vijanden zijn ineens weer tot leven gekomen en die moet je verslaan om de wereld te redden. De ge-

flipte professor Gravemar heeft een lanceerplaats voor satellieten overvallen, ergens op een Caribisch eiland. Hij gebruikt gijzelaars als levend schild, terwijl hij een plan bedenkt om de gevaarlijke satellieten tegen de mensheid te

explodeer je mee! Zwemmend naar de oever kom je in de jungle terecht. Misschien ken je hem nog uit de film? De voodoo-dokter Bones zal proberen je tegen te houden zodat je niet bij het ontvangststation van Gravemar kunt komen.

gebruiken. Als James Bond moet je natuurlijk de gijzelaars bevrijden en de geflipte professor tegenhouden. Er ontbreekt nog iets? Wat? Oh ja, een James Bond is geen James Bond zonder spectaculaire explosies. Ok, vernietig de lanceerplaats door hier en daar bommen te plaatsen. Q helpt je hierbij.

## VERGUNNING OM TE KILLEN

Eigenlijk spreekt het al voor zich. Je beland op een schip met een hoeveelheid matrozen die niet je handtekening maar je leven willen. Jij hebt een vergunning om te doden dus knal ze maar omver. Knal niet de vrouwen omver, dat zijn onschuldige gijzelaars. Je moet een bom zoeken die Q ergens heeft neergelegd en je moet hem laten afgaan. Maak wel dat je dan van het schip afkomt want anders



De lanceerbasis! Dokters redden niet alleen levens!



Het introscherm

Bevrijd de gijzelaars, activeer de bom en smeer hem naar level 3. Nu zit je in een vulkaan. Pas dus op lava! Gijzelaars, bommetje, pas op Yoyo en op naar level 4. Level 4. Heb je al die moeite gedaan om binnen te komen, moet je als een gek weer maken dat je buiten komt voordat de boel ont-ploft! Je zweet, je rent naar buiten, struikelt, kijkt op en kijkt recht in het grijnzende gezicht van Jaws, de reus met de ijzeren tanden. Kom kom, klop het stof van je broek en sla Jaws even tot moes, dan heb je gewonnen.

## RAPPORT

GRAPHICS  
8,0

GELUID  
6,5

Moeilijk

Mooie animaties

Niet erg origineel concept

Weing variatie

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
TWEË MAANDEN NA AANKOOP



# THE FLINTSTONES

## VOOR DE BRONTO-SAURUS

Het leven is niet makkelijk in het Stenen Tijdperk. Er gebeuren vreemde dingen in Bedrock en het is de taak van Fred Flintstone om daar iets aan te doen. Het enige geluk dat je hebt is dat je baas, Mr. Slate, je niet aan je kop zal zeuren terwijl je monsters verslaat op je weg naar duidelijkheid. Maar pas op! Wilma wacht op je, en als je niet op tijd terug bent krijg je geen Brontoburgers!

## WILMA IS BOOS

In het eerste level spreekt Wilma je boos toe: haar halsketting is gestolen en het zoutvatje ook! Jouw taak is dus om die halsketting terug te vinden. Je loopt door Bedrock en komt verschillende monsters tegen. Sommigen stuiteren wild door het veld, anderen schuifelen langzaam naar je toe. Sla ze met de knuppel op hun hoofd en je zult geen last meer van ze hebben. De ballonnen die je tegenkomt moet je ook kapot slaan, er zitten namelijk dingen in als extra levens en andere hulpmiddelen.

## MONSTERS MEPPEN

Af en toe kom je bordjes tegen met daarop een nummer. Als je hier voorbij bent hoeft je niet meer helemaal terug als je een keer dood gaat: je mag dan bij dat bordje weer verder. Bijna bij bordje 1 aangekomen zie je een steile berg. Loop hier voorzichtig naartoe en sla het eerste monster dat uit de berg



Je hebt Wilma's ketting terug

komt op zijn kop. Spring daar dan op en draai je meteen om zodat je het volgende monster ook weer op zijn kop kunt slaan. Ga zo door tot je aan de top van de berg bent. Als je bijna bij bordje vier bent kom je een soort neushoorn tegen. Ga bij de rechthelling staan en wacht tot hij op je af komt. Spring er dan overheen zodat hij een stuk van de berg wegramt. Pas op, hij komt meteen terug. Spring er dan nog een keer overheen en hij zal door de berg heenstromen. Nu kan je hem achterna en je bent bij bordje 4.

Je komt nu langs een waterval waarlangs hout langs naar beneden drijft. Loop voorbij het ei dat je daar ziet en sla erop. Loop er dan weer voorbij en je kunt vliegen! De knup-

pel verandert nu in een kanon. Aan het einde van level 1 aangekomen zie je een monster dat een vliegfiets trapt. Ja, we hebben het zelf ook niet verzonnen. Als je goed kijkt zie je aan zijn staart de ketting van Wilma hangen. Probeer het monster een paar keer te slaan, dan zal hij zich overgeven en kun je de ketting terugpakken.

## KWAL DE KLOS

Nu ben je bij het volgende level, waar je moet zwemmen. Ik geef hier maar één tip: Als je niks ziet, reageer je woede dan af op een kwal. Je zal snel weer kunnen zien waar je zwemt!

## SUCCES!



Flintstones is leuk. Er zijn drie moeilijkheidsgraden te kiezen die ook echt verschillend zijn. Je krijgt meteen andere, moeilijker, monsters en het worden er steeds meer. De animaties zijn niet om over naar huis te schrijven maar ze zijn wel grappig en verschillend: Fred houdt zijn adem in als hij zwemt, Fred leunt op zijn knuppel als hij wacht, hij schreeuwt het uit als hij met een rotvaart naar beneden rent (na bordje 2 in level 1), enzovoort. Er zijn verschillende monsters die allemaal anders reageren. Ik vind het persoonlijk altijd leuk als de levels erg verschillend zijn. Bij de eerste moet je gewoon lopen en springen, daarna moet je zwemmen. Wat er bij level drie gebeurt weet ik niet want zo ver ben ik nog niet, maar ik ga het zeker proberen.

BJØRN

## RAPPORT

GRAPHICS  
7,5

GELUID  
7,0

- Spannend
- Grappige animaties
- Gewoon een leuk spel
- Wilma beloont je niet als je haar ketting terugvindt

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8

# Jachtvlieger-simulator

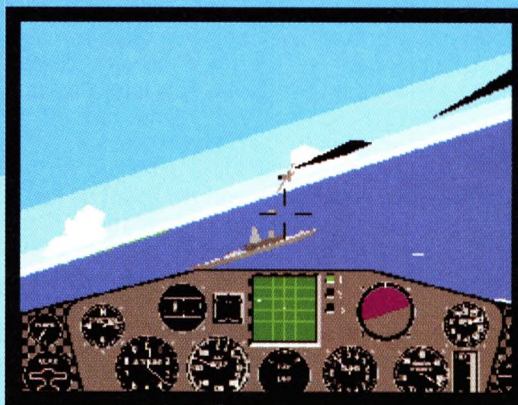
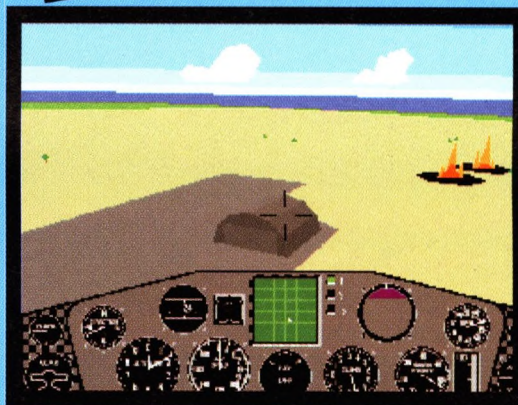
**1943** Vanuit de cockpit van een US Navy F6F Hellcat jachtvliegtuig kijkt een Amerikaanse piloot over het ogenschijnlijk tropische paradijs van de Solomon eilanden in de Pacifische Oceaan. Maar het is allesbehalve een paradijs als de boordradio opeens knettert: "Zero's op 8 uur!" De piloot duwt de knuppel hard naar voren, een tikje naar links en met een hysterisch gillende motor duikt hij bijna loodrecht op z'n prooi af. Met

een dui-  
zeling-  
wek-  
kende  
vaart  
schiet de  
Hellcat

door het luchtruim gevuld met kleine, venijnige wolkjes die hun dodelijke regen van granaatscherven rake- lings langs de cockpit slingeren. Geen tijd om over na te denken, het silhouet van de Zero groeit snel in z'n vizier. Plotseling ondekt de Zero z'n belager, gooit z'n kist in een steile bocht naar links, dan naar rechts, maar wat hij ook probeert: de Hellcat kleeft als stroop aan zijn staart. Als de Amerikaanse piloot uiteindelijk zo dicht nadert dat hij het angstzweet van de vijand kan ruiken haalt hij onverbiddelijk de trekker over. Triomfantelijk kijkt hij toe hoe de grana- ten uit de zes Browning M-2.50 machine geweren de vijand decimeren tot een hulpe- loos, fladderend stuk schroot dat rokend in zee stort.

## ORIGINEEL HAND- BOEK

1993. Je hebt zojuist twee Zero's naar de eeuwige jachtvelden geholpen en eventjes waande je je vijftig jaar terug in het levensge- vaarlijke avontuur bo- ven de Solomon eilan- den. Maar als je dorstig naar het Cola- tje grijpt valt de realiteit van de zolderkamer, de muur posters en de Macintosh computer je rauw op je dak. Geeft niks. Een paar klikken met de muis en je kunt je leven weer op het spel zetten op een van



het voortreffelijke Mac-  
intosh vliegsimulaties.

## HELLCATS OVER THE PACIFIC.

De eerste verrassing wacht je als de doos uitpakt; naast een floppy en een handlei- ding hebben de ma- kers van het spel, Graphic Simulations Corporation, een kaart van het oorlogstheater en een kopie van het originele piloten hand- boek voor het F6F jachtvliegtuig bijge- voegd. Interessant leesvoer voor de vlieg- tuigfanaten onder ons. De goedkoop ge- drukte- en slechts 30 pagina's tellende hand- leiding voor het spel oogt in eerste instantie teleurstellend maar de beknopte en duidelijke beschrijving neemt juist een verfrissende wending van de ge- bruikelijk door te wor- stelen 'telefoonboe- ken'. Na installatie kun je al na enkele minuten met een bulderende motor het luchtruim verkiezen.

## DURE MUIS

Popelend van onge- duld sla je natuurlijk de vliegschool over om één van de andere ze- ven missies uit te pro- beren: bommenwerper escorte, vliegdekschip verdediging, duellieren met Zero's, etc. On- middellijk proef je het realisme van de actie, reactie en geluiden van het spel; kleurrijke, gedetailleerde grafi- sche weergaven van gebouwen en vliegtui- gen, schaduwen van bomen, angstaanja- gend ratelende machi- negeweren, flak, rook- pluimen, brandende

## RAPPORT

GRAPHICS  
9,6

GELUID  
9,4

Hellcats is de jacht-  
vlieger simulator  
op de markt!

TENMINSTE SPEELBAAR TOT  
EEN JAAR NA AANKOOP



**9.5**  
Power  
Premium  
64



# HELLCATS OVER THE PACIFIC

vliegtuigen, schuimende koppen op de golven en de pijnlijke gewaarwording dat inslaande granaten je voor de vierde maal een bezoekje aan het Walhalla schenken... Toch maar een lesje op de vliegschool volgen?

Hoewel de essentie van het vliegen bestaat uit gas geven en sturen valt er toch heel wat te oefenen voordat je de kist heelhuids aan de grond krijgt. Belangrijk daarbij is de gebruikelijke cockpit-instrumentatie van brandstof, hoogte, horizon, luchtsnelheid, kompas en koers, munitie, toerental, klimhoek etc. en vooral niet het intrekbare landingsgestel vergeten! Volgens de makers is het spel met zowel muis als joystick te spelen maar dat is slechts de halve waarheid. Vliegen met een muis is bijna zo moeilijk als fietsen met je armen gekruist aan het stuur. Bovendien werkt het spel alleen met de Gravis MouseStick (joystick) en dat hebbedingetje van zo'n 250 gulden is niet voor iedereen weggelegd.

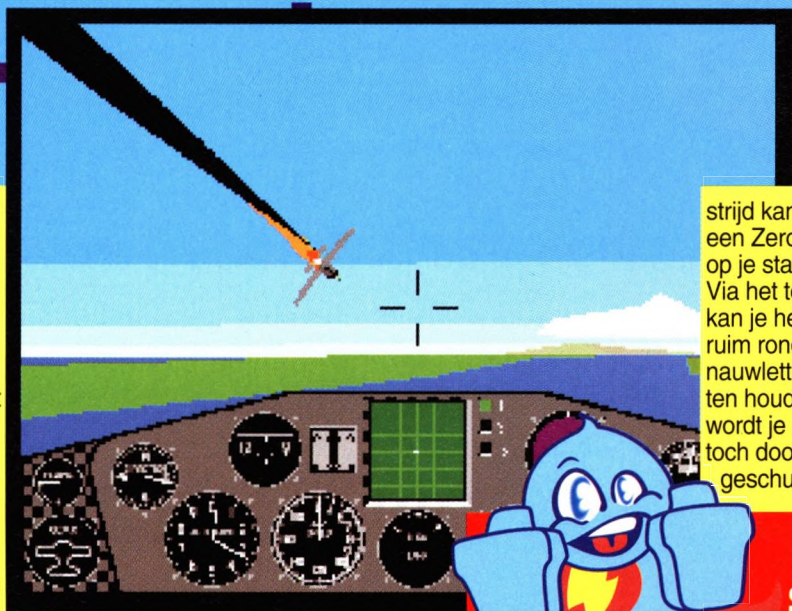
## AUTO-PILOOT

Dat er zelfs meer dan koffie na de dood is ontdek je of je wilt of niet. Na elke crash krijg je automatisch de Instant Replay te zien, een prachtige driedimensionale 'opname' van de fatale vlucht die voor de morbide Macers keer op keer is af te draaien. Als dat geen indruk maakt kan je het stijgen en landen op je gemak vanuit de verkeerstoren gadeslaan en tijdens een luchtgevecht heb je zelfs de optie om het gevecht vanuit een vijandelijk toestel waar te

nemen. Natuurlijk moet je wel eerst de vijand vinden. De radar biedt hier uitkomst en de Autopilot (toets A) garandeert de Japanners een on-

aangename verrassing met het dodelijke lood, maar die zwendelaars-toets gebruiken we natuurlijk nooit... Je kunt op elk moment tijdens de vlucht een kaart opvragen die je positie, doel en thuishaven weergeven. Wil je onmiddellijk na het opstijgen in de aktie duiken dan is er de Superman knop, control S, die het vliegtuig immobiliseert. Met toetsen 5,6,7 en 8 kun je dan de kist met Mach 10 over het hele spel laten vliegen, maar pas op, voor je het weet vlieg je buiten de grenzen van het spel en val je van de wereld!

Na een succesvol bombardement of luchtgevecht krijg je pas punten toegekend als je de kist ook veilig aan de grond zet. Op een landingsbaan valt dat mee maar het landen op het vliegdek-schip vergt stalen zenuwen en een vaardigheid die je het best leert op de speciale oefenlandingsbaan ten westen van de vliegschool basis. Onoplettendheid wordt onmiddellijk afgestraft. In het heetst van de



strijd kan er plotseling een Zero onopgemerkt op je staart kruipen. Via het toetsenbord kan je het hele lucht-ruim rondom je kist nauwlettend in de gaten houden maar wordt je desondanks toch door luchtafweer geschut of kogels

doorzeefd dan zijn er drie alternatieven; noodlanding op vaste grond, parachute springen of op zee landen (maar dan kun je alsnog verzuipen).

## NIEUWE MISSIONS

Zelfs na lang spelen blijft het spel boeien. Verspreid over het wijs uitgestrekte gebied van zee en eilanden kun je als je goed zoekt onbekende vijandelijk installaties ontdekken zoals lucht-afweergeschut, brandstoftanks, gebouwen, vliegtuigen, landingsbanen, vliegdekschepen, en andere oorlogsschepen. Met de twee 500 pond's bommen is heel wat schade aanrichten. Als de missies toch gaan vervelen kun je altijd nog Hellcats Missions at Leyte Gulf erbij kopen. Naast acht nieuwe missies verkrijgt Leyte Gulf ook het Hellcats' wapenarsenaal met raketten en torpedo's en om het allemaal nog spannender te maken moet je opboksen tegen tanks, onderzeeboten en 'Frank', een geheim experimenteel Japans vliegtuig.

In het strijdgewoel van de vele oorlogs vlucht-simulators op de markt zijn de eenvoud van het scenario en de heldere, gedetailleerde grafische beelden van Hellcats in the Pacific een verademing. Het spel is volgepropt met realisme en aktie. Sterker nog, als je Hellcats vloeiende 3D beelden eenmaal geproefd hebt dan vallen alle andere vlucht simulators in het niets. Maar vergis je niet, het spel biedt geen onmiddellijke gratificatie want het vergt geduld en oefening. Trouwens, als je mij zoekt dan kun je voor de eerst komende tijd hoog in het blauw, boven de Pacifische Oceaan vinden!

DAVID

# THE FORCE ALLEEN IS NIET VOLDOENDE X-WING

## HULP VAN LUCAS

Ondertussen in een heelal dicht in de buurt... George Lucas ziet met lede ogen aan hoe de rebellen zware verliezen moeten incasseren. Als hij merkt dat de keizerlijke troepen een konvooi aanvallen dat op weg is naar de planeet Turkana kan hij het niet langer aanzien. Hij voelt het als zijn plicht om zijn creaties te hulp te schieten en geeft Lucasarts de opdracht het ruimtegevechtprogramma X-Wing te verspreiden onder de bewoners van de Aarde.

## ONZE MAN IN DE RUIMTE

Een medewerker van Power Unlimited krijgt een exemplaar van het programma in handen. Onvervaard laadt hij de simulator in zijn PC. Hij weet wat hem te doen staat.

## INSTALLATION COMPLETED

De begintitels rollen de ruimte in, een enorm slagschip vliegt langzaam voorbij en ik ben getuige van een eerste confrontatie tussen de keizerlijke troepen en de rebellen. De rebellen dreigen te verliezen. Mijn hulp is gewenst. Na het voorproefje wordt ik via Hyperspace overgebracht naar het vlaggeschip Independence.

## SECURITY VERIFICATION

Eerst moet ik bewijzen dat ik geen keizerlijke spion ben. Een registratie-droïde zegt dat ik een geheime code moet invoeren die overeenkomt met de symbolen die de incheck-computer voor mij heeft gereserveerd. Ik zoek de passende code op in mijn vliegershandboek en geef die door aan de computer. Goed! Nu mijn naam nog. De rebellen hebben er begrip voor dat het voor Aardlingen verboden is om in vreemde krijgsdienst te treden. Ik hoef mijn echte naam niet te noemen en geef mij daarom uit voor Ben de Dood.

## ENTER SPACEPORT

Voor de zekerheid kijk ik of ik al een medaille heb verdiend, maar de stof van m'n uniform is nog maagdelijk blauw. Als ik edelmetaal wil, zal ik het moeten verdienen. Ik had al gehoord dat de strijd hard en moeilijk is, zelfs voor ervaren vliegers. Daarom ga ik eerst naar de Pilot Proving Ground en laat mij in de Ready Room voorlichten over de eerste test.

## ENTER MAZE

Een gigantische doolhof strekt zich voor mij uit in de ruimte. Binnen achteneenhalve minuut moet ik hier doorheen. Een gemist onderdeel kost vijftien strafseconden. Ik ga te hard en plotseling ben ik de weg kwijt. Waar is de doolhof? Al snel vind ik hem weer terug, maar heb inmiddels zo veel tijd verloren dat doorgaan geen zin heeft. Ik druip af en ga terug naar vlaggeschip Independence.

## HISTORICAL COMBAT

In het vlaggeschip zie ik dat ik ook kan kiezen voor een gevechtssimulatie waarin ik onkwetsbaar ben en een onbeperkte wapenvoorraad heb. Dat is natuurlijk ook een manier om te oefenen. Ik laat de doolhof voor wat het is en begeef mij voor de details naar de Combat Ready Room.

## ENTER MISSION

Via Hyperspace wordt ik overgebracht naar de oefenruimte van de rebellen. Het is mijn taak om een konvooi te begeleiden dat op de 'hitlist' van de keizerlijke troepen staat. Om deze missie met succes te voltooien moet ik binnen een bepaalde tijd alle (!) vijandelijke schepen neerhalen. Terugkeren nadat negentig procent van de vijandelijke vloot is vernietigd heeft geen enkele zin, want ik mag pas naar een volgende missie op een hoger niveau als ik de vorige perfect heb gedaan. Fouten worden niet getolereerd.

## MAJOR BEN TO GROUND-CONTROL

Op momenten dat er geen vijanden of vrienden in beeld zijn lijkt ik soms stil te hangen in de ruimte. Op zulke eenzame momenten zie ik alleen aan m'n snelheidsmeter dat ik wel degelijk razendsnel door de ruimte fiets. Er zijn nu even geen TIE-fighters in de buurt. Van die gelegenheid maak ik gebruik om in de handleiding (die samengevat

past op één A-viertje) op te zoeken hoe ik de camera's kan aanzetten. Ach natuurlijk, gewoon C indrukken. Nu kan ik na affloop op m'n gemak in de filmkamer nog eens bekijken hoe ik het gedaan heb, vanuit verschillende cameraposities. Als het er goed uitziet ga ik me aanmelden voor m'n eerste echte Tour of Duty.

'A long time ago, in a galaxy far far away...'  
De strijd tussen de Rebellen-Alliantie en de Keizerlijke Troepen is nog steeds in volle gang. Hoewel 'The Force' met de rebellen is kunnen ze er maar niet in slagen om de definitieve overwinning te behalen. Ze hebben hulp nodig, maar wie kan die hulp bieden?

**RAPPORT**

**GRAPHICS**  
9,0

**GELUID**  
8,0

Duidelijke en begrijpelijke handleiding

Verplichte killrate van 100% is erg frustrerend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



**9**  
**Power Premium**

# Space Combat Simulator



De moeilijkheidsgraad van sommige missies in aanmerking genomen kan deze alles-of-niets-tactiek behoorlijk frustrerend zijn. Veel vrijwilligers hebben hierover al geklaagd bij de leiders van de rebellen. Hopelijk komt er nog eens een upgrade van X-Wing met een minder strikt regime waar het de bodycount betreft.

Hoewel mijn schip is uitgerust met een supersonische Soundblaster, heeft de installatiecomputer besloten dat ik voorzien ben van een Adlib. Ik laat het maar zo, want de geluiden blijven hetzelfde, al lijkt het alsof de geluidsinstallatie soms een korte vertraging veroorzaakt bij het vuren met de lasers. Kan het zijn dat m'n Soundblaster de snelheid van de simulatie niet kan bijhouden?

BEN

Een rekenmachientje, zeg maar calculator, heeft iedereen wel ergens in de la liggen. Zoek hem op, veeg de zonnecellen schoon of ververs de batterijen, laat even de hersens kraken en maak kans op een fantastische prijs.

De prijsvraag

**BEGIN MET DE VOLGENDE GETALLEN:**

0 3 5 2 4 4 9 6 6 0 3 4 0 2 6 5 0 6 8

Vorm deze getallen om tot een onveranderlijke reeks van 19 nullen. De winnaar is degene die dit in zo weinig mogelijk stappen doet. Maar let op: vermenigvuldigen met 0 is alleen bij de laatste zet toegestaan.

**VOORBEELD**

beginstand

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**ZET 1**

willekeurig gekozen getallen:  
3 en 6

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- produkt van 3 maal 6 is 18  
- getallen vervangen door produkt (3 wordt 1, 6 wordt 8)

0 1 2 1 4 5 8 7 8 9

**ZET 2**

willekeurig gekozen getallen 2 en 4

0 1 2 1 4 5 8 7 8 9

- produkt van 2 maal 4 is 08  
- getallen vervangen door produkt (2 wordt 0, 4 wordt 8)

0 1 0 1 8 5 8 7 8 9

Wat de willekeurig gekozen getallen ook zijn, uiteindelijk ontstaat een 'soort' die er uitziet als 0 0 0 0 0 0 0 0 0.

Je kunt in je eentje tegen het toeval spelen door zelf 1 getal te kiezen en het tweede bijvoorbeeld uit een telefoonboek te prikken. Maar je kunt natuurlijk ook beide getallen zelf zo kiezen dat je zo snel mogelijk het eindresultaat (10 nullen) haalt.

**HET GROTE GENETISCHE CODE-SPEL**

Bijna iedereen die voor school een rekenmachientje moet gebruiken heeft wel eens geprobeerd om meer te doen met die apparaatjes dan alleen het uitrekenen van de zoveelste wiskundige opgave. Dat bijvoorbeeld de getallen 7136 en 73837737 woorden vormen als je het rekenmachientje ondersteboven afleest mag bekend worden verondersteld. Veel verder komen de meesten echter niet. Toch zijn op rekenmachientjes veel spelletjes mogelijk die -toegegeven- niet de beeldende aantrekkingskracht hebben van de moderne computerspelletjes, maar wel vernuft en inzicht vragen om ze te kunnen spelen en oplossen. Stop, hou op, ik snap er nu al niets meer van. Waar heb je het over?

Goed, een voorbeeld: in het volgende spel is het de bedoeling om de ontwikkeling van genetische codes te imiteren. Dat gebeurt door een aantal willekeurige

getallen te nemen en die te bewerken met een serie rekenkundige operaties, waarbij je altijd het zelfde eindresultaat bereikt.

**ZO WERKT HET**

Ross Ashby, een pionier op het gebied van de cybernetica, bedacht de volgende manier om het begrip 'evolutie' duidelijk te maken. Neem de getallen 0 t/m 9 en schrijf ze op. Kies hieruit 2 willekeurige getallen en maak van het produkt een 'recombinatie' die ook weer uit twee getallen bestaat. (Bijvoorbeeld 2 maal 3 is 06, 2 maal 4 is 08, 7 maal 8 is 56.) Vervang nu de getallen van het begingetal door het resultaat

van de berekening en ga hiermee door tot het resultaat niet meer verandert. Dit heet een 'Eigen Operatie'. Als je de getallen die je vermenigvuldigt willekeurig kiest, zie je dat het toeval bepaalt hoe lang het duurt voordat je een stabiel, dat wil zeggen onveranderlijk eindresultaat behaalt.

**ZO DOE JE MEE**

Stuur je oplossing voor 15 augustus aanstaande naar:

Power Unlimited  
CD-I-PRIJSVRAAG  
Postbus 9194  
1006 CC Amsterdam

Geef aan hoeveel zetten je nodig had en laat in je inzending precies

**EEN FANTASTISCHE CD-I SPELER VAN PHILIPS**

# KLEIN SPELLETJE GROTE PRIJS

zien hoe je tot het eindresultaat bent gekomen. De winnaar krijgt van ons een CD-I speler. In geval meerdere inzenders de zelfde kortste oplossing hebben wordt tussen hen geloot.

## DAT VIEL MEE

Geef maar toe, dat wedstrijdje stelt niet zoveel voor. Even doordenken en je hebt 'm. Desnoods kun je nog een intelligent familielid opsporen of je wiskunde-leraar inschakelen. Goed, je hebt de juiste oplossing, schrijft die op een briefkaart, stuurt hem op en dan....

## NU MAAR WACHTEN OP DE HOOFDPRIJS:

Dat moeten we even uitleggen. Er zijn nog trossen mensen die niet weten wat een CD-I-speler is, tenslotte gaat het hier om een splinter-nieuwe uitvinding.

## HET GAAT OM DE EXTRA'S

Een CD-I-speler is een CD-speler met extra's zou je kunnen zeggen. Je kunt hem namelijk ook gewoon op je versterker aansluiten en er je favoriete CD's mee afspelen.

Daarnaast kan het ding foto-CD's afspelen. Dat gaat als volgt: je brengt je foto's naar de winkel, die zet ze op een cd en thuis kun je dan je foto's op de tv bekijken, draaien, uitvergroten en zo voort.

Maar verreweg het interessantste van CD-I is de I. De I komt van 'Interactief' en dat staat weer voor, zeg maar, 'heen en weer'.

Philips zegt: "De CD-I luistert naar de wensen van de gebruiker, denkt er over na, biedt allerlei mogelijkheden en doet keurig wat de kijker wil. De tijd van passief kastje kijken is voorgoed voorbij."

Je bedient de CD-I met een afstandsbediening, met een schokvaste joystick of een muis of iets dergelijks.

Stel je voor: je kijkt naar een film waarin jouw heldin wordt versierd door een type dat jij helemaal niet ziet zitten. Een druk op de knop en er komt een andere held opdraven die wel jouw goedkeuring kan wegdragen. Dan gaan ze wat praten over de toekomst en wederzijdse verantwoordelijkheden en zo. Saai, een druk op de knop en we slaan dat gedeelte over. Direct door naar waar ze beginnen te zoenen, je zwijmelt lekker mee. Dan doet het stel discreet de slaapkamer-deur dicht, maar een druk op de knop en... Afijn, je begrijpt de bedoeling.

Geen wonder dat er al volop spelletjes voor CD-I te koop zijn. Iedereen weet immers dat moderne spellen kleine filmpjes zijn waar je zelf kunt ingrijpen. Elders in dit blad bespreken we al een paar van die spellen, die nu al in de winkel te koop zijn.

Maar er zijn ook al talloze professionele toepassingen. Dat zijn meestal toepassingen waarbij enorm veel gegevens makkelijk toegankelijk moeten zijn. Op een CD kun je namelijk maar liefst 250.000 volgetypte velletjes A4 kwijt. Ook voor onderwijs is CD-I zeer geschikt omdat iedereen zijn eigen tempo kan bepalen. Kortom, CD-I belooft veel voor de toekomst en die toekomst is voor een belangrijk gedeelte al begonnen.

## WAAROM GEEFT PHILIPS ZO'N DING GRATIS WEG

Dat hebben ze slim bekeken. Ze weten ook wel dat wij moeten uitleggen wat CD-I is en hoe leuk het is. En zo krijgen ze voor weinig geld flink wat reclame. Philips blij, een lezer blij, wij blij.

## 25 PEST-TROOST-PRIJZEN

Jammer, maar helaas, er is maar één CD-speler te winnen. Er kan dus maar één gelukkige zijn. Alle andere inzenders maken nog kans op een troostprijs die eigenlijk een PEST-prijs zou moeten heten. Die prijs bestaat uit een bon van VIDEOLAND waarmee je gratis een CD-I-speler met programma kunt huren. Zodat je nog eens lekker wordt ingewreven wat je mist als je de hoofdprijs niet wint. Succes!



Philips CD-I speler.

De rubriek van de Tips & Trucs, het Helpende Handje, een Stapje Verder. Hier vind je de code die je onsterfelijk maakt, de geheime deur waarachter de schat verborgen ligt, de speciale beweging van de joystick die je hoofdrolspeler een vernietigende klap laat uitdelen. Dit is de rubriek die zorgt voor nachtrust.

Hoe komen we aan al die wetenswaardigheden, want we weten natuurlijk zelf ook niet alles en we zitten net zo vaak te knoeien als iedereen. Maar we zijn wel journalisten en goede journalisten komen overal achter. Al moeten we naar Amerika of Japan vliegen en de makers zelf vragen hoe het nou precies zit. Al moeten we de cassettes openschroeven om te kijken wat er op de achterkant van de ingebouwde chips staat.

Dus, als je alles geprobeerd hebt, doe je het volgende:

Eerst bel je met de  
**NINTENDO SERVICELIJN**  
**03440-32222**

of met de  
**SEGA HOTLINE**  
**06-8212211**

Die jongens en meisjes zitten ervoor en die weten echt bijna alles.

Heb je dan nog geen oplossing voor je brandende problemen, dan schrijf je naar  
**POWER UNLIMITED**  
Postbus 9194  
1006 CC Amsterdam

Het kan lang duren, het kan kort duren, maar we zoeken het voor je uit. En als niemand het weet dan leggen we het probleem uiteindelijk aan onze lezers voor, want wij denken wel dat er onder jullie heel wat deskundigen rondlopen.

#### MAAR HET KAN OOK ANDERSOM

Misschien ben jij wel een van die ervaren spelers die niemand meer wat kan leren. Misschien is het je bij de 750ste poging wel gelukt, of heb je door stom beginnersgeluk meteen de juiste strategie te pakken. Misschien heb je wel van de buurman van de neef van een goede vriend zijn broer gehoord hoe je een spelletje moet uitspelen **LAAT ONS MEEGENIETEN**. Stuur je beste tips en trucs op en help je lotgenoten. **NIETS VOOR NIETS** natuurlijk. Elke maand belonen wij de beste tip met **EEN SPEL NAAR KEUZE**. Doen dus.

Dus vanaf volgende maand staan deze pagina's vol met vragen en antwoorden, tips & trucs van lezers en speciale verzoeken. Voor deze eerste keer hebben wij een selectie voor jullie gemaakt. Wij hebben ons oor te luisteren gelegd bij de eerder genoemde, onvolprezen NINTENDO SERVICELIJN en de SEGA HOTLINE. Wij vroegen hun: "Wat zijn bij jullie de meest gestelde vragen." Die vragen, maar vooral de antwoorden daarop, vind je op de volgende pagina's. Daarnaast verzamelden we wat wetenswaardigheden over pc-spellen.

GOED ZO?

## DE 10 MEEST GESTELDE VRAGEN VAN DE NINTENDO SERVICELIJN

(MET DE 10 MEEST GEGEVEN ANTWOORDEN)

### ZELDA 3 - SNES:

#### 1. Waar vind ik hamer?

- In het eerste kasteel van de Dark World. (Dark Palace)

#### 2. Hoe kom ik in de Tower of Hera?

- Ga op het symbool van het Quake medaillon staan en gebruik het Quake medaillon.

#### 3. Waar vind ik de quake Medaillon?

- Rechts bovenin in de Dark World staat een kring van stenen, gooi hier iets in en er komt een vis tevoorschijn die je het quake medaillon geeft.

### SUPER MARIO WORLD - SNES

#### 4. Waar vind ik de tweede uitgang van de Cheese-bridge?

- Ga vlak voor het eind onder het lint door. Achter dit lint kun je dan de tweede uitgang vinden.

#### 5. Waar zit de extra uitgang in de Valley of Bowser 2?

- Blijf naar rechts gaan tot dat je voor het eerst een Megamole tegenkomt, hier zit een gat in het plafond, vlieg hier omhoog en loop naar links. Hier vind je dan de sleutel voor de 2e uitgang.

### ZELDA - NES

#### 6. Hoe kom ik uit level 7?

- Rechts bovenin zit een kamer waar handen uit de muur komen. Steek alle handen met het zwaard en schuif een steen weg. Ga vervolgens de geheime gang door en een kamer omhoog.

#### 7. Waar vind ik in de tweede ronde level 3?

- Waar in de eerste ronde level 2 zat. Door de fluit te gebruiken die je in level 2 kunt vinden.

### SHADOWGATE - NES

#### 8. Hoe krijg je de sleutel te pakken van het skelet dat in het water staat?

- Gebruik de "Sphere" in het water. Het water zal bevriezen en je kan de sleutel pakken.

### SUPER MARIO BROTHERS - NES

#### 9. Waar vind ik het anker?

- Pak in wereld 2-2 alle munten. Er verschijnt dan een wit paddestoel huisje op de kaart.

### ZELDA 2 - NES

#### 10. Waar vind ik de sleutel van kasteel 6?

Ga naar het verborgen dorp 'Hidden Town of Kasuto' en gebruik aan het eind van het dorp de 'Spell'. Er verschijnt nu een deur waar je de magische sleutel kunt vinden.

# EEUWIG LEVEN

## AKTUELE NINTENDO TIPS

### SUPER MARIO BROS 3 - NES 1-UP LOOP

Als je in het spel Super Mario Bros 3 problemen hebt om wereld 4, het land van de reuzen door te komen, moet je in wereld 4-1 het volgende doen om eindeloze levens te verzamelen. Als eerste moet je er voor zorgen dat Mario kan vliegen. Vlieg nu bij de twee buizen waar water uitkomt omhoog (foto 1) en loop helemaal naar links totdat je bij een buis staat. (foto 2) Ga de groene buis in en verzamel de twee 1-ups. (foto 3) Laat je nu een keer af gaan en herhaal dit vervolgens. Het is zeker geen snelle manier maar zeker de moeite waard.

### SUPER MARIO KART - SNES SPECIAL CUP

Als je in het spel Mario Kart de 100 cc nog niet hebt uitgespeeld kun je toch even het Special Cup parcours rijden. Het is niet mogelijk om het Special Cup grand Prix te rijden maar wel de Special Cup Time Trial.

Kies als eerste voor Time Trial selecteer vervolgens de

Mushroom Cup. (foto 4) Druk nu de volgende code in op de vierpuntsdruktuets. L knop, R knop, L knop, R knop, L knop, L knop, R knop, R knop en als laatste de A knop. Er verschijnt nu onder de Star cup de Social Cup en het is nu dus mogelijk om bijvoorbeeld de Rainbow Road te rijden. (foto 5 + 6)

### ZELDA 3 A LINK TO PAST - SNES

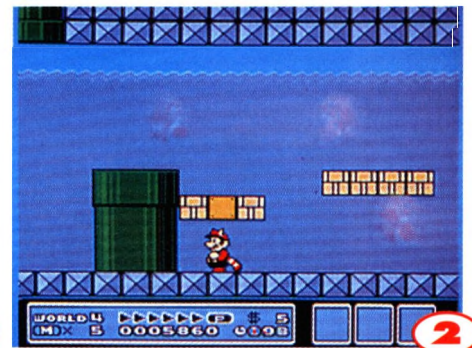
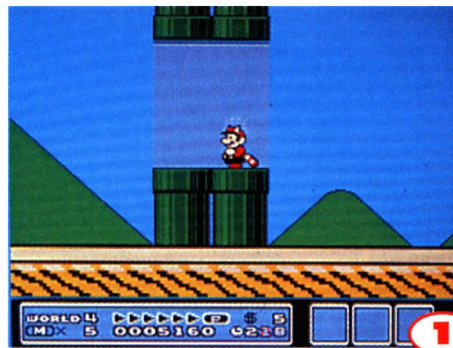
Waar je Quake Medallion kunt vinden. Om de Quake medallion te vinden moet je naar de Dark world reizen. Loop de Dark World door totdat je rechts bovenin bent uitgekomen. (foto 7) Hier kun je een bordje vinden met een boodschap erop. Volg de aanwijzing door in de cirkel van stenen, in het water, een voorwerp te gooien, een bloem of een steen. (foto 8) Als je even wacht komt er een vis te voorschijn die jou vervolgens de quake Medallion geeft. (foto 9 of 10)

### SUPER SOCCER - SNES CODES

Als je wilt zien hoe verschil-

### CASTLES II: SIEGE AND CONQUEST

- Je kunt op elk moment 'snel doorspoelen', zowel op de hoofdkaart als tijdens de strijd door de rechter muisknop ingedrukt te houden. Handig als je weinig geduld hebt.
- Een land gebruikt slechts de helft van z'n totale strijdkrachten om een provincie te verdedigen. Het offensief is een stuk gemakkelijker dan het defensief en onder de meeste omstandigheden is het aller gemakkelijkst om weg te rennen en later terug te slaan.
- "Happiness" speelt een grote rol in de prestaties van de troepen. Probeer 'Happiness' op 9 te zetten zodra je het kan veroorloven.
- Als de grote machten diplomaten op je afsturen verlies je geen punten als je ze weigert. Geef ze alleen geld als je de relatie wil verbeteren.
- Als je een campagne begint met troepen die nauwelijks sterker zijn dan de oppositie zul je constant troepen verliezen en moeten vervangen. Het is beter om voor het begin van de campagne wat extra troepen in te zetten. Op die manier verlies je er helemaal geen.



## SIMEARTH

- Rijk worden? Dat kan. Typ **FUND** en je wint de lotterij, \$100.000
- Typ **ERAD** en alle life forms verdwijnen.
- Typ **JOKE** en je krijgt een grapje en nog wat Funds.

lende computer teams tegen elkaar spelen moet je de volgende passcode invullen (foto 11 + 12) Als je direct het eindbeeld wilt zien van Super Soccer moet je deze code invoeren. (foto 13 + 14)

## LEGEND OF ZELDA - NES

3 x 100 roepies Als je in deze adventure gebrek aan roepies hebt moet je de volgende 3 geheime plaatsen zeker niet overslaan.

1. Ga als eerste naar de Money Making Game rechts bovenin het land. Ga nu boven de middelste groene boom staan en loop recht omhoog door de muur. Je staat nu voor een winkel waar je gratis 100 roepies krijgt. (foto 15)
2. Ga vanaf het startpunt een scherm omhoog en vier schermen naar rechts. In het veld waar je nu staat moet je rechts onderin een boompje weg branden met de kaars. Ga de trap af en neem de 100 roepies in ontvangst. (foto 17)
3. Ga vanaf het startpunt een scherm omhoog en 5 schermen naar links. Brand in het veld waar je nu staat een boompje weg en neem de laatste 100 roepies in ontvangst. (foto 16)

## SUPER TENNIS - SNES

Extra kwaliteiten voor je speler. Als je van je speler de kwaliteiten wilt verbeteren zodat hij of zij topkwaliteiten bezit, moet je de volgende code invoeren tijdens een game. (foto 18) Druk tijdens een game op de select knop en druk vervolgens op de controller 2 de volgende code. R knop, R knop, X, X, B knop, A knop, L knop, L knop. Als men deze codes

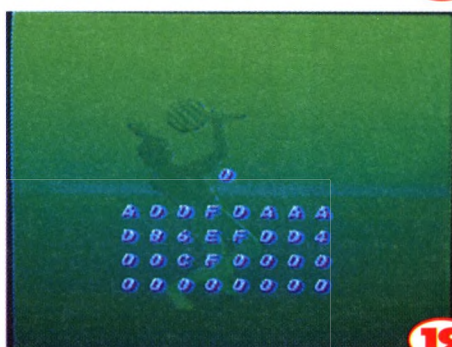
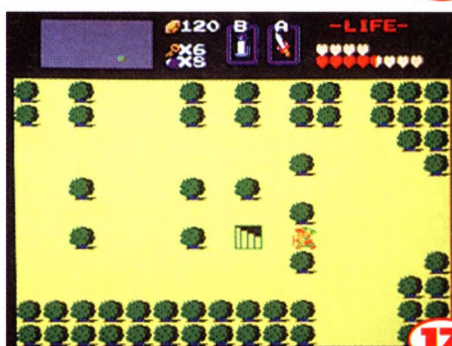
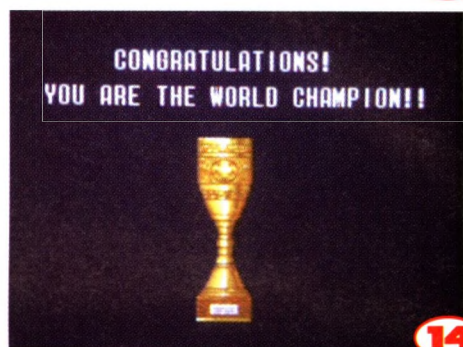
juist invoert krijgt men een applaus te horen. Druk nu vervolgens op controller 1 op de A of B knop. Er komt nu een groen scherm tevoorschijn met een aantal letters en cijfers. (foto 19) De bovenste twee rijen geven de kwaliteiten van de speler of speelster aan. Zet nu met de X knop beide rijen op de letter F. Druk vervolgens op de select knop om verder te gaan met het spel. (foto 21)

## SUPER MARIO WORLD - SNES

De tweede uitgang van de Cheesebridge Als je in het spel Super Mario World de tweede uitgang van de Cheesebridge wilt vinden, moet je het volgende doen. Zorg ervoor dat je in het bezit bent van een Yoshi en een cape. (foto 22) Ga vervolgens vanaf het startpunt helemaal naar rechts totdat je bij de platformen vlak voor het eindlint staat (foto 23) Spring nu richting het eindlint en zweef vervolgens langzaam onder het platform door waar het eindlint op staat. (foto 24) Spring nu van Yoshi af en loop naar rechts. Hier kun je vervolgens het tweede eindlint vinden. (foto 25)

## PROBOTECTOR - GAMEBOY STAGE SELECT

Als je in het Gameboy spel Probotector een stage wil kiezen om in te starten moet je de volgende code invoeren op de vierpuntsdruktoets tijdens het titelscherm. Als je de code goed hebt ingevoerd verschijnt er in het beeld een scherm waarop men een van de vier stages kan kiezen. (foto 26) Als je nu omhoog drukt op de vierpuntsdruktoets kun je de stage kiezen waar je wilt starten. (foto 27)





# EEUWIG LEVEN

## INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE.

- Je moet eerst naar de wijfles kijken (LOOK) voordat je hem op kan pakken.
- Raadpleeg the Grail Diary voor de juiste combinatie voor de beelden in de catacombes en de muziek noten gespeeld door de doodskoppen.

## LITTLE NEMO THE DREAMMASTER - NES

STAGE SELECT (DREAM SELECT) Als je in het spel The Dreammaster een aantal levels wil overslaan moet je het volgende doen. Zodra het titelscherm verschijnt moet er op de vierpunts-druktoets de volgende code

worden ingevoerd. (foto 28) Als de code juist is ingevoerd verschijnt er op het scherm onder START de optie DREAM SELECT. (foto 29) Druk vervolgens om in wereld 4 te starten 4 keer op de A knop. Om in wereld 8 te starten moet je 8 keer op knop A drukken.

## DE 15 MEEST BRANDENDE VRAGEN AAN SEGA OPGELOST

### SONIC II

De levelselect code om Sonic te kunnen laten beginnen waar je wilt, werkt als volgt: op het muziekoptionscherm kies je eerst nummer 19, druk dan op "C" om het muziekje te activeren, vervolgens nr. 65, "C", nr. 09, "C", als laatste op nr. 17, en "C". Druk op je START-knop en zodra het introbeeld verschijnt, druk je op "A" en "START" tegelijk. (foto 31 en 32)

### WORLD OF ILLUSION

Net begonnen met het compleet los en vast spelen van World of Illusion, komt Donald in level 2 -de mijn- vast te zitten in een nauw gangetje. Hoe lost Mickey dit op? Plaats Mickey tegen de uitgang van het tunneltje en houdt knop "B" ingedrukt. Degene die Donald bestuurt, houdt de joystick naar "rechts" ingedrukt. Als alles goed gaat, pakt Mickey de handen van Donald en trekt hem door de gang. (foto 33 en 34)

### ECCO

Level 19 van het spel "Ecco the Dolphin" brengt veel

spelers in grote problemen. Wat moet je nu doen om de gekleurde ballen tevreden te stemmen. Stoot 4 maal een donkerbruin gekleurde bal aan zodat deze gaat knippen. Nadat je de 4e bal aangeraakt hebt, werpt het spel je naar het volgende level. (foto 35 en 36)

### STREETS OF RAGE 2

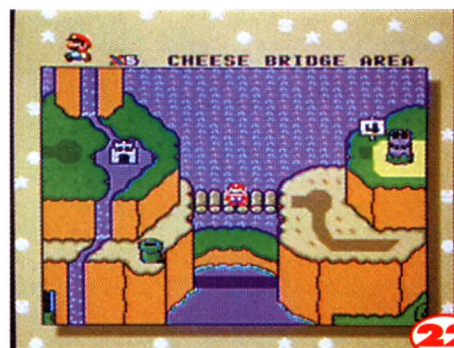
De truuk om met z'n tweeën dezelfde karakter te spelen, werkt als volgt: Als het titelbeeld verschijnt druk je op joystick 1 naar "rechts" en "B" en op joystick 2 naar "links" en "A". Druk dan ook nog op knop "C" op joystick 2 en houd alles ingedrukt totdat het 1e keuzescherm verschijnt. Selecteer de 2-speler mode en je zult zien dat dezelfde hoofdfiguren gekozen kunnen worden. (foto 37)

### WONDERBOY V

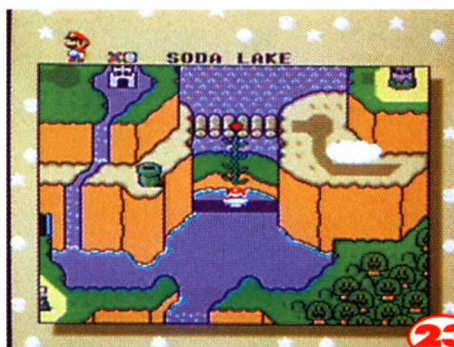
Je zal jezelf vast wel eens afgevraagd hebben wat je met de blauwe diamant (Charmstone) zou kunnen doen. Mocht je te weinig hartjes hebben dan kan deze diamant wel eens jouw hulp in nood zijn. Hoe



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30

dan?? Ga naar het dorpje Purapil, het 2e dorpje van in het spel, met rechtsonderin een klein fonteintje. Als je vanaf die fontein naar links loopt zie je vanzelf drie gesloten raamluiken. Probeer onder die luiken de geheime omruilwinkel te vinden door op verschillende plaatsen omhoog te drukken met je joystick. Uiteindelijk kan je in de winkel levensharten erbij krijgen in ruil voor jouw Charmstone. (foto 38 en 39)

### BART VS THE SPACEMUTANTS

Bij dit spel is het de bedoeling dat alle paarse voorwerpen rood gespoten gaan worden. Nu worden er altijd veel vragen gesteld over wat te doen met de luifel boven de winkel in het 1e level. Om deze luifel gekleurd te krijgen moet je bij een winkel, die je iets eerder al tegenkomt, een gereedschapssleutel kopen. Vervolgens ga je achter de brandweerpaal staan die voor de luifel op straat staat; dan selecteer je die sleutel en je gaat hem gebruiken. Je zult zien dat het opspuitende water uit de waterpaal de luifel doet verkleuren. (foto 40)

### TALESPIN

Net als in alle andere levels moeten Balloo en Kit ook in Egypte een bepaald aantal kisten zien te verzamelen. Het grote probleem is dat de laatste kist niet of heel moeilijk te vinden is. Om toch dit level uit te kunnen

spelen moet je het volgende doen. Loop naar de 3 standbeelden en blijf even wachten bij het middelste standbeeld. Na een aantal seconden komt er een platformpje naar beneden. Spring hier op en op het hoogste punt spring je naar links. Daar zal je de laatste en ontbrekende kist vinden.

### THUNDERFORCE IV

Met de denderende achtergrondmuziek en geluidseffecten zijn je burens al een tijdje minder blij. Wél tevreden zijn ze met het feit dat je keer na keer, na enkele levels spelen, uit de lucht gehaald wordt, zodat je je missies niet verder kunt vervolgen. Wil je hier een einde aan maken, dan moet je het volgende doen: Bij het titelbeeld druk je op "A" en "START" zodat je in het optiescherm terecht komt. Het aantal vliegtuigen zet je op 0 en je begint het spel. Je hoeveelheid vliegtuigen is nu gestegen tot 99 zodat je de strijd met je burens vervolgens tot diep in de nacht kunt volhouden. (foto 41 en 42)

### TERMINATOR

Voor het eerst in dit spel kom je de Terminator tegen in level 3, als je in de bar bent en het einde van dat level tegemoet loopt. Blijf voor het opstapje staan en schiet continue naar rechts. Als je hem 3 maal neer hebt geschoten valt hij op de grond en knippert hij een



31



32



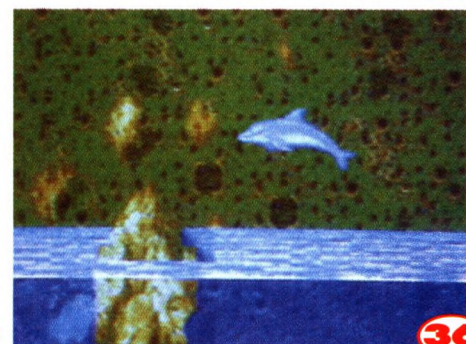
33



34



35



36



37



38



39



40

### MAELSTROM

- Als je de L-toets aanslaat terwijl je in het hoofd scherm bezig bent dan krijg je een dialoog venster waarin je elk gewenst niveau kan selecteren om het spel te beginnen. Probeer de 'Turbo Funk' optie maar eens!
- Als je X aanslaat in het hoge score scherm dan krijg je een gedichtje of een liedje.
- Een ander schip bewaren geeft je een extra leven.
- Het doden van een autonomous mine kun je soms het beste doen door deze je van achteren te laten benaderen en vlak voor dat het je raakt gebruik je je schild.
- Heb je een Modem? Probeer dan het shareware programma Victoire van een bulletin board te laden. Het is een 'bedriegers-programmaatje' voor vele Mac-games. In Maelstrom kan je daar bijvoorbeeld machine geweren mee bemachtigen om hoger te scoren maar ook om het spel snel van start te laten gaan.

# EEUWIG LEVEN

paar seconden. DAT is dan het moment waarop je langs hem kunt rennen om je bij je vriendin te voegen. (foto 43 en 44)

## BATMAN

In je gevecht met de Joker en zijn kompanen is het wel eens makkelijk om het incaseren van klappen - en dus het verminderen van je energie - een halt toe te roepen. Om dit voor elkaar te krijgen druk je op "START" als je bij een tegenstander staat. Houd dan "B" ingedrukt en druk weer op "START" om je strijd te vervolgen. Als je deze tip goed uitvoert zal je zien dat jouw energietekorten tot het verleden behoren. (foto 45 en 46)

## DECAP ATTACK

Het leven van de professor gaat schijnbaar niet over rozen. Evenmin dat van zijn slachtoffer - een Frankenstein-achtig type - dat in dit platformspel de tegenstanders uit de weg moeten ruimen door middel van het wegwerpen van zijn hoofd. Als je een aantal extra levens wel kunt waarderen, zou je het volgende eens kunnen proberen: Gedurende het spel kom je zo hier en daar rubberen vlagstokken tegen, met bovenaan enkele rode puntjes. Als het je lukt om boven op zo'n stok terecht te komen en een poosje recht op een neer te springen zal je opmerken dat die rode vlagpuntjes één voor één oplichten. Als alle drie de puntjes fel rood gekleurd zijn, is een extra leven jouw deel. (foto 47)

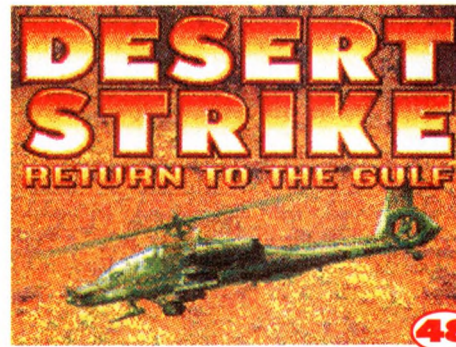
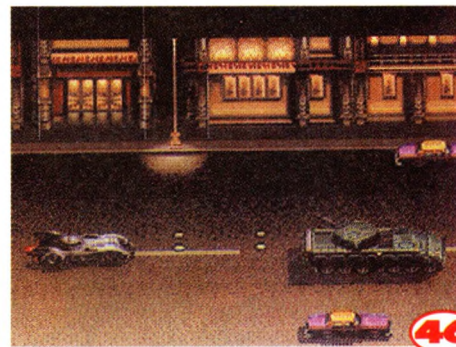
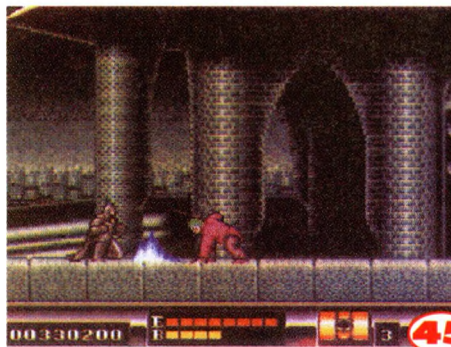
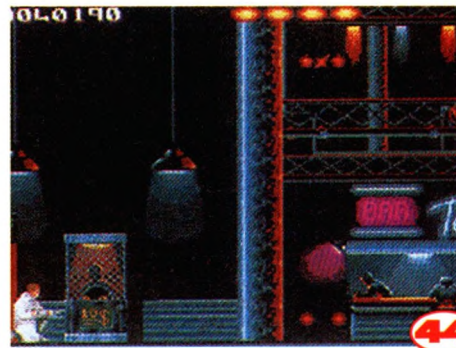
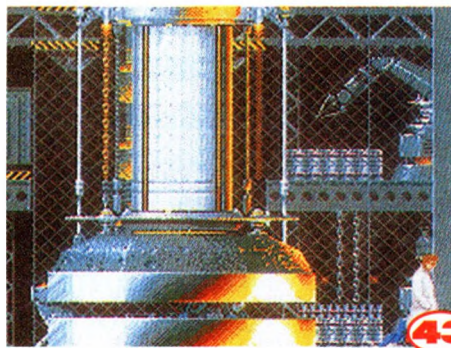
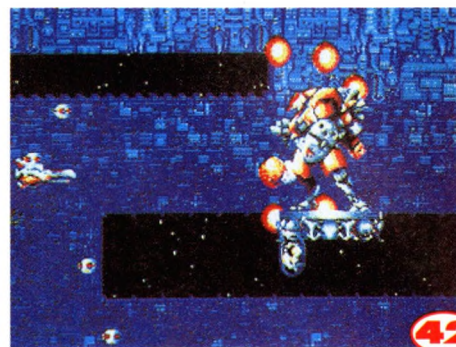
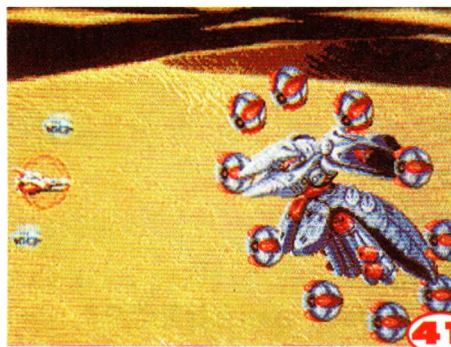
## DESERT STRIKE

Met het vervolg "Jungle Strike" op de hielen lukt het dit spel nog steeds om gerekend te kunnen worden tot één van de meest populaire vlieg/strategiespellen voor de Megadrive. Waar anders kan je je voor weinig geld uitleven als Apache piloot terwijl je missie na missie voltooit in de zinderende woestijn. Er is echter een aantal tegenstanders die blijven pro-

beren voortijdig jouw "state of the art" helicopter neer te halen, waaronder de immer speurende raketlanceerders. Deze apparaten worden in het spel "RAPIER" genoemd. Je zou gewoon op ze af kunnen vliegen en schieten wat je schieten kunt, maar hierdoor word je zelf ook een flink aantal malen geraakt, dat staat vast. Om dit high-tech afweerschut op een snelle en slimme wijze uit te schakelen moet je het volgende doen: vlieg via de rugzijde van het apparaat er naar toe en begin er onmiddellijk omheen te vliegen. Zodra je ziet dat hij een raket de verkeerde kant uit schiet, begin je met bestoken. Vlieg dan achterwaarts met een scherpe bocht weg en als alles dan goed gaat, word je totaal niet geraakt. Degenen die dit spel met vlag en wimpel willen uitspeulen, zouden de volgende code kunnen gebruiken zodat het aantal beschikbare helicopters van 3 naar 10 stijgt: BQQQAEZ. Even terzijde, deze code kan in elk van de 4 levels gebruikt worden. (foto 48 en 49)

## TAZMANIA

De eeuwig hongerige wolf Taz komt, bij iedereen die dit spel wel eens speelt, meestal hard in aanraking met de stutten in het mijnlevel. Na een aantal malen spelen hebben de meesten van jullie wel onder de knie wanneer hij moet bukken of staan. Als je dan denkt dat je bij het einde bent, knal je ineens tegen een muur op. Wat hier te doen om verder te komen? Let dan eens op de stoplichten die hier en daar neergezet zijn. Als die op rood staat druk je op je joystick naar links om de mijnwagen wat af te remmen. Als het licht groen is, dan druk je juist naar rechts om wat meer vaart te geven. Zo loods je Taz veilig door de mijnen op zoek naar het hongerstillende ei. (foto 50)



# OMEGA

# electronics

Postadres: Postbus 270, 6100 AG Echt - Tel. 04754-88224 - Fax 04754-87868

verkoop van:

## NINTENDO-SEGA-TURBO GRAFX

exclusieve verkoop van:

## NEO GEO

### Sega Mega Drive

Sonic 2  
Gbal Gladiators  
Tiny Toons  
The Turtles  
Fatal Fury  
Eco The Dolfin  
Flash Back  
Battle Toads  
The Flintstones  
Spot Cool Advent.  
Another World  
Captain Planet



### Nintendo Gameboy

Little Mermaid  
Adventure Island 2  
The Flintstones  
Barbie  
Adams Family 2  
Cool World  
Lemmings  
Tom and Jerry  
Marioland 2  
Yoshi's Cookie



USA en EUROPA version

### SEGA CD ROM

inkl. 6 games  
alsmede de  
CDX-adaptor

- Wolfchild
- Hook
- After Burner 2
- Chuck Rock
- Jaguar XJ - 220
- Kris Cross
- Road Avenger
- Wonderdog
- Willy Beamish
- Thunder Storm FX
- Annet Again
- Ninja Aleste
- Rice of the Dragon
- Lunar the Silver Star
- Final Fight
- Ranma 1 / 2



### Nintendo Super Nes

Rival Turf 2  
Tiny Toons  
Tom and Jerry  
Batman returns  
The Terminator  
Cybernator  
Congo's Caper  
Adams family 2  
Lost Vikings  
Fatal Fury  
Tazmania  
Star Fox  
Bubsy



### Neo Geo

Last Resort  
Sengoku 2  
King of the Monsters 2  
World of Heroes  
Art of fighting  
Fatal Fury 2  
Super Side Kicks  
3 Count Bout  
Road Heroes 2



**BEL VOOR PARTICULIERE VERKOOP-ADRESSEN IN NEDERLAND: 04754-88224**

Tevens uit voorraad leverbaar, meer dan 150 Super Nes, 200 Sega Megadrive, 250 Nintendo Nes en 200 Nintendo Gameboy titels.

Zo ook de systemen Turbo Grafx, Neo Geo en Sega Game Gear, met een veelvoud van titels.

# Power Quest

Een interactieve strip

Als lezer bepaal jij hoe het player 1 & 2, **Spunky™** & **Spice™** vergaat. Iedere keer als zij in moeilijkheden komen of voor een ingewikkelde beslissing staan, schiet het computerbrein, **Master Control™**, hen te hulp. **MC™** kan dat alleen doen als jullie hem voeden met informatie. De hoeveelheid bepaalt zijn energie-level

Let op! Gedurende het spel verzamelen player 1 & 2 steeds meer **MC™**-powercredits. Deze kan je oproepen als je denkt dat de situatie daarom vraagt. Onthoud dus goed welke powercredits je al hebt. Stuur je inzendingen voor Power Unlimited 3 naar: **Power Unlimited**, 'Power Quest', Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

## Spunky™ & Spice™



zijn player 1 & 2.

Hoewel ze op het eerste gezicht niet veel verschillen van de andere bewoners van planeet **Ultra** bezitten zij bijzondere krachten.



## Creepsan™

is een boosaardige griezel en heerser van planeet **Nadir**. Met behulp van zijn leger **Creepsanimals™** hoopt hij het hele spectrum in zijn macht te krijgen.



turn  
page  
to  
start

## PowerQuest *The missing Chip*

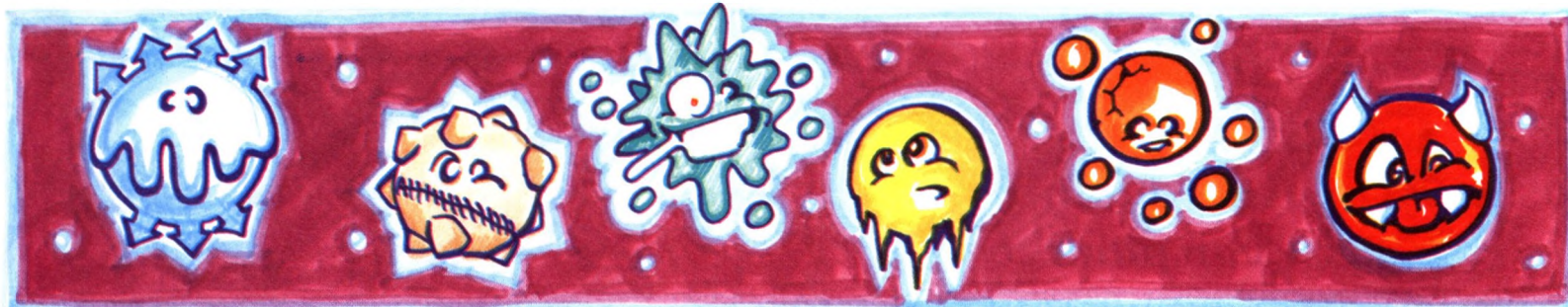
In het zonnestelsel Spectrum floreerde enkele lichtjaren geleden een welvarende beschaving. De zes planeten **Nadir**, **Io**, **Freezia**, **Slum**, **Emroid**, **Ultra** en haar inwoners leefden in perfecte harmonie totdat de duivelse **Creepsan**<sup>™</sup> deze samenleving ontworchtte. **Creepsan**<sup>™</sup> was de heerser van **Nadir**, de meest kwetsbare planeet. **Nadir** had te kampen met een steeds afzwakkende zwaartekracht. Om de ondergang van **Nadir** uit te stellen plunderde **Creepsan**<sup>™</sup> de naburige planeten. Het leven werd op die planeten onmogelijk. De planeet **Ultra** was de enige die de aanvallen wist te veredelen, dankzij hun geavanceerde **Computer MC**<sup>™</sup>.

**Creepsan**<sup>™</sup> zag echter kans **MC**<sup>™</sup> uit te schakelen door een essentieel onderdeel, de muis **Chip**<sup>™</sup> te ontvoeren.

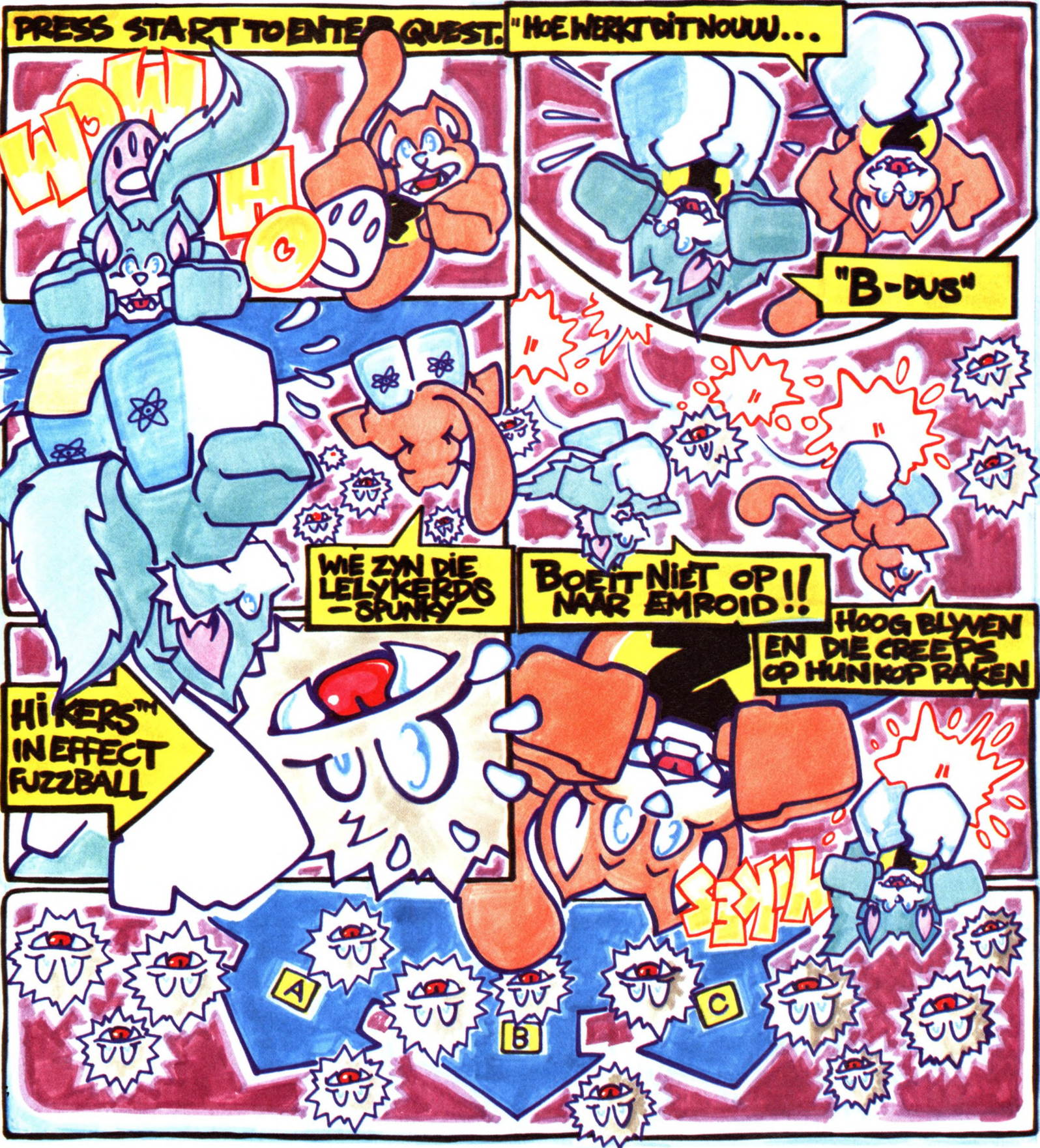
Het brein van de computer **Master Control**<sup>™</sup> heeft **Spunky**<sup>™</sup> & **Spice**<sup>™</sup> ingeschakeld om hun vriend **Chip**<sup>™</sup> terug te brengen zodat de zwaartekracht aan de onderkant van **Ultra** weer hersteld kan worden en de computer weer kan functioneren.



De duivelse Creepsan<sup>™</sup> met de ontvoerde muis Chip<sup>™</sup>



Voor hun eerste tocht naar de onderkant van **Ultra** waar al geen zwaartekracht meer is, krijgen zij van **MC**<sup>™</sup> de Hemosphere Hikers. Om **Chip**<sup>™</sup> te bevrijden uit de handen van **Creepsan**<sup>™</sup> moeten **Spunky**<sup>™</sup> & **Spice**<sup>™</sup> langs alle vier tussenliggende planeten die nu afgestorven zijn. Ze worden bewoond door de **Creepsanimals**<sup>™</sup> ...



PRESS START TO ENTER QUEST. "HOE WERKT DIT NOUW..."

"B-BUS"

WIE ZYN DIE  
LELYKERDS  
-SPUNKY-

BOEIT NIET OP!!  
NAAR EMROID!!

HOOG BLYVEN  
EN DIE CREEPS  
OP HUNKOP RAKEN

HIKERS™  
INEFFECT  
FUZZBALL

SEYK

A

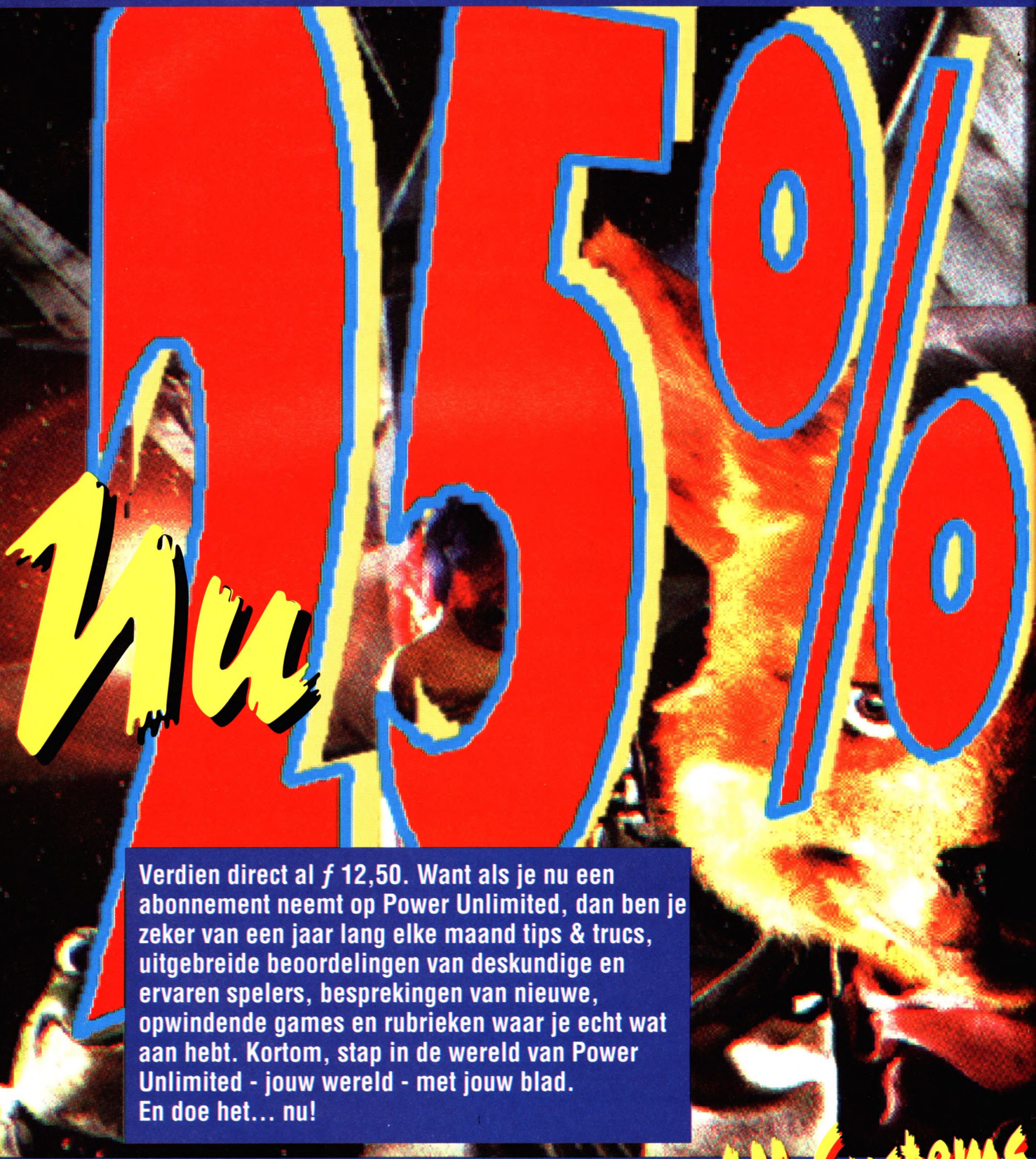
B

C

... welke poort moeten ze dan kiezen om veilig bij Emroid te komen?

Als Spunky™ & Spice™ de Creepsanimals™ verslaan

**Neem nu een abonneeme**



Verdien direct al f 12,50. Want als je nu een abonnement neemt op Power Unlimited, dan ben je zeker van een jaar lang elke maand tips & trucs, uitgebreide beoordelingen van deskundige en ervaren spelers, besprekingen van nieuwe, opwindende games en rubrieken waar je echt wat aan hebt. Kortom, stap in de wereld van Power Unlimited - jouw wereld - met jouw blad. En doe het... nu!

**en laat voor f37,- een heel jaar**

**All Systems**



nt op

# POWER UNLIMITED

# KORTING

Je wilt Power Unlimited toch iedere maand, dus dan kun je net zo goed meteen een abonnement nemen. Want alleen nu krijg je zomaar 25% korting. Je betaalt dus geen f 49,50, maar slechts f 37,= voor een heel jaar lang elke maand een absolute hit in huis.

## Bon met Power korting

Stuur mij (tot wederopzegging) een jaar lang Power Unlimited met 25% korting! Ik betaal dus het eerste jaar slechts f 37,= in plaats van f 49,50.

Ik wacht met betaling op uw acceptgiro. Prijswijzigingen voorbehouden.

Stuur deze bon in een envelop zonder postzegel aan:  
Power Unlimited, Antwoordnummer 50 300, 2000 VK  
Haarlem

Woon je in België? Stuur dan de bon naar: TUM abonne-  
mentenservice, Jan Blockstraat 7, 2018 Antwerpen

Naam:.....

Adres:.....

Postcode/Plaats: .....

Telefoon:.....

# TELE GAMES

*the joy of life...*

**SPELLEN  
PER POST**



**NINTENDO**

**NEO GEO**

**SEGA**



MEER INFORMATIE,  
STUUR DE BON OP OF  
BEL ONS EVEN!

**TEL/FAX: 043 - 637763**

**INRUIL SPELLEN  
EN COMPUTERS**

**MEERDERE SPELLEN OP 1 CASS. VANAF f 149,-**

**MEGA DRIVE • GAME BOY • NES • SUPER NES**

Scharnerweg 65, 6224 JB Maastricht  
Openingstijden: ma. t/m za. van 11.00 tot 18.00 uur.

Craag had ik wat informatie over mijn systeem. (kosten f 4,95)

Naam: \_\_\_\_\_ (m/v)  
Adres: \_\_\_\_\_  
Postcode/woonplaats: \_\_\_\_\_  
Leeftijd: \_\_\_\_\_

Geef aan welk systeem jij gebruikt:

- MEGADRIVE
- GAME GEAR
- GAME BOY
- NEO GEO
- SUPER NINTENDO
- MASTER SYSTEM
- CD-ROM
- NES

# HUISWERK AF?

## SPAARPOT? WELKE SPAARPOT?

Net iets langer dan een jaar heb ik het volgehouden;

**"Nee, je krijgt geen Nintendo, zelfs geen Gameboy, en al helemaal niet iets waar 'Super' voor staat en waarvoor ik een maandsalaris moet inleveren.**

**Ga maar buitenspelen, achter de meiden aan of een goed boek lezen.**

**Toen ik zo oud was als jij..."** De rest kon ik nog net inslikken, want als je eenmaal van dat soort onzin gaat uitkramen, ga je naar aow stinken.

**"Waarom koop je dan geen Amiga?"**

**Daar kun je ook op werken - heb jij er ook wat aan."**

**"Ik heb al zo'n bak staan om op te werken, en dat is me al te veel."**

Maar ja, de aanhouder wint, en zoons hebben nu eenmaal een veel langere adem dan vaders. Maandenlang zat hij me achterna met brochures en advertenties uit het plaatselijke sufferdje waarin tweedehand spul werd aangeboden -

**"Driehonderd piek, dat is toch hartstikke goedkoop!"**

Als ik dan zei dat het nog steeds te veel was, kwam hij een dag later met een uitgewerkt business plan aanzetten waarin tot op twee cijfers achter de komma was voorgerekend hoe hij zijn spaarpot -

**"Spaarpot? Jij hebt geeneens een spaarpot, wat lul je nou!"**

- zijn spaarpot dus zou plunderen en even met het spaarbankboekje bij de bank zou langsgaan en dat hij van die nog een tientje kreeg en van die nog vijf piek - en dat ik dus uiteindelijk nog maar... nou ja, eigenlijk dus nog maar een paar centen zou hoeven bijbetalen.

Wat ik zeg: net iets meer dan een jaar heb ik standgehouden. Toen ben ik door de knieën gegaan. Niet zozeer omdat ik overtuigd was door zijn argumenten. Maar om eindelijk van het gezeik af te zijn.

**Want doorzeiken helpt. Dat weet iedere gezonde Hollandse jongen.**

**CHRIS SPRANGERS**



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

**POWER UNLIMITED NUMMER 2**

19 AUGUSTUS IN DE WINKEL

**NOG MEER SPELRECENSIES**

**NOG MEER TIPS EN TRUCS**

**NOG MEER GEHEIME CODES**

**NOG MEER NIEUWS**

**NOG MEER**

**ACHTERGRONDREPORTAGES**

# PUMP UP YOUR GAMES

SHOOT  
FURTHER

GO  
FASTER

JUMP  
HIGHER

LESS  
ENERGY

PUNCH  
HARDER

MILLIONS  
OF  
LIVES

BRAND  
NEW  
CODES

149,-



Game Genie voor Sega Mega Drive

99,-



Game Genie voor Nes 8-bit

89,-



Game Genie voor Game Boy

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

 INVENTED BY  
CODEMASTERS

**GAME GENIE. THE ULTIMATE POWER MACHINE.**

Otto Simon



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