

JANUARI 2004

NUMMER 01

JAARGANG 12

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAME MAGAZINE VAN DE BENELUX

MEDAL OF HONOR
RISING SUN

STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

MANHUNT
GORE SHIT!

1080 AVALANCHE
ADRELAWINERUSH!



OPGELET!
FEESTPAKKET
SUPERVET

THE SIMS EROP UIT!

**ALLE CONSOLES
EN GBA**

**PLUS: WORLD CYBER GAMES • FAR CRY • MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA
GHOST HUNTER • WHAT'S UP IN 2004 • COUNTER-STRIKE
ADVENTURE SPECIAL • EYE TOY GROOVE
BANJO-KAZOOIE**



€ 3,30



vnu business publication

Stap de buitenwereld binnen.



© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, EA GAMES, het EA GAMES logo en "Challenge Everything" zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden. "PlayStation" en de "PS Family" logo's zijn geregistreerde handelsmerken van Sony Computer Entertainment Inc., Microsoft, Xbox en de Xbox logo's zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. TM, en het NINTENDO GAMECUBE LOGO zijn handelsmerken van NINTENDO. © 2003 Nintendo. Alle overige handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaren. EA GAMES™ is een merk van Electronic Arts™.

GAME BOY ADVANCE



PlayStation 2

Waar gaat dat heen?



Teuntje van der Krön is een danseres in Club Drup. Ze heeft dan wel iets met Binkie, maar ze heeft genoeg tijd over om je wat speciale moves te showen op de dansvloer.



Liesje van der Lust laat alles lekker waaien in het Pixelparadijs. Ze is in perfecte harmonie met de natuur. Speel het spel op de juiste manier en wie weet raakt ze wel in harmonie met jou.



Gloria Klinker geniet van haar werk bij de sportschool. Werk samen aan de ontwikkeling van de borstomvang en verbrand lekker wat calorieën.



Rolf van der Goor is vaste bezoeker van de vette party's in Het Hete Huis. Een beer van een vent, die in de juiste handen verandert in een knuffelbeertje.



Maak je eigen personages en stuur ze erop uit - de stad in! Maar... kun je ze nog wel in de hand houden, als er zoveel verleidingen op de loer liggen?



Challenge Everything™

www.thesims.eagames.nl

Op deze plek ben ik
oncontroleerbaar gaan spinnen.

SONIC N



Sonic™ nu op N-Gage. Navigeer door verschillende levels, geheime plekken, puzzels en valstrikken en verzamel de gouden ringen in deze race tegen de klok om een Chaos Emerald te bemachtigen en de snode plannen van Dr. Eggman te verijdelen. n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

SEGA **SONIC TEAM**

Copyright © 2003 Nokia. All rights reserved. Nokia and N-Gage are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Original Game © SEGA SONICTEAM/SEGA, 2001, 2003



Een dezer dagen vindt de jaarlijkse PU kartwedstrijd plaats. De heren zijn zich al weken mentaal aan het voorbereiden. Wat gaat er aan de vooravond van de strijd door ze heen?

JURJEN



Ik doe voor het eerst mee want dat karten ligt me niet. Beetje weinig modder. Na afloop gaan we echter karaoke in eetcafé de Bronstige Big dus daar begint de echte fun!

JEROEN



Van verschillende kanten is mij gevraagd mee te doen aan een complot tegen Ed. Maar ze denken toch niet dat ik mijn grote leermeester in de wielen ga rijden? Toch?

J.J.



Door mijn postuur is het onmogelijk om me te passeren op een indoorcircuit. Helaas duurt het zolang voor m'n kartje op gang is, dat ik altijd als laatste weg ben (en eindig).

JAN



Op de weg ben ik als de dood voor een krasje op mijn Rover. De omschakeling naar deze strijd op leven en dood, heb ik nooit kunnen maken. Ik eindig altijd net voor J.J.

BORIS



Ed heeft de PU karttrofee tot nu toe vijf van de zes keer gewonnen. Die andere winnaar was ik. Ik beschouw dat nog steeds als een van de weinige hoogtepunten in mijn leven.

SKATE



Ik ben een aantal keer in de top 3 geëindigd, en heb samen met Boris, Steven en de leiding van het kartcentrum een plannetje bedacht om Ed niet te laten winnen.

STEVEN



Yep, de bedoeling is dat tijdens de race via de intercom wordt meegedeeld dat een Renault Laguna op de parkeerplaats is beschadigd. Eens kijken hoe Edje zich dan houdt...

ED



Al rij ik achteruit met m'n ogen dicht, dan nog win ik van die snotneuzen. Moet alleen nog een lift naar huis zien te regelen, want m'n vrouw heeft de auto die dag nodig.

UIT DEN OUDEN DOOSCH



Een dikke vijf jaar lang (1996/2001) verzorgde onze vaste tekenaar Aryton de door velen gewaardeerde strip 'De Qwifz'. Het afgelopen jaar hebben we, met wisselend succes, geprobeerd zelf wat in elkaar te sleutelen maar helemaal tevreden waren we er (ook) niet over.

Met ingang van dit nummer hebben we weer een strippagina van een echte tekenaar, de onvolprezen Jordi Peters. Hopelijk valt ie bij jullie in de smaak.

Ps. Als jullie ideetjes hebben voor een strip-onderwerp voor een van de volgende nummers houden we ons aanbevelen.

LEVEL UP!

Niet alleen hebben we vrijwel alle enquêteformulieren de afgelopen maand gelezen, de gegevens moesten ook nog eens worden ingevoerd. Gelukkig bracht J.J.'s vriendin Iris uitkomst door in twee weken tijd alle antwoorden op overzichtelijke wijze in allerlei ingewikkelde data-sheets te zetten, waardoor we door de bomen het bos weer zagen. Dat Iris meer in haar mars heeft dan gegevens invoeren, lees je op pagina 24/25 waar ze uitgebreid verslag doet van het wetenschappelijke congres over gaming, genaamd Level Up!



OVERDAAD OF REGELMAAT?

Bestaat er zoiets als een overdaad aan topgames? Je zou zeggen van niet, hoe meer hoe beter immers.

Vergelijk je de overdaad in deze tijd echter met de zomermaanden, dan komen er toch wat vragen opzetten. Zo lastig als het nu is een keuze tussen al dat moois te maken, zo lastig is het zomers vaak die ene parel te vinden. Als 24/365 gamer zeg je dan ook, spreiden die hap.

Vanuit het oogpunt van de publishers is het in eerste instantie wel te verklaren; Sint en Kerst maken december immers tot de verkooppaand bij uitstek. Toch kun je je afvragen hoeveel games men (meer) verkoopt in een periode waarin de concurrentie moordend is. In vrijwel elk genre zijn momenteel minstens drie 'must-buy' titels te vinden; breng er een uit in een rustige releaseperiode en je zet er volgens mij een stuk meer weg.

De poll op onze site wees uit dat de meesten van jullie er ook zo over denken, ik ben echter ook benieuwd naar de mening van de peeps uit de gamesbranche zelf!

Mail ons via yopost@powerunlimited.nl, publicatie is uiteraard niet uitgesloten.

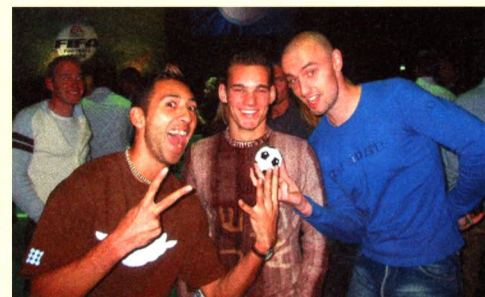


NIELS

DE GOUDEN TIPS VAN SKATE

Aan de vooravond van Nederland-Schotland liepen we tijdens een EA Party ineens Wesley Sneijder tegen het lijf. Natuurlijk kon NAC-fan Skate het niet laten nog even de 4-2 overwinning van zijn cluppie op Ajax in te wrijven.

Onze footiespecialist gaf echter ook nog enkele tips aan Wesley hoe hij de Schotten het best aan kon pakken. Het is dat de spelers van het Nederland elftal na afloop niet met de pers wilden praten, anders had Wesley zonder meer gezegd dat ie alles aan Skate te danken had...



THANKS

Ineens herinnerden we ons weer waarom we al jaren geen schriftelijke enquêtes meer houden... je moet die shit namelijk allemaal nog lezen ook! Ed waarschuwde al dat er wel eens een paar duizend ingevulde enquêtes binnen zouden kunnen komen, en jawel, met postzakken tegelijk werden de formulieren bij ons op de bureaus gedumpt.

Volgende maand laten we jullie weten welke conclusies er vallen te trekken, voor dit moment bedanken we jullie, mede namens onze partners, voor al die avonden formuliertjes checken afgelopen maand.



IEMAND MOET HET DOEN



Ere wie ere toekomt; als er iemand binnen de redactie nooit te beroerd is om zich beschikbaar te stellen voor de minst populaire 'één-dag-heen-en-weer-trips' is het Jan wel. Ook voor een dagtripje naar Coburg in Duitsland haalde Jan z'n neus niet op. En als je dan met zo'n foto terugkomt, verdient je gewoon een plaatsje in deze rubriek.



INHOUD



47 LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

In Defiance ontmoeten we Kain en Raziel in één avontuur. Dat het verhaal niet echt een link legt met de vorige delen zal vooral door de fans van de serie niet in dank worden afgenomen maar voor de wat minder ingewijden, is het een zeer vermakelijk avontuur.



48 COUNTER-STRIKE

De veruit populairste Mod aller tijden komt naar de Xbox toe en kun je via Xbox Live online gaan spelen.

De game is vooral een aanrader voor iedereen die Counter-Strike nog nooit gespeeld heeft, maar bedenk wel dat dit spel 't écht moet hebben van de multiplayer.



49 GHOSTHUNTER

De makers van Ghosthunter noemen 't zelf geen survival horror.

Toch zul je zo nu en dan het zweet op je rug hebben staan bij het spelen van deze behoorlijk griezelige game.

Gelukkig zorgt de aanwezige humor ervoor dat je ook af en toe op adem kunt komen.



53 BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

Sommigen zullen het duo Banjo en Kazooie nog wel kennen van hun avonturen op de N64. Met Grunty's Revenge komen we ze voor 't eerst tegen op de GBA en dat heeft geresulteerd in een vrolijk en fraai vormgegeven verzamelavontuurtje dat lekker wegspelt.



54 1080 AVALANCHE

Het overdonderende natuurgeweld, de bizarre snelheden en de uitdagende parcoursen zorgen voor spelmomenten die je niet snel zult vergeten. In tegenstelling tot Amped 2 en SSX 3 is 1080 boven alles een compacte, explosieve racegame die vooral goed is voor een snelle kick.



71 TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

De Terminator-licentie heeft alles in zich voor een goede game: sterke held, veel actie, pittige vijanden. Daar moet een developer als Black Ops toch iets moois van kunnen maken? J.J. was dan ook onaangenaam verrast dat 't uiteindelijk een kutzootje is geworden.



75 JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Opnieuw een game die na z'n debuut op de PC is doorgesluist naar de Xbox. Jedi Academy is speelbaar via Xbox Live maar ook de singleplayer staat z'n mannetje. Vooral genieten voor de liefhebbers van knetterende combat met loeiende lichtzwaarden.

66 SPELLFORCE VS LORD OF EVERQUEST



Spellforce en Lords Of Everquest vissen beide in de fantasy RTS-RPG vijver. Vandaar dat onze Orc en Elfjes fetisjist de twee games tegenover elkaar zette.

44 MEDAL OF HONOR RISING SUN

Rising Sun opent extreem goed met de Japanse aanval op Pearl Harbour. Dat maakt 't des te teleurstellender dat men er niet in geslaagd is dit niveau de hele game vast te houden.



10 COVERVIEW THE SIMS: ER OP UIT

The Sims: Er Op Uit is de mad funny opvolger van het eerste deel op consoles én met deze titel maken The Sims gelijk hun debuut op de GBA. Dat de game 't op de consoles uitstekend doet, is inmiddels geen verrassing meer maar dat ie ook op de handheld zo goed uit de verf komt, betekent de zoveelste triomf voor een van de succesvolste series uit de gamesgeschiedenis.



46 MANHUNT

Manhunt is een zeer gewelddadige stealthgame waar je absoluut vraagtekens bij kunt zetten. Steven ziet 't als een soort verstopperijtje voor grote jongens maar sommigen op de redactie denken daar heel anders over.





62 TOPSCORE MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA



Eindelijk weer eens een geheel nieuw Mario-avontuur op de GBA. En als we er dan ook nog eens aan toevoegen dat de game zich kan meten met meesterwerken als Link to the Past en Super Mario World, is 't wel duidelijk waarom Superstar Saga het hoogste cijfer van deze maand scoort.

69 STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Knights Of The Old Republic is niet alleen BioWare's (MDK 2, Baldur's Gate, Neverwinter Nights,) allerbeste RPG voor PC maar ook meteen de allerbeste Star Wars game ever. Na de briljante Xbox-versie mogen de PC-gamers zich zelfs nog verheugen op de nodige extra's.



78 SPECIAL REPORT WHAT'S UP IN 2004?

Zo rond december zitten we altijd heftig met elkaar te chatten over wat het komende jaar ons brengen zal. We dachten dat 't misschien leuk was om eens over onze schouders mee te kijken waar zo'n discussie toe leidt.

40 WORLD CYBER GAMES 2003

Zes man sterk waren we dit jaar aanwezig in Zuid Korea om verslag te doen van de World Cyber Games. De verwachtingen bij de Nederlandse deelnemers waren niet al te hoog gespannen maar gelukkig pakte 't allemaal heel anders uit...

56 FEATURE ADVENTURES



Volgens Jan, avonturier van het eerste uur, wint het adventure genre de laatste tijd aan populariteit. Om dit te illustreeren bespreekt hij onder andere Broken Sword: The Sleeping Dragon, The Black Mirror, Uru: Ages of Myst en In Memoriam.

Table listing various game categories and titles with their corresponding page numbers. Includes sections like YO!POST, NIEUWS, COVERVIEW, WORK IN PROGRESS, UPDATE, PREVIEWS, REVIEWS, SPECIAL REPORT, STILL PLAYING, and FEATURE.



VRAAGJES

POSTBODE

Ik ben jullie nieuwe postbode, ik heb al 14 mensen overtuigd om lid te worden. Jullie blad is de bom. En Jan ook. En Skate zuigt.
Max Kamperman | Internet

Hierbij een oproep aan alle postbodes: verspreid het woord. De PU, lees allen de PU... Hallelujah!

VOETBAL EN MEER

Beste PU-mannetjes. Jullie blad is meer dan super maar dat weten jullie denk ik wel. Ik heb ff een paar opmerkingen.

1. Skate z'n nieuwe kapsel is wel erg overdreven. Ik dacht altijd rappers zijn kaal, dus als Skate in de business wil komen, moet ie al zijn haar eraf knippen/scheren. Veel succes Skate!

2. Het vernieuwde Powerweb is beeeeter. De vorige was saai en zonder veel inhoud, maar het nieuwe web is echt zwaaaaaaraa okee. Wie heeft deze laue site gemaakt?

3. Ik heb in een Duits tijdschrift gelezen dat Half-Life 2 uitgesteld wordt tot April 2004 omdat hackers de code van het spel hebben gestolen. Is dat waar of zijn Duitsers gewoon dom en verzinnen maar al die ##### om ons bang te maken dat dit ##### laue spel pas in december 22254 uitkomt?

4. Ajax Club Football zuigt! Ik heb het spel bij een vriend gespeeld en alles is kut. Ik vind de score 40 veel te hoog. De groeten aan Boris en de groeten aan Ed (je bijschriften zijn echt tof!!!).

Daan | Internet

1 Skate had gehoord dat ie zich moest laten inspireren door de filmtitel La Haine. Z'n Frans is echter bijzonder slecht. La Haine betekent niet de haan maar de haat.

2 De Webmaster.

3 Nooit Duitse tijdschriften lezen.

4 40 = Een jankend juffershandje, eten dat je mag laten staan, shitty stuff, de hoogte van een molshoop, de kans dat Feyenoord landskampioen wordt, de snelheid van een slak die uit de bocht vliegt... dat omschrijft de kwaliteit van Club Football Ajax toch wel aardig?

GEHAKT

Kan ik gehackt worden als ik met mijn PS2 online kom? Of anders gezegd, kan ik hacken op mijn PS2?

Jurriën van Steen | Internet

Nee, wel fraggen.

FOUTE BIJSCHRIFTEN

Als jullie zo bijdehand willen doen met van die "gevatte" onderschriften bij screenshots zorg dan wel dat ze juist zijn. Bij Pro Evolution Soccer 3 is Batistuta toch echt Crespo en Inzaghi is ook zeker Del Piero. Beetje jammer...

Met vriendelijke groet,
Michiel Schoone | Assendelft

Volgens Ed zijn Batistuta en Inzaghi gewisseld nadat hij de bijschriften gemaakt had.

GEEN FANBOY

Gegroet PU. Ik begin meteen anders als de meeste mailers doen, JULLIE BLAD ZUIGT!!!!!! Ik snap gewoon niet waardoor jullie het beste blad van de Benelux zijn geworden.

1. In jullie review staat geen info, het enigste wat er voor nuttigs in staat zijn foto's.
2. Jullie willen alleen maar grappig zijn in jullie blad. Als ik wil lachen ga ik wel naar Hans Teeuwen toe of Youp van het Hek.

3. Jullie kraken Socom online af terwijl dat gewoon roeleert op PS2, als je online wilt met PS2 moet je eigenlijk wel Socom. Dit hierboven is nog wel oké maar wat nu komt!!!!

4. Als jullie dan ook nog mijn clan leader, een oppermachtige kerel gaan uitschelden voor eikel dan gaan jullie over de schreef! Jullie hadden al een kut blad en ik wou hem misschien nog een paar x kopen als ik me echt de tyfus verveel maar dat gaat nu dus niet meer!!!!

Ik ga nu ff al mijn oude PU's ff pakken om ze alvast bij de plee neer te leggen zodat ik weer wat te vegen heb.

Adios PU

Psychopill | Internet

1 Een plaatje zegt vaak meer dan 1000 woorden...

2 Tja, als je Youp grappig vindt... en jezelf Psychopill noemt, vind je ons natuurlijk niet leuk. Houwen zo.

3 Het roeleert omdat je wel moet, inderdaad.

4 Wie is die clan leader eigenlijk; een vleesgeworden Godheid of meer een puisterig pubertje zonder verder doel in het leven dan heel goed Socom te kunnen spelen? Ennuh, kijk uit voor rechtop staande nietjes hè, gaan je aambeien van bloeden. Hahahaha-hahahahahahahaha!

FANBOY?

Xbox xbox xbox xbox xbox xbox xbox xbox xbox xbox

Sheyma | Internet

Fanboy fanboy fanboy fanboy fanboy fanboy fanboy fanboy fanboy fanboy fanboy

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

Beste Skate,
Dinsdagavond om halfacht zaten wij, twee grote GameKings fans, al achter de buis te wachten op de eerste aflevering van een nieuw seizoen van het beste gamesprogramma op de Nederlandse televisie. En om acht uur was het dan eindelijk zover; GameKings begon. Na het introfilmpje kwam jij al snel in beeld en vertelde je dat GameKings voor het nieuwe seizoen veel in petto had. En dat bleek zo te zijn want zonder aankondiging begon je met een poging om het wereldrecord stilstaan te verbreken. Wij waren sterk onder de indruk van jouw talent. Helaas hield je het niet veel langer dan vijf minuten vol. Maar desondanks bleek dat



toch lang genoeg te zijn om op de website van "Guinness World Records" te komen! Dus daar wilden we je even mee feliciteren. Maar we wilden ook

even melden dat we je een beetje egocentrisch vinden. Je besteedt een hele uitzending van GameKings aan jouw poging om een wereldrecord te verbreken. Natuurlijk zijn we fans van je, maar eigenlijk vinden wij gamenieuws ook wel interessant en willen dus niet een vijf minuten durende GameKings special over stilstaan. Dus zou je de volgende keer wat meer rekening willen houden met de mensen die naar een gamesprogramma kijken vanwege het gamenieuws? Alvast bedankt en succes met je verdere televisiecarrière.

Max van der Kamp en Vincent Klarholz | Internet

Skate was blij verrast met z'n record maar toch had ie meteen het gevoel dat het nog beter kon. Bij deze doet ie de recordpoging nog eens dunnetjes over. Zie hier Skate de Great met een nieuwe wereldrecordpoging stilstaan. Eens kijken hoelang hij dit gaat volhouden, zet 'm op Skate!

RECEPT

Hey Jan, toen ik bij de preview van Max Payne 2 las, dat jij nog een heerlijk recept voor je t-shirt zocht, heb ik gelijk oma's grote kookboek opengetrokken, en zie hier het resultaat:

Men neme:

- 1 T-shirt
- 1 Pakje gebakken uitjes
- 1 Teentje knoflook
- Zout
- Peper
- Rode paprika
- 3,5 Liter bier (mag ook meer zijn)

Bereidingswijze:

Neem het shirt, en laat 'm eventjes aanbraden, totdat er een lekker chemisch luchtje ontstaat. Neem vervolgens een paar slokken bier. Als het shirt wat begint te krimpen, strooi er dan wat zout en peper overheen. Neem weer een paar flinke slokken bier. Maak de rjode paprikuh aan stukjens, en pers het tjeentje knoflooksje. Neem sweer een pjaar slokken bvvvier.

Phak nuj dej gebakkuhn (hik) uityes, en stroo-(hik)-ooi diej eroverz Nemuh alz het nogh effiez kan (hik) al dattuz bier (hik) en drinkh datte ghelemaaltje op..

Leggh hettuh Shirtje op eeneeh mooy schjoon bord (hik) en sjmulle maarj.

Bart Broenink | Internet



Jan: "Een manunman unwoordsunwoords."

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

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v.

€ 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post

POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem

OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL





The Sims: Erop Uit! is een mad funny opvolger van het eerste deel op consoles.

THE SIMS EROP UIT!



Stop toch eens met die preutse balken! Ik pleit voor een balkenende.

Dat blondje bestelde laatst een pizza. Zei ze: 'ik wil 'm in zes stukken gesneden, want twaalf stukken krijg ik nooit op'.

"Zag je die mooie meid lopen?"
"Gekkie, je weet toch dat ik alleen oog heb voor jou."



■ *The Sims op consoles deed 't vorig jaar erg goed. Nu is er de opvolger, getiteld The Sims: Erop Uit!*

The Sims: Erop Uit! - vrij vertaald van The Sims: Bustin Out - is de opvolger van de eerste Sims game op consoles. Vooraf werd gedacht dat dergelijke 'typische PC games' nooit op een spelcomputer het licht zouden zien, maar The Sims op PS2, Xbox en GameCube bewees het tegendeel.

Skate oordeelde vorig jaar als volgt: "Geloof 't of niet, maar op de console is deze life simulator minstens zo meeslepend als de PC-versie"; hij beloofde de game met een fraaie 88.

SIM FISCHER?

De opvolger is niet zo zeer vernieuwend als wel verbeterd en uitgebreid.

WIE VAN DE DRIE?

The Sims komt uit voor alle drie de consoles. Inhoudelijk zijn er niet zo heel veel verschillen maar de PS2-versie verdient toch speciale aandacht; die kan namelijk als enige online. Je kunt dan samen met een andere speler 'Weekends' spelen zonder dat je je druk hoeft te maken over werk of geld, alleen de fun dus.

Via deze online mode kun je een andere Sim uitnodigen, samen plezier maken, tips uitwisselen en objecten ruilen.

De GameCube-versie heeft connectivity met de GBA-versie van The Sims Erop Uit! en dat levert wat grappige minigames op. De Xbox-versie komt er wat betreft extraatjes dus het karigst vanaf, al heeft die de mooiste graphics en ondersteuning van HDTV 480p.

Vooraf ontwerp je je Sim en dan begrijp je waarom deze game bij de dames zo populair is, want het uitschillen van je (vrouwelijke) Sim met verschillende (opvallend korte) rokjes, jurken en gedurfd outfits zal hen meer aanspreken dan jongens, al kun je ook een mannetjes-Sims voorzien van gekke kleding, rare

scher look-a-like het raam binnen te sluipen. Geinig.

NUDIST

Centraal staat dat je zo snel mogelijk het huis uitgaat en vertrekt bij je moeder. Je gaat lekker op je zelf wonen en als je opdrachten uitvoert en werk vindt, krijg je Simoleans

"VAN WELKE GAME KUN JE ZEGGEN DAT JE ER IN JE BLOTE REET KUNT PINGPONGEN?"

kapsels en stoere brillen.

Zaak is wel dat je bedachtzaam het karakter bepaalt; wil je bijvoorbeeld een carrière in de muziek dan moet je niet al te verlegen zijn.

Let bij het aankleden van je Sims overigens eens goed op. In de achtergrond probeert een Sam Fi-

binnen. Hoe meer geld, hoe cooler ook de voertuigen waarmee je tussen de zestien verschillende locaties heen en weer reist. Snor je in het begin nog op een scootertje rond, later kun je je in een limousine met zwembad laten rijden.

Crossen van A naar B is helaas puur cosmetisch, de enige invloed van de speler is de aanschaf van de voertuigen zelf. Rijden doet tevens dienst als verkapt laden tussen verschillende locaties in.

Nog steeds kun je helemaal loos gaan met allerlei carrières (bijvoorbeeld als gangster of mad scientist) met nieuwe objecten (voor de inrichting van je huis of om mee te spelen) en natuurlijk grappige dingen doen, waaronder de nudist uit-

hangen.

Nog steeds hangt er een gedigitaliseerd balkje voor de edele delen van de Sims maar van welke game kun je zeggen dat je er in je blote reet kunt pingpongen? Nou?

Helemaal top is het gegeven dat je coöperatief kunt spelen in zowel de doorsnee Life mode of de missiegebonden Get a Life mode. Twee spelers kunnen ingame elkaar helpen en items swappen.



Nooit gedacht dat een simulatiegame zo goed uit de verf zou komen op de GBA. De zoveelste triomf van The Sims is een wapenfei-

■ *Dat The Sims 't op consoles lekker doen is natuurlijk prima, maar nu komen de weerde sims ook naar de GBA. Dat moet wel fout gaan, toch?*

Om maar gelijk met de deur in huis te vallen; het is Maxis daadwerkelijk gelukt de bekende Sims gameplay naar de kleine handheld van Nintendo over te zetten.

Daarbij heeft het spel om te beginnen veel meer een RPG annex adventure sfeer waarbij je in plaats van queesten/missies nu opdrachten en klusjes uitvoert. Dat wordt nog eens versterkt doordat je daadwerkelijk met mensen praat via schermteksten.

De herkenbare Sims symbooltjes en bijbehorend onverstaaenbaar gemurmel, zoals we dat ken-

nen uit de PC en de console versies, kwam niet goed uit de verf op de GBA, aldus de makers. Vandaar dat men gekozen heeft voor schermteksten waarbij je het gezicht van je gesprekspartner in beeld ziet. Rechts in beeld zie je een balk en naarmate je bijdehante, vriendelijke of beledigende antwoorden geeft, gaat de meter omhoog of omlaag.

Meestal is het zaak mensen voor je te winnen en dus dat ze je aardig vinden, maar in sommige gevallen is het juist de bedoeling mensen op te fokken, hetgeen je dan ook ziet aan hun gezichtsuitdrukking en een dalende balk.

KNAPZAK

Maar er is meer, veel meer. Het basisprincipe is hetzelfde gebleven; je

"Kom eens hier jongen. Wat steekt daar uit je zak? Ik lees iets met urex..."



creëert een mannetje/vrouwje, kiest looks en eigenschappen en vervolgens betreedt je de wereld.

Je begint bij je oom op de boerderij en al snel verhuis je naar de ruimte boven de stal. Dat is tevens je eerste huis en nieuwe plekken zullen volgen.

THE SIMS: E

THE SIMS 2

Of The Sims 2 de populariteit van de serie in 2004 in gelijke mate kan voortzetten, is nog even afwachten maar gezien de hoeveelheid interessante vernieuwingen, zit die kans er best in.

Belangrijkste vernieuwing in The Sims 2 is de aanwezigheid van DNA waardoor je Sims oud worden, sterven en voor nageslacht kunnen zorgen. Die kleine Sims worden ook weer groot maar hoe ze opgroeien, hangt helemaal af van het milieu waarin ze leven en de dingen die ze meemaken. Toch kan ook een tweeling twee totaal verschillende kid Sims opleveren. De

een bijvoorbeeld knap, slim maar verlegen, de ander brutaal, dom en mollig. Dit heeft ook weer invloed op de vriendschappen die ze later aan gaan in hun leventje.

The Sims bewegen bovendien veel realistischer door de nieuwe 3D engine en kunnen bogen op overtuigende gemoedstoestanden die aan verandering onderhevig zijn.

Nieuw is eveneens het roddelcircuit waarbij de Sims onderling gaan lopen kleppen zodat bijvoorbeeld bestaande vriendschappen onder druk kunnen komen te staan.

Dit alles maakt van The Sims 2 nog meer een real-life soap simulator. Ik kan persoonlijk niet wachten op die game!





4:26 pm \$0
"Oké Geurt, dat is dan afgesproken, om 21.00 uur bovenop de hooiberg. Ennuuh neem een grote komkommer mee."



10:33 am \$0



"Mmm, een open kist en een op symmetrische wijze doorzefde bank. Ik denk dat ik de hulp van Fledder best zou kunnen gebruiken."

Je Sim heeft basisbehoeften: de blaas moet geleegd, er moet genoeg geslapen worden en goed eten en drinken is belangrijk. Kun je in het begin nog gewoon de koelkast van je oom plunderen, als je eenmaal op jezelf woont, moet je zelf zorg dragen voor je eten en drinken.

den/grasmaaien, muziek maken, vissen, duiken vanaf hoge kliffen, pizza's bezorgen, gewichtheffen etc. Het is allemaal gedaan in een grappige, cartoony Sims stijl en je zit dan ook met een brede grijns te spelen. Het geld kun je goed besteden en er

EROP UIT!

Leuk is dat je je Sims hands-on bestuurt en je veel voorwerpen kunt oppakken, als was je in het bezit van een magische knapzak. Zo stop je een koelkast, tv of bank gewoon in je binnenzak om later in je woning weer te voorschijn te toveren en daar neer te zetten. Hoe meer geld je verdient, hoe luxer

is van alles en nog wat te doen. Zo kun je ook op een scooter rondrijden en deze bestuur je nu zelf (in tegenstelling tot bij de consoles). Gamers die ook de Cube-versie hebben, kunnen items swappen en content uitwisselen en twee GBA's die een Erop Uit! huwelijk sluiten, worden getraakteerd op een extra

"THE SIMS IN HET KLEIN IS NIETS MINDER DAN VERSLAVEND."

de goodies die je scoort maar je begint eenvoudig. Het was net alsof ik mijn hele studentenleven weer opnieuw beleefde...

eiland. Tezamen met de meer dan 30 uur gameplay, is The Sims in het klein niets minder dan verslavend.

OLD SKOOL

In plaats van carrières zijn er verschillende klusjes die je eens per dag kunt doen om simoleans te scoren. Deze klusjes zijn eigenlijk kleine minigames die doen denken aan old school games zoals die ooit te spelen waren op de MSX of Commodore 64.

Zo verdienen je geld met onkruid wie-



THE SIMS: ABRACADABRA PC

Nog niet zolang uit is The Sims: Abracadabra (Makin' Magic), de zevende – say what? - ja, zevende add-on voor The Sims. Volgens mij heb ik na de vijfde al geroepen nooit meer een Sims add-on te bespreken, maar ik gooide mijn principes bij The Sims: Superstar toch weer overboord, dus The Sims: Abracadabra kan er ook nog wel bij. Toegegeven, met de laatste uitgemolken druppel uit de uier van Maxis heeft EA er gelijk ook de leukste add-on uitgeperst. Er staan tonnen nieuwe goodies op het DVD'tje (of op de twee CD'tjes, hangt er van af welke versie je hebt). Zo zijn er maar liefst 175 nieuwe voorwerpen en objecten waar je mee kunt stoeien.



Alles draait deze keer om magie en toveren maar dan op een grappige Harry Potter-achtige manier. Je kunt zelf spreuken bedenken en drankjes brouwen en daar kun je een aardig zakcentje mee verdienen. Zoveel zelfs dat je helemaal geen baan meer hoeft te hebben.

Vervolgens doe je mee aan tovenaarswedstrijden in de Magic Town of je verandert je buurman in een kikker, omdat je daar altijd al zin in had. Je krijgt allerlei opdrachten voor magische drankjes en smeerseltjes en je kunt ook nieuwe spreuken unlocken en geheime recepten uitproberen. Hier ben je dus echt wel een tijdje zoet mee als Sims fan, ook al zul je je nu toch echt wel gaan storen aan die gedateerde graphics.

Anyway, dit was dus echt de allerlaatste The Sims add-on die ik heb besproken... tenminste voor The Sims 1 dan. Want het in de lente van volgend jaar verschijnende The Sims 2 zal vast ook weer een heleboel add-ons krijgen. Ik hoef dus niet bang te zijn dat ik de komende jaren zonder werk zit...



GRAPHICS 6 REPLAY 3 GAMEPLAY 3

78 SCORE

OUT NOW • MAXIS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.EAGAMES.NL



EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



De PlayStation 2 heeft zoals jullie weten niets te vrezen, van niemand niet... alleen van zichzelf. En daar zou inderdaad weleens het gevaar

kunnen schuilen. Goed, de huis tuin en keuken gamer zal het aan z'n reet roesten maar voor de hardcore liefhebber die graag met z'n console wil profiteren van de online mogelijkheden, graaft Sony momenteel een beetje z'n eigen graf.

Ja fanboys, jullie lezen het goed; op dit moment heeft Sony (buiten Socom) geen ene drol aan eigen online toptitels in het assortiment. Wie heeft er in hemelsnaam behoefte om My Street online te spelen? Of Hardware Arena? En waag het niet om Amplitude in de mond te nemen. Dit zijn toch geen toptitels die het online gaming van Sony moeten dragen?

Vandaar dat Sony onlangs vol trots meedeelde dat EA spelletjes gaat ontwikkelen die alleen via PlayStation Network Ga-

"OP DIT MOMENT HEEFT SONY GEEN ENE DROL AAN ONLINE TOPTITELS IN HET ASSORTIMENT."

ming online gespeeld kunnen worden. Jammer dan dat inmiddels is gebleken dat Electronic Arts die kar voorlopig niet kan trekken. Allereerst kwam daar de domper dat vrijwel alles dat tijdens de E3 in L.A. werd getoond, niet beschikbaar komt voor Europa. Geen Tiger Woods online, geen NHL 2004, NBA Live 2004 of Madden.

En toen kwam de tweede domper, want online een spelletje van EA spelen blijkt in de praktijk voor velen een haast onmogelijke opgave. Het is behoorlijk sneu dat uiteindelijk blijkt dat je als speler nog een hoop instellingen zelfstandig moet veranderen aan je internetconfiguratie; iets dat je liever niet doet. Maar het ergste is nog dat je zelfstandig op zoek moet gaan om de juiste instellingen te vinden. Niet echt gebruiksvriendelijk dus van onze vrienden van EA.

Aan de andere kant gaat Sony natuurlijk ook niet helemaal vrijuit. Het was immers het idee van de Japanse reus om er een gratis service van te maken. Had men, net als Xbox Live, gewoon alles zelf in de hand gehouden en geld aan de gebruiker gevraagd, dan konden PlayStation 2 bezitters ook zonder problemen van deze extra service gebruik maken.

Nu moeten we het doen met de matige online spellen van Sony die goed speelbaar zijn en enkele toffe games van EA die niet optimaal werken. Nee dat is lekker.

JAPANESE NEWS



■ Nieuw van Sega: Ollie King. Het is Jet Set Radio maar dan met skateboards. Geen Tony Hawk niveau, maar het is weer eens wat anders. De game komt zeer waarschijnlijk ook naar Europa.

■ Onze Sushi boer kwam ons even pesten met de nieuwe PSP. Jammer voor hem hadden we 'm al vrij snel door. Hij had het apparaat gewoon uitgeprint en liep dus met een papertje op zak. Zagen we datzelfde papertje trouwens ook al niet in

één of ander PS2 magazine?

■ En terwijl wij nog in een deuk lagen vanwege dat stomp-zinnige papertje, haalde hij doodleuk een PSO III GameCube memorycard uit zijn tasje. Tja, die zullen wij hier nooit zien.

■ Hetzelfde geldt voor deze in-

drukwekkend ogende PlayStation 2 pakketjes.



TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

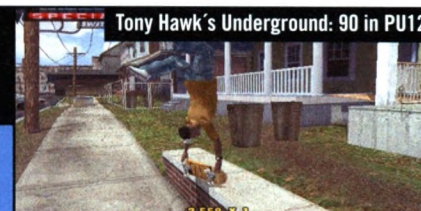
TITEL CIJFER NUMMER

PLAYSTATION 2

Pro Evolution Soccer 3	95	PU11
Soul Calibur II	95	PU10
Prince Of Persia: The Sands Of Time	94	PU12
Colin McRae 04	92	PU10
Jak II Renegade	91	PU11
Tony Hawk's Underground	90	PU12
Tiger Woods PGA Tour 2004	90	PU11
Ratchet & Clank 2	89	PU12
Beyond Good & Evil	88	PU12
SSX 3	87	PU11
World Rally Championship 3	85	PU12
Worms 3D	85	PU12
Madden NFL 2004	85	PU10
Need for Speed: Underground	84	PU12
Amplitude	84	PU10
XIII	83	PU11
Time Crisis 3	82	PU12
XGRA: Extreme G-Racing Association	82	PU10
True Crime: Streets of L.A.	80	PU12
Lord of the Rings: The Return of the King	80	PU12
Gregory Horror Show: Soul Collector	80	PU12
NHL 2004	80	PU10

XBOX

Soul Calibur II	95	PU10
Star Wars: Knights Of The Old Republic	93	PU10
Project Gotham Racing 2	91	PU12
Tony Hawk's Underground	90	PU12
Tiger Woods PGA Tour 2004	90	PU11
Top Spin	89	PU12
Amped 2	88	PU12
SSX 3	87	PU11
Otogi: Myth of Demons	86	PU10
Rainbow Six 3	85	PU12
Worms 3D	85	PU12
Madden NFL 2004	85	PU10
XIII	83	PU11
XGRA: Extreme G-Racing Association	82	PU10
True Crime: Streets of L.A.	80	PU12
Grabbed By The Ghoulies	80	PU12
Conflict Desert Storm II	80	PU11
NHL 2004	80	PU10



Tony Hawk's Underground: 90 in PU12

TITEL CIJFER NUMMER

GAME BOY ADVANCE

Super Mario Advance 4	80	PU11
-----------------------	----	------

PC

Pro Evolution Soccer 3	95	PU11
Call of Duty	93	PU12
Star Wars: Knights Of The Old Republic	93	PU10
Max Payne 2: The Fall Of Max Payne	92	PU12
Hidden and Dangerous 2	90	PU12
Tiger Woods PGA Tour 2004	90	PU11
Prince Of Persia: The Sands Of Time	89	PU12
Beyond Good & Evil	88	PU12
Homeworld 2	88	PU11
Empires: Dawn of the Modern World	86	PU12
Worms 3D	85	PU12
Commandos 3: Destination Berlin	85	PU11
Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy	84	PU10
Age Of Mythology: Titans	83	PU11
XIII	83	PU11
Age Of Wonders: Shadow Magic	83	PU10
Lord of the Rings: The Return of the King	80	PU12
C&C Generals: Zero Hour	80	PU12
Halo	80	PU11
Republic: The Revolution	80	PU10
NHL 2004	80	PU10

GAMECUBE

Soul Calibur II	95	PU10
F-Zero GX	92	PU11
Tony Hawk's Underground	90	PU12
Tiger Woods PGA Tour 2004	90	PU11
Viewtiful Joe	90	PU10
SSX 3	87	PU11
Otogi: Myth Of Demons	86	PU10
Mario Kart: Double Dash!!	85	PU12
Madden NFL 2004	85	PU10
XGRA: Extreme G-Racing Association	82	PU10
True Crime: Streets of L.A.	80	PU12

NIEUWS VAN NEDERLANDSE PUBLISHERS

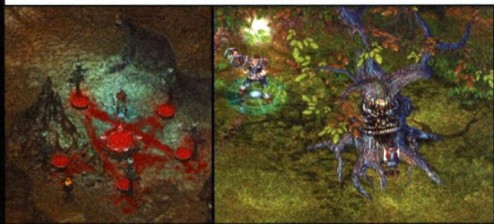
Twee hete nieuwtjes van twee Nederlandse publishers. Allereerst is bekend geworden dat 'Imperium Galactica 3' omgedoopt is tot Nexus en in de Benelux zal worden uitgegeven door het Amsterdamse HD Interactive.

Deze real-time mission-based tactical space game voor de PC leek eindeloos rond te zweven in een zwart gat, maar is dus back on track. De game wordt ontwikkeld door Mithis Games en kan bogen op diepe gameplay en dikke graphics. De wereldwijde release is ergens in september 2004.

Verder bereikte ons het nieuws dat de Nederlandse uitgever Project 3 Interactive, bekend van het vreselijk buggy New World Order en het best wel geinige RC Cars, de game Kult gaat uitgeven. Kult is een top-down isometrische RPG, ontwikkeld door het Slowaakse 3D People.

Het spel maakt gebruik van een 2D engine die de speler in staat stelt zowel in- als uit te zoomen.

Spelers kunnen kiezen voor de weg van de actie of de weg van adventure als ze zich begeven in een parallelle, astrale realiteit, beter bekend als de Dreamworld. Veertig queesten huisvesten meer dan dertig monsters, honderd unieke wapens, vijftig skills en meer dan vijftig spreuken.



GBA PRIJSVRAAG WE LAGEN BLAUW

Hadden we twee maanden geleden niet een leuke prijsvraag voor jullie bedacht? Nou wij hebben ons kapot gelachen toen we de inzendingen binnen kregen. En we willen jullie ook even mee laten genieten. De winnares van de Flame Red GBA SP is Agnes Houtma. Vooral haar gevoel voor poëzie raakte ons diep. "In deze outfit heb ik de meeste pret met mijn nieuwe GBA SP Flame Red." De Artic Blue GBA SP ging naar Friso Cuijpers die zichzelf voor het gemak even beschilderde. Hieronder vind je enkele van de inzendingen die het net niet hebben gered.



EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

Ik wil niet beweren dat ik tot nu toe een zuigend eind van het jaar heb gehad. De Xbox bracht me een prachtige tennistitel plus een meer dan prima



racer, terwijl third party partijen Rainbow Six 3 en True Crime afleverden. Daarnaast lagen de nieuwe Need for Speed, Tony Hawk, Lord of the Rings, en KOTOR alweer stof te verzamelen.

Ik mag dus niet zeuren... maar doe dat wel. Op het gevaar af de Jacques D'Ancona van de PU te worden, maar het had zoveel mooier kunnen en misschien wel moeten zijn. Pak de oude releaselijsten van vorig jaar er maar eens bij of de pressreleases van de E3.

Daar beloofde Microsoft ons min of meer Halo 2, Fable, Sudeki en in mindere mate Ninja Gaiden in de schoen of onder de boom. Helaas, allemaal liepen ze vertraging op.

Voordat de lieve mensen van Microsoft me

"ER IS ÉÉN GROOT VOORDEEL AAN HET UITSTELVIRUS: DE XBOX GAAT NU EEN BERELENTE TEGEMOET."

nu gaan bellen wegens stemmingmakerij; eigenlijk hebben alledrie de big boys het deels laten afweten deze winter. Nintendo had Double Dash als echte biggie en Sony twee prima platformers, that's it. Je verwacht echter meer, een nieuwe GTA, Gran Turismo of een Zelda of Mario.

Ook op PC-gebied liepen dé titels waar het dit jaar om draait, Half-Life 2 en Doom 3 vertraging op. Als je heel kritisch de zaak bekijkt, zijn er maar twee publishers echt in geslaagd hun targets te halen: EA en Ubi Soft. ... en laten die twee dan helaas voor de Xbox en NGC-fans hun beste werk voornamelijk voor de PS2 hebben bewaard (online en exclusieve rechten Beyond Good & Evil en Prince of Persia).

Sony heeft er dus met slim handelen in het voorseizoen voor gezorgd dat ze in ieder geval twee extra grote 'exclusieve' titels hebben in december. En dus mogen zij zich in mijn ogen de winnaar noemen van de 'feestdagenrace 2003'. Ere wie ere toekomt.

Echter, er is één groot voordeel aan het uitstelvirus: de Xbox gaat nu een bere-lente tegemoet. Gran Turismo 4 is echt heel leuk hoor en het tegelijk uitkomen van Splintercell 2 op zowel de PS2 als Xbox, is wat jammer, maar tegen de gecombineerde exclusieve power van Halo 2, Sudeki, Fable en Ninja Gaiden kunnen ze niet op. Nou, beste collega-columnisten, nu jullie weer.

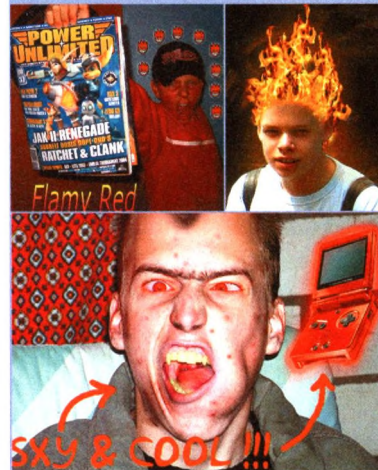
PRIJSSTUNT XBOX IN JAPAN

Tja, je moet toch wat als kleine jongen in Japan. De Xbox ligt in het land van de rijzende zon qua verkoopaantallen nog altijd ver achter in vergelijking met de rest van de wereld. Vandaar dat Microsoft nog maar weer eens met een prijsstunt komt.

Microsoft maakte haar Xbox nu 3000 yen goedkoper dan de recentelijk eveneens in prijs verlaagde PlayStation 2. Sony dropte haar machine naar 19800 yen (ongeveer 157 euro). Microsoft rea-

geerde hierop door de Xbox van 24800 yen naar 16800 yen terug te brengen (ruim 130 euro).

Ter illustratie; Sony heeft sinds de laatste berekeningen 13,13 miljoen PS2 consoles in Japan verkocht, de GameCube ging in Japan 2,46 miljoen keer over de toonbank en de Xbox komt niet verder dan 406.137 verkochte machines. De prijsverlaging zal er zeer waarschijnlijk wel voor gaan zorgen dat Microsoft de magische half miljoen overschrijft.



COMMENTAAR: LEKKER MOEILIK!

Het stukje dat ik nu ga schrijven en jullie hopelijk nu gaan lezen, jeukt al sinds het spelen van F-Zero GX. Ik wil het namelijk effe hebben over de moeilijkheidsgraad van de meeste games van vandaag de dag, of beter gezegd de afwezigheid daarvan. Het spelen van de laatste F-Zero heeft namelijk behoorlijk wat bij mij losgemaakt.

Natuurlijk is het spel zelf briljant (tenminste, dat vind ik) maar er komt in dit geval meer bij kijken dan leuke gameplay. Het gaat namelijk om de uitdaging, de klamme handen, de volledige concentratie, het gevoel, en in mijn geval de brute mishandeling van de controller (mijn Wavebird waande zich een echte vogel). Het angstzweet dat uit je poriën springt als je op de

master difficulty tijdens je laatste race, met je laatste retry opeens wordt ingehaald door je rival... heerlijk!

Die ervaring heeft me echt wakker geschud. Ik heb al lang niet meer zo mijn best moeten doen bij een spel om alles te unlocken... heel lang zelfs.

Vroeger was dat wel anders (lees de Still Playing van deze maand en je weet dat ik 't recent weer eens heb kunnen checken). Al die oude games waren behoorlijk pittig. Ghost 'n Goblins, de Megaman games, Castlevania, Contra, noem ze maar op. Speel die games nu nogmaals en het eerste dat je denkt is... damn, da's pittig! Maar juist om die reden waren ze wel ongelooflijk spannend en uitdagend.

Saven was er ook niet bij. Net zo lang oefenen tot je 'm in één keer kon uitspelen. Mijn SNES heeft dagen staan stomen dankzij Super Ghouls 'n Ghosts.

De hele discussie van de laatste tijd dat games zo kort worden komt hier ook uit voort. Je speelt de meeste games van tegenwoordig met redelijk gemak helemaal door en dat maakt de ervaring er ook niet langduriger op. Als een game van 'slechts acht uur' nou behoorlijk wat oefening vereist, wordt het alweer een heel ander verhaal. Bijna alle oude toppers zijn in principe in een paar uur uit te spelen, maar toch vermaakte je jezelf daar weken (en zelfs maanden) mee. Denk daar maar eens over na!

STEVEN



EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



PC games en PC gamers kampen nog altijd met een imago probleem. Waar het stoer is om je te afficheren met coole games als SSX 3, GTA III,

Dead Or Alive, Ninja Gaiden, Metroid Prime of Tony Hawk, of je eigenzinnigheid te tonen met je voorliefde voor Zelda of Ico, daar ben je een stoffige nerd als je Empires: Dawn Of The New World, Lords Of Everquest of Baldur's Gate 2 speelt. Ik chargeer uiteraard, maar zelfs binnen onze eigen redactiegelederen brandt de PC vlam lang niet zo sterk als bij spellen voor een ander platform. Ik hang niet graag de vuile was buiten, maar ik merk gewoon dat het automatische enthousiasme voor console games, niet altijd opgaat voor PC spellen, zelfs binnen een multiplatform blad als de PU.

Meestal gaat het als volgt: Billy Hatcher op de GameCube? Is toch van Sega? Dan moet het wel cool zijn. Greyhawk: Temple Of Elemental Evil? Dat is toch van die vage Dungeons & Dragons shit? Laat maar

"ZELFS BINNEN ONZE EIGEN REDACTIEGELEDEREN BRANDT DE PC VLAM LANG NIET ZO STERK ALS BIJ SPELLEN VOOR EEN ANDER PLATFORM."

zitten die game. Nee, dan als opeens Half-Life 2, Call Of Duty, Doom 3 of Max Payne 2 zich aandienen, of een nieuwe Command & Conquer; dan wil opeens iedereen die games wél spelen. Maar zo zijn we niet getrouwd!

Toegegeven, er zijn typische, niche PC games in Nederland; zoals de D&D avonturen, hardcore RPG's of de zoveelste RTS game, maar die dienen met net zoveel achting dan wel minachting behandeld te worden als de nichegames voor spelcomputers. Want denk maar niet dat Dino Crisis 3, Mega Man Network, P.N.03, Amplitude of Shenmue 2 dik verkopen.

Hoe dan ook, ik was dan ook zeer verheugd toen de eerste resultaten van de PU enquête binnendruppelden. Een voorlopige inschatting geeft blijk van het feit dat ruim driekwart van alle lezers van Power Unlimited regelmatig op de PC spelletjes speelt. Dat betekent niet dat ze alleen maar op de PC gamen, want meestal 'doen ze het' ook nog op een (of twee) console(s). Toen mij deze uitslag ter oren kwam, lachte ik in mijn vuistje maar was het onbestemde gevoel nog niet verdwenen. "Weet je wat ik doe?", dacht ik. "Ik schrijf er een column over!"

PS2, PS3, PSX EN PSP

Hoppa, het complete P-nieuws in één stukje. We weten in ieder geval al dat de 'opgeleukte' PS2, de PSX dus (die je geen gameconsole maar een multimediama-

chine moet noemen) halverwege december in Japan op de markt komt. Volgens het officiële persbericht biedt de PSX 'de gebruiker een groot aantal uiteenlopende mogelijkheden, waaronder een TV-en satelliet tuner, internetbrowsing met downloadmogelijkheden op een ingebouwde harde schijf en ethernetadapter en je kan er ook PSone en PS2 games op afspelen. Oef, we waren even bang dat ze die functionaliteit vergeten waren.

Van de PSP verscheen het eerste concept, en dus niet door een paar nerds met een overschot aan vrije tijd in elkaar geknut-



selde, foto's. Kijk en denk maar eens na wat je er van vindt. Wij geven pas echt een mening als we er mee hebben kunnen pie-len.

Voor nieuws van de PS3 moesten we het roddelcircuit in. Daar hoorden we via via dat de PS3 zeker niet de eerste next gen console zal zijn. Die eer wordt volgens kenners door Nintendo opgeëist.

Tevens wisten enkele bronnen te bevestigen dat de PS3 backwards compatible zal zijn met de PSone en PS2. Dat betekent dat er nog steeds met de kopieergevoelige DVD's zal worden gewerkt.



NINTENDO: BACK TO BASICS

Dat Nintendo wel eens opmerkelijke uitspraken doet, zijn we ondertussen wel van het excentrieke spelletjesbedrijf gewend, en dus waren we nauwelijks verbaasd toen tijdens een recente persconferentie het volgende statement werd gemaakt.

"Nintendo zal teruggaan naar de basis, door het ontwikkelen van software die toegankelijk is voor iedereen, zelfs voor mensen zonder eerdere ervaring met of kennis van videogames. Tegelijkertijd moet deze software diepgravende gameplay bieden, zodat alle spelers, onafhankelijk van hun vaardigheden, er volop van kunnen genieten."

Maak van deze uitspraken wat je wilt en voeg er dan nog eens de volgende ingrediënten aan toe.

Nintendo heeft recentelijk niet alleen de naam Famicom opnieuw gepatenteerd (zowel in het Japans als in Engels) maar ook de mysterieuze slogan "Origin of our tv games".

Ben je er nog? Mooi dan willen we je nog even wijzen op het feit dat Nintendo heeft aangekondigd aanstaande mei een nieuwe spelcomputer te introduceren op de E3 en dat dit niet een opvolger van de Nintendo GameCube of Game Boy Ad-

vance betreft, en ook al niet de voor de Chinese markt bedoelde iQue.

Tellen we dit alles bij elkaar op, dan zijn er drie mogelijke conclusies te trekken. Conclusie 1: Nintendo heeft een TV-spelcomputer in ontwikkeling die specifiek is ontworpen op een manier dat mensen zonder ervaring met of kennis van videogames er mee aan de slag kunnen en we krijgen het ding op de E3 te zien.

Conclusie 2: Ze zijn volkomen de weg kwijt, daar bij Nintendo.

Conclusie 3: Zowel conclusie 1 als conclusie 2 is correct.



WEEK 48 freecharts

In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE

1	1	MARIO ADVANCE 4
2	-	POKEMON PINBALL: RUBY/SAPPHIRE
3	-	HARRY POTTER WK ZWERKBAL
4	2	LOTR: RETURN OF THE KING
5	4	FIFA 2004
6	5	POKEMON RUBY
7	-	MARIO KART SUPER CIRCUIT
8	3	POKEMON SAPPHIRE
9	-	RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
10	10	MEDABOTS ROKUSHO TYPE RPG

PLAYSTATION 2

1	-	NFS: UNDERGROUND
2	1	TRUE CRIME: STREETS OF LA
3	2	FIFA 2004
4	3	SSX 3
5	4	DRAGONBALL Z: BUDOKAI 2
6	-	PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
7	5	LOTR: RETURN OF THE KING
8	-	MANHUNT
9	6	SPLINTER CELL
10	8	PRO EVOLUTION SOCCER 3

GAMECUBE

1	1	MARIO KART: DOUBLE DASH!!
2	-	NFS: UNDERGROUND
3	2	STAR WARS ROQUE LEADER
4	4	LOTR: RETURN OF THE KING
5	3	F-ZERO GX
6	-	TRUE CRIME STREETS OF LA
7	5	FIFA 2004
8	6	SSX 3
9	9	SOUL CALIBUR 2
10	-	TONY HAWK'S UNDERGROUND

XBOX

1	-	NFS: UNDERGROUND
2	1	TRUE CRIME STREETS OF LA
3	2	RAINBOW SIX 3+HEADSET
4	4	FIFA 2004
5	3	TOP SPIN
6	5	LOTR: RETURN OF THE KING
7	7	SSX 3
8	-	AMPED 2
9	8	MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
10	6	SPLINTER CELL

PC

1	1	CALL OF DUTY
2	2	FIFA 2004
3	-	THE SIMS MAKING MAGIC
4	4	C&C: GENERALS ZERO HOUR
5	6	URU: AGES BEYOND MYST
6	8	LOTR: RETURN OF THE KING
7	9	THE SIMS DOUBLE DELUXE
8	7	C&C: WARPACK
9	5	MAX PAYNE 2
10	-	XIII

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor.

IN GESPREK MET... WARREN SPECTOR

ION STORM

Onlangs was Jan in Parijs om de voordeuringen van *Deus Ex: Invisible Wars* te bekijken. Hij sprak met top developer Warren Spector over A.I., complottheorieën en *Deus Ex 3*.



PU: "Wat zijn volgens jou de grootste verbeteringen van *Invisible Wars* ten opzichte van deel 1?"

SPECTOR: "Net als bij deel 1 maken we gebruik van een engine die we eerst helemaal gestript hebben en van de grond af aan opnieuw hebben opgebouwd. De real-time lightening en de physics zijn top of the bill, al zeg ik het zelf. Met ieder voorwerp dat je ziet, kun je aan de slag."

Ook de communicatie tussen spelers en NPC's is erg diep vertakt, waardoor het verhaal meeslepender is. We geven de spelers bovendien nog meer keuzevrijheid om de game te spelen op de manier die zij willen."

PU: "Ik las in een interview dat je de A.I. van *IW* erg goed vindt."

SPECTOR: "De A.I. is inderdaad zeer uitgebreid. Bewakers en NPC's reageren natuurgetrouw op dingen in de omgeving. Bovendien volgen ze geen vaste paden; de ene keer blijven wachters even staan om een sigaretje te roken, een andere keer lopen ze door. Ze reageren op geluid, licht, schaduwen, jouw wapens en schatten in of ze moeten aanvallen, vluchten of smeken om genade."

Het enige dat we niet hebben, is een real-time 3D schaduw van jezelf omdat de A.I. al zoveel rekenkracht kost."

PU: "Die gimmick heeft Ion Storm zeker lekker bewaard voor *Thief III*?"

SPECTOR: "Geen commentaar! (lacht)."

PU: "De nieuwe *Deus Ex* staat weer bol van de complottheorieën en groeperingen die raakvlakken hebben met de bestaande wereld. Stop je iets van je eigen politieke kleur in dit spel?"

SPECTOR: "Het is nooit mijn bedoeling om met een belerend vingertje te wijzen of de speler een bepaalde mening door de strot te duwen. Waar het mij om gaat is de speler overvallen met verschillende opvattingen van groepen die allemaal voor hun zaak vechten en dat doen met het credo 'het doel heiligt de middelen'. De speler staat er middenin en moet keuzes maken. Dat is geen keuze tussen goed of slecht, maar veel meer een opvatting die je aanhangt. Of je nu kiest voor een wereldwijd geloof, een wereld-economie of tegenstander bent van bio-

genetica; je kunt het spel altijd uitspelen en op vele verschillende manieren."

PU: "De eerste *Deus Ex* kwam later uit voor PS2. Kunnen we *Invisible Wars* nog terugzien op Sony's console?"

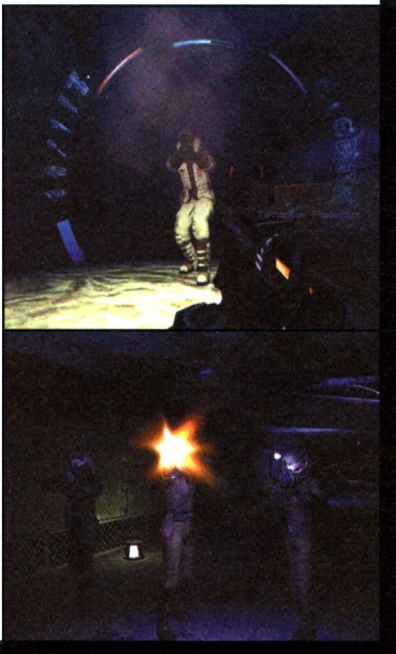
SPECTOR: "Ga daar maar niet van uit. Uitgever Eidos wilde dat maar al te graag, maar dat kan technisch gewoon niet. De graphics, de A.I. berekeningen, de schaduwen, de complexe keuzemogelijkheden; de PS2 kan dat gewoon niet aan. Bij de vorige *Deus Ex* kon 't nog wel omdat die veel minder geheugen vroeg."

PU: "Wat zou je nog graag in een *Deus Ex* game zien, dat niet in *Invisible Wars* zit?"

SPECTOR: "Ik zou heel graag willen dat tijdens gesprekken tussen speler en NPC's, de NPC ook daadwerkelijk emotie kon tonen overeenkomstig de toon van het gesprek. Angst, woede of plezier moet van de gezichten af te lezen zijn, om spelers nog meer mee te slepen in de totale ervaring."

PU: "Daarvoor moeten we wachten op *Deus Ex 3*?"

SPECTOR: "Wie weet..."



MEISJE WINT NK ZWERKBAL



Op 15 november werden in Den Haag de Nederlandse Kampioenschappen Harry Potter Zwerkbal gehouden. Deze heks, ze heeft wel iets van Hermelien, wist de overige deelnemers de oren flink te wassen.

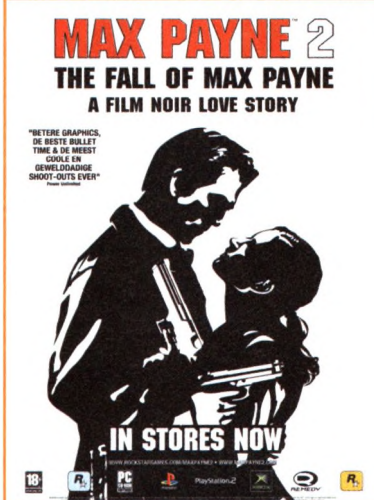
Slechts negen lentes jong is Maaiké Vinck en ze zal 21 december Nederland vertegenwoordigen in Engeland tijdens de wereldkampioenschappen Harry Potter zwerkbal. Wij wensen haar dan ook heel veel succes, en nu niet stiekem een vloek over de overige deelnemers uitspreken hé.

BULLET-TIME AAN JE MUUR

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

Jan in zijn review: "Als je dit jaar één actiongame speelt, laat het dan Max Payne 2 zijn!"

PC / OUT NOW



EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Ik noteerde vorige maand dat het best wel lekker ging met de Cube en op moment van schrijven is dit nog steeds het geval. En dat was het dan wel weer wat de Cube betreft. Aangezien we verderop in deze PU ons al wagen aan de Cube-verwachtingen voor 2004, vind je het vast geen probleem als ik de rest van deze ruimte besteed aan het bijpraten over die ene andere console van Nintendo. Dat kleintje. De GBA doet het erg goed, vooral sinds de SP op de markt is. Soms denk ik wel eens dat de GBA het té goed doet. Dat mobieltje verkoopt als vanzelf, waardoor Nintendo vrijwel geen enkele moeite hoeft te doen om het ding aantrekkelijk te maken. Hierdoor komt Ninty er wat al te gemakkelijk mee weg om geen nieuwe GBA-games te maken maar in plaats daarvan tientallen ouwe NES en SNES-games op te poetsen voor een heruitgave. Daarbij hebben ook de andere spelontwik-

"DE GBA IS OP DIT MOMENT DE CONSOLE WAAR DE MEESTE ROMMEL VOOR VERSCHIJNT."

kelaars een 'daar komen we wel mee weg' houding waar het de ontwikkeling van GBA-software betreft, met als treurig resultaat dat de GBA op dit moment de console is waar de meeste rommel voor verschijnt. Rommel waar vaak flink aan wordt verdiend, over de ruggen van nietsvermoedende consumenten, vaak nog kinderen. Inderdaad, om te kotsen. Gelukkig verschijnt er van tijd tot tijd een GBA-titel die het geld wél waard is. Zo'n zeldzame GBA-game met niet alleen een welluidende titel en een aantrekkelijk doosje maar ook nog eens een aansprekende inhoud.

Mario & Luigi is niet alleen in het assortiment voor de GBA een meesterwerk maar overtreft kwalitatief zelfs de meeste top-spellen op de huidige TV-consoles. Om toch nog even terug te gaan naar de Cube: games als Mario Kart, F-Zero en Viewtiful Joe zijn fantastisch maar qua speelplezier en betovering gaat Mario & Luigi er vet overheen.

Dat zegt niet zozeer iets over de kwaliteit van genoemde Cube-titels maar des te meer over de laffe luiheid waarmee 99 van de 100 spellen voor de GBA wordt ontwikkeld. Want dat het heel goed mogelijk is, om prachtige originele spellen voor de GBA te maken die het geld meer dan waard zijn, daar kan niemand meer omheen.



POWERSPY

■ Chun Soft (de studio achter de originele Dragon Quest-spellen) heeft onlangs laten uitlekken dat ze werken aan een exclusieve RPG voor de Cube.

■ Capcom brengt in Japan een budget-versie van Viewtiful Joe uit, met als bonus een extra gemakkelijke speelstand (blijkbaar vandaan de mainstream het spel te moeilijk). Tja, zo leer je het mensen wel af om een game op de dag van release aan te schaffen. Weet je wat, unlock gewoon meteen alle secret stuff, wapens en maak de held standaard onsterfelijk. Heb je meteen geen gezeik meer.

■ Ubi Soft komt met een Playboy-game. We stoppen met te roepen dat dit soort semi-erotische ongeniet niet werkt op de spelcomputer. Ubi-mannen, zenden jullie wat viagra mee met de reviewcopy want natuurlijk gaat Ed 'm testen.

■ Microsoft gaat met IBM samenwerken bij de productie van de Xbox 2. Fijn voor IBM zeggen we dan.

■ Uitspraak van de maand is van Skate: "Mario Kart Double Dash is de ideale game als je eens lekker met je kleine neefje of nichtje wilt spelen". Laat Michael Jackson het maar niet horen.

■ O ja, EA kan alvast beginnen met het maken van FIFA EK 2004. Kunnen we de Belgen eindelijk eens terug pesten. Wij suggereren een cover met Wesley Sneijder. Moeten ze 'm wel iets vergroten natuurlijk.

■ Zoals iedereen weet (toch?) komt Ubi Soft met The Matrix Online, inderdaad een MMORPG over The Matrix. De helpdesk van deze game heeft in ieder geval al de makkelijkste taak ter wereld. Mocht de boel tijdens acties namelijk lag vertonen, kunnen ze altijd zeggen dat het bullet-time is. Overigens komt er ook een spel van de tweede film uit. Ja, je dacht toch niet dat ze die paar euro's laten liggen. En de film is al uit dus ze hoeven niet te rushen, zoals bij de eerste Matrix-game van Shiny. Heren, no excuses dit keer.

■ Leuke party van EA onlangs in Utrecht om hun Kerst line-up in het zonnetje te zetten, maar het eten...een lauwe kroket met kleffe patat. Tenminste als je je door de menigte die voor de ene friettent stond, kon worstelen. En roepen dat je van de PU was maakte geen moer uit. Werd je meteen door 2665344 woeste website-medewerkers weggeduwd. Kijk dat zijn wij verweerde journalistjes niet meer gewend.

■ Developer Mucky Foot is kaput. Jammer, want die gasten maakten met Startopia best een originele game.

■ In het kader van 'relaxed trippen'. Of Boris even twee dagen op en neer na LA wilde gaan. Nou wil Boris veel, zeker als je er een paar bacootjes instopt, maar dit was zelfs Kale B te veel. Dag 1 vliegen, slapen (jetlag), dag 2 pers-event, 's avonds weer terug...

INSIDER

MIJMEREN OVER HET NIEUWE JAAR

2004: Nederland wint het EK in Portugal door in de finale van Duitsland met 8-0 te winnen (Van der Sar scoort 2 x), Maxima krijgt een dochter die na een DNA test niet van Alexander blijkt te zijn en Balkenende treedt af als bekend wordt dat hij een buitenechtelijke affaire heeft gehad met Katja Schuurman. Oja, en er duikt een seksfilm op Internet op waarin Britney Spears en Christina Aguilera samen te zien zijn.

Kortom, het wordt een interessant jaar... voor de wereld van de sport, showbizz en politiek dan. Hoe anders is het in ons kleine knusse en voorspelbare wereldje van computer en videogames, waar nooit eens iets echtshockerends gebeurt. Of toch wel?

NINTENDO

VERWACHT: Gamecubes en GBA blijven over de toonbank gaan als gevolg van prijsverlagingen, maar het maken van software die nou eindelijk eens aansluit bij de tijdgeest van het nieuwe millennium blijft een probleem voor het bedrijf uit Kyoto.

Op de E3 kondigt Nintendo de nieuwe GBA aan (gebaseerd op N64 technologie), uitkomend in 4 kleuren. Mario 128 komt niet uit maar een nieuwe cartoon-shaded Zelda wel en is speelbaar op de show.

N5, de opvolger van de Gamecube, is gek genoeg nergens te zien op de show.

GEHOOPT: Nintendo dumpst Mario als mas-

cotte en slaat de weg van de toekomst in. Het verkoopt zichzelf aan Sony (aankondiging op E3) om samen de strijd aan te gaan met de Amerikanen.

Er komt geen nieuwe mascotte, geen GBA II en geen N5; Nintendo wordt gewoonweg de 'elite' developer van Sony Japan en gaat werken aan killer apps voor PlayStation 3 en PSP. De Gamecube controller wordt de basis voor de nieuwe controller voor de PS3.

Miyamoto begint midden 2004 aan de beste online game aller tijden... voor de PSP.

XBOX

VERWACHT: Nog meer marketing, nog meer geschreeuw over Xbox Live, dat weliswaar

goed is en blijft, maar niet veel geld oplevert. Ook in 2004 is de Xbox nog steeds geen succes in Japan.

Op de E3 kondigt Microsoft aan dat Xbox2, Xbox2 gaat heten en dat het platform gelijktijdig overal in 2006 op de markt komt. Van de technologie is echter niks te zien, behalve een fake demo. Halo 2 valt een beetje tegen maar iedereen koopt het toch. Fable komt niet uit in 2004.

GEHOOPT: Microsoft koopt SEGA in december als respons op Nintendo's alliantie met Sony. Xbox2 (te zien op E3) is half zo groot als de Xbox en is ook compatible met PC games die draaien op Windows XPX. Keyboard en muis worden meegeleverd.

(advertenties)

WWW.NEDGAME.NL

050 3112632

APELDOORN - HOOFDSTRAAT 145
 ENSCHEDE - W.G. DE ZUIDMOLEN
 GRONINGEN - SPILSLUIZEN 4

GAMECUBE

BALDUR'S GATE	29,99
BLOOD RAYNE	29,99
FIFA 2003	29,99
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	29,99
SONIC ADVENTURE 2	29,99
STAR WARS ROGUE LEADER	29,99
STARFOX ADVENTURES	39,99
TIME SPLITTERS 2	39,99
VEXX	29,99
WAVERACE	29,99

GAMEBOY ADVANCE

BOMBERMAN MAX BLUE	19,99
BREATH OF FIRE	19,99
CRASH BANDICOOT XS	19,99
DOOM 2	19,99
DUKE NUKEM	19,99
F-ZERO	14,99
MEDABOTS	29,99
SPYRO 2	19,99
STUNTMAN	29,99
SUPER MONKEY BALL	29,99

PC CD-ROM

ALIEN VS PREDATOR 2 GOLD	19,99
DIABLO 2	14,99
DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION	14,99
HALF-LIFE	14,99
HALF-LIFE GENERATION PACK	29,99
POOL OF RADIANCE	14,99
RAINBOW SIX RAVEN SHIELD	29,99
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	19,99
WARCRAFT 3	29,99
WARCRAFT 3 FROZEN THRONE	24,99



VANAF HEDEN: VERZENDKOSTEN € 2,50
 BOVEN DE € 100,- VERZENDING GRATIS !!

XBOX

BLOOD RAYNE	29,99
DEAD OR ALIVE BEACH VOLLEYBALL	39,99
DYNASTY WARRIORS 3	29,99
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	29,99
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	39,99
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	29,99
RAYMAN 3	29,99
ROLLER COASTER TYCOON	29,99
SHENMUE 2	29,99
VEXX	29,99

PLAYSTATION 2

GHOST RECON	29,99
ICO	29,99
KINGDOM HEARTS	29,99
LORD OF THE RINGS TWO TOWERS	29,99
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	29,99
RATCHET & CLANK	29,99
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	29,99
THE GETAWAY	29,99
TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS	39,99
WWE SHUT YOUR MOUTH	29,99

PLAYSTATION 1

CASTLEVANIA CHRONICLES	14,99
FIFA 2003	19,99
FINAL FANTASY 7	19,99
FINAL FANTASY 8	19,99
FINAL FANTASY 9	29,99
METAL SLUG X	24,99
SPEED FREAKS + SONY MULTITAP	29,99
THEME PARK WORLD	19,99
WORLD SCARIEST POLICE CHASES	14,99
WORMS WORLD PARTY	19,99

ALLE PRODUCTEN UIT VOORRAAD LEVERBAAR, DUS GEEN LANGE LEVERTIJDEN !!



Bij aankoop van een Gameboy Advance Sp ontvangt u van ons een GRATIS FM/Radio Earphone kado.

Gameboy Advance spel	van	voor
Donkey Kong Country	39,99	19,99
DVD	van	voor
007, Die Another Day	19,99	12,50
Final Destination 2	19,99	7,50
Chicago	19,99	7,50
Gangs of New York	19,99	7,50

(maximum van elk titel 1 per klant)

Bezoek ook eens onze website www.next-level.nl

Amersfoort, Zuidsingel 59
 033 4700427
 Hilversum, Leeuwenstraat 76
 035 6232800
 Arnhem, Marienburgstraat
 026 4459400



ADD-ONS, EXPANSION PACKS & UITBREIDINGEN

Microsoft kondigt Xboy aan op de E3, een mobile phone/game console (Nokia stopt met N-gage als gevolg van deze aankondiging).

Bill Gates gaat met pensioen.

SONY

VERWACHT: Metal Gear 3, FF12 en Gran Turismo doen de business voor Sony in termen van software. De verkopen van de PlayStation 2 lopen iets terug maar de prijs wordt verder verlaagd en in September kondigt Sony de PStwo aan, het kleine broertje van PS2.

De PSP wordt een daverend succes en verkoopt bijna tien miljoen wereldwijd voor einde jaar. De PS3 komt eind 2006 uit in Japan, wordt gemeld op E3.

PS2 online blijft een beetje een zorgenkindje in Europa.

GEHOOPT: Sony koopt Nintendo. Sony duwt de PS3 naar voren als reactie op de aankondiging van Microsoft en cancelt de PStwo. PSX loopt geweldig en PSP wat minder.

Hideo Kojima stopt met de Metal Gear series en kondigt een compleet nieuwe game aan exclusief voor de PS3.

Sony lanceert PlayStation Alive eind 2004, als hernieuwde online service. Eindelijk.

Jaaa, ga er maar even lekker voor zitten. Het laatste nieuws over add-ons, expansion packs en uitbreidingen in de maak. We beginnen met het uitstel van **Athena Sword**, de add-on voor de PC-versie van Rainbow Six 3, tot 16 januari 2004.



Dan komt er een uitbreiding voor het zeer geslaagde Rise of Nations. De aanvulling heet **Throne & Patriots** en bevat zes nieuwe speelbare naties, waardoor het totaal op achttien komt. Voorts maken twintig nieuwe eenheden en het 'Government System' hun opwachting. Dit systeem laat naties in het spel zelf bepalen welke vorm van regering ze willen; hetgeen de hele verdere game van invloed blijft.

Novalogic wist te melden dat **Team Sabre**, de add-on voor het commercieel succesvolle Delta Force: Black Hawk Down, momenteel in handen is van Ritual Entertainment. Nadat Valve Counter-Strike had

weggekaapt kon Ritual wel weer een klus gebruiken...



Vietcong: Fist Alpha, de add-on voor Vietcong, staat nu genoteerd op release januari als streefmaand. Dat klinkt wel erg wankel. Streefden de Amerikanen er ook niet ooit naar om de Vietnam oorlog binnen zes maanden af te ronden?

Wel klaar is de Duitse add-on voor Gothic 2, getiteld **Nacht der Raben**. Of deze add-on als Night Of The Raven ook naar de rest van Europa komt (Of wellicht gelokaliseerd als Nacht van de Raven) is nog niet duidelijk.

Tot slot dan het heugelijke feit dat Steel Metal een expansion pack tegemoet kan zien in de lente van volgend jaar. **Rusty Metal** kent onder andere twaalf nieuwe robots met zelf aan te brengen bruinbeige skins.

POWERSPY

Atari was gelukkig zo vriendelijk het vliegticket twee dagen te verlengen zodat Boris z'n conditie niet helemaal naar de klote hoefde te helpen.

Overigens kwamen hij en Dre (die voor Gamekings mee was) om 07.00 uur 's ochtends terug op Schiphol, om meteen door te rijden naar café Bitterzoet, alwaar om 10.00 de opnames voor een nieuwe aflevering begonnen.

Dus als Boris of Dre ietwat wit om de neus zien of af en toe afwezig de camera in staren, weet je nu waarom.

Atari komt met een console-versie van Trivial Pursuit. Eindelijk weer eens een game waarmee om Ed de snotneuzen op de redactie kan verslaan.

Leuk hoor zo'n grote, levensechte spotprent van ons in de vorige PU, maar Boris rookt helemaal niet. Wat moet zijn moeder nu wel niet denken?

Geïnteresseerd in de beste verkopende publishers van Japan in de periode maart tot september? 1. Nintendo (3.638.879 verkochte games), 2. Konami (2.283.958), 3. Square Enix (1.809.123), 4. Namco (1.217.724) 5. Bandai (1.041.982), 6. Sega (997.613), 7. Banpresto (652.854), 8. KOEI (627.306), 9. Capcom (594.936), 10. Tomy (336.600).

(advertenties)

Game Solutions

De game specialist in Amsterdam

Een van de grootste collectie games in de regio

Tevens inruil en verkoop 2e hands. Ruilen binnen 3 dagen.

GaMe Solutions, Muiderstraat 11 (bij Waterlooplein), 020-4220999

SUPER PC DISCOUNT

10 + 11 januari

Darling Market - Rijswijk

ZATERDAG + ZONDAG 10-17 UUR

Digitale foto en video Testen en repareren

Computer Koopjesbeurzen

Alles tegen de allerlaagste prijzen
Directe verkoop
Hard- en software
PC- en Videogames
Netwerk Games
Speciale aanbiedingen
Weggeefartikelen
Informatie en demonstratie

PRIJZEN FESTIVAL win een PENTIUM PC

Gratis toegang voor kinderen 1/m 10 jaar (onder volwassen begeleiding)

PC DISCOUNT 10-16 UUR XXL = EXTRA GROTE BEURZEN

Za 20 dec '03	Stadsspothol - Tilburg (XXL)
Za 20 dec '03	Houkampthal - Doetinchem
Zo 21 dec '03	Expo Center - Hengelo (XXL)
Zo 21 dec '03	Sporthal Boshoven - Weert
Za 3 jan '04	Emergohal - Amstelveen
Za 3 jan '04	Sporthal Lindonk - Zevenbergen
Zo 4 jan '04	Pr. Bernhardhoeve - Zuidlaren (XXL)
Zo 4 jan '04	Stadsspothol - Siltard
Za+Zo 10+11 jan '04	Darling Market - Rijswijk Super PC Discount
Zo 11 jan '04	De Staay - Venlo-Blerick
Za 17 jan '04	Sporthal Haven - Almere
Za 17 jan '04	Racket Sport - Waalwijk
Zo 18 jan '04	Groenordhallen - Leiden (XXL)
Zo 18 jan '04	Sporthal Sterrenburg - Dordrecht

Vr+Za+Zo 23+24+25 jan '04
Beursgebouw Eindhoven
Benelux Computer

2 EURO VOORDEEL tegen inlevering van deze uitgeknipte advertentie of print de bon uit op www.pcdiscout.nl

Power Unlimited 1/2004



METROID: ZERO MISSION

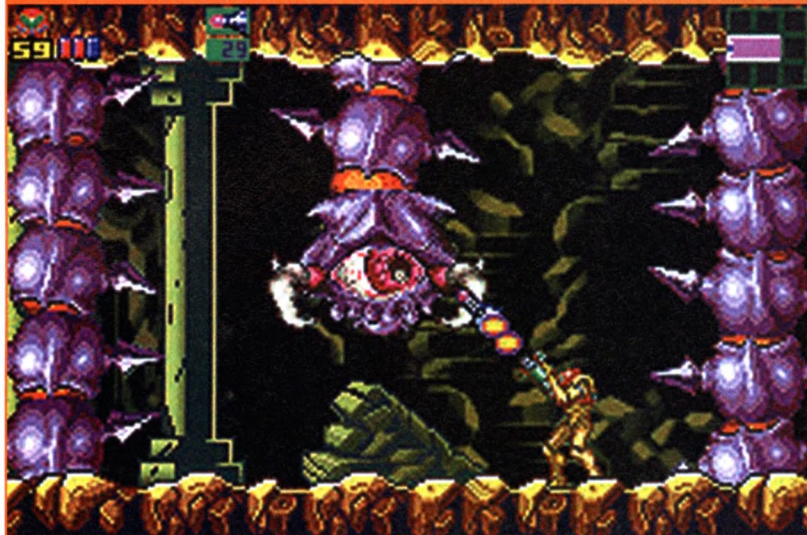
Wie: Nintendo

Waarop: Game Boy Advance

Wanneer: Q3 2004?

Waarom wel: Metroid Fusion is nog steeds een van de mooiste en spannendste avonturen op de GBA. Losjes daarop gebaseerd, moet deze tweede GBA Metroid toch ook wel heel veel goeds gaan brengen?

Waarom niet: Er bestaat natuurlijk altijd de kans dat de Metroid-formule begint te vervelen, vooral als er weinig nieuws mee wordt gedaan. Hopelijk zijn de ontwikkelaars zich van dit gevaar bewust.



POKÉMON COLOSEUM

Wie: Nintendo

Waarop: GameCube

Wanneer: Q3 2004

Waarom wel: Eigenlijk zitten we al sinds de release van de eerste Pokémon te wachten op een 3D Pokémon RPG en daar staan we zeker niet alleen in.

Waarom niet: Hopelijk weet Nintendo de sfeer van 't Pokémon-universum te treffen en probeert men de game niet overdreven stoer te maken.





FINAL FANTASY XII



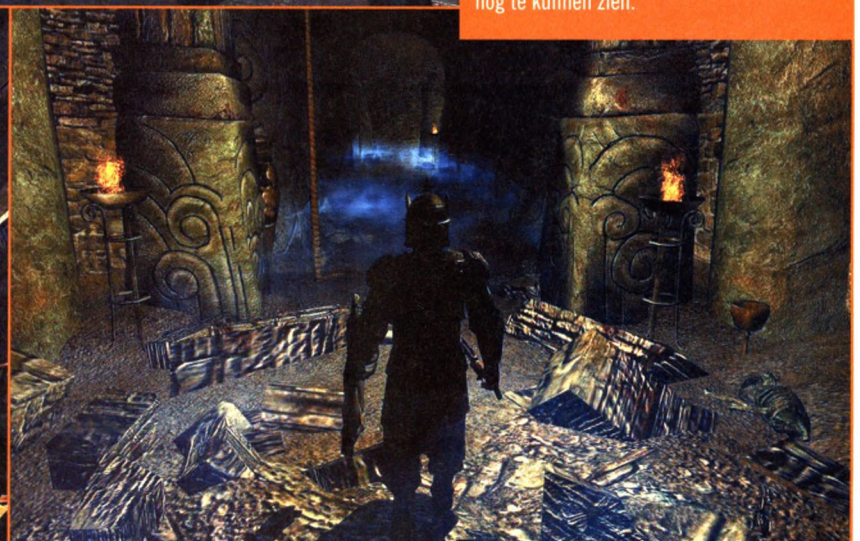
Wie: Square Enix
Waarop: PlayStation 2
Wanneer: NNB
Waarom wel: Deel twaalf speelt zich af in Ivalice (juist, het stadje uit Final Fantasy Tactics Advance) en we vermoeden dan ook dat er wat invloeden uit FFTA te zien zullen zijn en dat het rechtssysteem een belangrijke rol gaat spelen.
Waarom niet: Omdat we dat turnbased gebeuren nu wel gehad hebben en we echt iets nieuws willen zien.



MIDDLE-EARTH ONLINE



Wie: Turbine Entertainment
Waarop: PC
Wanneer: Eind 2004
Waarom wel: Omdat deze MMORPG gemaakt wordt door de mannen die Asheron's Call hebben gedaan. En aangezien er geen nieuwe films meer komen, is dit de game om de LotR legende levend te houden.
Waarom niet: Omdat je alleen de good guys kunt spelen en er zijn altijd gamers die graag Evil willen zijn. Bovendien hebben we inmiddels een kettingzaag nodig om de bomen in het bos der MMORPG's nog te kunnen zien.





Non PC driving on your PC



Drive through day or night including the new location of Glitter Oasis, a wild Las Vegas style city
Choose from 12 CRAZY DRIVERS and their cabs, including 4 all-new cabbies
Impress your customers with CRAZY DRIFTING and CRAZY JUMPING for that extra tip
Play from a range of WILD 'N' CRAZY mini-games



PC CD

Dixons
Don't miss it.

PRIJSVRAAG

De geruchten worden steeds luidder: Nintendo gaat tijdens de E3 dit jaar 'groot nieuws' aan de gamingcommunity presenteren. Dat het om de GameCube 2 zou gaan, wordt tot nu toe stellig ontkend.

Wat is het dan wel? Deze keer is het aan jullie om te speculeren. **Maak ons op zo origineel mogelijke wijze duidelijk wat Nintendo tijdens de E3 gaat presenteren** en je maakt kans op

een door de ontwerpers (o.a. Miyamoto) gesigeneerde posters van Mario Kart Double Dash!! of een van de vijf exemplaren van Mario & Luigi Superstar Saga op de GBA.



WWW.POWERWEB.NL

Check www.powerweb.nl voor de nieuwste poll, het forum, de grootste gamesdatabase van Nederland, demo's, trailers, wallpapers, info over de huidige en nieuwe PU, abonneepremies, het laatste nieuws en meer dope shit!

FORUM QUOTES

Een heet hangijzer in de gamesbiz: de 'exclusive'. Publishers geven een game exclusief ter review aan één blad (de andere komen pas later aan de beurt) in ruil voor extra aandacht in de vorm van een cover en/of meer dan het gebruikelijke aantal pagina's. Een doornormale handelswijze. Echter, zitten jullie daar op te wachten?

Lenny: Geen voorrang geven aan bepaalde games. Door ze de hemel in te prijzen en meer pagina's of de cover te geven. Gewoon elke game op dezelfde manier behandelen. Ik lees liever de uiteindelijke review waarin goed beschreven wordt wat de game nou voorstelt dan een te vroege versie waarin jullie dingen zetten die achteraf anders zijn.

Thedarkm: Geen enkele game verdient het om objectiviteit te laten varen. Geen MGS, geen Zelda en ook geen GT. Geef die uitgever/developers dus maar gewoon 'tha finger'.

Defanatic: Inderdaad, het belangrijkste 'wapen' van elk onafhankelijk gamesblad is zijn objectiviteit. En dus ook die van de PU, bovendien halen we de eerste reviews toch altijd van de websites af.

Mirax: Als je een game al een tijdje in de gaten houdt en je weet dat deze het kan gaan maken, mag je er best een uitgebreide preview in zetten, zodat je achteraf kan zeggen, zie je wel, we hadden het gezegd. De review hoeft dan ook niet meer zo uitgebreid te zijn, want de meeste informatie is al gegeven. Dit komt er dus op neer dat je het tijdstip waarop je de informatie naar buiten brengt, naar voren schuift. Niets mis mee zeg ik dan.

Fifan: Kijk, exclusiviteit kan twee kanten op werken. Aan de ene kant kan die exclusiviteit het magazine hebben beïnvloed, als je een exclusieve preview krijgt, kan je die moeilijker gaan afkraken. Dus word je

door die exclusiviteit niet echt objectief geïnformeerd. Maar aan de andere hand kan die exclusiviteit ook wel weer goed uitpakken (als je hem toch zo goed mogelijk een objectieve beoordeling geeft). Daardoor breng je mensen onder ogen van: "hé, dit zou wel eens een topper kunnen worden." En zo breng je die titel onder de aandacht. En dat is voor dat magazine ook handig omdat de publisher sneller weer een andere exclusieve preview naar jullie doorsluis. Dus, objectiviteit is hier het sleutelwoord.

Velos: Ik vind exclusiviteit drie maal niks. Ik wil gewoon persoonlijke artikelen. Ndimension: Exclusiviteit voor gamesmags boeit niks, als je perse een review van een game wilt, kun je het gewoon op internet lezen.

Master_Chief: Keb liever dat de PU een maandje of een, twee later komt met een preview en dat ze een statement willen maken, dan dat ze een maand te vroeg zijn en het de hemel in prijzen om alleen de publisher bij het handje te houden zodat je de volgende keer weer een exclusieve krijgt.

Michelle: Soms vind ik exclusiviteit wel leuk, maar tegenwoordig gaat het zo ver dat gamesmags maanden (jaren?) van te voren een game willen previewen. Leuk, maar als de game pas veel en veel later komt, zit je iedereen lekker te maken voor een heel misschien mogelijk goede game en die komt dan pas over 2 jaar.

Rpg_Master: Exclusives maken mij niks uit. Word je in het begin gek gemaakt met een hype, blijkt het spel later hartstikke tegen te vallen.

Laserman: Zolang de (p)review goed is, maakt het me niet uit of ie nou exclusief is of niet.

Defanatic: Da's voor het eerst in jaren dat iedereen het zo erg met elkaar eens is op dit forum.

POLL

HET WORDEN DE FEESTMAANDEN VOOR BEZITTERS VAN...

Gamecube	2211 stemmen	(31,4%)
PlayStation2	1580 stemmen	22,5%)
Xbox	1544 stemmen	(21,9%)
PC	1454 stemmen	(20,7%)
GBA SP	144 stemmen	(2%)
Neo Geo Pocket	102 stemmen	(1,4%)

Eigenlijk best verrassend, want hoewel Mario Kart: Double Dash!! en 1080 Avalanche natuurlijk absoluut top zijn, houdt het daar ook gelijk een beetje mee op. En dat kunnen we bij de meeste andere systemen bijvoorbeeld weer niet zeggen. Hmm, zit er soms een fanclub op onze site... Ps. Zien we hier het begin van de Neo Geo Pocket revival? Zou mooi zijn want Ed zit te springen om nieuwe games!

VOLDOET JOUW PC NOG AAN DE SYSTEEMEISEN VAN DE NIEUWSTE TOPGAMES?

Ja, makkelijk	1490 stemmen	(39,8%)
Ja, nog net	870 stemmen	(23,2%)
Nee, ik moet een nieuwe PC kopen	782 stemmen	(20,9%)
Nee, ik moet upgraden	364 stemmen	(9,7%)
Ik game niet op PC	238 stemmen	(6,4%)

Hoe de focx komen jullie allemaal aan zulke bakbeesten dan? Statiegeldflessen verzameld of oude vrouwtjes beroofd? Of gewoon pa duidelijk gemaakt dat hij een P4 en grafische kaart van minstens 128 Mb nodig heeft om te kunnen internetten? Niet slecht gasten!

■ Activision heeft de shooter Trinity gecancelled waarvoor J.J. nog op trip is geweest. Leuk, zo'n duur reisje voor iets wat niet uitkomt.

■ Het gaat niet goed met de Edge, volgens velen het meest kritische gamesblad ter wereld en als we de fora mogen geloven, door vrijwel iedereen hier elke maand weer gekocht... De complete redactie schijnt te zijn opgestapt uit onvrede met het beleid van de bazen.

■ Tja, het is natuurlijk leuk om vrijwel alle topgames kut te vinden (wij laten het gewoon bij Boris), maar op een gegeven moment gelooft niemand je meer. Met als gevolg dat de oplage flink gekelderd is. En dan wordt de uitgeverij angstig. Oplossing van hun kant, softer worden. Tja, en dat willen de mannen niet. Dan maken ze zich belachelijk.

■ Best jammer als Edge weg zou gaan. Het was toch elke maand weer even lachen wat die gasten nu weer compleet afserveerden.

■ WhiteDay is een horrorgame van het Koreaanse Sonnori, waarin je als jonge gast een vriendin moet zien te redden uit de handen van een met monsters gevulde highschool. Gasten, breng die weerde Amerikanen nu niet op een idee; straks loopt er weer eentje met een doorgeladen blaffer de klas in.

■ In de categorie hele dikke roddel, met de nadruk op hele en dikke, kwamen we mailtjes tegen op Amerikaanse fora waarin een 'medewerker' van Rare meldde dat Perfect Dark 2 van de Xbox 1 naar de Xbox 2 is verplaatst en dat Kameo nog steeds niet af is en misschien wel wordt afgeblazen.

■ Dat laatste zal wel loslopen maar we vragen ons wel af waar die game blijft. Het enige dat we weten is dat Microsoft deze topper niet tegelijk met andere krakers wil laten uitkomen. En zoals je weet zal deze lente Halo 2 lente zijn en dan komen Fable en Ninja Gaiden er ook nog aan.

■ Namens Iris een bedankje voor de gast die vijf eurocent meestuurde met het PU-enquête formulier plus het briefje: 'voor de onderbetaalde aap die dit moet invoeren'.

■ Skate krijgt tegenwoordig 25 euro boete per tien minuten dat ie te laat is bij de redactievergaderingen of de opnames van Gamekings. Inmiddels heeft ie een negatief vermogen opgebouwd waarvan de bevolking van een middelgrote Zuid-Amerikaanse stad een week lang kan eten.

■ Opmerkelijk: er is deze maand geen gamer overleden, of 'games-gerelateerde' moord gepleegd. Kunnen ze die Final Fantasy gast uit Eindhoven niet even op proefverlof sturen?

■ True Crime komt mogelijk in 2004 ook uit op de PC. Heb je meteen een goede routeplanner voor LA op je bak staan.



POWERSPY

■ Er is onderzoek gedaan naar huidskleur in games en het blijkt dat vooral in beat'em ups heel veel nationaliteiten zitten. Oké, je timmert dan wel als Rus een Chinees of als Chinees een Rus in elkaar, racistisch is gamen in ieder geval niet!

■ De jongens van Guerilla Games en Play-Logic waren ook uitgenodigd op het gamescongres om plaats te nemen in een panel van deskundigen. Deze jongens gaven aan, nooit gebruik te maken van onderzoek van wetenschappers bij de ontwikkeling van nieuwe games. Waren ze meteen uitgeluld.

■ Op een expositie stonden her en der computers met vage, artifact projecten van studenten kunstzinnige weetkivastudies. Heel interessant, vooral toen we uitvonden dat alle PC's ook Unreal Tournament 2003 bevatten.

■ Tip aan de wetenschappers. Als je een lezing houdt, is het wel zo leuk als het dan niet voorgelezen wordt uit het boek. Dat kunnen we zelf ook wel op de bank.

■ Uit onderzoek blijkt dat het interactieve aspect van gamen de gamer actief betreft bij het spel. Da's moeilijke taal voor iedereen beleeft een spel weer anders. Hebben we ook meteen een verklaring gevonden waarom sommige gamers doordraaien. Ene Squall uit Eindhoven bijvoorbeeld?

■ In games wordt vaak veel aandacht geschonken aan de twee ronde vormen aan de achterkant van vrouwelijke personages. Uit onderzoek naar introfilmpjes blijkt echter dat bij vijftig procent van de mannen die in die filmpjes voorkomen ook wordt ingezoomd op de ass. Niet gedacht dat we allemaal homo-eroticisch bezig waren.

■ Ook een briljante uitkomst van jarenlang onderzoek, is dat bij Resident Evil alle mannen wel een bulletproof vest aan hebben maar dat Claire, het enige vrouwelijke karakter, er geen draagt. Zouden ze nu ook net zo lang moeten nadenken om uit te vogelen waarom?

■ Boris en Dre kwamen filmen voor Gamekings op Level Up! en hadden voor de gelegenheid hun pruiken weer uit de kast gehaald. Opvallend was opeens de gelijkenis met de gemiddelde professor.

■ Tijdens de gehele conferentie kon je in de pauzes spelen op Xbox, PS2 en Game-Cube-pods. Zelfs een hele rits N-gages en GBA's waren speelbaar. Vreemd genoeg waren een aantal kasten na één dag defect. Hadden de professoren net even iets te diepzinnig onderzoek gedaan blijkbaar.

■ Of zou het te maken hebben gehad met de meute studenten die na college de kasten ontdekten.

■ Wist je dat: Eternal Darkness en Metroid Prime vrouwelijke karakters hebben met bewuste mannelijke trekken: manwijven dus.

LEVEL

WETENSCHAP NEEMT GAMEN EINDE



■ *Begin november werd in Utrecht het allereerste wetenschappelijke congres ter wereld gehouden over gaming, genaamd Level Up! Omdat het IQ van het gemiddelde PU-redactielid niet boven dat van een puberende baviaan uitkomt, stuurden we Iris van Schouten, gamester in hart en nieren en afgestudeerd communicatiewetenschapper, op pad. Wie weet steken we er nog wat van op...*

Het begint er dan dus eindelijk op te lijken dat we als gamers serieus genomen gaan worden. Oké, het zijn dan wel saaie professoren die de games en de gamers onder de loep nemen, maar het is een begin.

Het driedaagse congres Level Up! werd georganiseerd door de Universiteit van Utrecht. In vijf zalen kon je lezingen volgen over zeer verschillende, games gerelateerde, onderwerpen.

Aanwezig waren natuurlijk vele wetenschappers van over de hele wereld maar ook mensen uit de gamesbusiness en geïnteresseerd publiek, die er overigens wel 340 euro voor moesten neertellen.

Onderwerpen die werden gepresenteerd waren ondermeer waarom je een band met een karakter krijgt, hoe developers ruimte gebruiken in

GAMEFEST!

Als je denkt aan wetenschappers, zie je niet meteen dreunende muziek en flitsende stroboscopen voor je. Toch had Level Up! in het Utrechtse Tivoli een party georgani-

seerd, het GameFest, voor zowel wetenschappers als gewoon publiek. Oké, spetterend was het feest niet echt maar ze hadden wel hun best gedaan. Zo was de Painstation 2 aanwezig, een arcadekast waarbij het echt pijn doet als je verliest. Je speelt Pong tegen elkaar en als je wordt gewoeped, word je hand bewerkt met een zweepje, krijg je een schok of wordt de plaat waarop je hand ligt, gloeiend heet.

Hilarisch om te zien hoe het reactievermogen van dronken mensen afneemt en ze verbaasd naar de blaren op hun handen kijken.

Ook waren er games te spelen zoals Luma-sol waarbij je met licht graffiti kunt maken en Robob, een heuse robot waar je mee kunt praten. Opvallend was ook een live hacking contest, waarbij ze een Gamefest logo op een site wilden plaatsen.

Als hardcore gamer vond ik de spellen die er te doen waren op het feest wel aardig maar na vijf minuten had ik die ook wel gezien. Gelukkig dat achter de bar onder andere de jongens van Guerilla Games cocktails stonden te shaken zodat ik me uiteindelijk toch nog erg goed vermaakt heb. Vooral die Killzone cocktail deed zijn naam eer aan! De volgende dag, wel te verstaan.



Sommige gasten waren zo dronken, die voelden helemaal niets bij het Painstation. Af en toe kon je zelfs zien en ruiken dat hun hand geroosterd werd.



Ook een leuk spel als je stomdrunken bent of kleurenblind. Of allebei, zoals Ed.



UP! DELIJK SERIEUS



games, wat gamen nu eigenlijk zo leuk maakt, of gamen wel sociaal is, wat je met A.I. kunt doen etc. Het lijkt er dus op dat men eindelijk begint door te krijgen dat gaming meer is dan hersenloos vermaak of dom knallen, knokken en racen.

GAMES LEIDEN TOT GEWELD

Natuurlijk kwam ook de eeuwige discussie over gamen en geweld weer ter sprake. Na uren praten kwamen de geleerde heren en dames niet verder dan de geweldige conclusie dat geweld verkoopt! Tja, dat hadden we ze ook wel kunnen vertellen, daar hoef je niet voor doorgeleerd te hebben. Verder beverden de bollebozen dat er verschillende levels van geweld zijn in games. Zo durfde een wetenschapper zelfs te melden dat de Mario-spellen gewelddadig zijn omdat de loodgieter klappen kan uitdelen en met zijn watertank schiet. Tsss, hij was zeker van het 'Red de Koopa's en Bowser comité'. Nee, echte harde bewijzen dat gaming leidt tot gewelddadig gedrag, kon men niet aandragen! Kijk, dat is nog eens een resultaat! Kunnen we de discussie dan nu als gesloten beschouwen? Fijn!

LADIES EN GAMES

Als vrouwelijke hardcore gamer (ja, ze bestaan) was ik erg benieuwd om te weten te komen waarom ik in gamesland een bijna uniek ras ben. Veel wijzer ben ik echter niet geworden. De professoren weten best wel wat wij vrouwen willen: games spelen waarin je zelf het ritme kunt bepalen, puzzelgames en spellen met een goede storyline, maar ze verklaren

vervolgens doodleuk dat die er niet zijn en dus de dames niet aan hun trekken komen. Ja sorry hoor, maar ik noem een Final Fantasy, Zelda en Animal Crossing, toch echt verhalende puzzelgames waarin je het ritme zelf aangeeft. Er moet dus nog een andere en betere verklaring zijn waarom er zo weinig she-gamers zijn. Maar die heb ik niet gehoord. Gemiste kans dus.

WASTE OF TIME?

Als je inmiddels denkt dat dat hele Level Up! gedoe allemaal zonde van m'n tijd is geweest en ik beter Prince of Persia of Beyond Good and Evil had kunnen uitspelen, dan heb je het mis. Ik vind het positief om te zien dat wetenschappers zich verdiepen in de snelst opkomende entertainmentsector en aan games en gaming aandacht schenken en er begrip voor proberen op te brengen. Dat is toch precies wat we willen! En dat er nog geen briljante conclusies werden getrokken, ach ja, het is de eerste keer moet je maar denken. Bovendien had ik het gevoel toen ik tussen die sandalenflippo's rondliep,

LIVE GAMEN

Als gamer was de laatste dag van het congres voor mij eigenlijk het leukst. Geen gelul, maar gewoon lekker aan de slag. In een bioscoop in Utrecht kon je Mario Kart Double Dash!! tegen elkaar spelen evenals Soul Calibur 2, Fifa 2004 en Super Smash Brothers Melee (moeten ze vaker doen, op groot scherm gamen!). Verder kon je tegen WCG-deelnemers, Unreal Tournament, Warcraft en Age of Mythology spelen en was er een LAN-workshop.

dat ze zelf nog nooit een game hadden gespeeld. Laat staan een controller in hun handen hadden gehouden. Misschien moeten ze eens wat minder wetenschappelijk onderzoek doen en wat meer in de praktijk duiken, gamen dus!



Zeker neergezet door een verstrooide professor...

'Die wil ik op de volgende PU Game Awards', riep J.J. meteen.

ZWAMMEN OP NIVEAU

Wetenschappers en normaal praten schijnt niet samen te gaan. In het kader 'moeilijk lullen' hebben we voor jullie woorden en titels van lezingen onder elkaar gezet die zelfs Ed niet meer begrijpt. Wel handig als je nog eens een keer wilt scoren bij Engelsen. Haptic feedback, diegetic sound, isomorphic games, periphery of culture, liminal scenes, key meta-category, permutations, sensorimotorical synchronisation, regimentation, psych-

gogy. Volgt u ons nog. Dus als je bij Engels een keer scherp uit de hoek wilt komen bij die zeik leeraar zeg dan: 'Yesterday, I put the diegetic sound of my isomorphic game a little louder, which gave me some more haptic feedback over the liminal scenes I played, which improved my sensorimotorical synchronisation.'

SEMINARS

En wie wil er niet naar... Spatial context of interactivity: meaning and drama

in real-time virtual environments. The aesthetics of iteration: the plurality of spectacle in narrative computer games. Rome must be destroyed, but Ceasar is my friend: goals and social positions in face-to-face multiplayer gaming. Fantastic food challenge: using games to improve food and nutrition habits. Mocht je een keer moeilijk kunnen slapen; we hebben de verslagen voor je klaarliggen.



"Lachen man; als die vent op een van die pijltjestoetsen drukt, gaat dat poppetje lopen."

POWERSPY

- Wist je dat: er steeds meer vrouwen een hoofdrol zullen krijgen in games.
- Wist je dat: sport en racegames je het minst agressief maken van alle gamegenres. Wel eens een voetbalwedstrijd in de laatste minuut verloren?
- Wist je dat: agressieve jongeren meestal agressieve games spelen. Gezien het enorme aantal verkochte GTA Vice City kunnen we 's avonds beter maar niet meer over straat gaan.
- Wist je dat: beat'em ups het genre is met de meeste gekleurde karakters (op Nintendo na).
- Wist je dat: jongens in de pubertijd het meest bevattelijk zijn voor agressieve games. Dat betekent dus dat je de complete PU-lezersgroep niet 's nachts op straat tegen moet komen.
- Wist je dat: arme ouders eerder verbieden hun kinderen videogames te spelen. Tja, wij zouden ook gek worden als je de hele tijd de soundtrack hoort van die ene game die je per jaar kunt kopen.
- Nieuwe ontwikkeling in raceland. Bij zowel de nieuwe Need for Speed als Project Gotham 2, meldt de developer eerst dat hetgeen je met de wagens in deze games gaat doen, niet in het echt mag en kan. Je zou toch denken dat niemand dit serieus neemt, maar ja hoor, er is altijd wel weer zo'n publiciteitsgeile debiele politicus, die hier op inspringt. De Australische politicus Paul Gibsom beweert namelijk dat het spel een slechte invloed heeft op de rijvaardigheid van de jonge gamers die met het spel spelen. De snelheid en kracht van auto's wordt verheerlijkt en gamers zouden kunnen gaan denken dat ze werkelijk weten hoe een snelle auto reageert...
- Nog even en deze waarschuwing komt ook bij de nieuwe Mario Kart, en bij Pikmin, anders trek je de hele tuin leeg. Of bij Prince of Persia, want voor je het weet staat half Nederland tegen muren aan te springen en via de gordijnen door de kamer te slingeren.

(advertentie)

COMPUTERS
Winkelen met
Yellow & Blue

Winkelcentrum Dukenburg
Zwaneweg 90-11
6526 SE Nijmegen
Tel. +31(0)24 3483936
Fax +31(0)24 3483042
Email info@yellow-blue.nl

wij leveren complete pc systemen op maat

PlayStation chello Guitarmod

UMAX GameboyAdvance
LEXMARK Xbox GameCube
Acer PC PSX PS2
Epson Hiervoor alle
Software in huis

www.yellow-blue.nl

BORIS



DRIVER 3

VERWACHT: 19 MAART 2004

"Mmmmmwoah, deze maar niet, ik wacht wel effe tot er een Lelijk Eendje langskomt ofzo."



Meer The Getaway dan Vice City

■ Een paar maanden terug kregen we het aanbod om naar Newcastle te vliegen om daar een exclusieve presentatie te krijgen van Driver 3 (of Driv3r, zoals de game nu officieel heet). Dat lieten we ons geen twee keer zeggen natuurlijk en ik weet zeker dat je een prachtige first look in de PU had kunnen lezen... als ik het vliegtuig niet gemist had.

Gelukkig kreeg ik een herkansing om in de gloednieuwe studio van Reflections te zien hoe hard er wordt gewerkt aan het derde deel van een van de meest spectaculaire auto adventures ooit gemaakt. Spectaculairder dan Vice City? Mis-

schien wel. Vergeet niet dat het de eerste Driver game was die DMA Design op het juiste spoor zette richting Grand Theft Auto 3. En het was Driver 2 waarin 't voor het eerst mogelijk was om in 3D uit je auto te stappen en er eens flink op los te knallen, een principe dat in GTA 3 werd geperfectioneerd. Maar wat is dat toch tussen Driver en GTA? Altijd als je over de Driver games praat, wordt er gelijk gesproken over GTA 3 en Vice City. Weliswaar hebben de twee series veel met elkaar gemeen maar toch zijn er ook opvallende verschillen. In de Driver games draait het om de auto's. Die moeten realistisch zijn,

natuurgetrouw door de bochten scheuren en geloofwaardige schade oplopen. Bij de GTA familie draait het om het aanrichten van bloedbaden, het beledigen en molesteren van voorbijgangers en natuurlijk om het (valse) gevoel van vrijheid.

MIAMI EN MEER

Maar er zijn inderdaad veel overeenkomsten. De stad waarin je rijdt bijvoorbeeld. Vice City speelt zich natuurlijk af in een fantasie versie van Miami. De Driver serie speelt zich af in meerdere steden waarvan Miami er altijd één geweest is. Ook in dit derde deel van Driver hebben de makers kosten nog moeite

uitgekozen als decor voor deze game en zijn met hetzelfde gevoel voor precisie in het spel terug te vinden.

NOG NIET KLAAR

Bij het schrijven van een Work in Progress over een game die nog lang niet klaar is, moet je een beetje oppassen. Aan Driv3r wordt weliswaar al langer dan twee jaar gewerkt maar de game was nog lang niet klaar. Zelf zegt Atari dat het spel in maart af zal zijn maar dat lijkt ons echt onmogelijk. Er moet nog zo ontzettend veel gebeuren dat ik eigenlijk een beetje teleurgesteld was. Er was nog helemaal geen sprake van dat ik zelf

Vind je 't gek dat je stuurfouten maakt als je op de passagiersstoel zit...



Wat een haast zeg! Die is zeker op weg naar de nieuwe AH-Bonusaanbiedingen.



Ik bestelde op een Frans terrasje een Gin-Tonic met citroen. Zal ik wel ergens de klemtoon verkeerd gelegd hebben.



"IK HEB EEN GRONDIGE HEKEL AAN FRANSE AUTO'S UIT DE JAREN 80 MET DIE DUNNE BANDJES. IK VIND HET GAY."

gespaard om een exacte kopie van Miami te bouwen in 3D. Men huurde een helikopter om over de stad te vliegen en filmde elk gebouw en elke straathoek. Alle bijzondere gebouwen in de stad werden gefotografeerd en pixel voor pixel in het spel geïmporteerd.

Overigens vraag ik me af of het de moeite wel loont om twee jaar lang te werken aan het nabouwen van een stad in een game. Weinig spelers zullen er echt op letten en als de stad slechts in de verte lijkt op de werkelijkheid zul je daar echt geen klachten over krijgen. Het gaat per slot van rekening om de gameplay. Overigens is niet alleen Miami nauwkeurig nagemaakt in Driv3r, ook de Zuid-Franse stad Nice en de Turkse hoofdstad Istanbul werden

even zou kunnen spelen want er was nog helemaal niets om te spelen. Wel zag ik een stukje van een level waarbij het de bedoeling was om een warehouse gevuld met boeven te infiltreren en er met een vrachtwagen en een antieke auto vandoor te gaan. Het level kon op een aantal manieren gespeeld worden en het illustreerde mooi hoe Reflections naar zijn game kijkt. In de eerste plaats kun je gewoon naar het warehouse rijden, iedereen doodschieten en er met de truck vandoor gaan, maar je kunt ook proberen de truck klem te rijden nadat deze is weggereden, de chauffeur doodschieten en de truck kapen. Als derde mogelijkheid was er een motor die geparkeerd stond bij een restaurantje. Hiermee kun je een

DRIV3R



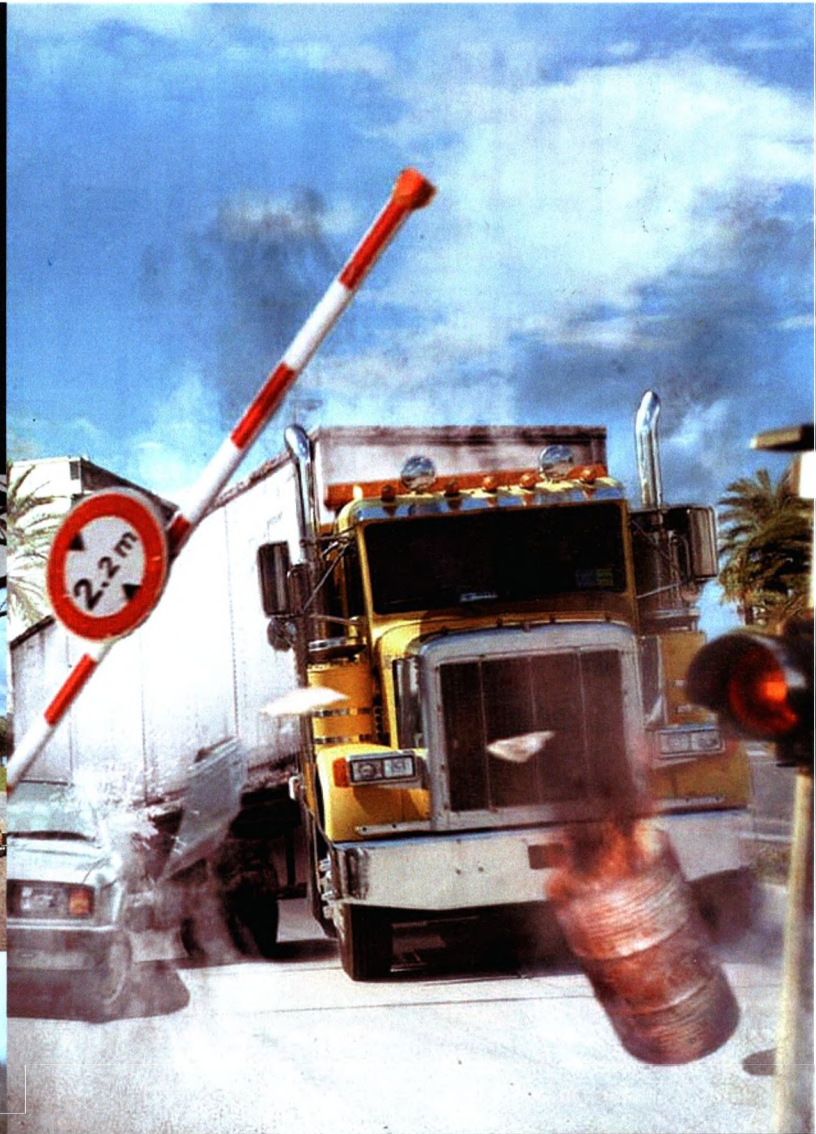
Als naam bij dit plaatje had de developer gezet Nice. Ik zou zeggen very nice.



Dat maak ik nou nooit mee zomers in Frankrijk: lege pompstations.



Altijd asociaal parkeren die Franzosen.



TANNER IS BACK!

Voor iedereen die nog nooit een Driver game heeft gespeeld, zal ik even kort uitleggen waar het over gaat.

Undercover agent Tanner gaat op zoek naar een bende autodieven en komt een complot over corruptie en de maffia op het spoor. Hij infiltrert in de organisatie maar kan geen contact meer onderhouden met zijn collega's bij de politie. Hij staat er helemaal alleen voor. Nou ja, hij heeft natuurlijk een vet wagenpark tot zijn beschikking om elke missie tot een goed einde te brengen.

Driver 3 kent maar liefst tachtig wagens in drie enorme steden; dat wordt scheuren geblazen.

aantal shortcuts nemen, eerder bij de plek des onheils zijn dan de truck, de chauffeur bespringen of doodschieten en zijn plaats innemen. De boeven laden de auto in en hebben nooit in de gaten wat er aan de hand is.

GRAUW EN SOMBER

Ik vind deze zeeën van mogelijkheden fantastisch maar ik moet wel zeggen dat het allemaal een beetje stroef aanvoelde. Het is misschien vreemd om dat te zeggen van een game die nog lang niet klaar is maar het is iets waarvan ik niet denk dat het gaat veranderen. Aan de andere kant kreeg ik dat

stroeve gevoel ook door het ontbreken van de animaties. Boeven stonden sloom met hun arm vooruit te schieten alsof het een Commodore 64 game betrof. Verder valt op dat Driv3r meer op The Getaway lijkt dan op Vice City. De omgevingen van Miami zien er allemaal een beetje grauw en somber uit en ook de manier waarop veel van de wagens rijden, doet eerder denken aan de game van Sony. Dat hoeft niet per definitie slecht te zijn maar het zet wel de toon.

GAY

Overigens is er nog iets anders waar ik het even over moet hebben.

Driv3r zit, zoals viel te verwachten, helemaal vol met de allervetste wagens. Ze hebben geen originele namen maar je herkent gelijk het model of zelfs het bouwjaar als je er een beetje verstand van hebt. Helaas draait het in Driv3r niet alleen maar om die mooie oude Amerikaanse bakken. Tot mijn grote teleurstelling zaten de levels in Nice en Istanbul vol met oude Citroëns, 2CV's (lelijke eendjes) en Toyota's uit het begin van de jaren 80. Het is een kwestie van smaak maar ik heb een grondige hekel aan Franse auto's uit de jaren 80 met die dunne bandjes. Ik vind het gay. Ik wil gewoon een vette Mustang of

een oude Caprice. Eentje die zo lekker diep door zijn vering leunt als ie de bocht door scheurt. Dat gevoel van de eerste Driv3r waarbij de rook van de banden zorgde voor een beetje slow down van de oude PS1 waardoor het net leek alsof je in slow motion door de bocht scheurde. Dat je de olie bijna ruikt en opgaat in het geblèr van een dikke V8... Dat is stoere shit en dat hebben ze bij Driver 3 een beetje ingeruild voor een paar Franse auto's die doen denken aan de semi-komische achtervolgingen van Louis de Funès of zo. Ik weet niet 't hoor maar ik denk er zo het mijne van.

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO



■ Ik heb in mijn jaren als game-journo al heel wat meegemaakt maar de soap rondom Counter-Strike: Condition Zero heeft inmiddels potstierlijke vormen aangenomen. Een klucht waar echter weinig om te lachen valt...

Dit had een review moeten zijn. Een review van Counter-Strike: Condition Zero; de singleplayer variant van de meest beroemde Mod aller tijden. Echter, voor de derde keer is er een andere ontwikkelaar naar voren geschoven om deze spin-off eindelijk eens af te maken. Grootste boosdoeners zijn niet zozeer de makers als wel Valve; eigenaar van de Counter-Strike property.

NIEUW PUBLIEK

Het is 2001 als Vivendi en Valve aankondigen dat ze een singleplayer variant gaan maken van Counter-Strike. De algemene reactie is er een van scepsis en nieuwsgierigheid. Een spel dat juist zo populair werd door online gameplay, gaat dat wel werken in singleplayer? Kunnen bots zich wel meten met de wispelturige en uitgekende gedragingen van mensen van vlees en bloed? Valve en Vivendi willen echter met Condition Zero een heel nieuw publiek aanboren dat niet of nauwelijks online speelt. Ontwikkelaar Gearbox wordt ingeschakeld. Niet zo vreemd want dit bedrijf maakte de add-ons Half-Life: Blue Shift, Half-Life: Opposing Force, alsook Half-Life voor PS2. Vol goede moed gaat men aan de slag en de game moet begin 2002 uitkomen.

TEAM

Het blijft lange tijd stil, tot we pas op E3 2002 Condition Zero weer in actie zien. De game ziet er ondanks

de grafische verbeteringen geda-teerd uit maar de gameplay biedt kansen.

Gearbox heeft allerlei objective based gameplay elementen toegevoegd. Spelers moeten steeds het idee hebben dat ze onderdeel van een team zijn en verschillende objectives afwerken.

Echter; nog geen twee maanden na de E3 wordt Gearbox pardoes van het project gehaald en krijgt Ritual Entertainment de game van Valve in de schoot geworpen! Deze aankondiging komt pas begin december. De game loopt dus weer de nodige vertraging op.

BELACHELIJK

Ritual gaat noest aan de arbeid en tilt de game 2003 in. De ontwikkelaar focust zich in opdracht van Valve meer op échte singleplayer missies. De missies staan op zichzelf en kennen geen overall verhaallijn. Tenminste dat horen we op de E3 2003 maar daarna blijft het weer angstvallig stil.

En uitgever Vivendi? Die schuift de game keer op keer vooruit. Hoe opvallend is het dan ook als er in augustus van dit jaar al een paar reviews opduiken die eigenlijk

helemaal niet kunnen bestaan. PC Gamer UK en Computer & Videogames maken zich belachelijk door een game te reviewen die niet af is en - nog erger - onlangs weer van ontwikkelaar veranderde. Nu mag nieuwkomer Turtle Rock Studios het proberen. Een behoorlijk deel van het werk van Ritual wordt er zonder pardon uitgesloopt, al blijven twaalf missies als zogenaamde Deleted Scenes gespaard. Kan het nog belachelijker? Jawel, want wat blijkt: Turtle Rock keert terug naar Gearbox' oorspronkelijke idee. Dat van objective based missies. AAARGHL!

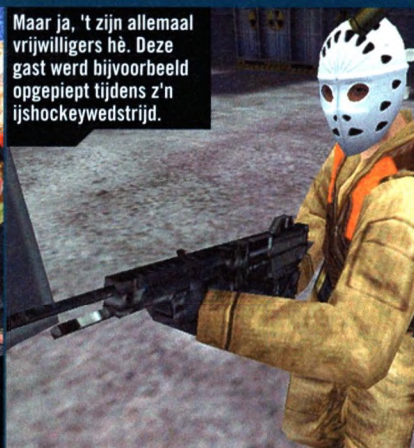
WANNEER?

Wanneer de game nu uitkomt? Joost mag het weten. Het Engelse Amazon heeft het ten tijde van schrijven over 16 januari 2004, terwijl het Amerikaanse EBgames 14 december 2003 kopt. Er kan sprake zijn van een gespreide release maar volgens mij weet niemand meer waar ie aan toe is. Misschien ligt de game wel 'gewoon' in de winkels als je deze PU leest, al denk ik van niet. Half november sprak ik met de Benelux distributeur en ook hij was de wanhoop nabij:

"Tot voor kort stond de titel op 18 november maar opeens is hij van de releaselijst verdwenen. Ik snap er niets van. Het lijkt me sterk dat de game 2003 nog haalt!".
Wat een drama. Waar is Valve in hemelsnaam mee bezig?
Nagekomen bericht: Vlak voor het ter perse gaan van dit nummer kregen we het volgende mailtje van de distributeur: "Verneem net dat CSCZ nu toch op 19 december uitkomt... aaarghh!!!"



Een beetje commando had natuurlijk allang die vaas uitgechecked.



Maar ja, 't zijn allemaal vrijwilligers hè. Deze gast werd bijvoorbeeld opgepiept tijdens z'n ijshockeywedstrijd.



En hij besloot, toen ie hoorde dat 't gevaarlijk werd, om voor de zekerheid maar de deur van z'n sauna mee te nemen.



■ *Sinds de E3 hebben we niets meer vernomen van Deus Ex: Invisible Wars. Gelukkig gaf Ion Storm kopstuk Warren Spector onlangs in Parijs een update.*

Het eerste deel van Deus Ex was zowel commercieel als kwalitatief een groot succes. Niet zo vreemd dus dat publisher Eidos maar al te graag een sequel wilde. De Franse uitgever kan na het gekonkel met Republic en het tegenvallende Tomb Raider: Angel Of Darkness wel weer een succesje gebruiken.

ZELFMOORDACTIE

Na de E3 bleef het angstig stil rond Deus Ex: Invisible War (IW), maar Warren Spector doorbrak onlangs in de Franse hoofdstad de stilte. Zo leerden we dat IW speelt in het jaar 2070, twintig jaar na het origineel. We (de aanwezige pers) werden ge-

trakteerd op een smakelijk introfilm-pje waarin een Robin Hood-achtig type een zelfmoordactie uitvoert en vervolgens de hele stad Chicago wegvaagt. Als je weer bijkomt, bevind je je in Seattle dat geteisterd wordt door vreemde aardbevingen en explosies, terwijl de autoriteiten zeggen dat 'alles onder controle is en niemand zich druk hoeft te maken'. Ruikt daar iemand een complottheorie?

VRIEND OF VIJAND

Net als zijn voorganger stoelt IW op de vrije keuze van de speler en diens eigen manier van spelen. De gameplay hangt nauw samen met de zes verschillende groeperingen die in het IW universum actief zijn en allemaal een eigen agenda hebben.

Zo is er The Order, een organisatie die streeft naar één wereldreligie. In naam van het geloof kijkt men niet op



"Geen hond te bekennen; ik zei toch dat er niemand komt als we Excelsior - Veendam op groot scherm hebben."



"Gegroet vreemdeling. U zei 'phone home'? Dan heb ik hier een apparaatje voor u. Slagpinnetje eruit trekken en dan goed bij je oor houden..."

een paar lijken meer of minder. Dan zijn er felle voorstanders van genetische engineering, alsook felle tegenstanders. Weer een andere groepering propageert een wereldeconomie en is bereid daar veel offers voor te brengen.

En jij als bio-enhanced geheim agent zit er middenin. Help je de een, dan jaag je de ander misschien tegen je in het harnas en andersom. Opdrachten aannemen en uitvoeren, en voor wie, is dus steeds een kwestie van keuzes maken. Er is geen goed of kwaad, er zijn alleen maar personages die je bestempelt als 'vrienden'

stelde hem in staat door muren bewakers te spotten (lichaamswarmte, warmtebronnen, wapens en goodies lichten felgroen op in het donker). Zonder iemand te vermoorden, slopen we van A naar B al kon Spector het niet laten een nietsvermoedende guard met een snipergun om te leggen.

Vervolgens speelde hij precies hetzelfde level opnieuw, alleen nu veel directer. Deze keer activeerde Spector de Leech Drone biomod. Deze drone voedt zich met lijken en bewusteloze lichamen zodat jij weer nieuwe energie krijgt. Ook acti-

Stond ze soms met een Nokiaatje te bellen?



DEUS EX INVISIBLE WARS

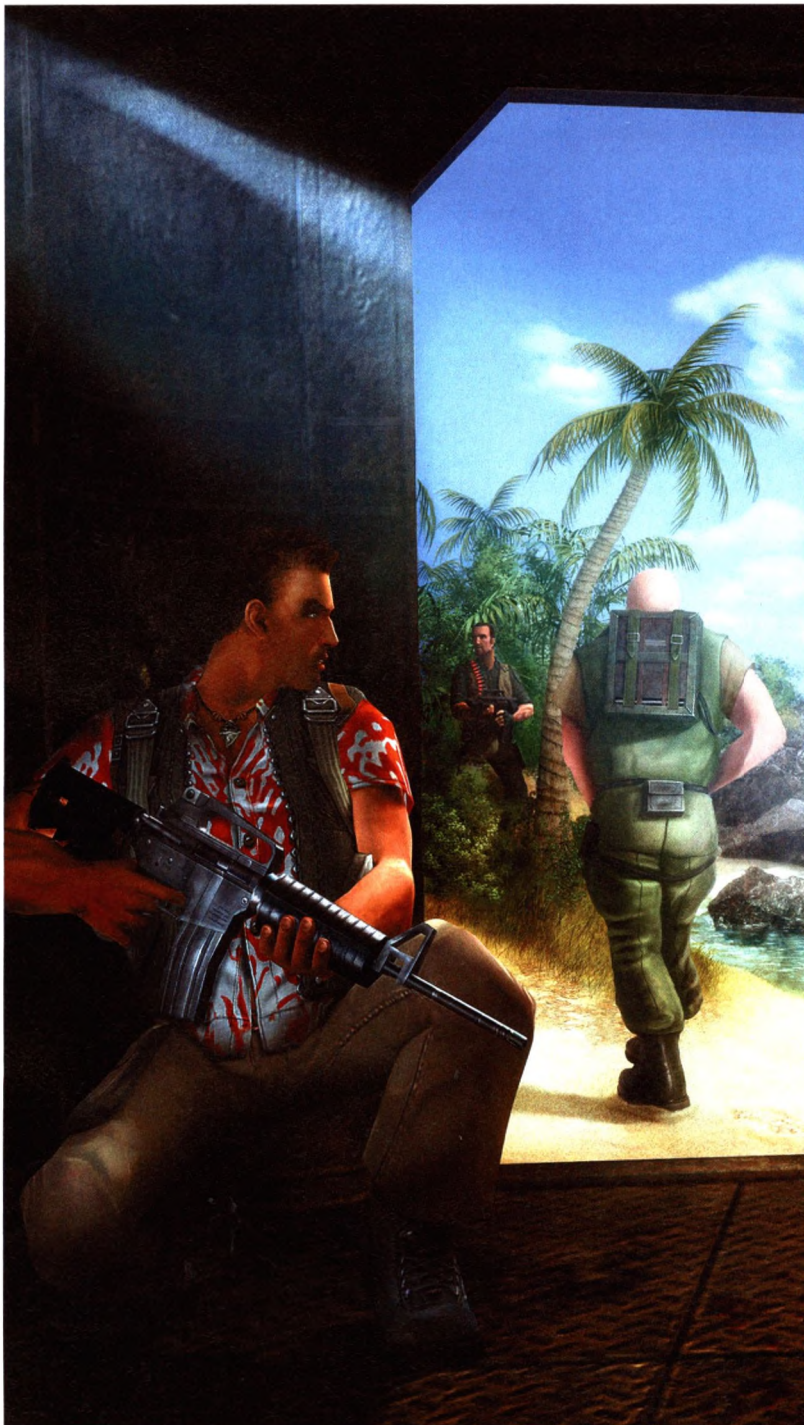
en andere als 'vijanden'. En als je het goed speelt, hoeft de een niet te weten dat je de ander helpt.

SNEAKEN OF KNALLEN

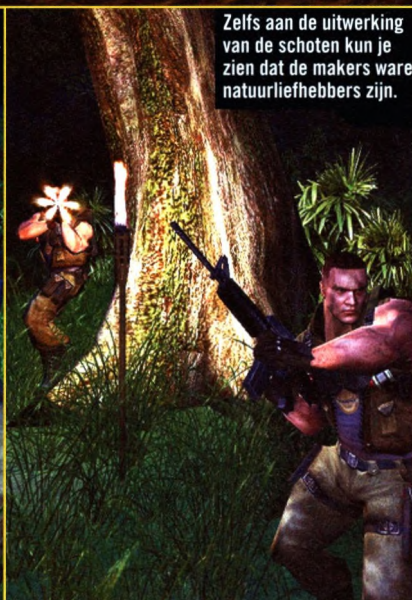
Naast de keuzes die je maakt, is ook de manier waarop je IW speelt van belang. Net als in het origineel heb je tal van speelwijzen, afhankelijk van de biomods die je hebt gekozen om te gebruiken en up te graden. Spector liet een level zien waarin we een mysterieuze tempel moesten binnendringen. Spector speelde eerst het level super stealthy. Door zichzelf te cloacken was hij nagenoeg onzichtbaar, silent running dempte zijn voetstappen en enhanced vision

veerde hij een schild waardoor je meer aanvallen kunt opvangen. Onder deze omstandigheden is run & gun stijl een stuk voor de hand liggender en zo knalde Spector zich een weg door het kasteel. Uiteraard trekt deze manier veel meer aandacht en dus kunnen guards alarm slaan zodat je uiteindelijk tegenover meer vijanden staat dan bij de eerste, veel voorzichtigere benadering.

Er is natuurlijk nog veel meer te vertellen over IW maar daarvoor wil ik daadwerkelijk diep in de game duiken, stoeien met de nieuwe Havoc physics en meer zien van de verbeterde A.I. en de levelopbouw. Zeer binnenkort dus meer...



"Laat maar zakken dat wapen maat. Het is alleen maar een miezerig PU-lezertje dat ons zit aan te staren."



Zelfs aan de uitwerking van de schoten kun je zien dat de makers ware natuurliefhebbers zijn.



Toch denk ik dat ik die levels in kleur mooier vind.



Dan moet je ook maar niet al die prachtige bloemetjes platrijden.



maal lam te knallen. We werden getraakteerd op een LAN van veertien ronkende PC's en er waren nog eens acht PC's waar singleplayer op draaide. Vervelen was er dus niet bij.

SCHIETGRAGE RAMBO'S

Een korte re-cap voor de lezers wiens geheugen wat roestig is. Far Cry speelt zich af op een eilandengroep van Micronesië. Jij speelt Jack die een fotojournaliste dropt op een paradijselijk tropisch eilandje.

Na haar afgezet te hebben, maak je je klaar voor de terugreis maar plotseling verschijnt een groep schietgrage Rambo's ten tonele. Deze leggen je boot in as en knallen je naar het hiernamaals... denken ze. Je overleeft 't uiteraard en gaat op onderzoek uit.

Al snel kom je in radiocontact met een man die om een of andere duistere reden weet dat jij op het eiland ronddoelt. Hij leidt je rond en op deze manier probeer je de eerste uren te overleven.

Als ik je dan ook nog vertel dat een wetenschapper, die vroeger voor het Amerikaanse leger werkte, op de eilandengroep een geheime basis heeft neergezet, voel je natuurlijk aan je water dat er meer aan de hand is... Oei, oei, oei... houden jullie het nog droog?

VRIJHEID

Het paradepaardje van Far Cry is de enorme vrijheid die je hebt om te gaan en te staan waar je wilt. Met het credo 'alles wat je ziet, daar kun je naar toe', biedt het spel je een openheid en een weidse manier van spelen die je niet eerderervaarde. Techland's Chrome fakete een vrijheid maar viel door de mand met onzichtbare muren en onbereikbare bergen. Niets van dit alles in Far Cry; elk eilandje in de verte, elke

■ *Far Cry zou eigenlijk eind december 2003 uitkomen maar is uitgesteld naar begin 2004. Jan vloog naar het pittoreske Coburg in Duitsland om - onder het genot van braadworst & zuurkool - verhaal te gaan halen.*

Wie dacht dat Ubi Soft na de succesmars van XIII, Beyond Good & Evil, Rainbow Six III (Xbox) en het onvolprezen Prince Of Persia al haar kruit verschoten had, heeft het mis. Lazen jullie vorige maand al de eerste info over Splinter Cell: Pandora Tomorrow, ook Far Cry is een Ubi Soft game met potentie. Misschien is het ook wel beter dat de first-person shooter van het Duitse Cry Tek is uitgesteld naar begin 2004. Anders was de game zeker ondergesneeuwd door de Sint-en Kerstlawine. Anderzijds moet het spel nu gaan concurreren met aanstormende shooters als Doom III, Medal Of Honor: Pacific Assault en natuurlijk Half-Life 2. Heeft de game the balls & the brains om die competitie aan te gaan?

GRETIG

Moesten we het op de E3 en de ECTS doen met demonstraties, in het stadje Coburg hadden we van tien uur 's ochtend tot zes uur 's avonds de tijd om zelf onze gretige vingers over muis en toetsenbord te bewegen en ons vervolgens hele-

FAR CRY

bergpas, elke klif en elke toren is bereikbaar.

Dat resulteert automatisch in game-play waarbij je zelf bepaalt hoe je een basis of doel benadert. Van links, van rechts, van voor of van achteren, onderwater zwemmend, te voet, met een buggy of een speedboot... het is allemaal mogelijk. Helemaal stoer is de airglider die je in staat stelt als een vogel gracieus over het eiland te zweven en op iedere bergtop te landen wanneer je daar zin in hebt.

Het spreekt voor zich dat een dergelijk strijdtoneel een genot is voor sluipschutters, zowel in singleplayer als multiplayer (waarover later meer).

JAN HANKS

Tijdens de singleplayer missies nam ik af en toe de tijd om eens rustig om me heen te kijken en voelde ik me net Tom Hanks uit de film Cast Away. Dit is ongetwijfeld de game met de meest natuurlijke flora en fauna ooit. De KLM - blauwe hemel met een paar dwarrelwolkjes, de azuurblauwe oceaan, de wuivende palmen en de brekende golven op het strand... je waant je meteen in een FA reclame, alleen zonder top-



"Wachten mannen. Die Jack van Gelder zit zo te blèren dat ik niet eens kan horen wie er nu gescoord heeft."

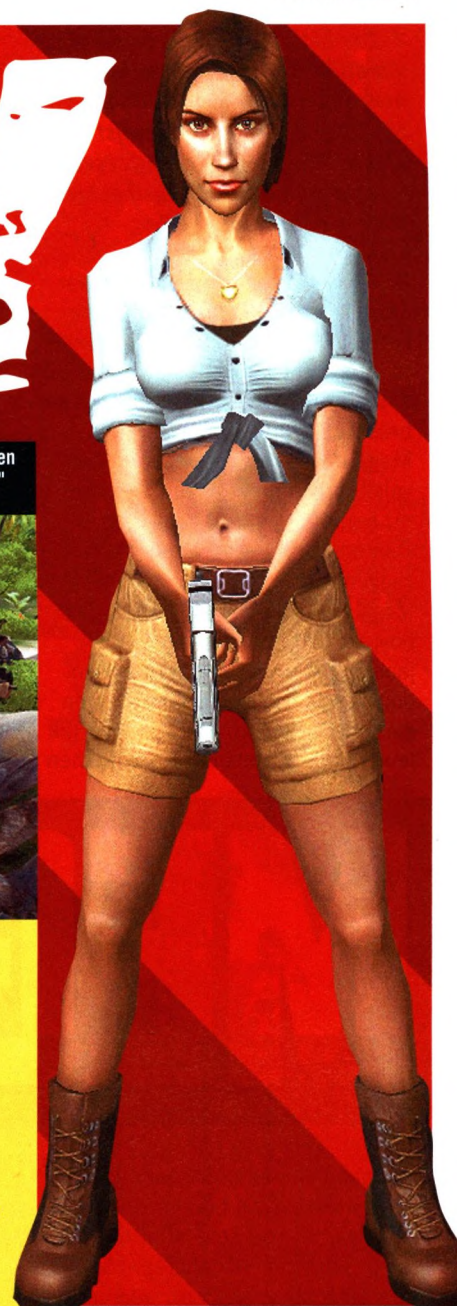
speelt het spel zich voornamelijk outdoor af, waarbij vooral de sfeervolle nachtmisssies onder een strakke sterrenhemel, vanwege de dynamic lightening, mooie effecten opleveren. Ook rondwarrelende vuurvliegjes geven net dat beetje extra waar je een warm gevoel van krijgt.

MULTIPLAYER

Naast een paar uur singleplayer, heb ik een groot deel van de dag multiplayer gespeeld. Wat daarbij meteen opvalt is de enorme omvang van de maps; gemiddeld een slordige twee vierkante kilometer.

ging versus aanval - zich nog twee keer op twee andere locaties in de map. Slaagt de aanvallende partij erin om binnen dertig minuten op drie plekken de vlag te hijsen, dan scoort die een punt en wisselen de rollen.

Je kunt bij Assault kiezen uit soldaat, sniper, medic en engineer. Die laatste kan bunkers en wachttorens maken (en repareren) en mijnen plaatsen. Dankzij het meesterlijke mapdesign hield Assault ons menig uurtje aan de monitor gekluisterd al denk ik dat het spel 't uiteindelijk van de singleplayer zal moeten hebben.



ZANDDOOS

Tijdens het officiële gedeelte van de presentatie kregen we te zien hoe simpel het is om met de Sandbox Editor een map te maken. Doe je normaliter dagen over het maken van een map, nu zagen we binnen vijf minuten voor onze ogen een (simpele) speelmap verrijzen. Denk aan de het creëren van de spelwerelden van Sim City 4; een kind kan de was doen!

Zo kun je met één druk op de knop je eigen creatie uittesten in first person en met een andere druk voeg je weer wat bommen toe of schaaf je een berg iets steiler. Cry Tek steekt de Mod-community hiermee een uitnodigende hand toe. Gezien de eenvoud waarmee je speelomgevingen in elkaar sleutelt, zal het hooguit een kwestie van dagen zijn, alvorens er na de release nieuwe, downloadable speelmaps voorhanden zijn.

"DANKZIJ HET MEESTERLIJKE MAPDESIGN HIELD ASSAULT ONS MENIG UURTJE AAN DE MONITOR GEKLUISTERD."

less babe. Maar ook de opvliegende bontgekleurde papegaaien, de tropische vissen als je onderwater zwemt, de verschillende bomen, graspollen, struiken en rotsen... Waku Waku is er niets bij!

Tegelijkertijd kent de game in dit stadium nog wel de nodige pop-up (bomen en gras die uit 't niets opgebouwd worden) en waren de indoor objecten (radio's, stoelen, bierblikjes) soms ronduit lelijk. Gelukkig

Naast DM en TDM is er een Assault mode. In de map die wij speelden, moest het ene team een haven verdedigen, terwijl het aanvallende team in diezelfde haven de vijandelijke vlag moest hijsen. Het hijsen van de vlag duurt even, dus tikt het verdedigende team de vlaggenmast nog op tijd aan, dan zal de aanvallende partij opnieuw aan de bak moeten. Slaagt de aanval wel, dan herhaalt deze handeling - verdedi-





■ **Zou het dan eindelijk zo ver zijn? Wordt dit dan eindelijk de Mega man game die 'The Blue Bomber' in zijn oude eer herstelt? Bewijst deze titel dat Mega Man ook succesvol kan zijn met (semi) 3D gameplay? Waar is mijn glazen bol?**

Bekijk het ook eigenlijk maar! Wat moet ik met een glazen bol als ik een preview versie heb, die volgens mij niet veel verschilt van wat er uiteindelijk op de markt zal worden gebracht. En omdat de review van Mega Man X7 er vrijwel zeker het volgende nummer al aankomt, ga ik nu niet al mijn kruit verspillen. Daarom wil ik graag eerst effe iets zeggen over wat er allemaal met Mega Man aan de hand is. Dit jaar bestaat de blauwe rakker vijftien jaar en dat viert Capcom met een ongezonde hoeveelheid Mega Man games. Ongezond? Het is natuurlijk leuk om veel titels te zien uitkomen

Die mag bij mij wel eens de heg komen snoeien.



"Hij zegt zelf dat 't metaalmoeheid is, maar volgens mij is 't gewoon een luie flikker."

En hij mag met Kerst de kaarsjes aan komen steken



MEGA MAN X7

van een gaming icoon waar ik altijd een zwak voor zal houden en wiens oude games nog steeds tot mijn lievelingsklassiekers behoren. Maar ik heb eigenlijk zoiets van, waarom niet al deze energie in één multiplatformgame steken die de kwaliteit van de oude delen haalt, beter nog, overtreft. Ik bedoel, de Mega Man Ex games zijn best geinig, maar het niveau is wel flink gedaald de laatste jaren. Vroeger behoorde Mega Man tot de absolute top binnen het platformgenre, dat is nu wel anders (althans, dat vind ik).

DRAAD KWIJT

Toen men destijds de Mega Man serie uitbreidde met de Mega Man X titels werd de hele verhaallijn al een stukje ingewikkelder, omdat deze

Zo wisselt het perspectief tijdens een level meerdere malen tussen 2D en 3D. Soms zie je alles vanuit het traditionele zijaanzicht, terwijl je op andere momenten wat meer bewegings-

moet je eerst door het intro level heen, om vervolgens zelf te bepalen in welke volgorde je de komende acht werelden doorloopt. Natuurlijk heeft iedere omgeving zijn eigen unieke eindbaas en zijn er door deze te verslaan nieuwe krachten te verkrijgen.

Dit klinkt allemaal wel heel old school, maar of het echte Mega Man gevoel herbeleefd zal gaan worden, durf ik nog niet te zeggen. Oh ja, had ik al gezegd dat de graphics gedeeltelijk cel-shaded zijn? Nou bij deze, en de rest lees je dus volgende maand.

"DE MEGA MAN EX GAMES ZIJN BEST GEINIG, MAAR HET NIVEAU IS WEL FLINK GEDAALD DE LAATSTE JAREN."

nieuwe reeks zich in een andere dimensie afspeelde. Maar nu deze nieuwe serie zich alweer tot deel zeven heeft weten te worstelen, ben ik de draad ondertussen echt kwijt. Volgens mij is het handhaven van continuïteit binnen de verhaallijn ook niet meer Capcom's grootste prioriteit. Iets dat ik ze ook niet echt kwalijk neem, zolang de gameplay maar goed in elkaar steekt. Wat dat betreft zouden ze misschien best wel in de goede richting kunnen zitten met deel 7, ondanks het feit dat er het een en ander is veranderd sinds de laatste Mega Man game en ze nieuwe elementen introduceren.

vrijheid krijgt in een soort van 3D wereld (denk hierbij aan de semi 3D gameplay van de verticaal bewegende levels van de oude Crash Bandicoot games).

PARTNER

Verder hoeft je niet langer ieder level in je eentje te trotseren, maar mag je steeds een partner uitzoeken die je met een druk op de knop onder jouw controle krijgt. En nee, dit betekent niet dat je 'm ook met z'n tweeën kan spelen (helaas). In het begin speel je alleen met Zero en Axl, en later natuurlijk ook met Mega Man zelf. In de voor fans welbekende stijl



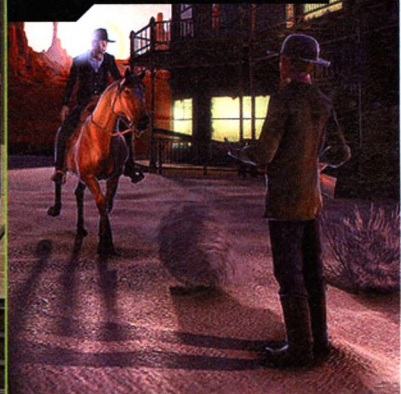
"Ja, ja, denk je nu echt dat ik geloof dat je van de Wegenwacht bent."



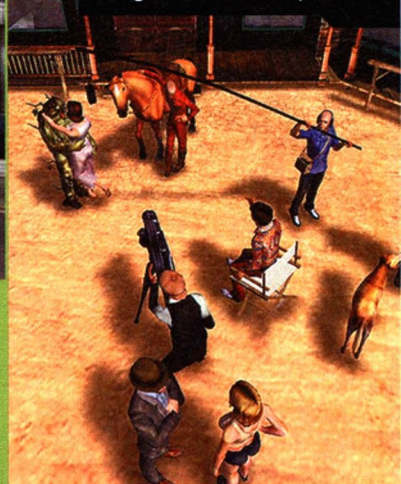
FULL-SCREENSHOT



"Howdy, ik ben al dagenlang op zoek naar een videotheek met de DVD 'Sinterklaasaankomsten 1960 - 2000'."



"Oké dat staat er goed op. Krijgen we nu de tongzoen scène met het paard."



"Ja jochie, je wordt niet alleen doof, als je te lang met je handen onder de lakens zit!"

THE MOVIES

■ *The Movies is een van de vele projecten ontsproten uit het brein van Peter Molyneux. Dat wordt dus een originele game waar we nog jaren op moeten wachten...*

Gamedesigner Peter Molyneux denkt altijd anders dan anderen. De man komt met bizarre en originele ideeën en smelt die om tot games. Tegelijkertijd, hebben Molyneux' geesteskindjes de neiging zich jaren voort te slepen. Fable zou eigenlijk allang af hebben moeten zijn, Black & White 2 is nog lichtjaren van ons verwijderd, BC idem dito en Black & White next-generation (de PC poort naar consoles) is een stille dood gestorven. Toch verwacht ik dat 't met The Movies beter zal gaan. Daarvoor is de game te veel bouwsim en dat is bekend terrein voor pientere Peter. Tegelijkertijd is de game veel meer The Sims. Eehh? Tijd voor een uitleg...

SCRIPT

Alles draait in The Movies om het maken, managen en regisseren van

films. Dat mag je op twee sim-niveaus doen. Ten eerste kun je je puur richten op het managen van een filmstudio door de jaren heen; van de beginperiode van de eerste 'stomme' films uit 1920 tot aan de hightech blockbusterfilms van de moderne tijd. Daarbij trek je acteurs aan, regel je de financiën en huur je scriptwriters in. Hoe langer deze aan een script schrijven, hoe beter het script wordt waardoor je dus meer kans hebt op het slagen van je films. Tegelijkertijd betekent langer ook duurder. Verder doe je aan marketing en promotie. Heb je geen billboards laten maken, dan is niemand op de hoogte van je film(s), maar hype je de film te veel dan is het publiek je avonturen op het witte doek al op voorhand zat.

WESTERN OF HORROR

Op het andere sim-niveau neigt The Movies meer naar The Sims: Zo moet je bijvoorbeeld dronken acteurs in het gareel houden en dwingen een ontweningskuur te volgen.

Of het is zaak arrogante filmsterren terug te fluiten met betrekking tot hun exorbitante salariseisen. Het is jouw taak te zorgen dat alle acteurs en de crew zich happy voelen. Daarnaast kun je zelf decors, attributen, kostuums en sets ontwerpen zodat je daadwerkelijk je eigen stempel op de rolprenten drukt. Nog leuker is het maken van je eigen minifilms. De scripts liggen redelijk vast maar door allerlei variabelen te gebruiken, kun je de meest bizarre resultaten krijgen. Via schuifbalkjes kun het geweld, seks en gore gehalte bepalen. Hierbij is het zaak dat je de tijdsgeest in acht neemt want te veel bloed en tieten... dat trekt het publiek rond 1940 niet. Door het schuiven met varianten kun je ook parodieën maken op bestaande genres. Dit wordt nog eens versterkt door de vrijheid van combineren. Zo kun je de vampier de held laten spelen en de held de slechterik bijvoorbeeld of je neemt een horrorfilm op in een saloon. Met de juiste marketing score je misschien wel een vette cult-hit.



FILMS ONLINE

Of The Movies ook een hit wordt, is nog moeilijk te zeggen maar mogelijkheden zijn er genoeg. Belangrijk daarbij is de vraag hoe uitgebreid de variabelen uiteindelijk uitpakken. Molyneux claimt dat iedereen zijn eigen films zal maken doordat je alles kunt 'customizen'. Hij voorziet uiteindelijk dat mensen Star Wars en The Matrix films na gaan bouwen of er satirische varianten van maken. Films post je vervolgens online zodat iedereen van je regisseurtalent (of onkunde) kan genieten. Vermakelijke ideeën genoeg, nou maar hopen dat Peter De Grote tenminste één game wel een beetje op tijd aflevert...

VETTE PREMIES VOOR



WINKELWAARDE	
PS2	€ 67,95
XBOX/NGC	€ 59,99
PC	€ 49,-
GBA	€ 44,-

VOOR SLECHTS 25 EURO

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL

NIEUWE ABONNEES!

OF

DE SENNHEISER PC 150 STEREO-HEADSET

HELEMAAL VOOR NIETS!



**POWER
UNLIMITED**
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

Elke maand het heetste gamenieuws, de laatste roddels uit de bizz en onmisbare previews en reviews van alle nieuwe games.

Of je nou een PC, PlayStation 2, Xbox, Gamecube of GBA hebt, Power Unlimited vertelt je alles wat je moet weten.

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be.
Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 35 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.



DE KAART IN, OF BEL 023-5566789 'S AVONDS EN IN HET WEEKEND 076-5481311

ARMED & DANGEROUS



■ *Armed & Dangerous herinnert aan vervlogen tijden toen LucasArts nog unieke en frisse games maakte. Hebben we hier te maken met een holle echo uit het verleden of daadwerkelijk 'a new hope'?*

In een gametijdperk, lang, lang geleden stond LucasArts bekend om hun hilarische, spannende dan wel unieke games. Het was de tijd van de meesterlijke X-Wing serie, de dolkomische Full Throttle en Monkey Island adventures en de klasse van Jedi Knight.

Inmiddels zijn we jaren verder en weet LucasArts ons te imponeren met een klapper als Star Wars: KOTOR, te ergeren met een misbaksel als Obi-Wan, zwaar teleur te stellen met Red Rock en weer te verblijden met Jedi Academy. Kortom; LucasArts kan het nog steeds maar slaat de plank net zo vaak mis. Na de preview gespeeld te hebben van Armed & Dangerous, heb ik echt het gevoel dat men terug gaat naar de roots. Naar de tijden van prijzenswaardige games die ik zojuist al aanhaalde, maar ook naar de tijd van LOOM, The Dig, Sam & Max: Hit The Road... unieke titels met afwijkende gameplay dus.



Toen ie klein was hing ie altijd al aan moeder's rokken.

BOEVENBENDE

Voor Armed & Dangerous deed LucasArts een beroep op Planet Moon Studios, die je misschien nog wel kent van het vreemde Giants: Citizens Kabuto.

Ook in A&D staat onalledaagse gameplay op het menu met een groepje weirde helden. Jij speelt Roman, leider van een bende boeven, beter bekend als de Lionhearts. Aan je zijde vind je Jonesy en Q1-11 en samen is het jullie taak medebende-lid Rexus te redden uit de klauwen van Koning Forge, The Book of Rule te stelen en koninkrijk Milola te bevrijden.

Q1-11 is een Eliminator Robot van adellijke klasse met een bekakt Engels accent, die het liefst zijn tijd doodt met het drinken van thee.

Jonesy is een Schotse sarcastische, uit zijn krachten gegroeide mol én explosievenexpert. Rexus tot slot is een oude, wijze vent die tegelijkertijd een stuk chagrijn is en over alles loopt te klagen (ik had hier een grap over een eindredacteur kunnen maken – maar dat doe je zeer verstandig niet - Ed).

Dit rareitencabinet zorgt voor explosieve, overdreven en grappige actie. Daarbij bestuur je Q1-11 en Jonesy niet direct maar geef je ze opdrachten om aan te vallen, dekking te geven of een bepaald gebied te beschermen.

BIZARRE WAPENS

De game is heerlijk over de top en doet denken aan Monty Python meets Ratchet & Clank.

Je beschikt over bizarre wapens zoals de Cyclops Sniper Rifle of de Vindaloo Rocket Launcher maar ook bommen en granaten zorgen voor

beeldvullende explosies.

Een Land Shark Gun afschieten laat een haai door de aarde ploegen die iedere vijand op zijn weg ophapt. En als dat niet helpt kun je altijd nog de World's Smallest Black Hole uit een kartonnen doosje halen. Eenmaal uit zijn verpakking, ren dan voor je leven omdat het zwarte gat alle levende wezens in zijn omgeving opzuigt. Je moet er maar op komen. Een sticky bom op een schaaap plakken is overigens ook erg effectief. Het arme beest rent mekkerend naar een groepje baddies die vervolgens gezamenlijk uit elkaar spatten. Grijns.

Gelukkig zijn er genoeg vijanden om je knotsgekke wapens op uit te leven. Oprukkende legers van Grunts, boosaardige Droids, lompe Goliaths, Evil Monks en Wild Twiglets vullen af en toe het hele scherm. Dat zorgt er in dit stadium voor dat de framerate hier en daar wat hapert. Strijkt Planet Moon dat strak, dan kon dit wel eens een hele leuke, superoriginale fun-action game worden. Volgende maand weet je 't zeker.



"Geen paniek, ik pas alleen maar effe m'n carnavalsoutfit! Het is een haai met 't gebit van minister Remkens."



"En jullie weten 't hè; wie de Gouden Snaai vindt, mag een avondje met m'n schoonmoeder uit."



Die gun kostte hem een rib uit z'n lijf. En de terugslag ook...



daar ook een beetje geluk. Helikopters spelen, zoals vermeld, een cruciale rol in de game en zijn van levensbelang voor een geslaagde invasie. Stel je voor; je rijdt twee tanks op een boot, zet een tank in een grote chinook helikopter, laadt twaalf man in een andere chinook, een paar kleine helikopters erbij om het zaakje te verdedigen en hoppa, de grote oversteek naar het vijandelijke eiland kan beginnen. Recht op de vijandelijke basis afvliegen is zelfmoord dus je moet proberen om laag over het water te vliegen en een drop off punt te vinden waarvandaan je troepen zich onopvallend over het eiland kunnen verspreiden... Ik moet zeggen dat het helikopter

JOINT OPERATIONS TYPHOON RISING

■ De Delta Force serie heeft al lang geleden het onderspit moeten delven in de strijd om de beste multi-player first person shooter. Developer Novalogic is echter vastberaden revanche te nemen. Wij gingen op bezoek in Los Angeles om eens te kijken waar die gasten nou precies mee bezig zijn.

Joint Operations speelt zich af op en rond de eilandenarchipel van Indonesië. In een fictieve oorlog tussen de Indonesiërs en een internationale "vredesmacht", moet jij een beslissende wending aan de gebeurtenissen zien te geven. Het spel is bedoeld als online multi-player game en voor fans van de Delta Force serie is het misschien interessant om te melden dat je een shitload aan voertuigen tot je be-

schikking hebt; denk aan tanks, jeeps, landingsvoertuigen, speedboten en een heleboel helikopters. Vooral die laatste spelen een grote rol in Joint Operations. Net zoals in de Delta Force games kent Joint Operations bepaalde klassen voor soldaten; je hebt snipers, rifleman, medics en nu dus ook piloten. Alleen als je piloot bent, kun je een helikopter vliegen en je ziet vanzelf dat piloten ook de taak op zich nemen om kameraden ergens op te pikken en ergens anders weer af te zetten. Het is een rol die bij Battlefield 1942 vaak niet echt goed vervuld wordt.

MINDER SPAWN

Joint Ops kent een aantal bases die tegelijkertijd ook spawnpunten zijn en deze bases dien je in principe te

Die snorremans met dat leuke tasje is de hele oorlog de bosjes nog niet uit geweest.



veroveren op de vijand. Best lastig soms want er zijn maar weinig van deze bunkers en de verdediging heeft alle tijd om zich te concentreren op deze plekken. Vaak zijn er maar twee spawnpunten en duurt het echt verschrikkelijk lang voordat een strijd gewonnen is. Er komt in ieder geval een boel tactiek bij kijken en misschien hier en

principe echt heel goed werkt en zelfs een soort van teamgeest creëert. Je zit namelijk toch een paar minuten in een helikopter. Dan leer je elkaar wat beter kennen, zullen we maar zeggen.

VERSCHIL VAN DAG EN NACHT

Qua uiterlijk is de game echt bijzonder mooi. De paar levels die we hebben mogen spelen waren van uitzonderlijk hoog niveau en de dichte begroeiing op de eilanden zorgt voor een extra tactische dimensie. Als je als sniper op je buik tussen de planten en de begroeiing ligt, kan echt niemand je zien. Overigens als het donker wordt, zie je met een night-vision bril wel weer zomaar iedereen liggen tussen de planten. Dat hele dag en nacht effect werkt perfect. Een cyclus van dag en nacht duurt ongeveer anderhalf uur en het spel verandert naarmate de zon anders staat. Heel tof gedaan. Joint Operations belooft een van de beste realistische first person shooters te worden die vooral in multi-player online, mee zal kunnen komen met het komende Battlefield: Vietnam. Het spel zal uiteindelijk ook op de PlayStation 2 en op de Xbox verschijnen waar het zeker gebruik van Xbox Live zal gaan maken. ◀

"Ik zei nog, géén bommetje!"



"Oooohh fluisterde jij ssssssssst vanwege het lawaai. Ik dacht godverdomme dat die boot leegliep!"



Voordat er bezuinigd werd op defensie, lieten ze voor zo'n missie gewoon drie helikopters vliegen.



YOUR COUNTRY NEEDS YOU!



CALL OF DUTY™



YOUR GAMES NEED

Sound
BLASTER
AUDIGY 2 ZS

CHOSEN BY GAMES. LOVED BY GAMERS.

De wereld redden doe je alleen met het juiste materiaal - met de nieuwe Sound Blaster® Audigy® 2 ZS!

De artillerie knalt levensecht om je heen dankzij de loepzuivere helderheid van 24-bit ADVANCED HD environmental effects in 7.1 surround. Met de Sound Blaster® Audigy® 2 ZS en Creative Inspire of GigaWorks 7.1 luidsprekers vervaagt de lijn tussen gaming en realiteit.

www.europe.creative.com/callofduty

SOUNDS BEST ON



© 2003 Creative Technology Ltd. Alle rechten voorbehouden. Het Creative-Logo is een gedeponeerd handelsmerk van Creative Technology Ltd. Alle vermelde merk- en productnamen zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaren.
© 2003 Activision, Inc. en zijn filialen. Uitgegeven en verdeeld door Activision Publishing, Inc. Activision is een gedeponeerd handelsmerk en Call of Duty is een handelsmerk van Activision, Inc. en zijn filialen. Alle rechten voorbehouden. Ontwikkeld door Infinity Ward, Inc. Dit product bevat softwaretechnologie met een licentie van Id Software ("Id Technology"), Id Technology ("Id Technology"), Id Software, Inc. Alle vermelde merk- en productnamen zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaren.

CREATIVE



■ **Al toen ik voor de eerste keer hoorde van Sega's Samba de Amigo, was ik verkocht. Een game die je niet met een controller bestuurt, maar waarin je met twee sambaballen moest schudden op de maat van vrolijke muziekjes, wie krijgt het daar nou niet warm van?**

Ook Shigeru Miyamoto (die bedenker van Mario en zo) was zeer van de Samba-schudder gecharmeerd, zo liet hij herhaaldelijk weten tijdens interviews. Op zich niet zo verwonderlijk want in het spel herkennen we kwaliteiten waar Miyamoto (blijkens zijn eigen werk) ook zeker niet vies van is: de game is kleurrijk, uitdagend, meeslepend en door iedereen te spelen.

Dus dacht Miyamoto aan het oud Japanse spreekwoord 'beter goed gejat dan Blinx: The Time Sweeper', en besloot hij ook een Nintendo-versie van Samba de Amigo te maken. Laten maken, om precies te zijn want een ander oud Japans spreekwoord luidt natuurlijk: 'Wat je een ander laat doen, doe je zelf niet fout.'

ga's blijkt nog leuker dan ritmisch schudden met ballen! Om je hier iets bij voor te kunnen stellen, is het misschien aardig als ik eens uitleg waar dit nu eigenlijk allemaal over gaat.

ANDERE LICHAAMSDLEN

Net als in Taikon no Tatsujin (u kent 'm wel!) schuiven op de maat van swingende ritmes verschillend gekleurde rondjes van rechts naar links door het beeld langs een soort timerbalk. Precies op het moment dat deze rondjes het trefpunt bereiken, moet je een klap op één van de twee bijbehorende konga's geven, met je blote handen of eventuele andere lichaamsdelen. Soms moet je trouwens ook beide drums tegelijk raken, of in je handen klappen.

Tenslotte word je bij wijze van break wel eens gevraagd binnen een bepaalde tijd zoveel mogelijk hits uit je konga's te roffelen. Vooral bij dit soort uitdagingen is het in je voordeel als je niet alleen met je handen op de konga's klopt, maar hierbij ook... Ahem, maar dat terzijde. Pas wel op bij het klappen!

TAMBOERIJNMAN

Als je het zo op papier ziet staan lijkt er vermoedelijk geen bal aan maar dat wordt anders als je je een-

maal aan deze waanzin overgeeft. Gespannen begin je te meppen maar al snel neemt je diepgewortelde apeninstinct het over en zit je extatisch te swingen, te kloppen en te klappen, met een kwijlende grijns die niet onderdoet voor die van de tamboerijnman van de Josti Band.

JAPAN-FETISJISTEN

In een poging je nu al aan het kwijlen te krijgen, wil ik verder nog even melden dat een Europese release van dit beestenspel waarschijnlijker is dan veel mensen vermoeden, en dat er dan vast nog wel iets wordt aangepast aan de lijst van 32 liedjes uit de Japanse versie. Want die bestaat nu voornamelijk uit deuntjes uit Japanse TV-series, anime en J-Pop en Japan-fetisjisten zijn er al genoeg in Nederland. De volgende nummers uit de Japanse versie mogen ze van mij trouwens wél op het lijstje laten staan: Mambo No. 5, La Mamba, en het Super Mario Theme natuurlijk!



Dit plaatje slaat dus echt als een slappe penis op een konga.

Aha, deze screen maakt alles duidelijk.

DONKEY KONGA

APENKLOPPER

Het kostte de mannen van Namco enige moeite om hun hoofden uit het even snelle als stoere wereldje van Ridge Racer, Kill Switch, Tekken en Dead to Rights te trekken. Donkey Konga, dude, da's even andere shit. Misschien hadden ze er wel helemaal geen zin in, zo'n vrolijke apenklopper maken, maar goed, als Miyamoto je iets vraagt dan doe je dat gewoon. Nee, da's (nog) geen Japans spreekwoord.

SLAAN IS LEUKER DAN SCHUDDEN

Vraag niet hoe, maar Namco heeft het voor elkaar gekregen. Een beestachtig swingend arcadespel dat qua fun en verslavende factor door slechts twee dingen wordt geëvenaard, alleen mag ik van Ed niet zeggen wat dit voor dingen zijn. Ze hebben in ieder geval niets met sambaballen te maken, want geloof het of niet: ritmisch slaan op kon-



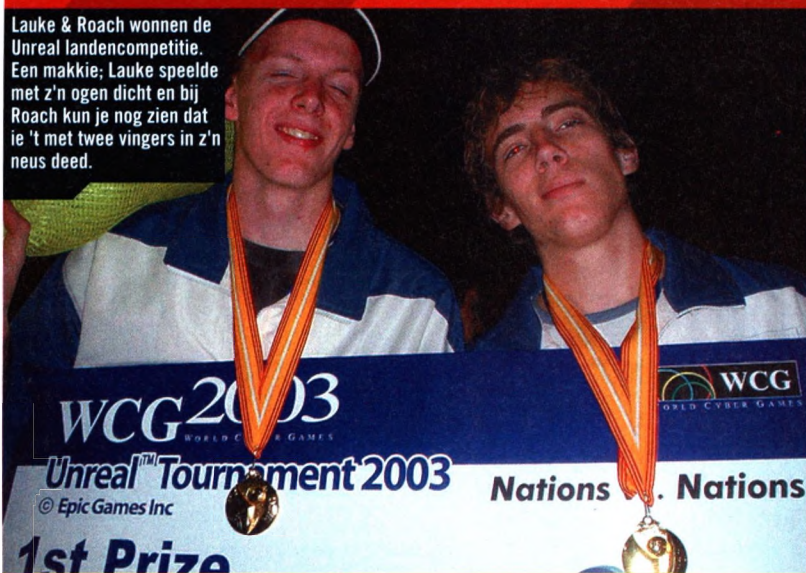
Kan ik wel die grap maken over die beroemde popgroep The Monkeys maar dan vinden jullie me vast weer een ouwe lul...



WORLD CYBER GAMES

Nederlanders vierde in landenklassement!

Lauke & Roach wonnen de Unreal landencompetitie. Een makkie; Lauke speelde met z'n ogen dicht en bij Roach kun je nog zien dat ie 't met twee vingers in z'n neus deed.



Omnirocket maakt 't een beetje gezellig.



Daan (rechts) & Omnirocket: 2e bij FIFA 2003. Tja, Duitsers zijn geen Schotten.

■ *Zes man sterk trok het PU/Gamekings team dit jaar naar Zuid-Korea om verslag te doen van de World Cyber Games. Na het magere resultaat van vorig jaar (11e in het landenklassement met 1x brons) waren de verwachtingen niet al te hoog gespannen...*

Voor de gemiddelde Nederlander is de herfst een tijd waarin je depressief in de file staat terwijl het regent, de wind en de bladeren om je auto waaien en je je ergert aan het domme gelul op de radio. Je komt net te laat thuis voor Goede Tijden en het eten is inmiddels koud geworden. Je zapt een tijdje langs een paar

tv-programma's die je niet wilt zien en besluit om maar naar bed te gaan want morgen is er weer een dag... waarop je het allemaal nog een keertje over moet doen. Een depressie ligt op de loer en er is maar één ding dat je eraan kunt doen: wegwezen, naar het buitenland en het liefst zo ver mogelijk! De jaarlijkse finale van de World Cyber Games bood ons een mooie gelegenheid om deze theorie in de praktijk te brengen. Skate, Steven, Dre, Ruben, Rogier en ik pakten de koffers voor Seoul - Zuid-Korea om daar voor PU en Gamekings verslag te doen van de grote finale van de World Cyber Games 2003.

Het was nog vroeg toen de PU/Gamekings crew elkaar ontmoetten op Schiphol en het beloofde precies zo'n depressieve herfstdag te worden als ik net beschreven heb. In de vertrekhal schudden we de handen van de twaalf Nederlandse deelnemers en hun begeleiding. Het was een vreemde groep; sommige spelers kenden elkaar al uit het Lan-circuit of van voorgaande toernooien en sommige spelers liepen er een beetje verloren bij.

FEESTEN?

Het is toch ook niet niks. Een beetje naar het verre Korea vliegen om daar tegen de beste gamers uit meer dan vijftig landen te strijden

om in totaal 350.000 Amerikaanse dollars.

Vooraf waren we zwaar onder de indruk van het groots opgezette evenement. Sponsor Samsung en de Zuid-Koreaanse overheid pompen jaarlijks miljoenen in het project en dat was ook dit jaar goed terug te zien. Het enorme Olympische complex in Seoul was afgehuurd inclusief een stuk of tien verdiepingen van het vijf sterren Olympic Parc Hotel waar de gamers met z'n allen verbleven.

Overigens viel het ons op dat maar weinig gamers daadwerkelijk de stad in gingen. Ben je een keer in Korea, blijf 'ie een week lang hangen in een buitenwijk van Seoul. Nou ja, ze kwamen natuurlijk ook in de eerste plaats om mee te doen aan het kampioenschap en niet om een week lang te feesten in de nachtclubs. Daar waren wij weer voor, zullen we maar zeggen.

DEFENEN

De Nederlanders oefenden dagelijks in de Players Village. Ze hadden twee redelijk grote zalen waar iedereen een half uurtje lang zijn game kon spelen. Gamers die behoefte hadden aan meer privacy of meer oefentijd, gingen naar een van de

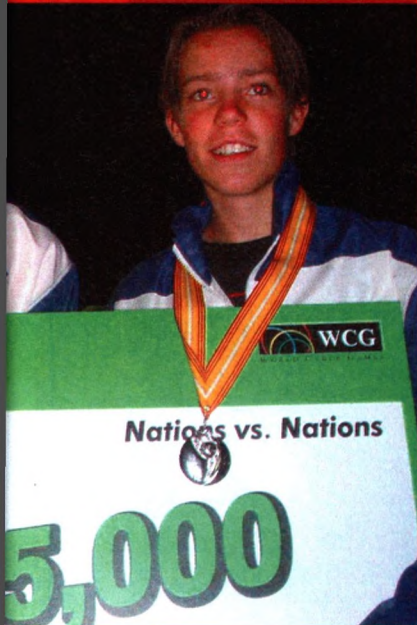


Skate & Rogier stalen de harten van de Zuid-Koreanen met hun formidabele optreden.

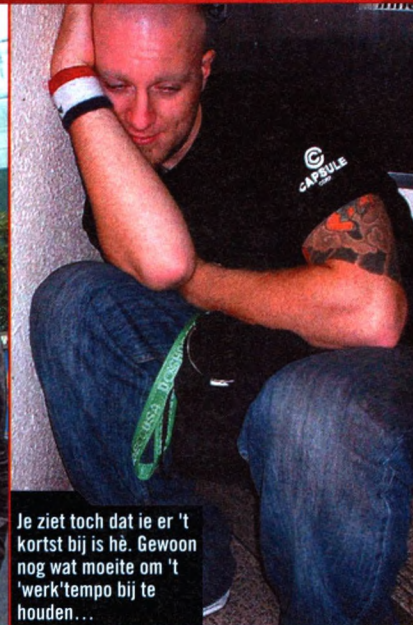


NOT!

GAMES 2003



"Klootzakken, ik had nog gebeld naar de incheckbalie dat 't een uurtje later werd omdat de douche zo lekker warm was."



Je ziet toch dat ie er 't kortst bij is hè. Gewoon nog wat moeite om 't 'werk'tempo bij te houden...

WAAR WAREN DE COUNTER-STRIKERS?

Waar waren de Nederlandse Counter-Strikers, vraag je je misschien af. Nou dat is een lang verhaal dat ik hier even kort zal proberen uit te leggen.

Niet voor niets meldden Skate en Dre in de WCG uitzendingen van Gamekings dat de Nederlandse Counter-Strike clans gewoon niet goed genoeg zijn om mee te doen. Natuurlijk zijn wij zelf niet zó goed op de hoogte van de kwaliteit van de Nederlandse deelnemers dat we zomaar zo'n boute uitspraak zouden doen zonder het te checken. Verschillende insiders wisten ons echter te melden dat Nederlandse Counter-Strikers doorgaans niet lang bij één clan blijven en zelden een goed resultaat op een toernooi weten neer te zetten. Het is zelfs niet ongebruikelijk dat na de wedstrijden de boel uit de hand loopt en met stoelen gegoid wordt maar dat is wat ons betreft eerder een reden om ze wel mee te nemen dan om ze thuis te laten.

Organisator Ducyco telde één en één echter bij elkaar op en kwam tot de conclusie dat zes tickets naar Zuid-Korea waarschijnlijk tot niet veel meer dan een boel gezeik en een diskwalificatie voor het gooien met meubilair zou leiden. Dat was ze een beetje te veel van het goede dus de Counter-Strikers bleven thuis. Alle Nederlandse Counter-Strikers? Nee, er was één uitzondering. De in Nederland geboren Milad Ahmadi ging op vakantie naar Iran waar hij samen met zijn neef medeed aan de Iraanse voorrondes voor de WCG. Hij wist zichzelf een plaats in het Iraanse Counter-Strike team te knallen en verdiende zodoende toch nog een ticket naar Korea.

vele internet café's die Seoul rijk is. Deze zogenaamde gamerooms zijn 24 uur per dag open en ze waren een geschenk uit de nachtelijke hemel voor onze dappere gamers die met hun jetlag 's avonds toch niet konden slapen.

TOERNOOI

Al vroeg in de week werden de meeste Nederlandse deelnemers uit het toernooi geknikkerd en ik moet eerlijk zeggen dat dat de boel voor ons een stuk overzichtelijker

Gamekings ook al de Xbox Live MotoGP Challenge won.

NATIONS VS. NATIONS

Er worden op de WCG finales eigenlijk twee toernooien gespeeld: de individuele wedstrijden en de landenwedstrijd die bekend staat onder de naam de Nations Cup. Dat houdt in dat meerdere spelers uit één land als team tegen een ander team spelen.

Nederland behaalde hier zijn beste

woon te sterk. Desalniettemin waren de twee voetballende Nederlanders goed voor 5000 dollar, ook niet verkeerd.

Verder wist Lauke in het reguliere toernooi ook nog een tweede plaats te veroveren en daarmee won hij maar liefst \$10.000,-. Roach werd vierde en Gruby en Myth wisten een bronzen medaille met Warcraft III te verdienen.

Daarmee kwam het totaal aantal Nederlandse medailles op vier: 1 goud, 2 zilver en 1 brons. Het bleek goed voor een vierde plaats in het algemene landenklassement en daarmee hebben de Nederlanders een onvergetelijk resultaat neergezet. Grote klasse mannen! ▶

"MET 1 X GOUD, 2 X ZILVER EN 1 X BRONS WERD DOOR DE NEDERLANDERS EEN ONVERGETELIJK RESULTAAT NEERGEZET."

maakte. De meeste wedstrijden werden namelijk kris kras door elkaar in verschillende uithoeken van het olympische park gespeeld. Op een gegeven moment hielden wij het gezoek voor gezien en volgden we alleen nog de wedstrijden van OmniRocket en Daan (Fifa 2003), Roach en Lauke (Unreal Tournament 2003) en natuurlijk de kleine King Tuur (Halo Xbox) die eerder in

prestatie: een gouden medaille voor Lauke en Roach die in de finale Team USA wisten te kloppen. Met een grote glimlach en US\$7000,- stapten de twee helden van het podium om vervolgens OmniRocket en Daan te zien verliezen in de finale van Duitsland. Dat kwam hard aan maar OmniRocket had het van tevoren al een beetje voorspeld. De Duitse tweelingboertjes waren ge-



"Moet ik 'm inpakken, of eet u 'm hier op?"



Deelnemers die voor 't eerst aan de WCG meededen, moesten eerst nog uit het plastic gehaald worden.



GAME CUBE
GAME BOY ADVANCE

Dreamcast



PS2

DRAGON BALL Z

- Uw videogames specialist
- Meer dan 5000 artikelen op onze website
- Special Import
- Postorder nu in Nederland en België



Metal Gear Pakket van ~~69,99~~ voor 39,99

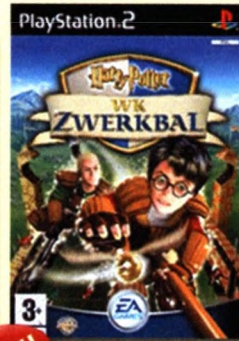
BOOKS

PS2

NU 5 EURO KORTING OP DEZE SPETTERENDE GAMES



14,99



AKTIE !!



OP VERTOON VAN DEZE ADVERTENTIE

PS ONE

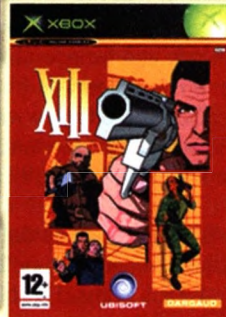
XBOX

DIVERSE GAMES VANAF 5 EURO!!!



BEL !!

PlayStation
+ GRATIS Final Fantasy Cadeau



49,99

PC



BEL !!

59,99

+
GRATIS
Headset



Future
www.futurezone.nl

West Kruiskade 48, Rotterdam, 0104369350 | Hoogstraat 1025, Rotterdam, 0104049908 | Amsterdamstraat 89, Zoetermeer, 0793318626

REVIEWS



HET IS WEER WEEKEND

De meeste PU-lezers weten dat mijn hart bij racegames ligt, sterker nog, buiten dit genre waag ik me zelden of nooit... tot ik enkele weken geleden Prince of Persia: The Sands of Time voor de PS2 mee naar huis nam. Ooit speelde ik een Prince of Persia game op PC maar verloor destijds al snel m'n interesse. Waarom ik nu wel aan het scherm gekluisterd bleef, ik zou het niet weten. Of toch wel; de sfeer, de graphics en ook de uitgekende learning curve, zorgden ervoor dat ik de controller slechts met moeite neer kon leggen als vrouw of kinderen lieten merken dat mijn aanwezigheid of hulp elders in huis dringend gewenst was.

Ik heb me voorgenomen binnenkort een weekend helemaal voor mezelf te nemen want ik wil, nee ik moet die game uitspelen! Als ik het spelen van The Sands of Time een cijfer moet geven in relatie tot mijn andere weekend besognes, zou ik zo rond de 90 uitkomen. Hoe leuk mijn overige bezigheden op zaterdag en zondag zijn, lees je hieronder...

ED

00-10	ZATERDAG 7.00 UUR OP, KOEN MOET VOETBALLEN
10-20	BOODSCHAPPEN DOEN IN DE SUPERMARKT
20-30	WERKEN AAN DE PU; ACHTERSTAND INLOPEN
30-40	"JE ZOU TOCH NOG STEEDS DIE ... REPAREREN?"
40-50	"WE Zouden VANAVOND NOG LANGS BIJ ... EN ..."
50-60	HARDLOPEN, HOMETRAINER OF SKEELEREN?
60-70	DE TE DIKKE WEEKENDKRANT LEZEN
70-80	ZONDAGMIDDAG ALLEEN THUIS
80-90	STUDIO SPORT MET AJAX, FEIJENOORD EN PSV
90-100	AJAX EN VOLENDAM HEBBEN GEWONNEN

**CHEATS, WALKTHROUGHS
OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM**

**MEDAL OF HONOR: RISING SUN
MANHUNT
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
COUNTER-STRIKE
GHOST HUNTER
GLADIUS**

**BANJOO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE
1080 AVALANCHE
THE SLEEPING DRAGON
THE BLACK MIRROR
URU: AGES OF MYST
IN MEMORIAM
DOG'S LIFE**



**MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
LORDS OF EVERQUEST
SPELLFORCE**



**STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
BLOODY ROAR 4
LINKS 2004
CRIMSON SKIES**

**SWAT: GLOBAL STRIKE
HARRY POTTER WK ZWERKBAL
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES
RAILROAD TYCOON 3
TOTAL CLUB MANAGER 2004
EYE TOY GROOVE**

**JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
ASTERIX EN OBELIX XXL
BLOODY ROAR EXTREME
TOP GEAR RALLY**

**WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA
DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA
NBA INSIDE DRIVE 2004**



**GTA III & VICE CITY DOUBLE PACK
MARIO PARTY 5
BEYBLADE
BOMBASTIC**

**CRASH NITRO KART
ESPN NBA BASKETBALL
ESPN NFL FOOTBALL
LOONEY TUNES BACK IN ACTION
NHL HITZ PRO
ROLLING
MEGA MAN ZERO 2**

Rising Sun opent extreem goed maar kan dat niveau, mede door de zwakke A.I. en lineaire gameplay, de rest van de game niet v



"We hebben de hele jungle uitgekamd, sergeant, maar uw fietsleutelje hebben we niet kunnen vinden."



Verrek daar heb je Hari en Kiri, die twee Japanners uit het Josti-legioen.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Goed begin maar verder half werk

■ *Werden we in de vorige MOH-edities nog geconfronteerd met Europese WW II strijdtaferelen, in Rising Sun kunnen we aan de slag in het gebied rondom de Stille Oceaan.*

MoH Rising Sun speelt zich af in onder meer de Filippijnen, Birma, Singapore en Pearl Harbor, en nadat zo'n beetje alle overige grote historische gebeurtenissen uit de Tweede Wereldoorlog al in de voorgaande edities behandeld werden, is het in ieder geval verfrissend om nu geconfronteerd te worden met compleet andere soorten settings.

Over confrontaties gesproken: de eerste missie (de verrassingsaanval van Japanse vliegtuigen op de Amerikaanse vloot in Pearl Harbour) is er een van ongekende schoonheid en intensiteit.

Zodra jij op het dek van jouw schip terechtkomt, dien je een shitload vliegtuigen uit de lucht te knallen. Dit gaat gepaard met vele explosies

en bombastische geluidseffecten en ik kan zeggen dat dit zonder twijfel een van de wreedste openingssequences van het afgelopen jaar is.

TRIST

De hoge kwaliteit van de Pearl Harbour-missie kan Rising Sun helaas niet lang vasthouden. Wat is namelijk het geval; na de gevechten op zee kom je terecht in de jungle en een handjevol dorpen. Hier word je

komt. Maar als je een soldaat in z'n been schiet, hij een paar seconden als een clown rondhuppelt en vervolgens weer zo fit als een hoentje op je af komt, dan weet je dat er iets niet in de haak is.

Of wat te denken van situaties waarin je twee Japanners naast elkaar ziet staan, je er eentje neerknalt en de ander gewoon blijft staan alsof er niks aan de hand is.

En over de intelligentie van je mede-

game aantrof. Het geheel heeft veel weg van een haastklus en dat verdient de MOH-serie (laat staan de gaming gemeenschap) niet.

AUTHENTIEK

De missies (een stuk of acht) hebben stuk voor stuk een authentieke, historische achtergrond. Zo dien je de brug over de Kwai rivier op te blazen en met een Duitse outfit een landhuis te infiltreren waar Duitse, Japanse en Russische leiders een meeting hebben. Verder krijg je tussen de levels door originele zwart-wit footage te zien van gebeurtenissen ten tijde van jouw missies.

Ook de wapens die je in je bezit kunt krijgen zijn stuk voor stuk authentiek; zo vind je een Thompson machinegeweer, een M1911 pistool en de Welrod. Uiteraard zijn er ook granaten aanwezig, maar het probleem hiervan is dat je ze meer dan eens te ver of niet ver genoeg gooit doordat er geen metertje aanwezig is dat toont hoe ver je de granaat gooit. Verder geen kwaad woord over de andere wapens, die net als in de vorige MOH-games erg natuurgetrouw lijken te reageren (voor zover ik dat als leek beoordelen kan).

"ALLES GAF MIJ HET GEVOEL DAT IK HIER TE MAKEN HAD MET EEN ADD-ON EN NIET MET EEN VOLWAARDIGE GAME."

belaagd door Japanse soldaten die over zo'n trieste A.I. beschikken dat je al snel vergeet hoe fantastisch die eerste missie wel niet was. Het enige relaxte aan die gasten is dat ze met hun bajonetten op je af komen stormen zodra je te dichtbij

strijders die af en toe opduiken ben ik al helemaal niet te spreken. Hulp kan bruikbaar zijn maar als negen van de tien kogels die ze schieten misgaan, zit er toch iets niet goed. Dit zijn slechts enkele voorbeelden uit een reeks flaters die ik in de



"Mmmmm, mannen in rokjes en luiers, ik vertrouw het hier voor geen cent..."



"Kijk uit voor die kettingen! Zo heb ik ooit op een fietspad m'n adamsappel achter m'n linkeroogbol gekregen."

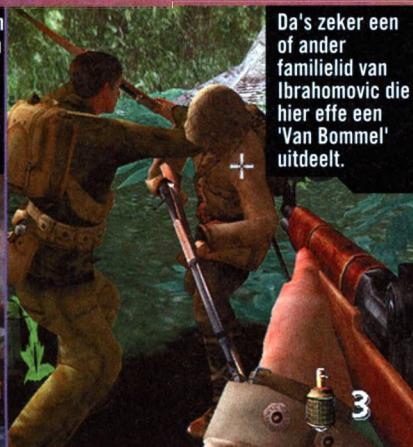


houden. Hier had meer ingezeten.

LOF HONOR



De vraag waarom Kamikaze piloten een helm droegen, is bij mijn weten nooit beantwoord.



Da's zeker een of ander familielid van Ibrahimovic die hier effe een 'Van Bommel' uitdeelt.

SEEN IT, DONE IT



Wat me met name tegenvalt aan Rising Sun, is dat de developer zijn zaakjes niet goed voor elkaar heeft gekregen. Op een ongelooflijk mooie openingsmissie na, kon de game me niet raken. Ik had letterlijk en figuurlijk het 'seen it, done it'-gevoel. Letterlijk omdat sommige levels inspiratieloos vijand na vijand voorschotelden, figuurlijk omdat de emotie die bijvoorbeeld bij Call of Duty of de eerste missie in dit spel wel opkwam, in de rest van de game ontbrak.

De wat vage graphics, het rammelende verhaal (what up, met je broer aan het eind?), de af en toe stupide A.I., de voorspelbare actiesequences, het op 'rails' rijden van voertuigen, de soms saaie levelstructuur; dat alles maakt van Rising Sun een in mijn ogen EA-onwaardige titel. Hadden ze misschien toch maar dieper in de buidel moeten tasten om het Medal of Honor-team bij elkaar te houden.

J.J.

je aan het handje gehouden wordt. Alleen in wat meer open velden, waar er mijns inziens te weinig van zijn, heb je het gevoel van totale bewegingsvrijheid.

Het feit dat de meest spectaculaire onderdelen van de game via rails lopen (knallen terwijl je op de rug van een olifant, in een vliegtuig of achterop een truck zit), zegt wat dat betreft genoeg. Tel daarbij op dat het leveldesign over de gehele lengte niet al te spectaculair is en je zult net als ik tot de conclusie komen dat Rising Sun te weinig vernieuwingen kent om

als volwaardig vervolg bestempeld te worden. Zeker als je nagaat dat elke missie in minder dan een uur geklaard kan worden.

Dit alles gaf mij het gevoel dat ik hier te maken had met een add-on en niet met een volwaardige game.

TEGENVALLEND

Tegenover deze negatieve zaken staan gelukkig nog wel een aantal pluspunten. Zo is er een two player co-op en multiplayer mode (tot vier man) met een achttal levels aanwezig die de speelduur van Rising Sun een flink

stuk verlengen. Op de PS2 kun je zelfs online gaan, al heb je hier wel te maken met dezelfde levels die ook offline speelbaar zijn. Deze opties zijn oké, maar overstijgen nergens andere FPS-titels op de consoles die over soortgelijke modes beschikken.

Al met al kan ik niet anders dan concluderen dat MOH: Rising Sun een wat tegenvallende ervaring is. Liefhebbers van de serie zullen uit een aantal missies net genoeg voldoening halen maar wie graag een goede FPS speelt waarin de A.I. van zowel tegenstanders als medespelers top notch is

en je niet voortdurend aan het handje gehouden wordt in vrij eentonige levels, kan beter op zoek gaan naar een andere titel.

FULL-SCREENSHOT



SCORE **78**

GRAPHICS **7**

REPLAY **8**

GAMEPLAY **7**

Manhunt is een zeer gewelddadige game met behoorlijk solide gameplay. Bedoeld voor grote jongens die van verstoppertje houden...



STEVEN

Ach, zo ziet mijn laken er ook uit als ik in m'n slaap weer eens aan m'n aambeien heb zitten peuteren.



Die is nog steeds niet helemaal bijgekomen van de ramadan vorige maand.



MANHUNT

PARENTAL ADVISORY EXPLICIT CONTENT

■ Sigmund Freud noemde het *ca-tharsis*; het ontladen van agressie door zelf agressieve handelingen te verrichten. Of hij wist waar hij het over had laat ik in het midden, maar deze informatie komt misschien nog wel eens van pas als je moeder aan je vraagt wat je in godsnaam voor een game aan het spelen bent. Freud zegt dat het goed voor me is!

Manhunt is natuurlijk al twee maal 'gepreviewed', dus ik zal proberen niet te veel in herhaling te vallen. We weten nu allemaal dat je als James Earl Cash speelt, een ter dood veroordeelde die in opdracht van de 'Director' wordt ontvoerd en opgejaagd door hunters. Dit gebeurt in een verscheidenheid aan afgezette gebieden. De gameplay valt uiteen in twee delen. De belangrijkste hiervan is het rondsluipen en executeren van vijanden met plastic zakjes, glasscheren, honkbalknuppels, hakmessen en wat je ook maar tegenkomt. Dit doe je door je slachtoffer van achte-

ren te besluipen en op de knop te drukken. Des te langer je de knop ingedrukt houdt, des te wreder de executie. Simpel maar doeltreffend... en leuk. Ja, leuk! Ik heb ook altijd met veel plezier fatalities uitgevoerd in Mortal Kombat en kan virtueel bloed wel waarderen, zolang het maar functioneel is.

SEE NO EVIL, HEAR NO EVIL

Belangrijk is het uiteraard om ongezien te blijven en zo min mogelijk geluid te maken. Er zijn dan ook twee meters, één voor licht en één voor geluid. Maar het verhaal op papier is natuurlijk niet zo belangrijk als hoe het daadwerkelijk in de praktijk werkt. Door je kop te laten zien of ergens tegenaan te tikken kan je de hunters lokken en ze vanuit een donker hoekje grijpen.

Als je een veilig duister plekje in rent en zij zien dit, vertellen ze terwijl ze op je in beuken, hoe dom je bent dat je denkt dat zij je niet kunnen zien. Verdwijen je echter voordat de hunter de hoek om is in het donker dan staat hij voor een raadsel. Behoorlijk onnozel, maar de perfecte A.I. moet natuurlijk ook nog ontwikkeld worden.

Het andere belangrijke gameplay element bestaat uit mep en knal actie, die met behulp van een lock-on knop behoorlijk standaard is. De afwisseling komt voort uit de verschillende wapens, een zware en lichte

aanval en de mogelijkheid om vijanden vast te grijpen voor een combo, maar blijft verder vrij beperkt. Het zoeken naar een voorwerp om verder te komen komt weinig voor en is dan zo simplistisch uitgewerkt, dat je niet al te veel hoeft te puzzelen.

RAUW

De graphics en omgevingen versterken de sfeer, met vervallen gebouwen en verlaten steegjes. Een soortgelijke korrelige look zoals in Silent Hill geeft dit alles een rauw gevoel. Ook de audio sluit hier perfect op aan, door genoeg spanning je oor in te pompen. Soms subtiel en soms als donderslag bij heldere hemel. Bezitters van een PS2 headset kunnen deze gebruiken om het geluid van de 'Director' te scheiden van de muziek en dit net zoals James rechtstreeks in het oor te ontvangen.

SOLIDE

Je kunt er op wachten dat het geweld in Manhunt voor de nodige opschudding en (negatieve) aandacht

Achteraf hadden die cliniclowns natuurlijk nooit in deze outfit de afdeling hartbewaking op mogen rennen...



gaat zorgen en deze game zal typen... en da's best jammer. Want als je al het grove taalgebruik en zwaar lichamelijk letsel effe wegdenkt, dan hou je gameplay over waar de gemiddelde stealth game nog wel iets van kan leren.

Wel mist Manhunt de glans en diepgang om het niveau van mijlpalen als Metal Gear Solid en Splinter Cell te evenaren. Desondanks is dit voor iedereen die van verstoppertje houdt en nog ergens wat opgekropte woede heeft zitten (lees: niet vies is van de nodige moord en doodslag) een hele interessante titel.

FULL-SCREENSHOT



Als fan stoorde ik me aan onvolkomenheden en mis ik consistentie in het verhaal, maar voor de wat minder ingewijden is het vermoedelijk een zeer vermakelijk avontuur.

LEGACY OF KAIN

DEFIANCE

■ In *Defiance* ontmoeten we Kain en Raziel in één avontuur. Maar is dit genoeg om een ietwat versleten verhaal nieuw leven in te blazen?

Van de twee series waaruit *Legacy of Kain* bestaat, te weten de avonturen van Kain en die van Raziel, waren de beslommingen van Raziel toch wel het interessantst.

Soul Reaver was namelijk een actie avonturen spel waarin hoofdpersoon Raziel de mogelijkheid had om tussen de normale wereld en de onderwereld te reizen. Niet alleen was dit noodzakelijk, Raziel kon namelijk niet voor eeuwig in de normale wereld dolen, maar ook erg handig; de onderwereld was namelijk een soort misvormde werkelijkheid. Zo kregen rechtop staande pilaren een andere vorm en fungeerden ze als een platform. Op deze manier kon Raziel op plaatsen komen die in eerste instantie onbe-

reikbaar leken. Ook stond de tijd in de onderwereld stil; een geopende deur in de normale wereld zou nooit dichtvallen in de onderwereld... Het leverde puzzels op die je anders lieten denken dan je gewend was. Helaas bleek *Soul Reaver 2* meer van hetzelfde met slechts wat meer nadruk op knokpartijen, dus was de hoop van veel *Soul Reaver* fans zoals ik, gericht op *Defiance*.

IDENTIEK

In *LoK Defiance* is de hoofdrol weggelegd voor zowel Kain als Raziel en dat had, met een beetje creativiteit, kunnen leiden tot twee totaal verschillende spelervaringen. Helaas ervaar je Kain en Raziel als vrijwel identiek. Beiden zijn uitgerust met het zwaard de *Soulreaver* (Kain gebruikt het eigenlijke wapen terwijl Raziel beschikt over de ware essentie van het zwaard), beiden hebben dezelfde vechtbewegingen,



"Oké, ik zal je sparen, maar alleen als ik die vleugels met carnaval van je mag lenen."



"Goedenavond, cateringservice 'De Laatste Hap'. U had twee partyschotels met mini-loempia's, bitterballen en vlammetjes besteld?"

"Mazzel dat dit onze rammen-dan weken zijn en we alleen blauwe kereltjes met rare capies mogen eten."



Een laffe moord... oké, maar praten met consumptie gaat mij een tikkie te ver.



"HET SPELEN MET ZOWEL RAZIEL ALS KAIN LEVERT NIET DE GEHOOPTE AFWISSELING OP."

beiden gebruiken telekinetische energie en ook hun manier van voortbewegen is nauwelijks onderscheidend. Het spelen met beide karakters levert dus niet de gehoopte afwisseling op.

Wel speelt in het geval van Raziel bij het vechten en puzzels oplossen, de mogelijkheid om van onderwereld naar de natuurlijke wereld te springen een belangrijke rol, terwijl je met Kain, naast het knokken, te maken krijgt met simpele 'zoek en breng terug' puzzelopdrachten.

De combat daarentegen zit wel erg

goed in elkaar en al snel zul je de ene na de andere toffe beweging uit de vingers toveren. Zo kun je iemand de lucht in slaan, hem achterna springen, doorvechten met je zwaard en hem een laatste telekinetische duw over de rand van een afgrond geven. Da's nog eens ass-whoopen.

FILMISCH

De makers hebben dit avontuur een wat filmische touch mee willen geven. Doormiddel van vaste camerastandpunten, die handmatig kunnen zwenken, krijg je vanuit mooie

hoeken de spelwereld voor ogen. Er kleeft echter een groot nadeel aan deze vaste hoeken. Zo zijn de vele vechtpartijen doorgaans onoverzichtelijk doordat tegenstanders buiten beeld dreigen aan te vallen of stukken van het decor het beeld blokkeren. Ook tijdens een simpele wandeling kan de vaste camera irriteren, aangezien je soms gewoonweg niet ziet waar je naar toe loopt. Het zijn kleine foutjes die het spelplezier af en toe aardig in de weg staan. Als fan van de serie stoor ik mij aan dergelijke slordigheden, en mis ik qua verhaal een link met de vorige delen. Maak je echter voor 't eerst kennis met de serie dan zal met name de heftige en fraai uitgewerkte combat je zeker kunnen bekoren.



Als je Xbox Live hebt en nog nooit Counter-Strike hebt gespeeld, mag je deze game niet missen. Zonder Xbox Live is het echter nauwelijks de moeite waard.



Dezelfde characters, dezelfde wapens en dezelfde dertien maps. Overigens zijn er wel zeven nieuwe maps bijgekomen en belooft Microsoft dat er regelmatig gratis nieuwe levels gedownload kunnen worden.

VIJF JAAR OUD

Maar ja, daar sta je dus met je vijf jaar oude game op de Xbox. Het ziet er allemaal verder prima uit hoor en de controls zijn gebaseerd op de Halo besturing dus ook dat werkt verder probleemloos. Het enige waar ik mee zit, is de leeftijd van de game. Ik heb veel Counter-Strike gespeeld en was er op een gegeven moment gewoon op uitgekeken. Ik kan de Dust map wel dromen en ook al is het vooruitzicht van een Counter-Strike wereld zonder cheaters bijna te mooi om waar te zijn, het blijft een beetje oud nieuws. Mijn hoop was gevestigd op de singleplayer toevoeging van deze Xbox-versie maar hoe doe je dat in gods-



dat ze het expres doen om je een kans te geven maar als je het spel vervolgens op hard zet, is er geen beginnen meer aan. Gewoon te moeilijk. Wat overblijft is dus de multiplayer, precies zoals Counter-Strike bedoeld is. Natuurlijk is het spel gewoon vet om online tegen elkaar te spelen maar daar houdt het dan ook op. Dat is niet negatief bedoeld maar het is iets dat je goed moet bedenken als

COUNTER-STRIKE

■ **De aller populairste Mod ooit komt naar de Xbox toe en je kunt hem online tegen elkaar spelen via Xbox Live!**

De kans dat je ooit Counter-Strike hebt gespeeld is groot. Het is de meest gespeelde online multiplayer game ooit, al moet ik daar wel aan toevoegen dat de game de laatste twee jaar overschaduwd wordt door andere online shooters. Toch blijft de naam Counter-Strike zijn schaduw werpen over de online FPS scene en de game blijft ook een gewillig onderwerp voor Ameri-

kaanse actiegroepen tegen geweld in videogames. Onzin natuurlijk want vandaag de dag zijn er games

naam? Een singleplayer game maken van de meest gespeelde multiplayer game ooit.

je deze game in huis haalt. Per slot van rekening heeft niet iedereen Xbox Live.

"NATUURLIJK IS HET SPEL GEWOON VET OM ONLINE TEGEN ELKAAR TE SPELEN MAAR DAAR HOUDT HET DAN OOK OP."

waar veel meer geweld in zit dan in Counter-Strike. Neem Vice City, Manhunt en pak 'm beet elke willekeurige survival horror game.

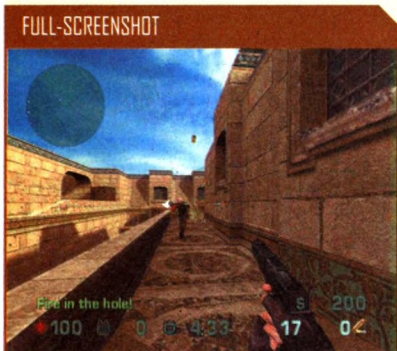
VERBAASD

Counter-Strike leeft nog steeds, vooral in Amerika wordt de game nog fanatiek gespeeld, en dat zal er niet minder op worden als de game binnenkort verschijnt op de Xbox. Ik moet zeggen dat ik in het begin een beetje verbaasd was over de game. Het is namelijk nog allemaal precies hetzelfde als de eerste versie die een kleine vijf jaar geleden voor het eerst op de PC uitkwam.

Het antwoord zit 'm, volgens Microsoft, in de bots. Je krijgt gewoon de standaard maps voorgeschoteld met een flinterdun verhaaltje erbij en je speelt met én tegen bots. Ik moet je eerlijk zeggen dat het doods en leeg aanvoelt, ook al is het niveau van de bots eigenlijk best goed.

MULTIPLAYER ONLY

Nee, de singleplayer is niet mijn ding. De A.I. is goed maar omdat je natuurlijk niet zo snel kunt schieten met een controller als de bots dat kunnen, hebben ze opdracht gekregen om even te wachten voordat ze schieten. Dat is gewoon nep. Je ziet





Ghosthunter is een prachtig avontuur met een sublieme afwisseling tussen humor en griezelen. Goed gevonden en origineel.

GHOSTHUNTER

■ Het team dat eerder verantwoordelijk was voor de twijfelachtige actiegame *Primal*, komt nu met een nieuwe avontuur. Ze noemen het zelf geen survival horror maar je zult zo nu en dan zeker een onaangenaam gevoel krijgen bij het spelen van dit horror action adventure.

Ghosthunter begint met twee politieagenten die een aantal vreemde gebeurtenissen in een oude school moeten onderzoeken. Er worden kinderen vermist en niemand weet precies wat er aan de hand is. Natuurlijk beginnen onze twee helden hun onderzoek 's nachts en al snel wordt duidelijk dat er zich een verschrikkelijk drama heeft afgespeeld op de school. Vreemde geluiden klinken vanuit de ruimten onder de school maar de mannelijke agent, Lazarus Jones genaamd, is ondanks zijn naam nuchter genoeg om dat af te schrijven als onzin en als het al wat is

op achter je, ome Wilem!" gevoel. Bovendien manifesteren de meeste geesten, spoken en monsters zich niet zomaar, zoals in *Resident Evil* ofzo, nee, deze keer zul je gefluister horen, soms zelfs geschreeuw of voetstappen in het donker. Telkens als je wat hoort, is er niets of zag je toch wat bewegen?

PAS OP, ACHTER JE!

Ghosthunter is de spannendste game die ik in tijden gespeeld heb en dat wil wat zeggen of eigenlijk niet want zoveel echt spannende games zijn er niet.

Titels als *Resident Evil* zoveel en de nieuwe *Silent Hill* vervallen van het ene cliché in het andere en eerlijk gezegd heb ik 't wel een beetje gehad met dat fantasieloze gedoe van die Japanners.

Ik wil griezelen. Ik wil op het puntje van mijn stoel zitten met het klamme zweet in mijn handpalmen. Ik wil bang gemaakt worden en me



"HET VERHAAL IS GOED UITGEWERKT EN DE CHARACTER ANIMATIE IS VAN EEN HEEL HOOG NIVEAU."

dan is het zeker de wind en niets anders. Zelfs als de geesten letterlijk om zijn oren vliegen, denkt Lazarus nog dat het een soort gas is. Deze naïviteit werkt echt perfect en het hele spel door heb je een soort van "pas

het apelazerus schrikken als ik iets zie bewegen achter een kast. Ik loop er naar toe en er is niets. De camera verspringt en ik zie mijn eigen gezicht vertwijfeld naar de kast kijken. Langzaam zoomt de camera uit en ik zie een verschrikkelijk eng

spook dat achter me zweeft. "Pas op achter je, Ome Willem!!!!!!".

BELANGRIJKE ELEMENTEN

Ghosthunter gooit een aantal belangrijke elementen in de mix. Om te beginnen loopt de game over van de sfeer, en het is ook nog eens de juiste sfeer. Spannende muziek, prachtige graphics en extra spannend camerawerk versterken dat alleen maar.

Soms lijkt het wel alsof de camera je niet gewoon laat zien maar alsof de camera een geest is die achter je zweeft terwijl jij nietsvermoedend door een verlaten huis loopt. Daarnaast zie je dat de makers echt aandacht voor details hebben gehad. Het verhaal is goed uitgewerkt, er zijn weinig clichés en de character animatie is van een heel hoog niveau. Er zit genoeg humor in de game om de spannende momenten te compenseren en daarmee raakt de developer uit Cambridge precies de juiste snaar.



'Vanaf 1 januari 2004 heeft iedereen recht op een rookvrije werkplek.'

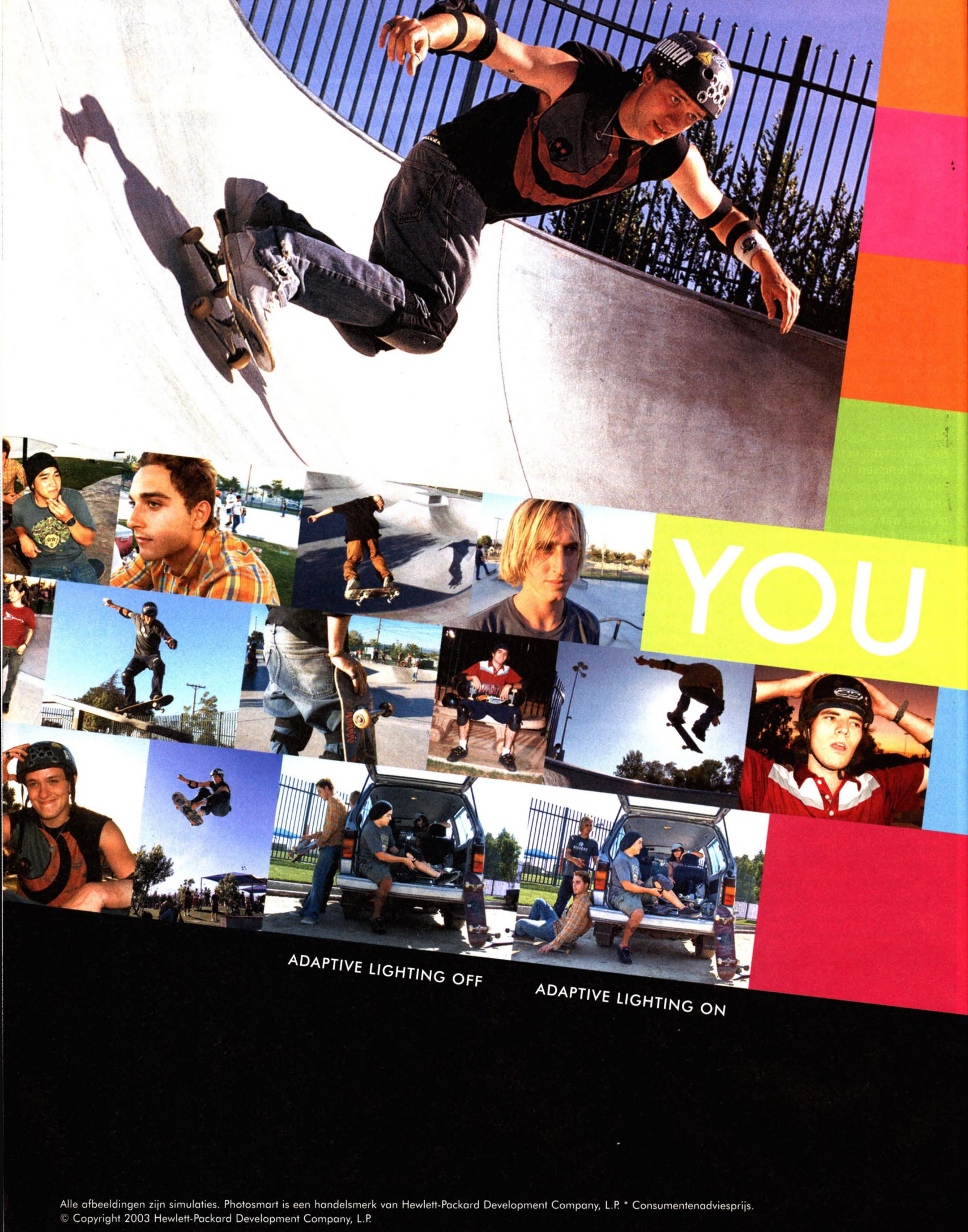


"Kijk uit achter je ome Willem!"

Zo, die is eng, vooral die lippen... uuuuh.

"Beat it! I'm bad, really, really bad!"





YOU

ADAPTIVE LIGHTING OFF

ADAPTIVE LIGHTING ON



NEEM FOTO'S BIJ TEGENLICHT.
NEEM FOTO'S BIJ DIRECT LICHT.
NEEM FOTO'S ALS ER WEINIG LICHT IS.
LAAT HET LICHT NIET DICTEREN WANNEER JE MAG FOTOGRAFEREN.

you + hp



EVEN VOORSTELLEN: DE HP PHOTOSMART 945 DIGITALE CAMERA MET ADAPTIVE LIGHTING-TECHNOLOGIE.

Licht komt en licht gaat. Het trekt zich weinig aan van jouw fotoplannen. Maar nu is er de HP Photosmart 945 digitale camera met HP's exclusieve Adaptive Lighting-technologie. Daarmee maak je zelfs bij fel daglicht scherpe, goed doortekende foto's. Details die normaal verloren gaan door schaduwwerking worden zichtbaar. Met de totale zoomcapaciteit van 56 x en 5,3 totale megapixel-resolutie haal je je onderwerp nog dichterbij je toe. Het gebruiksvriendelijke design geeft je extra creatieve controle, voor betere resultaten bij elke opname. Je hoeft niet bang te zijn voor duisternis. Denk Photosmart.

Slechts € 599,-* incl. BTW. Voor meer informatie: bel 020-547 6666, ga naar de winkel of kijk op www.hp.nl.

Gladius is een game voor fijnproevers. Door de diepgang en de hoge replaywaarde neem je de minpunten voor een groot deel op de koop toe.



GLADIUS

■ *Gladiatoren en turn-based RPG? Niet direct een combinatie die voor de hand ligt. Toch heeft LucasArts het aangedurfd en komt men met een uniek stukje vermaak...*

In Gladius kies je uit twee heroïsche karakters: Ursula of Valens. Ursula, afkomstig uit Nordagh, is de dochter van een beruchte Barbarenkoning. Valens is de zoon van een van beste gladiatoren die Imperia ooit gekend heeft. Een bloedig conflict tussen hun twee thuislanden zorgde ooit voor de opstanding van een donkere God die bijna de hele mensheid vernietigde. Dat was toen, maar opnieuw loert het kwaad en moeten de twee jonge helden ervoor zorgen dat de wereld niet wederom in een desastreuze oorlog belandt.

SCHOLEN

Als je begint aan het spel, weet je nog van niets. Dan draait alles om het leiden en samenstellen van een

FULL-SCREENSHOT



gladiatorenschool. Met een smakelijk gezelschap (bestaande uit mannen, vrouwen en/of dieren) reis je langs verschillende steden en streken te weten Imperia, Nordagh, de Windward Steppes en de Southern Expanse. Door hun verschillende vegetaties en looks krijg je echt dat avonturiersgevoel. Onderweg daag je andere plaatselijke scholen uit, verdien je eer, geld en ervaring en doe je mee aan de kampioenschappen. Zoals het een goede RPG betaamt, pak je ook commissies en sidequests. Dan vecht je niet in arena's maar in de wilde natuur. Pas later krijg je door dat er veel

ook erg lang waardoor je af en toe echt je tijd uitzit. Verder maakt de game voor de uitvoering van je attacks gebruik van een soort "swing meter" die we kennen uit golfgames. Dat is leuk als je goed raakt, maar mis je deze getimede uitvoering, dan berokken je weinig schade. Zelfs als een van je gladiatoren veel sterker is, kan je dus de dood vinden door verkeerde knopjes in te drukken.

SKILLS

De preplanning is wel meesterlijk. Je kunt je verschillende vechtersbazen en bazinnen uitrusten met allerhande harnessen, wapens en uit-

"DE BATTLES DUREN ERG LANG WAARDOOR JE AF EN TOE ECHT JE TIJD UITZIT."

meer aan de hand is, en dat je niet zo maar voor de kat z'n kut knokt.

GLADIATORGOLF

Het merendeel van de turn-based battles vindt plaats in arena's voor publiek. Zijn de toeschouwers enthousiast dan krijg je bonuspunten en dat stelt je in staat je battles net wat uitgekiender te spelen. Helaas is de invloed van het (joe-lende) publiek te gering naar mijn smaak. De battles duren daarnaast

bouwen met skills, vaardigheden en magie. Het spel kent in totaal duizenden verschillende skills en bijna duizend unieke wapens, helmen, schilden en andere accessoires om je krijgers mee aan te kleden. Je gladiatoren rekruteer je uit vijftig unieke klassen, zoals de sterke Imperial Legionairs; de Heksen uit de Galdr klasse 'bewapend' met Keltische liederen en magische spreuken of de speerwerpemde Peltast. Gek is dan weer dat je fraai opge-

GLADIUS OF GLADIATOR?

Voor veel gamers zal Gladius veel te diep zijn. De verschillende attributen, de skills, de magie, de moves... zij willen liever als Russell Crowe in de rol van Maximus gewoon lekker beuken in plaats van diep nadenken. Die gamers kunnen beter voor Gladiator: Swords Of Vengeance van Acclaim gaan. Redelijk oppervlakkige hack & slash met meer dan vijftig finishing moves. Je bedient je in deze PS2 of Xbox-titel van smakelijke onthoofdingen, het bloederig afhakken van ledematen en het doorboren van lichamen. 't Is maar dat je het weet (Zie ook review in PU 12).



De voorloper van de Boedelbak. Ook voor verhuur van dakkoffers en bakfietsen.



"Nou moe, heb ik weer m'n zwaard te lang in de volle zon laten liggen."

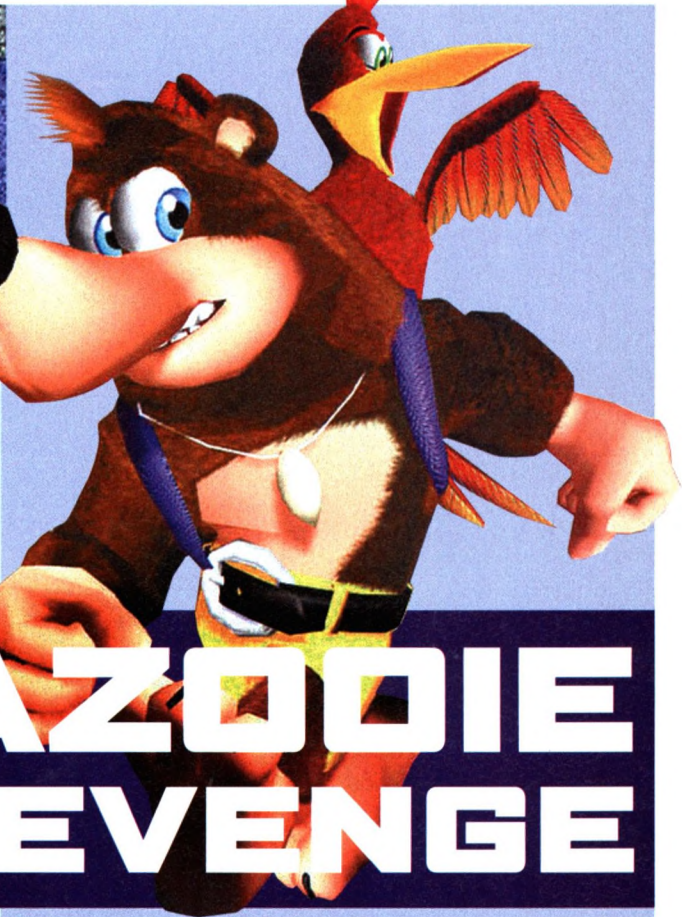


"Hé jullie twee staan aan de verkeerde kant van de streep te knokken. Dit is het vak voor de persfotografen!"

bouwde karakters net zo makkelijk later weer inwisselt omdat veel sterkere leden zich aandienen. Weer zo'n rare designflaw die ik door de sfeer en de vele mogelijkheden op de koop toe nam. Maar ook de hoge replaywaarde en de diepgang maken veel goed.



Een vrolijk en fraai vormgegeven verzamelavontuurtje dat lekker wegspeelt.



"Lopen die twee gasten weer aan de verkeerde kant van de weg. Volgens mij zijn ze hartstikke lam!"

De een is lam, de ander in de olie; het blijft allemaal bezopen.

■ *Er was eens een pratende wekker die Pompie de Robodoll heette, maar daar gaat dit verhaal niet over. Dit verhaal gaat over een beer en een vogel; een hele bijzondere beer en een hele bijzondere vogel. Ze heten Banjo en Kazooie.*

In de loop van het avontuur verover je nieuwe moves die je plaatsen laten betreden die je al lang had gezien maar nog niet kon bereiken. Een hogere sprong bijvoorbeeld, een drillbooraanval wellicht, of de mogelijkheid om eieren te schieten.

BANJO-KAZOOIE GRUNTY'S REVENGE

Aan het begin van dit derde BK-avontuur sta je er alleen voor. Je bestuurt enkel de geinige beer Banjo en de manier waarop doet erg denken aan de twee voorlopers op de N64.

In een uitgestrekte bovenwereld bevinden zich een handjevol poorten naar subwerelden. Deze poorten gaan open als je genoeg puzzelstukjes hebt verzameld en die puzzelstukjes krijg je door allerlei opdrachten uit te voeren en minigames te voltooien.

Da's nog een hele klus voor een beer alleen maar gelukkig duikt Kazooie al snel in Banjo's rugzak om een veertje bij te dragen.

POLYGOONVRIJ

Het werk van Rare dwingt meteen al respect af. Door kundig in twee dimensies te modelleren hebben ze polygoonvrij een statische wereld geschapen die er toch behoorlijk driedimensionaal uitziet. Hierbij speelt de game ook min of meer als de 3D-voorgangers. Het is eventjes wennen aan de besturing die natuurlijk niet analoog is en 'slechts' de mogelijkheid biedt Banjo in acht richtingen te laten wandelen, maar dat wennen kost niet meer dan een kwartiertje spelen.

ZEIKVOGEL

Het is bijna moeilijk deze game niet met een glimlach en een tappend voetje te spelen. De muziek verdient het om op vol volume te worden genomen, met vrolijk swingende banjodeuntjes die uitstekend voldoen als muzikale omlijsting van de omgevingen die qua thema's vooral kleurrijk en gezellig zijn.

Het koddige karakter van de game komt verder tot uiting in de conversaties met de olijke bosbewoners. Deze 'gesprekken' bestaan uit een over en weer kreunen en steunen, elk figuurtje op zijn eigen manier. Soms klinkt dit alsof twee hamsters elkaar oraal verwennen, een andere keer klinkt het alsof een straalbezopen Ed probeert boterbabbelaars te bestellen in het Fries. Om te kunnen begrijpen wat er allemaal wordt gezegd is gelukkig ondertiteling toegevoegd en vooral als de scherpgesnavelde zeikvogel Kazooie zich bij zijn softe berenvriendje heeft gevoegd, le-

vert dit nog wel eens hilarische dialogen op. Rare blijft een van de weinige spellenmakers die games kunnen opleuken met glimlachhumor zonder te vervallen in het irritante.

BELAZERD

De game is eenvoudig, misschien wel een beetje té eenvoudig; groten-deels huppel je er fluitend doorheen.

muur is, en soms probeer je op een platformpje te springen om er vervolgens achter te komen dat je door een onduidelijk perspectief bent belazerd en dus in een afgrond stort. Deze problemen zijn niet spelbepalend maar soms best wel een beetje ergerlijk.

VERZAMELEN

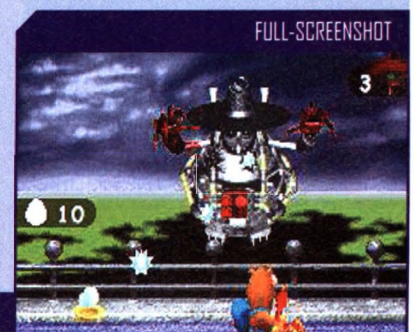
Een leuk, vrolijk en niet al te moeilijk avontuur waarin je toffe moves uit kunt voeren en wel een uur of tien zoet bent om allerlei dingetjes te verzamelen; dertig Jinjo's, zestig puzzelstukjes en zeshonderd muzieknoten bijvoorbeeld.

Dat is wat je kunt verwachten, en dat lijkt me genoeg voor de doorsnee gamer die gewoon een leuk nieuw spel wil hebben voor op z'n GBA-tje. De kritische hardcore gamer kan beter een wat pittiger avontuur uitkiezen. ◀

"DE 'GESPREKKEN' KLINKE SOMS ALSOF TWEE HAMSTERS ELKAAR DRAAL VERWENNEN."

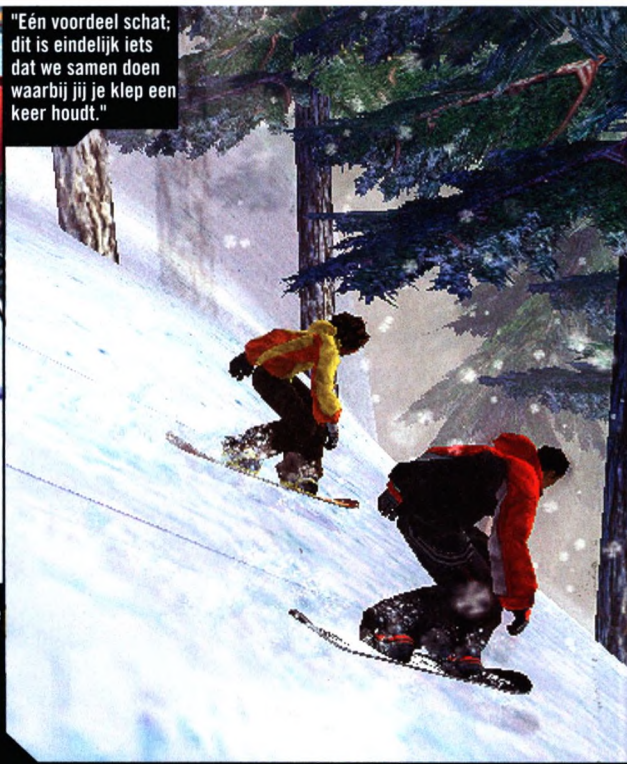
Hoogstens ga je misschien eens een keertje af bij een eindbaas, of moet je een bonusspelletje een keer of drie herhalen voordat je de vereiste score hebt gehaald. Verder loop je nog wel eens wat te dwalen, doordat je zo snel vorderingen maakt dat je nauwelijks tijd hebt om vertrouwd te raken met de diverse omgevingen - 'was je hier nu wel of niet al eens geweest?'

Regelmatig ontstaan er ook problemen door onduidelijkheden in je omgeving. Vanwege de kunstmatige 3D-suggesties is het soms onmogelijk te zien of iets nu een helling of een



FULL-SCREENSHOT

Overweldigend natuurgeweld. Hoge snelheid. Strakke besturing. Uitdagende parkoersen. Kort. Krachtig.



"Een voordeel schat; dit is eindelijk iets dat we samen doen waarbij jij je klep een keer houdt."

Duidelijk is dat deze game zich niet afspeelt tijdens de Krokusvakantie.

Krachtig maar kort

1080 AVALANCHE

■ Ook al weet ik best dat God alleen maar in mijn hoofd bestaat, ik kan het niet helpen hem aan te roepen als ik iets zie dat mij bewust maakt van mijn persoonlijke nietigheid.

Vreemd genoeg lijkt ik God vooral te herkennen in grotesk geweld. Bijvoorbeeld bij die invasie in Normandië, aan het begin van Saving Private Ryan. Overal om me heen rookwolken, fluitende kogels, mensen die naar hun ledematen zoeken en oorverdovende explosies... ook al zit ik comfortabel weggezakt in het rode pluche van de bioscoopstoel, ik kan niets anders zeggen dan 'oh mijn God.' Bij de heftigste veldslagen uit de Lord of the Rings-films gebeurde me hetzelfde, evenals aan het begin van de eerste Halo, om nog maar te zwijgen over het eerste (demo) level van de tweede. Eergisteravond had ik het weer. In een snowboardspel nota bene! Onderweg naar de top van een zeer dreigend trillende berg vroeg de helikopterpiloot 'weet je zeker dat je

hiermee door wilt gaan?' Meteen nadat ie me had gedropt begon het gedonder: Avalaaaaanche!" En zo dook ik de diepte in, met zo'n beetje de hele berg achter mij aan. Al na enkele seconden was ik ingehaald en probeerde ik tot aan mijn middel in de waterval van sneeuw, rotsen en bomen nog een uitweg te vinden, maar tevergeefs. Dikke golven witblauw poeder werden vervangen door grijze rotsblokken en uiteindelijk kon ik niet anders dan letterlijk onder het geweld bezwijken. Wipe Out, gaf het beeld ironisch aan, alsof dat nog niet duidelijk genoeg was. Ik keek naar het stilgevalen scherm, en had eindelijk weer genoeg adem om mijn eerste emotie te uiten: 'Oh mijn God'.

ANTICLIMAX

Meteen nog maar eens proberen natuurlijk en nog eens en nog eens want het bleek het moeilijkste level dat ik tot dan toe in 1080 Avalanche was tegengekomen. Ook wel een beetje oneerlijk moeilijk want die

bijna onontkoombare lawine op mijn hielen ontnam me nogal het zicht, waardoor ik bochten en sprongen half op de gok moest nemen. Toch lukte het me, na een keer of tien proberen, om een minuut lang op koers te blijven en zo zag ik mijn boarder vanuit een grot een ravijn in springen, waarboven ie gelukkig werd opgevangen door dezelfde helikopter die me op de top had afgezet. 'Wauw', dacht ik nog. Maar die wauw ging al snel over in een 'what the fuck?', direct gevolgd door een 'dat meen je niet!'. Daar verscheen namelijk alweer de aftiteling in beeld. En ik was amper twee uur geleden aan de game begonnen!

EXTREME

Inderdaad, in twee uur speeltijd had ik de drie raceklassen van het voornaamste speltype (Match Race) in 1080 doorgeploegd. Deze is als volgt opgesplitst: Novice (4 races), Hard (5 races) en Expert (6 races). Een totaal van twaalf races dus, gevarieerd opgezet in vijf ver-

schillende omgevingen. Gelukkig bleek na de aftiteling hier nog een vierde klasse aan toegevoegd te worden: Extreme met zeven races. De parkoersen in Extreme zijn gespiegelde versies van eerdere tracks, maar dit keer wel met een moeilijkheidsgraad die me op het puntje van de stoel kreeg. Misschien van belang: dat ik in amper twee uur tijd zonder noemenswaardige moeite de eerste drie klassen voltooide, kan te maken hebben met de ervaring die ik opdeed in de vorige 1080, die op de N64 verscheen. De besturing is vrijwel identiek, terwijl fouten minder hard worden bestraft. Je krijgt in Avalanche bijvoorbeeld nog de kans om je evenwicht te herstellen als je na een sprong landt terwijl je board niet evenwijdig aan de ondergrond is, waar dit in de vorige 1080 onvermijdelijk leidde tot een valpartij.

DE MOEITE WAARD

1080 Avalanche is in tegenstelling tot games als Amped 2 en SSX3 bo-



JURJEN



Zo, die zijn bijna de pipe uit.



Shit man, je krijgt meer cijfertjes op je scherm dan de gemiddelde F16-piloot.



"Schat kunnen we even stoppen, m'n bretels zijn losgegaan."



"Godskolere, ik dacht ik volg het bordje 'Eisenbahn', daar zul je wel lekker snel op gaan."

AVANCHE

conquest

ven alles een compacte, explosieve racegame. Dus geen Tony Hawk in de sneeuw, geen half uur durende afdalingen en complexe combo's, maar gaan met die banaan.

Races duren amper een minuutje, hooguit twee en de sensatie van snelheid is overtuigender dan je in een snowboardspel zou verwachten. Hiermee is de actie het equivalent

Rotsverschuivingen en lawines, al dan niet zelf getriggered, zijn typerend maar zoekend naar de snelste route heb je met meer rekening te houden. Overstekend wild bijvoorbeeld, zoals eekhoorns, hazen en rendieren maar ook instortende gebouwen, botsende auto's en ontsprende treinen.

Natuurlijk doen ook de weersomstan-

EURO'S-UREN

Omdat het me maar niet lukte mijn tegenstanders in de Extreme klasse bij te houden, ben ik in de Time Trial op zoek gegaan naar munten om nieuwe boards aan te schaffen. Dit zoekspelletje bleek bijzonder vermakelijk, omdat ik gedwongen werd niet zomaar overal aan voorbij te roetsen maar de diepere lagen van de levels te verkennen, waarbij ik er spelenderwijs achter kwam dat ik nog heel veel niet had gezien. Pas toen ik de stoerste boards had vrijgespeeld, lukte het me na flink oefenen om de extreemste spelvariant te bedwingen en toen was ik in totaal toch wel een uurtje of tien vol overgave aan het boarden geweest. Ik vind het spel zeker aan de korte kant, maar ondertussen ben ik zo verliefd geworden op de prachtige levels dat ik vastbesloten ben alle munten te gaan halen en ook alle Gate Challenges te voltooien en dan zal ik me ook nog wel een tijdje vermaken met de Trick Attack. Misschien dat ik zelfs mijn broertje nog uitdaag om onze krachten te meten

in de Multiplayer (2-4 spelers, splitscreen of Lan) en zo zal de verhouding Euro's-Uren toch nog wat gunstiger uitpakken dan ik aanvankelijk vermoedde.

Als je een weekendje geen verplichtingen hebt, is dit een prachtspel om te huren want 1080 Avalanche is goed voor spelmomenten die je niet snel zult vergeten, inclusief één onvervalste 'oh mijn God'-ervaring. Ben je een type dat het leuk vindt om een spel in de kast te hebben dat altijd goed is voor een snelle kick in je eentje of een lekker potje tegen vrienden, dan is zelfs een definitieve aanschaf allerminst een slecht idee.

"1080 AVALANCHE IS GOED VOOR SPELMOMENTEN DIE JE NIET SNEL ZULT VERGETEN."

van de punkrocknummers die het grootste deel van de races begeleiden: kort maar krachtig. Daar wil ik dan nog de woorden organisch en dynamisch aan toevoegen, niet alleen vanwege de overtuigende manier waarop je board en boarder reageren op uiteenlopende soorten sneeuw en andere ondergronden maar ook vanwege de hoge mate waarin omgevingen het raceverloop beïnvloeden.

digheden zich gelden, zoals tijdens een van de meest memorabele momenten uit het spel, wanneer je onder een stralend zonnetje koers zet naar de sneeuwstorm die je in het dal beneden aan je voorbij ziet trekken.

Je hapt naar adem en springt erin, waarna horen en zien je vergaan in een grauwe hel van sneeuw, wind en hagel... Bijna, maar nog net niet, zo'n 'oh mijn God'-moment.





COMEBACK VAN

THE SLEEPING DRAGON



■ *Het adventure genre in zijn puurste vorm is al lang niet meer zo populair als 10 - 15 jaar geleden.*

Toch hebben adventures nog steeds bestaansrecht, zeker als we het recente aanbod en de nabije toekomst bekijken.

Avonturier Jan zette zijn tanden in maar liefst vier adventures pur sang: Broken Sword: The Sleeping Dragon, The Black Mirror, URU: Ages Of Myst en In Memoriam.

Tijdens de tweede helft van de jaren tachtig en begin jaren negentig was het point and click adventure mateeloos populair. Iedereen met een PC speelde wel een Leisure Suit Larry, Space Quest, King's Quest, Monkey Island (zie screen rechtsboven) of Maniac Mansion. Wilde je serieuzer avonturieren dan brak je je hersens over Myst en Riven, Black Dahlia of Schizm (zie screen boven).

SEQUELS

Ontwikkelaars gingen op een zeker moment echter te veel voor de se-

quels of men probeerde grote titels te imiteren. Hoeveel Myst klonen ik wel niet voorbij heb zien komen... je wilt het niet weten.

Toen de populariteit van adventures mede daardoor inboette, werd er over het algemeen aangenomen dat het genre stervende was. Dit werd nog versterkt toen Blizzard vlak voor voltooiing van de game de bijl zette in haar Warcraft Adventures, een heus point and click adventure in het Warcraft universum. Die game zou nooit uitkomen en dat was voor veel ontwikkelaars het omslagpunt.

PARELTJES

Maar zoals de geschiedenis ons wel vaker leert, zijn er altijd tegen-draadse lieden die wars van trends gewoon door blijven gaan met het maken van a-modieuze games. Dat uitte zich op twee manieren. Enerzijds sloegen Cryo en Arxel Tribe helemaal door met meerdere prachtige maar onspeelbare adventures (met uitzondering van de Atlantis serie). Anderzijds waren er



ontwikkelaars die hun tijd namen en bedachtzaam hun gameskunsten vertoonden. Gelukkig maar want dat leverde pareltjes op als Escape From Monkey Island, Runaway, Post Mortem (zie screen rechtsonder), The Longest Journey en het briljant Syberia.

Invmiddels zien we het adventure in vele vormen terug. Er zijn nog altijd traditionele point and click adventures in een modern jasje of moderne spellen met adventure elementen. Zo kent Beyond Good & Evil echte adventure elementen en citeert een spel als Dark Chronicle ook ruitertlijk uit dit genre. Hoe dan ook, momenteel zijn er maar liefst vier adventures voor-

handen die ik uitvoerig op de pijnbank heb gelegd. Broken Sword - The Sleeping Dragon, The Black Mirror, URU: Ages Of Myst en In Memoriam. Welke zijn de moeite waard, waar wil je je tengels niet aan branden en welke game betreedt nieuwe paden...? ◀



Ancient... Dark... Hypnotic eyes... Authoritarian... I can see a colour... Like a ruby... Like... blood

HET ADVENTURE

URU: AGES OF MYST, IN MEMORIAM, THE BLACK MIRROR

OUT NOW • REVOLUTION SOFTWARE • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.BROKENWORDGAME.COM

PC / PLAYSTATION2 / XBOX

Broken Sword deel 3 is helaas een lichte teleurstelling. De game haalt pas in de slotfase het niveau van haar twee voorgangers.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

■ *Broken Sword - The Sleeping Dragon is het derde deel uit de reeks en de makers hebben deze keer voor een modern 3D jasje gekozen. Niet zo vreemd want het spel is ook uit op PS2 en Xbox.*

De besturing van de nieuwe Broken Sword is een beetje een PC/console mix tussen Grim Fandango en (de interface van) Zelda. Als er een voorwerp de moeite waard is, kijkt je karakter er naar en de acties komen als icoontjes in beeld die je simpelweg indrukt. Op dezelfde manier kun je voorwerpen met elkaar combineren en gespreksonderwerpen kiezen. Op de PC zul je de muis dan ook niet gebruiken. Hoofdrospelers zijn ook nu weer de Amerikaan George en de Françoise Nico. Je speelt steeds afwisselend

een hoofdstukje met de een en dan weer met de ander, op verschillende locaties, om uiteindelijk samen op stap te gaan.

Alles draait deze keer om een mysterieuze machine, een mysterieuze sekte en mysterieuze natuurverschijnselen. Je zou dus kunnen zeggen dat het spel best mysterieus is.

DOZEN SCHUIVEN

De typische Broken Sword sfeer wordt goed gehandhaafd, al zijn de puzzels de eerste uren veel te makkelijk. Vaak doe je niet meer dan kletsen, kletsen, kletsen en is het gewoon een kwestie van alle onderwerpen afgaan. Hier hoeft je nauwelijks bij na te denken. Pas veel later worden de puzzels inventief en prikkelend.

Ook storend is het sjouwen en duwen met dozen. Waarom deze Lara Croft elementen in een adventure game gestopt? Een paar keer zijn ze te rechtvaardigen maar ik kwam zoveel dozen-schuif-duw puzzels tegen, dat ik me af en toe net een verhuizer voelde.

Leuk zijn dan wel weer bepaalde actiemomenten waar je in een split second moet reageren, anders leg je het loodje. Bijvoorbeeld met een koekenpan een belager voor z'n kop meppen of snel naar een Jeep rennen om aan achtervolgers te ontsnappen. Deze game moet het vooral hebben

van het verhaal, de typische Broken Sword sfeer en de puzzels. Dat het puzzelniveau pas tegen het eind van de game interessant wordt, is meer dan jammer en verhindert een hoger cijfer.



GRAPHICS

3

REPLAY

4

GAMEPLAY

7

72 SCORE

IN DE MAAK: SYBERIA II

Er is momenteel één game in ontwikkeling die ervoor zorgt dat uitgever Microids nog niet failliet is... en dat is Syberia II; de sequel van een van de allerbeste adventures van de afgelopen jaren.

In deel 2 zien we hoe Kate haar avonturen voortzet, nadat ze zich bij uitvinder Hans Voralberg had gevoegd en leren we meer over de mysterieuze automaten en de mammoeten. Syberia II is een stuk langer, kent moeilijkere puzzels en zal zich voornamelijk in outdoor settings afspeelen. En uiteraard houdt schrijver en striptiest Benoit Sokal weer een stevige vinger aan de pols. Naast de PC-versie komt de game ook uit voor PS2 en Xbox. Alledrie moeten ze lente 2004 in de winkels liggen. Meer info vind je op: www.syberia2.info/english



IN DE MAAK LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Larry is terug! Nadat het laatste avontuur (Love For Sail) van de grootste kluns en onhandigste vrouwenversierder uit de game-historie behoorlijk tegenviel, zette Sierra er een dikke punt achter en mocht bedenker Al Lowe in 1996 zijn biezen pakken. Hoe verbaasd waren we dan ook toen onlangs Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude werd aangekondigd. De adventure wordt ontwikkeld door High Voltage Software en uitgegeven door Vivendi. Grootste verandering is dat je niet met Larry, maar met zijn jongere neefje Larry Lovage speelt. De jonge Lovage zit op een studentencampus en probeert door te dringen tot de selectie van kandidaten voor een datingshow. De game speelt in bontgekleurde 3D omgevingen waar je vrij in rond hobbelt en allerlei mad funny minigames speelt zoals trampoline springen, deelnemen aan bier drinkwedstrijden, strippen en nog veel meer. Gesprekken met de dames gaan niet meer volgens 't traditioneel kiezen uit voorgebakken zinnestjes maar via het rond-draaien van een icoontje. 'Draai' je verkeerd dan maakt Larry allemaal stupide opmerkingen en raken de dames not amused. Draai je goed dan beginnen de ladies je steeds leuker te vinden. Magna Cum Laude moet Q2 2004 voor PC, Xbox en PS2 in de winkels liggen. Check ook www.high-voltage.com.



OUT NOW • CYAN WORLDS • UBI SOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.CYANWORLDS.COM

PC

De meester is terug en laat weer eens zien hoe het moet. Prachtige graphics, slimme puzzels en prikkelende off- en online gameplay. Voor liefhebbers is deze Myst een must!

URU: AGES OF MYST

■ *Myst is terug en deze keer gaan de makers terug naar de roots van de eerste Myst met de techniek van vandaag de dag.*

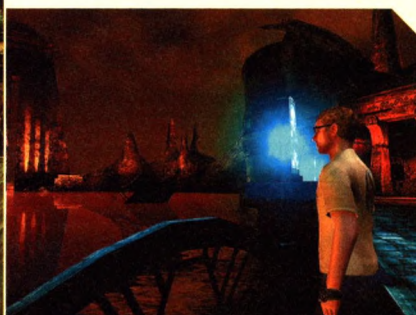
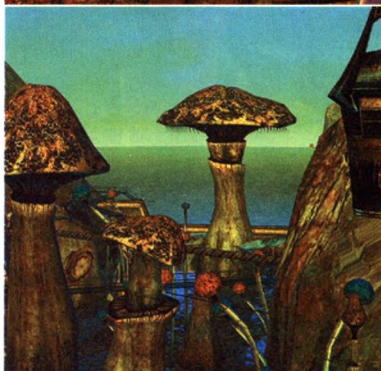
Een echte 3D engine vol grafische toeters en bellen zorgt ervoor dat Myst minder statisch speelt dan voorheen. De graphics kennen een onwaarschijnlijk detail en doen niet onder voor bijvoorbeeld de mooiste maps van Unreal Tournament 2004. Visueel smullen dus. Grappig is dat je het karakter waar-

mee je speelt helemaal kunt ontwerpen (net als in een RPG). Je kiest voor een mannetje of een vrouwtje, dikke of lange neus, type kleding, wel of geen rimpels en zelfs je kaaklijn kun je ontwerpen. Alles draait verder om het uitschekken van de beschaving van de D'ni. Via verschillende boeken die je vindt zul je verschillende Ages betreden en leer je meer over deze intrigerende cultuur. Opvallend is dat je nagenoeg geen interface hebt, slechts een muiscursor die verandert in verschillende symbolen. Dit werkt erg goed en geeft je echt het gevoel een te zijn met de omgeving.

ONLINE

De puzzels zijn niet meer zo bizar als in Riven en variëren van simpel en logisch tot behoorlijk vernuftig. Je zult niet langer vastzitten vanwege een denkfout, de oplossingen zijn altijd in de buurt al vereist URU wel dat je je ogen, oren en hersens

goed de kost geeft waarbij tips van NPC's goed geïnterpreteerd moeten worden. Je speelt URU vanuit third-person of first-person. Third-person is visueel aantrekkelijk omdat je dan je eigen ontworpen 'avatar' in beeld ziet maar bestuurt onhandig. Waarom kan het niet zo vloeiend als bij shooters? Nu zwalk je botsend van A naar B en dus schakel je toch weer over naar first-person. Helemaal nieuw is de online component (die nog niet helemaal lekker werkte ten tijde van testen), waarvan Cyon bezweert dat dit een belangrijk onderdeel van de gameplay vormt. De makers hebben al twee compleet nieuwe online Ages af die je samen met een klein clubje URU spelers binnenkort mag betreden. Je kunt online minigames spelen, tips uitwisselen over de singleplayer game of nieuwe avonturen beleven door de voortdurend verse content die Cyan aanbiedt. Met behulp van linking books vergaar je zo een bibliotheek met eigen en andermans avonturen die op papier een nagenoeg oneindige spelervaring biedt. Dit laatste lijkt meer iets voor de hardcore Myst fans die ook alle bestaande boeken hebben gelezen. Maar wees gerust, ook als je alleen de singleplayer game speelt, is het weer ouderwets genieten.



GRAPHICS 9

REPLAY 7

GAMEPLAY 8

82 SCORE

6 NUMMERS

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VOOR MAAR 14 EURO!

en fans van films als Seven, Murder by Numbers en mogen dit unieke multimedia-avontuur niet missen.

MEMORIAM

ale inbox. bureau of lpen. Uim maar als je elijk het ge- nd te zijn. zen je naar cht te onder- tes kunnen The Notre die manier men voor de ls die de En ik verze- s zijn onge-

internet naar clues en tips maakt dat IM de realiteit angstaanjagend dicht benadert. Gamers die dol zijn op profiler-achtige films vol occulte verwijzingen en symboliek en die nu eens zelf de hoofdrol willen spelen in een ijzingwekkende misdaadthriller... dit is jullie kans!



80 SCORE

GRAPHICS 3

REPLAY 3

GAMEPLAY 3

list Jack Lorki op te sporen die is verdwenen terwijl hij een reeks moorden onderzocht in Europa. Op de CD staat een amateur zwart-wit filmpje dat doet denken aan de BlairWitch Project. Creepy as hell dus. Wat daarna volgt zijn allerlei occulte en esoterische puzzels uit het brein

E-MAIL & INTERNET
Het grappige is dat dit spel er vanuit gaat dat je letterlijk achter je PC zit. Je kruipt in de rol van detective en met behulp van internet en e-mail tracht je de puzzels op je monitor op te lossen. Het grappige (of scary) is dat je tijdens het spelen van IM voortdurend

kend lastig. De briljante gek laat steeds als je een puzzel hebt opgelost een filmpje zien van de videolog van Jack Lorki. Die filmpjes worden steeds grimmiger en mysterieuzer. Het aardige is dat je dus volledig jezelf speelt en niet een of andere bedachte held. Vooral het speuren op

OUT NOW • UNKNOWN INDENTITY • FUTURE GAMES • EASY COMPUTING • TEL: 023-5511311 • WWW.EASYCOMPUTING.COM/BLACKMIRROR

The Black Mirror is best leuk... totdat de hoofdpersoon zijn mond opentrekt. Op zich ook een prestatie; het spel met de slechtste voice-acting aller tijden.

THE BLACK MIRROR

■ *The Black Mirror is een old skool point-and-click adventure dat qua sfeer doet denken aan Gabriel Knight. Ja, sfeervol is het wel...*

Het spel begint stemmig wanneer we midden in de nacht een oudere man een brief zien schrijven, bovenin een toren van een kasteel. De man is William Gordon; grootvader

van de hoofdpersoon Samuel. De man vreest voor zijn leven en niet zonder reden. Iets of iemand dringt de torenkamer binnen, William wordt naar beneden gesmeten en landt op de punt van een ijzeren tuinhok. Auw. We pakken het verhaal op bij de begrafenis van Samuel's opa op The Black Mirror; het landgoed van de Gordon familie. Samuel heeft hier het grootste deel van zijn jeugd doorgebracht en dat kent een donker verleden. Je gaat uiteraard op onderzoek uit, vindt het dagboek van je opa en ontdekt allerlei raadsel in de familie-roots. De donkere, barokke vertrekken, eeuwenoude graftombes, het kerkhof van Ashbury en de Middeleeuwse kerk van Warmhill zijn fraaie, sfeervolle maar ook statische locaties waarin spannende puzzels op je wachten.

SCHILDPAD
Dat lijkt heel leuk, ware het niet dat de ingesproken stem van Samuel Gordon het spel eigenhandig om zeep helpt. Dit moet zonder twijfel de slechtste voice-acting zijn die ik ooit heb gehoord. Samuel is een grote natte scheet met zijn ijle stemmetje en zijn nicherige uiterlijk. Maar daar blijft het niet bij! Alle karakters praten alsof ze net uit hun bed komen rollen; met opgelepelde zinnen, alsof ze tegen een klein kind praten. En aangezien je met heel veel mensen moet praten wordt dit spel - voor iedereen die graag ziet dat karakters overtuigend in beeld komen - nagenoeg ondragelijk. Daarbij komt nog eens dat het tempo van alles in het spel op niveautje schildpad gaat. Zelfs het openen van een ladekast lijkt te veel



moeite te kosten. Ook... als... Samuel... iets... oppakt... gaat... dat... allemaal... zo... sloom... dat... je... die... knaap... het liefste een trap voor zijn bekakte Engelse reet wil geven. En dat is heel jammer want qua spooky sfeer en puzzels had hier best wat ingezet. Nu kun je het spel alleen spelen als je alle tijd van de wereld hebt, met oordopjes in en ondertiteling aan. Wat een drama!

GRAPHICS 7

REPLAY 2

GAMEPLAY 3

50 SCORE



De Nationale TelecomBon

De hotste kdo bon van Nland

Breakdance, skaten, hanging out or whatever, je doet waar je zin in hebt. Maar eigenwijs of niet, ook jij bent wel 's jarig of geslaagd. En omdat je alleen doet wat jij wilt, krijg je vaak van die kdo's waar je net ff niks aan hebt. Dus ben jij vast helemaal in voor de Nationale TelecomBon, de hotste kdo bon van Nland. Als je die krijgt, kun je 'r zelf prepaid telefoonkaarten, ringtones, frontjes, headsets en eigenlijk alles van kopen dat met je mobiel te maken heeft. Da's mooi, want bellen en sms-en doe je waarschijnlijk nog meer dan breakdance of skaten. Check www.telecombon.nl, dan zie je waar iedereen terecht kan voor zo'n hotte bon van 5, 10 of 20 euro, zodat jij voortaan 'n kdo krijgt waar je echt wat aan hebt.



IT'S FUN TO GIVE, IT'S FUN TO GET!

Check www.telecombon.nl voor 'n kdo waar je echt wat aan hebt.

Deze halflauwe hondehoop krijgt mij niet aan het kwijlen, en kwispelen is er al helemaal niet bij.

DOG'S LIFE

■ **Spellen kunnen mij niet origineel genoeg zijn en dus spitsten mijn oren zich toen ik hoorde dat er een spel aan zat te komen waarin je in de luizige pels van een hond kon kruipen. Die is voor mij, blafte ik, voordat de andere redactieleden er lucht van zouden krijgen.**

Honden worden door mensen voor allerlei doeleinden gebruikt. In Alaska trekken ze sleeën, in Engeland worden ze nog steeds ingezet bij de jacht, in Assen worden ze voornamelijk benut door eenzame huisvrouwen. En dan worden honden natuurlijk ook nog wel eens gebruikt om de aandacht van jonge meisjes te trekken (Steven) of als broodbeleg (Ed). Bij dit alles wordt volgens mij wel eens aan de belevingswereld van de hond voorbij gegaan. Hoe vindt zo'n beest dat zelf nu eigenlijk allemaal? Voor een beter begrip van onze trouwe viervoeters is het goed dat er spellen worden gemaakt als Dog's Life, waarin de speler de wereld bekijken door de ogen van zo'n guitig blafbeest.

WOLF

Waf-waf, hijg, waf woef. Grom, hijg, waf-waf-wif-woef. Hijg, hijg, hijg-hijg waffie waf woef woef grom. Woef woef, eh... oh nee, sorry. Ik had me even iets te veel ingeleefd in deze hondensimulator. Je kent dat wel hè, soms is het moeilijk om je geprojecteerde ego na het gamen weer terug te nemen van het spelfiguur. Dan ga

"Tja jochie; kleine hondjes hebben nu eenmaal meer last van stinkende poep op straat."



"Heb je die idioot ook weer. Hij was de 102e Dalmatiër maar is zo maf dat ie denkt dat ie een Joodse Herder is."

je door de stad lopen met een strakke maillot om je boze stiefvader in stukken te hakken met een plastic zwaard of zo.

Ik had het laatst ook al eens heel intens beleefd met Grand Theft Auto III maar om juridische redenen wil ik hier liever niet te veel over uitweiden. Het lijkt me veiliger om nu even terug te gaan naar mijn hondse bestaan.

GEURKLEURTJES

Poedels neuken, aan mensen hun kruisen snuffelen... dat had ik verwacht. Of bezorgers van Media Expressie naar de keel vliegen omdat ze weer eens te laat zijn met die fucking PU! Maar nee hoor, daarvoor is dit virtuele hondje veel te braaf en behaagziek.

Want wat moet je doen in dit spel?

Geurkleurtjes verzamelen! Welke idioot heeft dit bedacht? Martin Wauws van de Witte Neuzen Show? Een medewerker van Rare die was ontslagen wegens overmatig LSD-gebruik? Iedere gek weet toch dat honden dat helemaal niet doen, geurkleurtjes verzamelen? Daar zijn die beesten helemaal niet voor gemaakt, joh!

HONSDOL

Serius man, ik was werkelijk geïnteresseerd in dit spel. Het had echt tot kunnen zijn als de ontwikkelaars de basisgedachte 'hoe is het om een hond te zijn' serieus hadden genomen. In plaats daarvan hebben ze besloten er een middelmatig loop-spring-en-blaf-avontuur van te maken en dan wel eentje met een claustrofobische camera (in krappe omgevin-

gen begint ie paniekerig heen en weer te springen), poep-en-plas-grappen die soms net zo flauw zijn als die van Ed (nee Jurjen, jouw bijschriften afgelopen zomer waren leuk - Ed), weinig uitdagende minigames en automatische gebeurtenissen die zich net zo vaak herhalen tot je er hondsdol van dreigt te worden.

De besturing is aan de 'glijgerige' kant, je hond loopt of glijdt nog een stukje verder als je je duim van de stick hebt gehaald, terwijl het springen juist weer overdreven abrupt en kort aanvoelt. Dit maakt nauwkeurig manoeuvreren lastig, maar gelukkig is dat in het spel ook niet zo vaak vereist. Uitgelaten rondrennen voelt wél lekker aan en de omgevingen zien er vrolijk en redelijk geloofwaardig uit, om de ontwikkelaars toch nog maar wat koekjes toe te werpen.

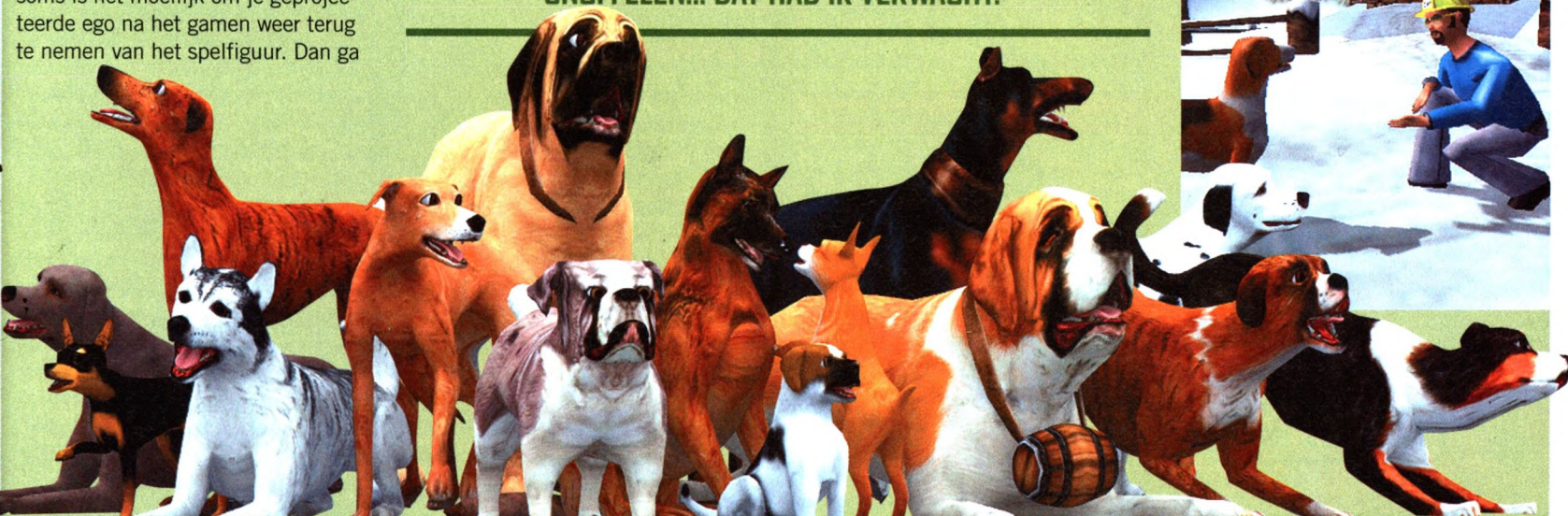
BLAFKNOP

Op de PS2 zijn recentelijk een aantal hele fraaie loop-en-spring-avonturen uitgebracht zoals Jak 2, Ratchet & Clank 2, Beyond Good & Evil en Prince of Persia. Als je grote waarde hecht aan het kunnen beschikken over een blafknop dan is Dog's Life wellicht je ding, anders zou ik toch eerst bovenstaande avonturen eens doorlopen.

"POEDEL'S NEUKEN, AAN MENSEN HUN KRUISEN
SNUFFELLEN... DAT HAD IK VERWACHT."



"Geen denken aan, ik geef geen poot aan een homo!"



Een origineel avontuur met de kwaliteit van meesterwerken als Link to the Past en Super Mario World. Moet ik nog meer zeggen?

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

Origineel meesterwerkje

■ Nadat 4261 oude avonturen van Mario zijn afgestoft en opgepoetst voor hernieuwde release op de GBA, is er nu eindelijk weer eens een geheel nieuw Mario-avontuur van de grond af opgebouwd. Heeft de snor van de lollige loodgieter zijn glans nog niet verloren?

Als Bowser prinses Peach heeft ontvoerd, trekt Mario er natuurlijk op uit om... Huh? Dit keer niet? Shit, ik dacht mijn standaard introetje wel weer eventjes te kunnen gebruiken, maar het lijkt erop dat de tekstschrijvers van Nintendo dit keer de onvermoede moeite hebben genomen iets nieuws te verzinnen. Eens even kijken... uuh, Cackletta is een gestoorde tovenaer. Hij heeft de stem van prinses Peach gestolen

die nu alleen nog maar kan vloeken als een bronstige bouwvakker. Nu moet Mario de grenzen van het paddestoelenrijk overschrijden om een nieuwe wereld vol nieuwe spelfiguren en uitdagingen te bereiken, het zogenaamde BeanBean Kingdom. Hij doet dit niet alleen, maar met zijn wat groter geschapen broertje Luigi en een nieuwe, zeer behulpzame metgezel... eh... Bowser?

GREEN GUY

Het verfrissende verhaal krijgt vorm in vlotte dialogen, waarbij de spelpoppetjes aandoenlijk grappig acteren. Terwijl ze soms een soort brabbeltaaltje bezigen of hier en daar zelfs een woord Engels laten vallen, kun je lezen wat Mario en Luigi de vele figuurtjes die ze tegenkomen te

vertellen hebben in stripachtige kaderwolkjes.

In overeenstemming met hun inhoudelijke boodschappen bewegen de poppetjes hierbij opgewonden met hun armpjes, beginnen ze van ongeduld te stuiten of springen hun ogen uit hun kassen van verbazing. Meestal zijn teksten in videogames nauwelijks het lezen waard maar deze regel gaat in dit geval niet op. De bewoners van de kleurrijke oorden waar Mario en Luigi doorheen trekken, spreken met een plezante zweem van spelbewuste lolligheid, wat mij menigmaal tot een grijns of glimlach dwong.

Tekenend voor de ironische humor is hoe de meeste bewoners van BeanBean Kingdom de Mario-broertjes lijken te herkennen uit hun videogames, ze begroeten ze bijvoorbeeld met iets als "Hé, daar heb je de wereldberoemde Super Mario en nuh... Mr. Green Guy."

BASISDINGEN

A, B, A, B... inderdaad klas, we gaan het hebben over gameplay. Deze is grotendeels gebaseerd op die uit Paper Mario (N64), maar aangezien niet veel lezers deze game gespeeld zullen hebben en door de dubbele hoofdrolspeler ook veel nieuwe mogelijkheden zijn toegevoegd, lijkt het me niet overbodig die besturing en spelmogelijkheden hier even kort door te nemen, te beginnen met de basisdingen in de buitenwereld.

Mario en Luigi lopen in het grootste deel van het spel achter elkaar aan, waarbij je met de Start-knop kunt

En de meest uiteenlopende standjes natuurlijk.



wisselen tussen het voorste en achterste figuurtje. De voorste springt met de A-knop, de achterste met de B-knop. Wil je dus over een gat of hindernis springen, dan druk je eerst op A en meteen daarna op B. Met L en R kun je speciale krachten selecteren, voor Mario is dit bijvoorbeeld de draaisprong, waarmee je over grotere afstanden kunt zweven, voor Luigi is dit de hoge sprong. De mogelijkheden in de buitenwereld nemen toe als je de hamer hebt gevonden, waarover later meer.

EERLIJKER

Als je in de buitenwereld een vijand aanraakt, zal een gevecht beginnen. Je wordt dus niet om de haverklap aangevallen door onzichtbare vijanden, wat deze game voor mij meteen al voorheeft op standaard RPG's.

De gevechten zijn 'om beurten', zoals gebruikelijk in een RPG. Je kunt telkens kiezen voor een solo-aanval of een zogenaamde Bros-aanval. Deze Bros-aanvallen kosten je Bros-punten en zijn lastiger uit te voeren dan gewone aanvallen, omdat je in een bepaald tempo een bepaalde knoppencombinatie correct moet uitvoeren voor maximale impact.

Kinky spelletje hoor. Bondage noemen ze dit geloof ik.



Anderen worden weer opgewonden van vreemde talen.



Verkleedpartijtjes zijn ook bij velen geliefd.



Van een beetje SM kijkt sowieso niemand meer op.





LUIGI GA



dan het gebruikelijke wacht-tot-je-bent-getroffen-systeem, waar ik me al jaren aan erger.

ANDERE DINGEN

Ik zou de rest van de review kunnen benutten aan voorbeelden die duidelijk moeten maken dat de gameplay veel dieper en uitdagender is dan die van de meeste RPG's maar ik wil ook nog even wat andere dingen kwijt.

Dat de menuutjes en spelinfo zeer gebruikersvriendelijk in beeld worden gebracht bijvoorbeeld,

En niet te vergeten; hoe meer zielen, hoe meer vreugd.



Ach, als je maar na afloop kunt zeggen. 'Wow, dit was goed!'



"DUIDELIJK IS DAT DE GAMEPLAY VEEL DIEPER EN UITDAGENDER IS DAN DIE VAN DE MEESTE RPG'S."

ven de vijand bevindt. Het tempo waarin je dit alles moet doen, kun je instellen op drie niveaus, waarbij het hoogste tempo de meeste schade veroorzaakt.

Als de tegenstander aan de beurt is, hoeft je niet hulpeloos toe te zien hoe deze je onvermijdelijke schade toebrengt. Integendeel, een goed geofende speler kan dit hele avontuur doorlopen zonder ook maar een enkele Hit Point te verliezen! Het is namelijk mogelijk om aanvallen van vijanden te ontwijken door op het juiste moment wel of niet te springen, of door aanvallen te blokkeren met de hamer.

Wat mij betreft mogen alle RPG-makers een dergelijk systeem overnemen, aangezien het veel eerlijker is

waardoor de vele opties zich bijna instinctief laten selecteren. Vergelijk het met Advance Wars, waarin je ook zonder ingewikkelde toestanden allerlei diepgravende strategieën ten uitvoer kunt brengen. Verder staat de game bol van de fun en originaliteit, niet alleen in verhaal en aankleding maar ook met betrekking tot spelsituaties.

GOEIE OUWE TIJD

Zo is daar vroeg in het avontuur de fotograaf die vanuit het spelscherm naar het pauzemen wandelt om daarin even naar je paspoort te zoeken, kort daarop gevolgd door twee hamerbroers die met Mario een boom opzetten over 'die goeie ouwe tijd', met op de

achtergrond de beroemde 'vlag en kasteel' uit Super Mario Bros en het authentieke melodietje. Vervolgens willen ze testen of de beroemde broeders nog wel zo goed kunnen springen als in hun glorie-tijd, waarna ze hen aan een even geinige als lastige touwtjespringtest onderwerpen, een aardig voorproefje op de vele mini-game achtige uitdagingen die je nog staan te wachten.

In de loop van het spel blijven verwijzingen naar de carrière van Mario en Luigi de toon zetten en komt er ook steeds meer ruimte voor verbasteringen van merknamen uit de werkelijke wereld, zo ga je in Chucklehuck Woods op zoek naar het fruit dat de basis vormt voor

Chuckola Cola en kun je voor een breed aanbod in bonensapjes terecht in StarBean Café.

Toch liever nog wat speldetails? Nou, Mario kan bijvoorbeeld heel veel water drinken, waarna Luigi hem in een fontein kan veranderen door op zijn kop te springen. Mario kan Luigi op zijn beurt met de hamer door de grond slaan voor ondergrondse uitdagingen. Mario zelf krimpt na een klap met de hamer tot Mini-Mario, wat ook wel eens van pas komt.

En zo kan ik nog wel even doorgaan maar dat doe ik niet, omdat deze pagina bijna op is en de doelgroep de boodschap ondertussen toch wel heeft verstaan: meesterwerkje, halen die game!

Je games
koop je natuurlijk
bij de beste
gamewinkel
van Nederland!



MASSIVE ENTERTAINMENT PACK
XBOX CONSOLE VAN 259,99 VOOR

229⁹⁹



GAME OOK LOS
VERKRIJGBAAR

PS2 + PRINCE OF PERSIA
CONSOLE VAN 299,99 VOOR

209⁹⁹



TONY HAWK'S UNDERGROUND
GBA VAN 44,99 VOOR

39⁹⁹

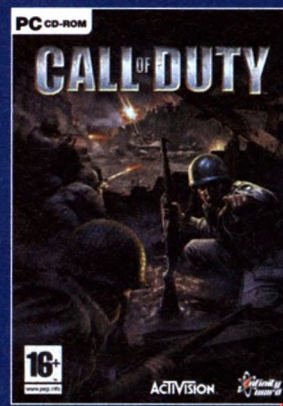


OOK IN PURPLE

GAME OOK LOS
VERKRIJGBAAR

GAMECUBE BLACK + MARIO KART
CONSOLE VAN 199,99 VOOR

149⁹⁹



CALL OF DUTY
PC CD-ROM VAN 49,99 VOOR

39⁹⁹

MOBILEGAMES



Marcel Desailly

(dour) Code 5001527 voor:
Nokia 3650, 3510i, 5100,
6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650

6⁰⁰

(zw/w) Code 5001539 voor:
Nokia 3410

3⁰⁰

Bestel, als je weet hoe het kopen van een game werkt,
direct via 0909-0880 (70cpm) of surf naar freemobile.nl



music



movies



games



mobile



books



gadgets



tickets

Ook voor je hardware ga je
natuurlijk naar Free Record Shop!

**free
record
shop**
THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl

Ondanks het ontbreken van multiplayer op de PC en ondersteuning voor Xbox Live, is deze game toch wel geschikt om een regenachtige middag mee door te brengen.

Lucasarts had zin in een vlieg-simulator zonder ingewikkelde toestanden. *Secret Weapons* is het resultaat. Je hoeft alleen maar te richten.

Amiga bezitters kunnen zich misschien nog wel een WW I vliegspel herinneren van Cinemaware dat begin jaren negentig uitkwam op Commodore's fantastische computer. Het spel heette *Wings* en is overigens recentelijk opnieuw uitgebracht voor de GBA.

Wings vertelde het verhaal van een piloot tijdens de eerste wereldoorlog die in een serie missies de oorlog naar zijn hand zette en een held werd. Diezelfde insteek heeft Lucasarts nu opnieuw gebruikt in *Secret Weapons Over Normandy*. Het verhaal schijnt waar gebeurd te zijn en gaat als volgt. De Britten ontdekten halverwege de tweede wereldoorlog dat de Duitsers bezig

waren met het ontwikkelen van geheime wapens die een vernietigend effect op het moraal van de Engelse bevolking zouden kunnen hebben. Daar moest iets aan gedaan worden en in het diepste geheim werd er een eskader aan de RAF toege-

gevoerd. Alleen de beste piloten werden uitgezocht... en in deze game mag jij een van die piloten spelen.

"HET DEED ME EEN BEETJE AAN GRAN TURISMO IN DE LUCHT DENKEN, ZO GOED ZAG HET ER UIT."

voegd. Alleen de beste piloten werden uitgezocht... en in deze game mag jij een van die piloten spelen.

ARCADE SHOOTER

Secret Weapons is geen realistische flightsim. Het is eerder een arcade shooter waarbij je vliegtuig eigenlijk niet eens echt kan neerstorten. Toch doet dat niet veel af aan de actie en dat komt omdat *Totally*

geeft aan waar je precies moet schieten om de vijand te raken. Na een gevecht kun je een replay bekijken van de actie en ik moet zeggen dat het me een beetje aan *Gran Turismo* in de lucht deed denken, zo goed zag het er uit. Mocht je voor een missie een ander vliegtuig nodig hebben dan is het zaak even te landen op je vliegveld en een ander toestel uit te zoeken. Ook het landen gaat super simpel; je vliegt naar de landingsbaan die goed staat aangegeven op je radar en even je landingsgestel uitslaan is voldoende.

EFFE HUREN?

In totaal zijn er dertig vliegtuigen waarvan je er ruim twintig daadwerkelijk kunt besturen. De missies variëren van het bombarderen



van bruggen en fabriekscomplexen tot een schier eindeloze reeks dog-fights.

Het spel begon me na een aantal missies een beetje te vervelen en dat komt waarschijnlijk omdat ik de eentonige landschappen na een tijdje wel gezien had. Desondanks heb ik genoten van de dogfights en er zitten absoluut een paar heel interessante missies in het spel die ik nu niet ga verklappen, dat moet je zelf maar even checken.

Secret Weapons Over Normandy zal deze kerstperiode een beetje ondergesneeuwd raken door enkele andere nieuwe WW II games en waarschijnlijk is dat terecht. Toch moet ik zeggen dat deze game best wel het uitproberen waard is als je van vliegtuigen houdt maar de meeste flightsim's te ingewikkeld vindt. Effe huren bij de videotheek?



SECRET WEAPONS OVER NORMANDY





Spellforce is een diepe, uitdagende game voor de ervaren RTS/RPG speler die over een dikke PC beschikt.

■ *Zowel Spellforce als Lords Of Everquest zijn RTS games met RPG invloeden of was het nu andersom? En dan vissen ze ook nog alle twee in dezelfde Middeleeuwse fantasy vijver. Orc-idioot en elfen-lover Jan liet zijn licht over deze twee titels schijnen.*

In het fantasy RTS genre zien we steeds vaker RPG invloeden opdiken. Het van Jowood afkomstige Spellforce pocht baanbrekend te zijn en heeft het zelfs over een RPS. Volgens het persbericht is het de historische samensmelting van RTS en RPG. Ook Lords Of Everquest schermt met RPG invloeden als zeer belangrijk onderdeel van de gameplay. Beide games liggen nagenoeg gelijktijdig in de winkel en dat leek een mooie aanleiding voor een magisch dispuut. Een soort Judge Jan, zeg maar...

GAMEPLAY

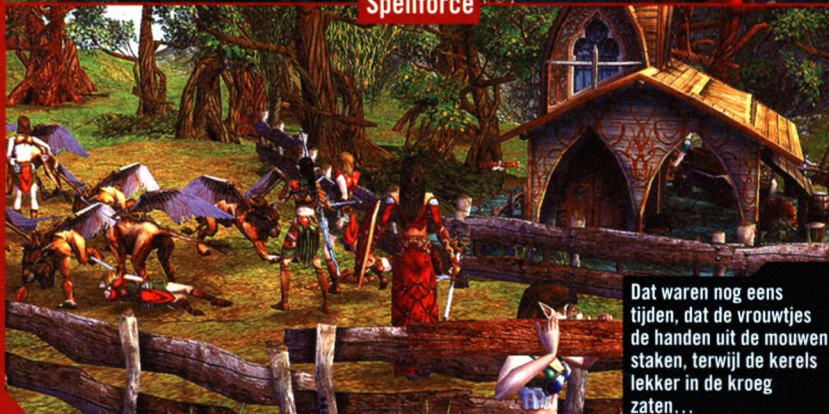
Laten we beginnen met de belangrijkste pijler: de gameplay. LoE (Lords Of Everquest) is een regelrechte Warcraft III kloon. Dat steken ze ook niet onder stoelen of banken; zelfs het titelscherm is gejat! Je ziet een 3D heldenunit (een Lord



"Opzij trut, ik krijg net een SMS'je dat ik als een speer naar pagina 81 moet voor een potje Zwerkbal."



"Kijk maar even mee dames, dit is een Plastic-balsolocycloop, te herkennen aan de enkele tealbal in een plastic zak."



Spellforce

Dat waren nog eens tijden, dat de vrouwtjes de handen uit de mouwen staken, terwijl de kerels lekker in de kroeg zaten...

dan kun je ook nog mutliplayeren.

ALLES TEGELIJK

Spellforce wil vooral alles tegelijk en strooit met zes rassen, honderd uiteenlopende spreuken in verschillende afdelingen (witte magie,

het opzetten van nieuwe vestingen. Ik schat wel dat RTS gamers iets te ongeduldig zijn voor deze gameplay. Ik denk eerder dat RPG spelers die ook wel van RTS houden deze game zullen waarderen, dan andersom



SPELLFORCE VERSUS

voorop in beeld, met op de achtergrond de speelwereld waarin je later ronddoelt; exact overgenomen van Blizzard.

Het is units trainen, harvesten en de vijand aanvallen. De game legt de nadruk op het balanceren en upgraden van units zodat je niet meer dan vijftig manschappen aan een zijde hebt. Dat geldt voor alledrie de rassen die zijn ingedeeld als Good, Neutral en Bad, respectievelijk vertegenwoordigd door de Elddar Alliance (elfen, kikkers, hobbits), de Dawn Brotherhood (dwarves, barbarians en humans) en de Shadowrealm (lizards, gobelins en ander gespuis). Ervaring is de sleutel en de Lord waarmee je speelt kan ook andere units upgraden tot Lord-like wezens. Voorts is LoE lang, heel lang; de game heeft drie gigantische campagnes en claimt 75 uur gameplay... en

zwarte magie, elemental magie etc.), diepe RTS bouwkunsten en minstens zoveel RPG avonturen.

LOOKS

De looks van beide games mag er zijn. LoE lijkt – daar gaan we weer –

"EVERQUEST HEEFT OOK DE NODIGE HUMOR IN DE GAME GESTOPT, DAT MISTE IK BIJ SPELLFORCE WEL EENS."

In de praktijk werkt dit opvallend goed en de game kent ook tal van vernieuwingen. Zo kun je door het verzamelen van Rune-stenen zowel een Orc als Human kampement bouwen en die alletwee voor je laten vechten. Zaak is wel dat de twee elkaar niet tegenkomen. Ondertussen kun je met je Avatar de enorme werelden bereizen op zoek naar nieuwe magie, avonturen en ervaringen, alsook bouwplannen voor het maken van nieuwe wapens en

heel erg op Warcraft III, echter met meer polygonen. Ook als je inzoomt zien de karakters er nog steeds aantrekkelijk uit. Toch hebben de personages minder smoel dan in Blizzard's spelke. De omgevingen en de basissen zijn bekende fantasy stuff waarbij het verschil tussen de drie rassen uiterlijk leuk is gedaan. Zo hebben The Elddar Alliance vrouwtjes met libellenlichaam om te harvesten en hebben hun gebouwen allemaal een na-



tuur insteek vol bladeren en takken. De Shadowrealm harvest dan weer met mechanische spiders. Spellforce kan je opstarten in verschillende details waarbij je in High Detail getrakteerd wordt op een schatkamer aan fraais. Bovendien is het verschil in eenheden veel groter en mooier uitgewerkt. Beeldvullende griffioenen, vuurspuwende draken, eeuwenoude ents en enorme demonen zien er prachtig uit en kennen enorm veel power. Ook de lichteffec-

Lords Of Everquest is een Warcraft III rip-off eerste klas maar wel een goeie.



Da's ook wel stoer; in plaats van opgestapelde kratten bier, gewoon hele vaten naast je tent.



"En nou vertellen jullie mij en m'n broer waar je dat middeltje tegen kaalheid na de dood vandaan hebt!"



Everquest

"Hoe komen jullie er in godsnaam bij dat ik kaarten voor het EK in Portugal te koop zou hebben?"

kwestie van wenen zijn.

STIJL

Beide games verschillen qua stijl. LoE is een stuk lichtzinniger en

game duidelijk meer vernieuwend en diepgaander is. Waarbij ik me tegelijk wel afvraag hoe vaak mensen die third-person view van Spellforce nu daadwerkelijk gaan gebruiken.

LORDS OF EVERQUEST



ten die bij de spreuken komen, laten je 3D kaartje kraken van berekeningen. Dit is echt genieten, hoor!

INTERFACE

LoE's interface is simpel en vertrouwd. Bovendien kun je zelf bepalen hoe je de submenuutjes in je scherm wilt hebben (gewoon ergens naartoe slepen). Als je wilt, klik je de menuutjes helemaal weg om nog meer te genieten van de actie op het scherm. Spellforce's Click 'n Fight

systeem werkt erg lekker. Eerst klik je een vijand aan die je wilt aanvallen met een spreuk en vervolgens krijg je een trits icoontjes van spreuken en acties onder de portretten van de helden. Je kiest een icoon en that's it. Je kunt ook meerdere acties aanklikken zodat meerdere helden, de vijand in kwestie aanvallen of bestoken met magie.

Qua bouwen is de interface een stukje lastiger en complexer, al zal dat voor de meeste gamers een

heeft ook de nodige (standaard) humor in de game gestopt, dat miste ik bij Spellforce wel eens. Die game is heel hoogdravend en ernstig terwijl het qua verhaal toch de bekende paden over een uitverkorene bewandelt. Blijkbaar slagen maar weinigen erin om de unieke mix van humor en meeslepend vertellen - zoals Blizzard die kunst verstaat in Diablo en Warcraft - goed neer te zetten. Spellforce heeft dan wel de sfeer van deelname aan een groter episch geheel, terwijl LoE gewoon lekker RTS-en is met Everquest helden en heldinnen. En dat is voor de longtime fans van Everquest natuurlijk wel leuk.

EN DUS...

Spellforce of Lords Of Everquest... wat mij betreft wint Spellforce het op punten met name omdat die

Spellforce is verder écht een smelteling van RPG en RTS, daar waar LoE veel meer een Warcraft RTS is met kleine RPG invloeden.

LoE raad ik dan ook die mensen aan die maar geen genoeg van Blizzard's RTS kunnen krijgen en lekker meer van het, kwalitatief hoogstaande maar inhoudelijk op safe spelende zelfde willen.

De liefhebbers die een smelteling van Dungeon Siege, Warcraft III en Gothic 2 als muziek in de oren klinkt, vinden hun heil bij Spellforce. En als je liever in een maillot rondloopt, Lord Of The Rings fanclubdagen bijwoont, je huis in hebt gericht als een kasteelburcht en een zeer sterke hang naar de Middeleeuwen hebt... dan scoor je natuurlijk gewoon beide games (of je laat je opnemen in de eerste de beste psychiatrische kliniek - Ed).



Het grote
ADSL
sprookjesboek

**Gelukkig is onbeperkt downloaden
met @Home geen fabeltje**

**Het installatie-
pakket (€ 99,-) gratis
als je abonnee
wilt blijven**

**@Home Kabelinternet.
Nu 2 maanden gratis op proef.**

Er is een tijd voor sprookjes. En een tijd voor realiteit. Want hoe mooi de woorden en vooral de prijzen van de verschillende ADSL-providers ook lijken, het blijken meestal fabeltjes. Dat lage vaste bedrag valt na een paar maanden vaak toch flink hoger uit. En dat downloaden kan toch een stuk minder onbeperkt dan men je laat geloven. Gelukkig kom je met Kabelinternet van @Home niet voor dit soort verrassingen te staan. Een vast bedrag is bij @Home namelijk een vast bedrag. En je kunt downloaden zonder datalimiet. Nog lang en gelukkig internetten? Kijk dan op www.home.nl of bel 0800-1414.

**Bel 0800-1414 of kijk op www.home.nl
voor meer informatie of het
dichtstbijzijnde @Home verkooppunt**

@ Home
Met jou op één lijn

Kijk voor de beschikbaarheid van @Home op www.home.nl.
@Home wordt geleverd door Essent Kabelcom.

De actie geldt voor nieuwe abonnees van @Home die minimaal 6 maanden geen @Home abonnee zijn geweest en die zich tussen 14 november en 31 december 2003 aanmelden en waarvan het adres geschikt is gemaakt voor @Home.



Knights of The Old Republic is niet alleen BioWare's allerbeste RPG voor PC, maar ook meteen de allerbeste Star Wars game ever.

STAR WARS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



Het winkelpersoneel greep hard in, overtuigd als men was dat het grietje al voor de zoveelste keer een krat halve liters Grolsch onder haar truijtje had verstopt.



"Yep, dat is die Hollandse spits waar de Schotten nóg nachtmerries van hebben."

Met *Knights Of The Old Republic* had de Xbox een gigantische hit te pakken. Nu komt de versie naar de PC en krijgt het toch al briljante spel de nodige extra's.

Persoonlijk erger ik me altijd aan buitenlandse PC only bladen die consolegames afdoen als kinderachtig, stom of onhandig... totdat diezelfde consolegames opeens voor de PC verschijnen. Dan zetten die bladen de games opeens op de cover en zeggen ze natuurlijk dat ze op 'hun' systeem het beste tot hun recht komen. Flauw. Vooral bij de GTA games is dat het geval geweest. Hetzelfde krijg je ongetwijfeld bij de PC-versie van *Knights Of The Old Republic*. Toevallig heb ik eerder dit jaar de mannen van BioWare geïnterviewd en toen leerde ik dat beide versies simultaan ontwikkeld zijn. Maar hoe je het ook wendt of keert, KOTOR is geen traditionele console RPG zoals *Final Fantasy*, *Phantasy Star*, *Xenogears* of *Skies of Arcadia*. Boven alles is KOTOR een echte Bio-

Ware game zoals die in de voorbijgaande jaren op PC vorm kregen. Ook in eerdere BioWare spellen zagen we spanning tussen de leden van je reisgezelschap, en dit is nu in perfectie uitgediept in deze Star Wars RPG waarbij voortdurend de keuzes tussen Dark en Light zichtbaar en voelbaar zijn.

"VOOR MIJ IS KOTOR EEN VAN DE, ZONJET DÉ PC GAME VAN 2003!"

GRAFISCHE GLORIE

De basics en de achtergrond ga ik hier niet meer uitleggen; dan lees je PU 10 nog maar een keer na, waar Steven genoeg tekst en uitleg verschaft. Belangrijker zijn de verschillen en de extra's. Die zijn er namelijk wel degelijk. Zo zijn de graphics op PC een stuk scherper; het verschil is zelfs groter dan ik had verwacht. Zo zijn de texturen in highres en kun je de resolutie opkrikken tot 1600 x 1200. Daarnaast zijn de kleuren voller, is er overall meer detail en kent de PC-versie niet die grafische glitches die we wel op de Xbox zagen. Ik geef de graphics dan ook twee punten hoger dan Steven die de Xbox graphics een zeventje gaf. Bedenk wel dat je een enorm stevige bak nodig hebt om al deze Star Wars fraaiheid in volle glorie te beleven. En reserveer alvast 3 Gig schijfruimte. Oef.

EXTRA GOODIES

De interface is licht aangepast, Het is allemaal wat strakker dan op de PC maar om nu te zeggen dat de een beter werkt dan de ander, nee; beide systemen werken prima. Wel neemt de PC interface minder ruimte in; waardoor je meer van de actie in beeld kunt genieten. Noemenswaardiger zijn de inhoudelijke extra's. Zo zijn er dertig nieuwe wapens en items voorhanden. Meest coole zijn de exoskeleton armor en de absolute moet-ik-hebben Heart of the Guardian lightsaber; een soort Jedi variant van Darth Maul's double-bladed staf. Daarnaast is er nog een andere nieuwe lighstaber maar die heb ik nog niet gescoord. Voorts is er een nieuw ruimtestation in de buurt van Yavin. Deze extra locatie doet dienst als winkelcentrum voor de meest smakelijke nieuwe goodies en heeft bovendien een aantal knokpartijen, nieuwe ka-

racters (de Trandoshans) en verdieping in het verhaal voor je in petto. Ik verwacht eigenlijk dat BioWare deze stuff geheel of gedeeltelijk als Xbox Live downloads beschikbaar stelt, tezamen met een hele nieuwe planeet. Die geruchten gaan namelijk al een tijdje. Belangrijker is dat deze game je gewoon een waanzinnige tijd bezorgt, ook als je meer Star Wars dan RPG fan bent. Voor mij is KOTOR in ieder geval een van de, zoniet dé PC game van 2003!



"Pas op achter je tante Willem!"



Dat dit geen Frans Bauer lichtstaaf is maar een echte, zie je aan het ontbreken van de schaduw.

SCORE **77**

GRAPHICS **8**

REPLAY **7**

GAMEPLAY **8**

STEVEN

BLOODY ROAR 4

"Heb jij aan oma verteld dat mannen ook wel eens de vuilniszakken buiten kunnen zetten!!"



En wil je het nog enger maken dan kun je de weerwolf in Michael Jackson laten transformeren.

■ *De plek in de spotlight wat betreft fightinggames wordt al jarenlang ingenomen door series als Tekken en Virtua Fighter.*

Toch draait Bloody Roar ook alweer een tijdje mee. En ondanks dat ieder nieuw deel de nodige verbeteringen introduceerde, is de echte roem nooit gekomen voor Bloody Roar. Konami doet opnieuw een dappere poging.

Aan het ontbreken van geinige gameplay-elementen heeft het bij Bloody Roar nooit gelegen. Wie ooit een voorgaand deel heeft gespeeld, weet namelijk dat het belangrijkste onderdeel van de Bloody Roar reeks de mogelijkheid is om de personages in een dierachtig monster te laten veranderen, en zo ook in dit vierde deel.

WOESTE WOLF 8

Als de daarvoor benodigde meter is gevuld, kan je met een druk op de knop deze transformatie laten voltrekken.

KILLER KONIJN

Natuurlijk zie je er dan niet alleen bruter uit, ook komen alle klappen een tikkie harder aan. De dierlijke alter ego's bestaan uit meer dan alleen voor de hand liggende beesten als een tijger, leeuw en een wolf, er staan ook een aantal wat meer aparte creaturen tot je beschikking. Wat dacht je bijvoorbeeld van een insect, vleermuis, konijn of een mol? En wees ervan overtuigd dat deze laatste ook geen lieverdjes zijn, zelfs het konijn beukt er vrolijk op los.

BEKENDEN UIT HET ORIGINEEL

Als je ooit al een deel hebt gespeeld zullen deze dieren je bekend in de oren klinken, en dat klopt want voor het grootste gedeelte zijn alle personages afkomstig uit eerdere delen, sommige komen zelfs nog uit het origineel. Door zo'n actie lijkt het vaak alsof een ontwikkelaar zich er een beetje makkelijk van af maakt (en dat is

tot op zekere hoogte natuurlijk ook zo), maar als je er bij stil staat is er eigenlijk geen fightinggame serie die zich hier niet schuldig aan maakt.

VERMAKELIJK MAAR OPPERVLAKKIG

Er zitten flink wat spelmoden in Bloody Roar 4, waarvan de Career mode de belangrijkste is. Deze redt het echter bij lange na niet vergeleken met bijvoorbeeld de Story mode uit Soul Calibur, maar ja... daar noem ik ook wel effe een titel. Grafisch komt het redelijk in de buurt van games als Tekken 4, afgezien van de beschamende slow-down die soms ontstaat. Ook is het masteren van alle combo's niet zo uitdagend als je zou willen. Al met al heel vermakelijk hoor, maar redelijk oppervlakkig. Voor meer Bloody Roar, verwijs ik graag naar pagina 76; daar vind je de bespreking van Bloody Roar Extreme.

SCORE **80**

GRAPHICS **9**

REPLAY **7**

GAMEPLAY **8**

JERDEN

LINKS 2004

"Dat stiltaan-record van Skate gaat eraan. Als ik 't niet doe, lukt 't m'n schaduw wel."



"Vroeg net iemand uit 't publiek of ik een roze clitoris heb. Hoe kan ik dat nou weten, m'n man doet de tuin."

■ *Ooit zei Youp van het Hek: 'Golf is knikkeren voor jongens die niet willen bukken.' En hij heeft gelijk, zeker op de computer heeft golfen veel weg van de edele knikersport...*

Zelfs als een golfer het balletje uit de hole haalt, gaat dat zonder al te veel buiging en voor dat men begint met putten zakt men liever door de knieën dan dat men op de buik met het oog dicht tegen het gras de glooiingen van het stukje groen bekijkt... Tijdens het slaan van een balletje worden er echter meer spieren gebruikt dan bij het knikkeren. Met evenveel souplesse als kracht, mept de golfer het uiteinde van zijn club tegen het balletje. Bij knikkeren doe je iets soortgelijks met je vinger. Golf op de computer heeft daarom ook meer weg van knikkeren dan het daadwerkelijke golfen.

DOORSPOELEN

Je linkerduim positioneer je op het linkerpookje, je beweegt naar achtere

ren en drukt zo snel mogelijk naar voren. Het mannetje op het scherm zal zijn club naar achteren zwaaien en met een snelle zwiep naar voren bewegen. Raak je de bal hard genoeg dan zien we een mooi Matrix-achtig effect waarin in slowmotion de bal langs de denkbeeldige camera raast en hem doet trillen. Leuk gezicht, alleen minder leuk als we het tien keer tijdens het afwerken van een hole zien. Doorspoelen met de A knop helpt.

SAAI MAAR STIEKEM BEST LEUK

Balletje valt, rolt en ligt stil. Weer doel inschatten, pookje naar achter, pookje naar voren, balletje valt, rolt en ligt stil. Net zo lang tot het balletje in het gaatje ligt, het lijkt inderdaad wel knikkeren. Het klinkt saai, maar is stiekem best leuk. Het is alleen zo jammer dat je te weinig beloond wordt met grappige extra's. Als je de vlaggenstok raakt bijvoor-

beeld of als de bal in het gaatje valt en er weer uitspringt. Dit soort ongelukjes mag van mij wel beloond worden, dat houdt het spannend. Dan heb je zoiets van; 'goh wat zou er nu gebeuren?' Ook het publiek lijkt soms niet in te zien dat, als ik een bepaalde slag mis, ik dat niet leuk vind. Ik zou dan graag kreten van teleurstelling willen horen in plaats van een ooverdovend applaus.

TIGER LINKS

Links 2004 deed me erg denken aan Tiger Woods maar weet het fun gehalte van dat spelletje niet zo goed over te brengen, het is ook wat serieuzer allemaal. Grootste pluspunt is uiteraard dat deze versie online te spelen valt. Heb je dus een Xbox met Xbox Live en je zoekt een leuk golfspelletje dan zou deze game wellicht een aanschaf waard zijn. Iedereen die gewoon een goede golfgame wil, raad ik de met een Gold Award beloonde Tiger Woods aan.

J.J.

GRAPHICS

3

REPLAY

3

GAMEPLAY

3

84 SCORE

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

■ *Crimson Skies kwam in 2000 op de PC uit en was een lekkere, geile actionpacked flightsim. Niks dikke handleiding, gewoon lekker knallen. Feitelijk dus veel meer console-achtig dan PC. En kijk, Microsoft komt drie jaar later met een nieuw deel voor de Xbox.*

Het is opnieuw de stoere luchtpiraat Nathan Zachery die acte de presence geeft. Het luchtruim van de VS in de jaren '30 is vergeven van de luchtbandieten die met hun zeppelins trachten een zo groot mogelijk territorium te bemachtigen. Ego als Nathan is, wil hij natuurlijk met zijn benedeleden alleenheerser zijn en dat kan maar op een manier; alle vijanden letterlijk en figuurlijk vleugellam maken.

KNALFESTIJN

Crimson Skies draait, zoals eerder gezegd, vooral om het knallen. Aan je knuppel trekken (haha) doe je alleen om vijanden goed in het vizier te krijgen of ze af te schudden.

Gelukkig is de besturing van de funky vliegtuigen dermate intuïtief dat je binnen no time vette loopings maakt en dus kun je alle aandacht gebruiken voor het lens knijpen van de linker- en rechtertrekker van de controller.

Missie na missie komen hordes vijanden op je af, die je vanuit het vliegtuig of vanachter een kanon kunt neerhalen. De missiestructuur is een mix van lineaire en non-lineaire gameplay. Er is doorgaans een overkoepelende opdracht die je echter geheel naar eigen inzicht kunt afwerken. Soms kun je ook zelf uit een paar zijdelingse opdrachten kiezen (racen, vlieg naar een blauw teken...). Doel is hier zoveel mogelijk geld en tokens te verdienen zodat je jouw vliegtuig kunt upgraden.

HEFTIG

CSHRtR was voor mij de eerste uren een behoorlijk heftige ervaring. Grafisch is dit momenteel de mooiste game op de Xbox. De complete wereld is knisperstrak in beeld ge-

bracht, zonder enige vorm van pop-up.

Daarnaast zag ik prima explosies, prima cutscenes, prima besturing, prima A.I., prima opdrachten en hoorde ik prima sound en prima dialogen. Kortom, alles is prima aan dit spel, echter... na een tijdje begon het me te vervelen.

En hier komen we op het spiegelgladde vlak der 'persoonlijke smaak' want nogmaals, er is niks mis met CS. Ik zag geen fouten of bugs, maar ik vraag me af: 'is knallen in de lucht net zo leuk als knallen op de grond'. De variëteit in actie is immers een stuk kleiner tussen het wolkendek. Na de zoveelste, let wel, briljante dogfight, begon het bij mij te knellen. Ik ben bang dat veel gamers dit gaan hebben. De Xbox Live actie vergoedt weliswaar veel (zestien man online), maar ja, het is een blijft een flightsim.

Ik laat dit niet meewegen in mijn eindoordeel, dat zou slap zijn, maar ik wil je wel gewaarschuwd hebben.



Graphics een 10?! Ik kan niet eens zien wat de voor- of achterkant is van die kist.



"Dat ze niet cateren op die goedkope vluchten à la... maar dat je constant op de tocht zit, is een schande!"

J.J.

GRAPHICS

4

REPLAY

6

GAMEPLAY

5

40 SCORE

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

■ *De Terminator-licentie heeft alles in zich voor een goede game. Sterke held, veel actie, pittige vijanden. Daar moet developer Black Ops toch iets moois van kunnen maken...*

Sommige lezers en publishers denken dat we het leuk vinden games af te zeiken. Niets is minder waar. Ten eerste is het super frustrerend om een slecht spel te moeten testen. We besteden onze tijd liever aan iets nuttigs of leukers. Ten tweede kennen we inmiddels alle developers persoonlijk en weten we dat, de eikels daargelaten, het allemaal vriendelijke en hardwerkende gasten zijn waar we dan ook respect voor hebben.

Maar af en toe zit er dan weer zo'n product tussen waar we helemaal van over de pis gaan; en je raadt het al: Terminator 3: Rise of the Machines is er zo een.

GRAUWE SHIT

Zoals ik al in de inleiding zei, heeft T3 alles in zich om een goed spel te

zijn... maar het komt er totaal niet uit. Of Black Ops kan niet programmeren en animeren, of ze hadden te weinig geld om goede mensen aan te trekken, of ze moesten rushen om de gelijktijdige release met de T3-video en DVD te halen. Maar wat het ook is, het heeft geleid tot een draak van een spel.

Het is dat ik de Xbox toch echt voor mijn neus zag staan, anders had ik echt gedacht met een PSX-game te spelen. Ongedetailleerde grijze en grauwe shit all over the place, horke-rige animaties en lelijk vormgegeven karakters.

DUITS VOETBAL

De actie is zo eentonig als Duits voetbal. Recht-toe-recht-aan knal je missie na missie CPU's met belachelijke A.I. aan gort.

Vijanden poppen opeens op, lijken allemaal op elkaar en hebben allen een acute euthanasie-wens; ze lopen recht op je af. En raak schieten hoeft niet eens, knal er naast en de vijand valt ook nog.

I'LL BE WACK

Af en toe wordt de first person gameplay afgewisseld met third person beat 'em up actie. Leuk, maar er zijn tig games die dat beter doen. De levels zijn verder erg onoverzichtelijk waardoor je soms niet weet waar je naar toe gaat. En aangezien de mapmode geen zier helpt (wie heeft die gemaakt???) ben je overgeleverd aan de aloude 'trial-and-error' methode. Kortom, het is nog leuker om een jaargang Flair of Yes van je zusje te gaan spellen.

Ook het verhaal van de T-900 (Arnie) die tegen SkyNet moet knokken om John Conner te beschermen, kan het spel niet redden. Niet omdat de uitwerking beroerd is, de filmpjes zijn best cool en zitten voor een deel niet in de film, maar meer doordat de rest zo kut is.

Ik denk niet dat Arnie deze game gezien heeft toen ie klaar was (zijn stem zit er wel in, dus tijdens de productie moet ie er geweest zijn), want anders had ie op zeker een nieuwe spreuk gemaakt: 'I'll be wack'.



Op deze manier heeft Gouverneur Schwarzenegger heel wat stemmen weten te verzamelen.



"Ik schrik me de pleuris, gooi ik een papertje in die bak, zegt ie 'dank u wel'."

SCORE **83**

GRAPHICS **7**

REPLAY **9**

GAMEPLAY **8**

JAN

RAILROAD TYCOON 3



In de trein: "Sorry conducteur, maar ik ben al geknipt door uw collega." "Ja ik zie 't, zit leuk hoor."

Conducteur: Meneer heeft u een kaartje?" "Nee hoor, ik ken de weg."

■ **Railroad Tycoon 3 mag misschien het sex-appeal van een conducteurpet hebben, voor de liefhebber biedt deze treinsim wagonladingen gameplay.**

Met treinsim bedoel ik voor alle duidelijk dus niet een simulatie van het kaliber Train Simulator, zoals Microsoft die twee jaar geleden bracht. Dit is, zoals de titel al aanduidt, een echte tycoongame en dat betekent dat je een treinimperium opzet en concurrenten daarbij het liefst zo snel mogelijk van de rails drukt.

NIEUWE ENGINE

Railroad Tycoon 3 begint in de 19e eeuw, in het begin van het treintijdperk en vanaf dat moment is 't aan jou om in een kleine dertig scenario's je imperium uit te bouwen en jezelf tot treintycoon te kronen. Dit doe je met behulp van de nieuwe 3D engine die er voor zorgt dat de wereld om je heen beter in beeld komt.

De locomotieven zijn met veel

smaak ontworpen en de treinfreak zal zich verheugen met de meer dan veertig verschillende locs; van de eerste stoommachines tot de hypersnelle hogesnelheidstreinen van vandaag.

TO MICRO, OR NOT TO MICRO

Opvallend is hoe simpel de besturing gaat. Het neerleggen van rails doe je gewoon met je muis. Houd de linker muisknop ingedrukt en scroll waar je naar toe wilt. Laat de knop los en je rails ligt er, klaar om bereden te worden.

Net zo simpel (mede dankzij het goede 3D overzicht) gaat het aanleggen van tunnels en bruggen. Het spel begint overigens in default met een autocargo functie; dat betekent dat je je niet perse met de ladingen hoeft te bemoeien. De computer laadt dan alles voor je in en het is slechts aan jou om de treinen samen te stellen, de routes te bepalen en te zorgen dat je treinen goed onderhouden blijven. Microma-

nagement kan overigens nog steeds en dan kies je zelf welke goederen je wanneer verscheept.

OMVANGRIJK

Er zijn minder upgrades voor stations deze keer maar dat wordt ruimschoots gecompenseerd door meer industrieën (meer dan zestig) en het plaatsen van hotels en restaurants bij je stations, en dat levert ook weer een aardig zakcentje op. De concurrentiestrijd met andere tyconen vindt onder andere plaats op de beurs waar je aandelen kunt kopen en verkopen. Je kunt concurrenten zelfs volledig uitkopen en hun complete spoornetwerk overnemen. Deze game is omvangrijk. De campagne is groot, zeker als je alle levels met een gold award wilt afsluiten. Dan kun je ook nog in multiplayer duiken of vrijelijk rondtjoecken in Sandbox modes. Kortom; een zeer complete, keurig afgewerkte treintjessim, die bovendien zonder vertraging bij ons binnenkwam...

SCORE **45**

GRAPHICS **4**

REPLAY **5**

GAMEPLAY **4**

J.J.

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM



"Shit weer die zon in m'n smoel! Welke eikel bouwt er dan ook een commandopost met balkon op 't zuiden."

Die broer van Andy van der Meyde valt al flauw als je op z'n maat mikt.

■ **Wat is er gebeurd met de edele SWAT-reeks? Toen Sierra nog aan deze serie knutselde, was het een heerlijke tactical squad based shooter, maar dit schijfje digitale nonsens kiepert die erfenis in een keer de afgrond in.**

Ik kan hier wel gaan verhalen over een SWAT-team vol kloeke gasten en een dame, dat wereldwijd wordt ingezet tegen de boosaardige Dragon Clan, maar dat lijkt me weinig verstandig. Je mocht namelijk eens geïnteresseerd raken in dit misbaksel. Op vrijwel geen enkel vlak weet Argonaut's product te overtuigen. Neem de graphics. Was deze game op de PSX uitgekomen, dan was ik blij geweest. Maar deze grauwe, gekartelde zool op de PS2?

En de gameplay? Squadbased was het toch en tactisch? Ja, je kunt inderdaad commando's aan je maten geven. Maar je kunt het ook vooral laten, maakt geen moer uit. Je wint toch wel, want je voelt precies aan waar de baddies staan. Zo voorspel-

baar. En mocht je eens verrast worden (probeer eens met één oog dicht en het scherm op z'n kop te spelen), dan is de A.I. zelfs in de Hard mode lachwekkend. Ik speerde in vijf minuten door de missies heen.

ONLOGISCH

Het erge was dat ik vier van die vijf minuten nodig had om onlogische situaties op te lossen. Zo moet je soms neergeknalde vijanden boeien. Prima, leuk idee, maar geef dan wel duidelijk aan dát je ze moet boeien. Nu schoot ik mensen neer en liep logischerwijs verder, om er vervolgens achter te komen dat ik niet verder kon. Een zoektocht naar een over het hoofd geziene opening of schakelaar leverde echter niks op. Wat bleek, die gast die daar in die zaal doodstil en in een vreemde houding lag, moest ik nog boeien. Maar dat merk je pas als je er echt recht boven staat... Nog zo'n fijne. Ik kreeg op een gegeven moment drie minuten om een bom onschadelijk te maken. Loop

dus snel de trap op, een gang in, schiet een gast overhoop, loop weer verder... want ja, na vijftien seconden kun je de bom toch niet al vinden??? inderdaad, dus wel. Nog eentje dan? Het spel kent voice recognition. Je weet wel, 'follow me', 'secure'. Als het werkt, absoluut leuk maar de helft van de tijd is je mannetje doofstom. Of hij reageert niet op 'secure' en wel op 'twee bier'.

HUILEN

De mensen die dit gemaakt hebben, moeten totaal ongeïnspireerd zijn geweest. Ik kan nu wel lief doen en een 65 geven voor het lekkere knallen en de funny dialogen, maar er is zoveel beters. Nergens vond ik enige verrassing, inventiviteit, of verfrissende stuff. Het kan dan ook niet anders dan dat die gasten van Argonaut in huilen uitbarsten als ze Rainbow Six 3 zien of Counter-Strike, of SOCOM, of Ghost Recon. Van mij krijgen ze niet eens een pakje zakdoeken voor de moeite!

SKATE

GRAPHICS **7**

REPLAY **7**

GAMEPLAY **8**

76 SCORE

TOTAL CLUB MANAGER 2004

Met behulp van EA's stokpaardje Football Fusion kun je jouw TCM 2004-team overhevelen naar FIFA 2004. Leuk concept, alleen; zullen FIFA-fans hier wel warm voor lopen?

EA's Duitse en Canadese development teams (tevens verantwoordelijk voor de laatste FIFA-game) hebben er alles aan gedaan om het management gebeuren, wat toch veelal alleen gebezigt wordt door die-hard voetie freaks, een stukje toegankelijker te maken.

Ik moet zeggen; daar zijn ze redelijk in geslaagd, mede door de toevoeging van Football Fusion. Met deze optie is het nu mogelijk alle spelers en statistieken van het door jou gecoachte team over te zetten naar FIFA 2004.

HARDCORE

Speel cup- of competitiewedstrijden in FIFA en verwerk de uitslagen en bijgewerkte statistieken vervolgens weer in je TCM 2004-game. Een erg vette toevoeging, alleen vraag ik me

wel af of het gros van de FIFA-gamers hardcore genoeg is om zich hiermee in te laten.

Ik bedoel, voor diepgang in een voetie game moet je toch echt bij Konami's PES-serie zijn en voor topmanagement kun je met Championship Manager aan de slag.

De FIFA-serie is vooral bedoeld voor de meer casual gamers en ik denk eerlijk gezegd niet dat zij de moeite willen nemen om naast voetballen ook nog eens flink aan de slag te gaan met de uitgebreide management-opties die in TCM 2004 aangeboden worden.

MORAL POINTS

Toch staat TCM 2004 ook zonder Football Fusion z'n mannetje. Er zijn een hele zoi competitie (waaronder ook de twee Nederlandse divisies) en spelers van over de hele wereld te vinden in deze game. Verder is alles wat je in elke andere voetie management-titel aantreft aanwezig en is de 3D engine van FIFA 2004 gebruikt om de wedstrijdbeelden te vertonen.

Wat ik niet eerder heb gezien, is de aanwezigheid van zogenaamde 'moral points'. Na zo'n beetje elke gespeelde wedstrijd stelt een journalist je een vraag en kun je kiezen uit drie antwoorden.

Geef je een antwoord waar de fans of spelers blij mee zijn, dan krijgt de manager of spelersgroep extra punten die het moraal een boost geven. Geef je een kut antwoord, dan zal het tegenovergestelde gebeuren. Dit voegt absoluut iets toe aan de diepgang van de game.

Echter, van diepgang en realisme op 't niveau van Championship Manager of zelfs LMA Manager is hier lang niet altijd sprake. Zo vind ik te weinig statistieken terug en bij een hoop uitslagen plaats ik vraagtekens bij de A.I. van de teams. Zo won ik met Arsenal drie wedstrijden op rij met 8-2, 7-3 en 6-0. Damn, dat zijn toch geen voetbaluitslagen?

Ben je echter bereid om tekortkomingen als deze op de koop toe te nemen, dan zul je een aardig tijdje vooruit kunnen met TCM 2004.

Het is maar goed dat ik dit plaatje net voor Nederland - Schotland naar Dickie heb gemaild, anders waren we nooit naar Portugal gegaan...

PLAYING STYLE

Playing Style ← ATTACKING

Build Up Play ← NORMAL

On The Ball ← NORMAL

Off The Ball ← PRESSING

Shot Distance ← 24m

Counter Attack ← NO

Offside Trap ← YES

Attack Wing ← NONE

CHELSEA (1) 2 VS

POST MATCH

INFORMATION

MATCH EVENTS

Attendance 42,600

44m 1-0 Verón, J.

56m Gallas, W.

80m 2-0 (F.K.) Hasselbaink, J.

Zo! Die Hasselbaink scoorde uit een free kick (F.K.) van 80 meter!

BORIS

GRAPHICS **8**

REPLAY **5**

GAMEPLAY **6**

60 SCORE

HARRY POTTER'S WK ZWERKKBAL

Je kon er op wachten; vroeger of later komt iemand op het idee om een Zwerkkbal game te maken. Het resultaat is helaas niet zo opwindend als de wedstrijden in de film of in het boek.

Harry Potter's Zwerkkbal is een poging van Electronic Arts om iets meer met de Harry Potter licentie te doen dan alleen maar 3D adventures maken. En hoewel die Harry Potter games hier op de redactie zwaar gewaardeerd worden, gaat Zwerkkbal ons toch iets te ver. Niet zozeer omdat het idee slecht is maar meer vanwege EA's uitwerking van deze sport.

BELEVING

Zwerkkbal is namelijk bij uitstek een sport waarbij je niet precies begrijpt wat er aan de hand is of wat de bedoeling is en alleen de actie momenten echt interessant zijn. In het boek of in de film is het natuurlijk makkelijker om er een boeiend geheel van te maken. Je steekt

een aantal mooie gedramatiseerde serie gebeurtenissen in elkaar, waarbij het vooral de reacties van de hoofdrolspelers en de onderlinge verhoudingen op Zweinstein zijn die zorgen voor een intense beleving bij de lezer.

Helaas is het de makers niet gelukt om datzelfde gevoel in het spel te leggen. Daarvoor in de plaats moet je aan de slag met een besturing die niet helemaal klopt, met spelers die niet vooruit te branden zijn en gameplay die niet helemaal goed uitgewerkt is. Tel daarbij op dat, zoals gezegd, Zwerkkbal op zich helemaal niet zo'n interessante sport is en je voelt de bui al hangen.

UITMELKERTJE?

Ik wil niet zover gaan om te zeggen dat Electronic Arts een beetje misbruik van zijn waardevolle licentie maakt, door Harry Potter fans met een zeer matig spel op te schepen. Per slot van rekening heeft EA z'n leven op dit vlak al twee jaar geleden gebeterd, maar Harry Potter's

Zwerkkbal komt wel op heel veel punten te kort.

Gelukkig houdt de tutorial al rekening met eventuele besturingsproblemen, want geholpen door een zeer uitgebreide uitleg doorloop je de eerste wedstrijden Zwerkkbal op Zweinstein. Heb je de boel eenmaal een beetje in de vingers dan kom je in aanmerking voor het echte werk, het wereldkampioenschap Zwerkkbal.

NIET MOEILIK

Al Harry's vrienden en vriendinnetjes uit de boeken zijn aanwezig om Harry en zijn team aan te moedigen. Dat zal ie ook wel nodig hebben want zo'n WK win je niet zomaar. Nou ja, zo moeilijk is het nou ook weer niet. Gewoon een regenachtige zondagmiddag flink aan de slag en binnen een paar uur ben je, ondanks de haperende besturing, de trotse bezitter van de wereldbeker. Jammer genoeg ondersteunt de game geen Xbox Live want dan had het allemaal misschien nog wel een beetje interessant kunnen worden...



Toen de Gouden Snaai een beschermde diersoort werd, is men op Zweinstein maar gaan stierenvechten.



In tegenstelling tot Pinokkio gaat er bij ligende tovenaarsleerlingen iets anders groeien...



CAN YOU HANDLE IT?



THE WINNER TAKES IT ALL!

De beste gamer wint een complete surround theatre setup, bestaande uit een Samsung TFT scherm, een Logitech DiNovo Bluetooth desktop en Logitech Z-680 speakers.

Samsung Monitor
Logitech Game Approved



Speel mee tijdens de Logitech Game Xperience en WIN te gekke prijzen!



Voel jij je sterk genoeg om alle gamers te verslaan? Geef dan alles wat je hebt tijdens de Logitech Game Xperience. Play the game, ervaar de perfecte controle van de Logitech game controllers en laat je overdonderen door de pure power van het real surround geluid! Elke Logitech Game Xperience-dag zijn er veel leuke Logitech prijzen te winnen. De allerbeste gamer neemt uiteindelijk de complete real surround theatre setup mee naar huis.

www.logitech.com



Come & play! Kijk op www.logitech.com voor de Logitech Game Xperience bij jou in de buurt!

SKATE

GRAPHICS 7

REPLAY 3

GAMEPLAY 3

78 SCORE

EYETOY: GROOVE

Berg de dansmatjes maar op, kids. EyeToy: Groove zorgt voor een geheel nieuwe danservaring die je huiskamer in een ware discotheek transformeert.

Wie de afgelopen maanden flink in de weer is geweest met EyeToy: Play, zal ongetwijfeld bekend zijn met de mini-game Beat Freak. Hierin dien je op het ritme van de muziek steeds één van de vier aanwezige targets aan te raken wanneer er een CD recht overheen vliegt.

Ook in Groove moet je steeds je handen (of welke lichaamsdelen dan ook) goed getimed over de targets laten gaan, alleen zijn het er nu geen vier maar zes die over het gehele scherm verdeeld zijn.

Denk maar niet dat je er met af en toe een arm uitsteken wel komt; de ene keer moet je beide armen in het juiste tempo van beneden naar boven laten gaan, terwijl je het moment erop weer pijlsnel je handen van de ene naar de andere hoek moet brengen... en dat alles precies op de beat. Geloof mij: die shit is echt tricky.

KETCHUP IN HUN REET

Groove heeft een kleine dertig gelicenseerde tracks en het aanbod is gevarieerd genoeg om samen met vrienden of familie vele avonden zoet mee te zijn. Van gouwe ouwen als 'ABC' van The Jacksons tot hedendaagse uptempo tracks als Madonna's 'Music' en 'Overload' van de Sugababes.

Ook merkte ik al snel dat ik aan Groove in m'n eentje veel meer plezier beleefde dan aan alle twaalf games van EyeToy: Play bij elkaar. De uitdaging is een stuk groter en het gros van de songs opzweepend genoeg, al mogen ze die gare Ketchup Song in hun reet steken.

De aanwezigheid van een beter uitgewerkte two player (met z'n tweeën tegelijkertijd) en multiplayer maken dit 'foutje' meer dan goed.

VIDEODOTJE

Ben je flink aan het scoren met perfect getimed moves, dan kun je na verloop van tijd een aantal seconden

helemaal uit je dak gaan terwijl er een visueel effect op je bewegingen wordt losgelaten. Hier wordt vervolgens een videotje van gemaakt dat je kunt opslaan en vervolgens vol trots (of schaamte) aan je buddies kunt tonen.

Ook zijn er soms momenten waarin je een pose moet aannemen, waarna de USB camera een snapshot van je maakt.

Helaas is de positionering van de keuzemogelijkheden in het optiescherm niet altijd even handig, waardoor je meer dan eens met je hand de verkeerde keuzemogelijkheid aanraakt.

SFEERMAKERS

Maar wat maakt het verder uit; Groove toont aan dat er zeker leven na Play is en dat EyeToy absoluut toekomst heeft. Laten we hopen dat er het komend jaar nog meer van dit soort sfeermakers in onze huiskamers terecht komen. Bedenk wel dat deze ene game € 55,- kost en je de EyeToy camera er niet bij krijgt.



"Je pakt ze, vingert ze en ze belanden vervolgens in de goot." (Vormgeving; dit plaatje hoort bij die bowlinggame.)

"Lekkere schoenen joh. De verkoopster zei nog 'ze knellen de eerste dagen', toen heb ik ze gewoon eerst een week in de kast laten liggen."

JAN

GRAPHICS 3

REPLAY 3

GAMEPLAY 3

XBOX / PC

82 SCORE

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Zwaaiden we een paar maanden geleden al sierlijk met onze zoemende lichtsabers op de PC, nu is de Xbox aan de beurt.

Wie Star Wars zegt, zegt Jedi en dus lightsabers. The Force en het vechten met het lichtzwaard zijn nog altijd twee sterke en tot de verbeelding sprekende peilers van het Star Wars universum. Dit zagen we terug in de puik PC game Jedi Academy en die is er nu dus ook voor de Xbox.

De makers hebben nagenoeg niets toegevoegd; een straight port dus maar dat geeft in dit geval niet. Jedi Academy was fun en dat geldt ook op de Xbox, zeker omdat de controles opvallend soepel werken. Sterker, sommige acrobatische lightsaber moves gaan zelfs lekkerder, omdat je alle combinaties onder één controller hebt, terwijl ik op de PC af en toe behoorlijk verstrikt raakte in ingewikkelde muis en toetsenbord combo's. Natuurlijk is alles nog steeds te spelen in first-person als een echte shooter en zijn er genoeg schietijzers voor

handen om je mee te vermaken. Maar waarom zou je dat willen als je beschikt over Force Powers en een zoemende lichtstraal die door metaal en graniet boort?

LOEIENDE LIGHTSABER

Deze keer kun je zelf je Force Powers kiezen en dus zul je al snel de Dark Side op gaan; daarvoor zijn de Force Grip (knijp op afstand je tegenstander's keel dicht), Dark Rage en Force Drain té verleidelijk. Het zorgt bovendien voor de nodige replay om de achttien levels nog eens opnieuw te spelen; waarbij je de nadruk op het uitbouwen van andere powers legt. Het veelvuldig kiezen voor de Dark Force heeft nagenoeg geen consequenties (alleen naar 't eind toe), dus KOTOR-achtige verdieping vind je hier niet.

Dat wordt weer ruimschoots goedge maakt door het knokken met een double-bladed Darth Maul staff of in iedere knuist een loeiende lighstaber. Vooral die laatste vecht en oogt uber-

cool, met name tegen Dark Jedi van een duistere sekte die steeds voor je voeten komen. Zij vormen pittige tegenstanders in gevechten waar de vonken letterlijk van af vliegen. In donkere grotten en complexen komen de bijkomstige lichteffecten prachtig uit de verf, terwijl sommige buitenlevens dan weer eentonig en hoekig ogen.

DOM

De Stormtroopers zijn over het algemeen niet echt gevaarlijk om niet te zeggen dom. Het is meer door hun kwantiteit dan hun A.I. dat ze een gevaar vormen.

Jedi Academy heeft tot slot multiplayer via Xbox Live en dat betekent dat er ook online geslashed kan worden. In verschillende modes kun je tegen andere Jedi wannabees of bots spelen waarbij vooral de een-tegen-een duels of twee-tegen-een duels de spanning van de gevechten uit de films benadert, zeker als je tegen onbekenden speelt en uitvecht wie de Force het best beheerst...



Sinds de vader van Frans Bauer ze tijdens concerten is gaan verkopen, zie je die lichtstaven overal.

"Welkom iedereen op de Jedi Academy. Twee regels om te onthouden: geen petten op in de klas en mobieltjes uit."

SCORE **60**

GRAPHICS **7**

REPLAY **6**

GAMEPLAY **6**

JERDEN

ASTERIX & OBELIX XXL



Waar zou die XXL in de titel nou voor staan? Zijn de twee helden verkleind en betreden ze een wereld die een maatje te groot voor ze is? Of zijn de dappere Galliërs juist vergroot, zodat ze iedereen nog makkelijker verslaan? Ik vermoed dat die XXL staat voor de broekmaat van Obelix, de lengte van de baard van Panoramix, de grootte van de Menhirs die Obelix

op zijn rug draagt, de lengte van Caesars cape, Bellefleur's deegroller, de wandelstok van Nestorix, de grootte van het zwembad van Cleopatra, de hamer van Hoefnix, de buik van Abraracourcix, de stapel Romeinse soldaten die Asterix en Obelix door de jaren heen hebben verslagen, de hoeveelheid vissen die Kostunrix telkens weer in zijn gezicht krijgt, de totale lengte van snaren die Assurancetourix versle-

ten heeft, de lengte van de eettafel die gebruikt wordt na ieder afgesloten avontuur of de hoeveelheid botten die Idefix krijgt. XXL is in ieder geval geen bestaand Romeins cijfer en slaat ook niet op de lengte van het spel, misschien de mate van plezier die de game oplevert? Neuh, dan had een M'etje ook wel volstaan. Het cijfer? Ik denk aan een VI, of beter; een LX.

XBOX

OUT NOW • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM

SCORE **70**

GRAPHICS **6**

REPLAY **7**

GAMEPLAY **7**

JURJEN

BLOODY ROAR EXTREME



In bepaalde primitieve culturen is het gebruikelijk voor jonge mannen om zich te verbinden aan een totemdier, een dier waar ze zich mee vereenzelvigen en dat hun persoonlijke kwaliteiten het best representeert. Leuke vraag op een verjaardagspartijtje: welk dier zou dat voor jou zijn? Persoonlijk kwam ik uit op de olifant, vooral sinds ik weet dat de olifant in India wordt vereerd vanwege kwaliteiten als standvastigheid en

probleemoplossend vermogen (hij kan met zijn slurf takken en andere obstakels uit de weg ruimen). Ganesha is de naam van een Indiase olifantengod en dus zal het niet geheel toevallig zijn dat de forse lomperik die in het matspel Bloody Roar Extreme met een druk op de knop in een olifant kan veranderen ook zo heet. Ondanks zijn traagheid speel ik graag met Ganesha en wacht ik geduldig tot mijn tegenstander tij-

dens zijn razendsnelle stotenregens een vergissing maakt, om dit vervolgens met een superzware stampvoet genadeloos af te straffen. Waar wil jij in kunnen veranderen? Kies je Alice het konijn? Of ga je voor wolf, leeuw, tijger of mythische beesten als chimaera en phoenix? Het veranderen in beesten is bijzonder leuk in dit verder niet zo heel bijzondere maar toch vermakelijke vechtspel.

GBA

Q3 2004 • TANTALUS • KEMCO • NINTENDO • 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

SCORE **74**

GRAPHICS **8**

REPLAY **7**

GAMEPLAY **7**

JURJEN

TOP GEAR RALLY



Zo'n twintig jaar geleden kocht ik een LCD-spelletje dat Highway heette. Op het vloeibarekristallen beeldscherm kon ik een autootje naar links en rechts verschuiven in vijf posities. Zo moest ik boomstammen en rotsblokken 'ontwijken' voor punten, tot ik drie keer een obstakel had geraakt, dan kon ik weer opnieuw beginnen. Autoracen waar en wanneer ik daar maar trek in had, veel leuker kon

het leven niet worden. Vandaag manoeuvreer ik mijn 3D-rallywagen met brullende motor en gierende banden voorbij een tegenstander. De stem van mijn rijder waarschuwt me voor een lange bocht naar rechts en dus snijd ik diep in, met vervolgens een kort tikje op de rem om een powerslide in te zetten. Ik trek hem er weer netjes uit en vervolg mijn weg door het licht glooiende landschap.

Het leven is de afgelopen twintig jaar aanzienlijk leuker geworden, en niet alleen omdat racen op een mobiel spelcomputertje nog nooit zo mooi en spannend was als in Top Gear Rally. Verwend nest dat ik ben, wil ik nog wel even zeggen dat het 'racegevoel' nogal tegenvalt als je net als ik bent verpest door flitsende TV-console-dingen als de nieuwe Need for Speed en F-Zero.

PC

OUT NOW • INFINITIVE INTERACTIVE • UBI SOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.UBISOFT.COM

SCORE **65**

GRAPHICS **4**

REPLAY **7**

GAMEPLAY **6**

JAN

WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA



Het probleem met Warlords IV is dat het eigenlijk geen ene mallemoer uitmaakt wat voor cijfer ik deze game geef. Het is namelijk een super hardcore RPG-serie die het puur moet hebben van zijn diepgang en ab-so-luut niet van de presentatie. De game vindt zijn weg dus wel naar de fans maar of die ook in Nederland wonen? Ik betwijfel het. Het handjevol liefhebbers dat een

stokbrood in de broek krijgt van turn-based fantasy strategy op de PC zit in principe goed met Warlords IV. Het spel heeft veel features, een knappe editor, multiplayer opties, veel draken en elfen om mee te stoeien en een uitgebreide singleplayer campagne die je dagen bezighoudt. De graphics vind ik echt ondermaats. Dit soort games hoeft het ab-

soluut niet te hebben van vele polygonen, vertexshader technieken en bitmap rendering etc., maar de ongeïnspireerde pixels die hier getoond worden, zijn echt te bejaard voor woorden. Het Nederlandse Triump Studios bewijst met AoW: Shadow Magic dat je ook zonder 3D graphics prachtige sprookjes in turn-based gameplay stijl kunt vertellen.

JURJEN

GRAPHICS 7

REPLAY 8

GAMEPLAY 7

69 SCORE

MARIO PARTY 5

"Schat, aanstaande vrijdag komt ie uit hoor, de nieuwe Mario Party!"
 "Weet je het zeker Maarten? Dat zei je namelijk een tijdje geleden ook al, en toen had je de datum verkeerd gelezen."
 "Nee, dit keer weet ik het zeker, aanstaande vrijdag ligt ie zowiezers bij Bart Smit!"
 "Oh, Jottem! Wie zullen we uitnodigen, Fabian en Arnika?"
 "Nee, nee, Fabian kan veel te snel op

A drukken, dat soort dingen verlies ik altijd van hem. En trouwens, Arnika kiest altijd Yoshi. Mijn god, wat haat ik dat beest!"
 "Arno en Irma, dan?"
 "Denk even na Linda, die zijn al sinds Mario Party 3 uit elkaar, je weet toch?"
 "Oh ja, Irma stuurde steeds spoken op Arno af om zijn sterren te jatten, is ook zo."
 "Maarten?"

"Ja, liefje?"
 "Jij gaat toch geen spoken op mij afsturen hè?"
 "Nee, liefje."
 "Zitten er trouwens nog nieuwe dingen in, die nieuwe Party?"
 "Jaaaa, je kan met die ene paddestoel spelen, dildoman of zo."
 "Maar dan kon toch ook al in deel 2?"
 "Who gives a fuck Linda?"
 "Hihi. Ja da's waar. Kom dan gaan we avlást chips en bubbeldrankjes halen."



JERDEN

GRAPHICS 7

REPLAY 8

GAMEPLAY 7

73 SCORE

NBA INSIDE DRIVE 2004

Als jullie dit lezen liggen er drie verschillende basketbalspellen voor de Xbox in de winkel.
 Alledrie met het nieuwe seizoen en dus kloppen de shirtjes, logo's en zitten de goede poppetjes bij het juiste team.
 Die van Sega (ESPN NBA Basketball) en Microsoft (Inside Drive dus) zijn wel online te spelen en die van EA (NBA Live 2004) niet.
 Inside Drive heeft als extra dat 't is

aangesloten op het XSN Sports Network van Microsoft en zo zijn er nog wel wat kleine plusjes en minnetjes op te noemen, maar in feite komt het allemaal op één ding neer en dat is; hoe speelt het?
 Daar kunnen we kort over zijn, Inside Drive mist grafisch nogal wat; shirtjes ogen blokkerig, de koppies van de spelers kloppen soms niet en het spel verloopt wat houterig. Ook de A.I. laat te wensen over, met als

gevolg spelers die tegen teamgenoten oplopen en zo dus onbedoeld screens voor de tegenpartij zetten of vrije lay-ups die zomaar gemist worden doordat de speler een iets te ingewikkelde manier van scoren in gedachte lijkt te hebben. Verder valt het commentaar erg vaak in herhaling.
 Kortom; als je een keuze moet maken uit de drie genoemde spellen, zou dit de laatste zijn.



JAN

GRAPHICS 7

REPLAY 7

GAMEPLAY 8

70 SCORE

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Dungeon Siege: Legends Of Aranna is een stand-alone add-on die voor nog geen dertig eurootjes in de shop ligt. Vooral leuk voor nieuwkomers want naast een compleet nieuwe en uitvoerige campagne, krijg je de hele originele game erbij.
 Installeer de CD en je kunt kiezen voor Dungeon Siege of het avontuur in het meer exotische Aranna. In beide gevallen is het 3D hack & slash met de laagdrempeligheid van

Diablo II maar toch heeft de game een redelijk eigen smoel.
 Feit is wel dat Dungeon Siege alweer anderhalf jaar oud is en dat zie je. Grafisch is het oké, maar zoom je in dan valt op dat de modellen toch wel erg 'lowpoly' zijn. En ook de omgevingen komen, achttien maanden na dato, een stuk minder fris over.
 De gameplay kent wat kleine aanpassingen met een trits nieuwe

spreuken, nieuwe locaties en een licht aangepaste interface.
 Grappig is Tragg; een soort oerbeest dat dienst doet als de muilezel uit het origineel maar nu wél terugvecht. En is dat niet genoeg dan laat je je wizards transformeren in trollen, lavamonsters of schorpioenen.
 Voer voor fans dus, die weer even aan de slag kunnen in afwachting van Dungeon Siege II.



BORIS

GRAPHICS 10

REPLAY 8

GAMEPLAY 8

95 SCORE

GRAND THEFT AUTO: DOUBLE PACK

Grand Theft Auto III en Vice City in één verpakking.
 Het is werkelijk ongelofelijk, Jack! En dat voor de prijs van één game.
 Het is net alsof je een nieuwe DVD speler koopt en er gratis een TV bij cadeau krijgt.
 Nou moet ik zeggen dat het godverdomme ook wel een keertje tijd werd dat die games op de Xbox uitkwamen want deze shit begint zo

langzamerhand bejaard te worden, hoewel ik zeker weet dat er nog altijd veel gamers zijn die deze games nog steeds spelen.
 Is er verder nog iets bijzonder te noemen aan deze package?
 Misschien wel extra missies of eindelijk die langverwachte online support voor Xbox Live?
 Nou, nee; deze Double Pack is precies wat het is. Twee van de beste

games ooit gemaakt in één verpakking en ik denk dat je voorlopig wel even voort kunt met deze overdosis geweld, auto's, humor en de beste soundtrack ever ooit.
 Oh en nog één ding voordat ik hiermee ophoud; de game ziet er echt veel beter uit dan de PS2 en de PC-versie bij elkaar.
 Zo, en nu snel stoppen met lezen en naar de winkel rennen.



WHAT'S UP IN 2004?

■ Elk jaar rond deze tijd zitten we heftig te discussiëren over wat er het aankomende jaar allemaal gaat gebeuren. We dachten dat het misschien leuk zou zijn om jullie een kijkje te geven in onze inbox. Lees je even mee....

DE GAMES

dan verwacht Metroid Prime 2 op verschijnt. Een nieuwe Dragon-Quest game... ook heel dik.

En laten we vooral mijn twee favoriete aankomende Xbox titels (afgezien van Halo 2 natuurlijk) niet vergeten: Fable en Sudeki! En ik moet bekennen dat ik ook erg uitkijk naar Sonic Heroes... ik heb nog lang niet genoeg van Sonic.

JURJEN: Voor mij als Cube-expert wordt 2004 vooral interessant omdat er een aantal games aan zit te komen waarvan ik niet precies weet wat ik ervan moet verwachten, maar die wel de potentie hebben om mij uit mijn stoel te blazen. Resident Evil 4 bijvoorbeeld, dat zou wel eens een heel bijzonder griezelspelletje kunnen worden. Killer 7 wordt volgens mij ook wel tof en als het goed is krijgen we het aankomende jaar ook eindelijk te zien wat die mysterieuze Game Zero van Zoonami nu precies gaat worden.

De game waar ik het meest naar uitzie, verschijnt trouwens op de PS2: Nico, het vervolg op het fabuleuze Ico.

SKATE: Om eerlijk te zijn heb ik net als Boris niet al te veel verwachtingen wat betreft het aanbod aan games in 2004. Tuurlijk is het zo dat de titels die

jullie hier opsommen onze gamers-hartjes sneller zullen laten kloppen maar het feit dat ik zo diep in mijn gedachten moet graven om nog een handjevol toptitels naar voren te schuiven, zegt toch ook wel wat. Ik denk wel dat er een aantal games zullen uitkomen waarvan niemand van tevoren verwacht dat het klappers zullen worden (een sleeper-hit, zoals Jan altijd zo mooi zegt). Enne, als het effe kan; dit jaar nieuwe titels met een originele insteek en niet nog meer vervolgdelen op middelmatige games. Da's zo 2003...

SKATE: Fable en Sudeki (zie rechts-onder) maken in ieder geval de Xbox zeer interessant.

Beide vernieuwende games in hun soort. Al blijft de release van Fable fucking vaag (mooie alliteratie, niet?)

De online gameplay van Splinter Cell 2 wordt echt tha bomb!. Verder zit ik echt heel erg te wachten op Thief 3, en als STALKER ook nog een keer uitkomt, hebben we eindelijk een vernieuwende topper in handen.

Eind 2004 komt GTA V en dat zal uiteraard online gaan maar uiteindelijk toch meer van hetzelfde hebben.

SKATE: Online? Ach ja, ik

liep er de afgelopen paar jaar niet echt warm voor en ik denk niet dat dit in 2004 veranderen zal. Er zullen ongetwijfeld een aantal titels gereleased worden die middels online play iets unieks zullen neerzetten maar écht nieuwe technische hoogstandjes in games ligt niet in de lijn der verwachtingen. Het zal allemaal wel meer van hetzelfde worden, alleen iets mooier en uitgebreider.

JAN: Ik denk dat online zeker gaat rocken maar ik zou er ook weer niet te veel van verwachten. Te veel games willen online, puur om online maar vallen schrikbarend tegen. Ik hoop wel dat EA inziet dat ze ook met Xbox Live in zee moeten gaan, dat stomme exclusieve gedoe met Sony...



BORIS: Naast grote namen als Metal Gear Solid Snake Eater, Halo 2, Half-Life 2 en natuurlijk Cossacks 2 zie ik bitter weinig games aankomen waar ik echt op zit te wachten. Ik wil Pro Evolution Soccer online en een nieuwe GTA voor Xbox Live. Dan is mijn jaar goed.

STEVEN: Nou, ik heb nog wel een aantal games waar ik naar uitkijk. Er komen in ieder geval drie nieuwe Final Fantasy delen aan. Deel 11, de online jongen, en het compleet nieuwe twaalfde deel verwacht ik ook stiekem dit jaar. Verder Crystal Chronicles op de Cube, waar hopelijk ook sneller



DE GAMESINDUSTRIE

BORIS: Games zijn in veel gevallen te duur. Daar zal helaas niets aan veranderen. Ik denk wel dat de gamesindustrie verder zal groeien en dat mensen die nooit eerder games speelden nu ook eindelijk een console in huis halen. De drempel is nu zo laag. Dat zie je ook terug bij de bladen en de TV programma's. Iedereen is op zoek naar dat ene idee dat de massa zo weet te boeien dat het in een keer mainstream wordt. Gamekings, Gammo en Gamefacts zijn drie programma's waar met een vaste redactie wordt gewerkt om een goed idee neer te zetten en uit te werken. Nog nooit eerder hadden we in Nederland drie TV programma's die ook hier werden gemaakt. Ik denk dat er nog een stuk of twee bij zullen komen en dat de bestaande programma's nog veel beter worden. In ieder geval steekt de gamesindustrie er veel geld in en dat is een goed teken.

JAN: Waar ik kotsmisselijk van word is de nog altijd negatieve insteek als de pers 't over gaming heeft. Met name de zogenaamde intellectuele kranten van Nederland (Volkskrant, NRC) ontkennen het bestaan van games, of ze pakken een economisch berichtje. Onterecht want gaming is bigger dan ooit. Ondanks de prijzen van games. Waar ik al jaren voor pleit is een kortingsstelsel. Gamer A koopt in de winkel niet 1 maar 3 games van EA tegelijk (of in dezelfde maand) dan moet die gamer significante korting krijgen aan de kassa.

JURJEN: Bladen en TV-programma's zullen dit jaar hun zoektocht naar een manier om de massa te bereiken voortzetten... maar deze natuurlijk niet vinden. Hiervoor zijn namelijk op de eerste plaats videogames nodig die op verschillende smaken en interesses inspelen en niet alleen maar op die van onzekere pubers die zich graag verliezen in geweldorgasmes en andere stoere meuk. EyeToy, Pokémon, The Sims (zie screen), Ico, Tamagotchi... en dan hebben we de games die de afgelopen tien jaar buiten bestaande trends durfden te denken wel weer gehad. Spelontwikkelaars die graag heel veel geld willen verdienen door de massa te bereiken: de toverwoorden zijn niet HET UITLEVEN IN VIRTUEEL GEWELD maar HET AANGAAN VAN VIRTUELE RELATIES.



JAN: Gamers wordt ooit mainstream maar dat duurt nog zeker tien jaar. Zolang de intellectuele elite er nog op neerkijkt en games alleen in het nieuws komen als er stront aan de knikker is, blijft het een hard gevecht. Maar ik sta in de voorste linies en klim op alle baricades.

SKATE: En ik klim met je mee, Jan! Tot het me te heet onder de voeten wordt op de barricades want dan gebruik ik jou als menselijk schild. Nee, effe serieus: tja, de media... gaming binnen een paar jaar algemeen geaccepteerd krijgen, is vechten tegen de bierkaai. Wat dat betreft vergelijk ik het met hiphop. Zo nu en dan krijg je een opwellinkje omdat een of meerdere artiesten positief danwel negatief (vaak het laatste) in het nieuws komen. De media lopen er dan een tijdje mee weg totdat ze het weer welletjes vinden. En hopta, weer terug de underground in, waar mensen met dezelfde gedachten en interesses lekker connecten zonder inmenging van de 'onwetende' buitenwereld. Maar ook hier geldt: je kunt iets wat uit z'n vegen barst niet klein houden. De gaming community is de groei-stuip-fase lang en breed voorbij (ja, dat weten wij, maar die 'onwetenden' helaas nog niet) en net als Boris ben ik van mening dat gaming uiteindelijk een gemeengoed wordt in onze maatschappij.

Gewoon een kwestie van de juiste poppetjes op de juiste plekken neerzetten (zie PU, Gamekings). Komt alles goed. Enne, die prijzen van games? Omlaag ermee en snel, verdomme!

DE CONSOLE WARS

BORIS: Ik zie de PlayStation 2 op z'n eind lopen maar in 2004 heerst de PS2 nog steeds. Sterker, 2004 zal hét jaar van de PS2 worden.

De verwachting is dat ze de Gamecube rond de zomer gratis zullen weggeven waardoor het marktaandeel explosief stijgt, dan alleen de games nog.

De PC raakt nog verder in het slop en wordt definitief het domein van puisterige nerds die nog nooit hebben geneukt...

De Xbox werkt steady aan zijn opmars om de wereld te veroveren.

JAN: De PC in het slop? Keep on dreaming dude: ik zeg STALKER, Half-Life 2, Doom III, Pacific Assault, Battle For Middle Earth, Cossacks 2, Rome; Total War, Battlefield Vietnam, UT 2004, Age of Empires III, Quake IV, Unreal Warfare, World Of Warcraft, Painkiller, Thief 3, Deus Ex 2 enz enz enz enz.



ED: En dan vergeet je Airline 69 nog (zie screen). Gold Award in PU 2, voorspel ik je.

JURJEN: Het zou mij niets verbazen als na PU 2 enkele puisterige nerds spontaan beginnen te neuken. Verder zie ik de PS2 dit jaar zonder moeite verder domineren en blijven Cube en Xbox er vrolijk achteraan hobbelen - op een kilometer afstand. Natuurlijk behoudt de GBA in 2004 het monopolie op de mobiele markt, N-Gage is te debiel ontworpen om succesvol te kunnen zijn. De PC wordt weer gewoon gebruikt

voor e-mailtjes en internet en op de E3 gaan Sony en Nintendo geschiedenis schrijven, hoe precies houd ik nog even geheim. Oh ja, ik kan al wel verklappen dat in mei de N-Gage 2 wordt gepresenteerd.

STEVEN: Ik ga een heel eind met Boris mee en verwacht een goed PS2 jaar.

Jurjen haalde al Nico aan en Steven meldde twee nieuwe Final Fantasy delen. En laten we niet vergeten dat de PS2 het platform is voor fightinggames, tenzij iemand anders in 2004 Tekken en Virtua Fighter wegkaapt. Nee, ik denk dat de PS2 nog wel het een en ander in zijn mars heeft. Dit jaar zal er ook veel nieuws verschijnen over de next-gen hardware... misschien komt er in 2004 zelfs al een nieuw systeem uit van Sony of Nintendo. Ik persoonlijk vind het een beetje zonde, want geen van de drie huidige systemen heeft zijn volledige potentieel al bereikt.

Nintendo gaat wel lekker de laatste maanden (en dat zeg ik niet als fanboy). The Big N beweert dat hun marktaandeel sinds de prijsverlaging is verdubbeld, ik hoop dat ze die flow vasthouden.

SKATE: 2003 was echt het jaar van de PS2 maar ik denk niet dat ze het succes 't aankomend jaar kunnen benaderen. Met een beetje mazzel gaat de Xbox wat meer spierballen tonen met een groter en beter aanbod aan games, terwijl Nintendo nu toch echt vol gas zal moeten geven. Met minder dan een verdubbeling van het aanbod aan dope GC-titels neem ik geen genoegen meer en met mij ongetwijfeld vele Nintendo-fans. Ik denk namelijk niet dat zij nog zo'n jaar als 2003 willen meemaken. Dat Sony en Nintendo volgens Jurjen geschiedenis zullen schrijven op de E3, zal best maar of we het resultaat ervan nog dit jaar in onze huiskamers kunnen bewonderen, is nog maar de vraag. Ik vind het in ieder geval prima; het wordt wel weer eens tijd voor wat verse shit.

JOUW MENING

Heb je kritiek, commentaar of ben je het gewoon roerend met ons eens dan nodigen we je van harte uit om samen met ons deze discussie voort te zetten op het forum van www.powerweb.nl



EA WERKT AAN ONLINE PROBLEMEN

Het sloeg in als een bom, de boodschap dat EA Sports de PlayStation 2 online zou steunen.

Op de E3 van dit jaar zagen we in dat kader dan ook een hele trits aan spellen langskomen.

Helaas bleek dat rijtje voor meer dan de helft niet voor de Benelux te gelden. Wij kunnen Madden, NBA Live, NHL, NCAA Football en Tiger Woods niet online spelen. We moeten het met FIFA 2004 en SSX3 (wat niet eens van EA Sports is maar van EA BIG) doen.

Geen ramp natuurlijk, FIFA vliegt nog steeds over de toonbank van de plaatselijke spellenboer en ook de SSX franchise groeit gestaag. Met deze twee spellen in je portfolio kun je als Sony wel even flink in het gezicht van de concurrent wappen.

Er steekt echter een niet voorziene adder onder het gras. De twee genoemde titels werken online niet helemaal zoals ze zouden moeten werken. We gaan hier niet te veel in details treden maar het komt neer op het volgende.

PEER-TO-PEER

Sony heeft voor zijn spellen een eigen serverpark, daar log je als PS2 bezitter op in en zo kun je dus al snel met zestien man Socom of Hardware spelen.

Electronic Arts doet het anders. Zij hebben weliswaar servers maar die stellen ze alleen beschikbaar voor de lobby van de spellen, hier kun je afspreken met mensen of wat praten via tekst. Daag je iemand uit in die lobby dan ga je van de server af en wordt er een peer-to-peer connectie tot stand gebracht. Wat zoiets is als twee PS2's die rechtstreeks met elkaar communiceren.

Op zich is daar niets mis mee, als het goed zou functioneren. En dat doet het

dus niet. De reden hiervoor is simpel. Heb je de PS2 direct verbonden met je modem dan zul je vrijwel geen problemen hebben; maak je echter gebruik van een router of internet sharing connectie dan zul je heel wat moeten klooiën met instellingen. We legden Electronic Arts dan ook de vraag voor hoe dit kan en belangrijker, wat men eraan gaat doen?

PRIORITEIT

Martijn van der Meulen, webmaster customer service EA Benelux, antwoordde ons het volgende: "Op dit moment zijn we druk aan het kijken naar alle manieren hoe consumenten online kunnen gaan met hun PS2 en met welke configuraties. Wat tot nu toe het grootste probleem is geweest, is dat je voor EA online games een public IP adres nodig hebt en dat is iets dat je niet standaard krijgt als je via een router aangesloten zit op het internet. Momenteel zijn de studio's druk bezig met een tool die het wel mogelijk maakt om direct online te gaan zonder eerst instellingen aan te passen in je router. Ik kan nog niet met zekerheid zeggen wanneer dit klaar zal zijn, wel dat dit een punt is dat binnen EA zeker prioriteit heeft."

AL DOENDE

Overigens worden alle nieuwe FIFA spellen uitgerust met een nieuwe handleiding waarin de problemen en eventuele oplossingen worden vermeld.

Wederom een teken dus dat het online gamen op console nog niet altijd en overal van een leien dakje gaat. Al doende leert men, zullen we maar zeggen...



MARTIJN VAN DER MEULEN

JEROEN

Naar aanleiding van deze materie vroegen we ook een reactie aan Maarten Brands van Down Under, het PR-bureau van Sony/Columbia Tristar.

"We zijn natuurlijk ontzettend blij met de exclusieve releases van Electronic Arts voor PlayStation Network Gaming. FIFA, SSX3, Need for Speed Underground etc. zijn fantastische aanvullingen op PlayStation's groeiende aanbod games die online gespeeld kunnen worden. En zeker voor een gratis service vind ik de kwaliteit prima. Ik had begrepen dat er in eerste instantie wat problemen waren met mensen die hun PS2 via een router hadden aangesloten op het internet, maar die zijn volgens mij inmiddels verholpen. Bovendien heeft EA net als PlayStation een helpdesk voor consumenten die er niet uitkomen. Persoonlijke favoriet van mij is op dit moment vooral Need for Speed Underground, maar ik ben benieuwd naar de nieuwe Medal of Honor en Lord of the Rings."

FIFA 2004

Voordat FIFA 2004 up and running was, waren we wat langer bezig dan normaal, maar eenmaal voor elkaar, konden we genieten van een gemakkelijk voetbalspel (dat ook online helaas nog steeds zijn zwakheden laat zien, maar die nemen we dan maar voor lief). Eens te meer blijkt dan weer dat een spelletje tegen een menselijke tegenstander altijd weer een stuk aantrekkelijker is dan tegen de computer zelf.

Leuk is dat alle stats op easport.com bijgehouden worden en dat je jezelf dus kunt bekijken in die ranglijst. Wil je echter meedingen naar de nummer 1 positie van de wereld dan dien je een hoop online wedstrijdes af te werken en te winnen natuurlijk (WCG-crack Omnicricket stond overigens onlangs wereldwijd op de derde plaats!).

FIFA 2004 is in onze ogen niet de absolute top maar voor de online voetbalspecialist is het zeker geen miskoop.



PLAYSTATION NETWORK GAMING

★★★★☆

SSX3

Het is ons dan uiteindelijk toch gelukt om met SSX 3 wat wedstrijdjes online te spelen. En we zijn hooked, dit jaar geen wintersport. We bivakkeren onszelf voor de televisie met dat zwarte kistje eronder en roetsjen de hele dag die grote berg af. Enige nadeel is dat je na ieder wedstrijdje weer terug moet naar de lobby. Je kan dus niet effe snel op de rematch knop drukken om nog een keer dezelfde track te doen met je online buddy waar je de afgelopen twee keer van verloor.

Online kun je willekeurige spelers uitdagen voor een potje Big Air, Halfpipe, Slope Style of Race. Je kunt er dan voor kiezen om het spel zonder ranking te spelen, hetgeen inhoudt dat ieder een mannetje kiest en dan kan het gebeuren dat de een net even wat betere stats heeft dan de ander. Of je speelt een ranked game, waarbij ieder een boarder onder de duimen krijgt met hetzelfde aantal stats.

Jammer dat je, mede te wijten aan de peer-to-peer connectie, maar 1 tegen 1 speelt. Met vier anderen op de tracks zou een stuk spannender zijn geweest. En waarom heeft EA Big er geen Freeride optie ingebakken? Met z'n tweetjes van Peak 3 naar het begin van de berg boarden, beetje ouwehoeren met de Socom headset op het koppie... dat zou perfect zijn geweest.



PLAYSTATION NETWORK GAMING

★★★★★



DEMOCHECK

MAX PAYNE 2

Het blijft natuurlijk een beetje mosterd na de maaltijd maar deze game is zo cool dat na het spelen van dit stijlvolle tijpje van de bullet-time sluiert je meteen snakt naar meer. Veel meer!

Score: ★★★★★

www.rockstargames.com/maxpayne2

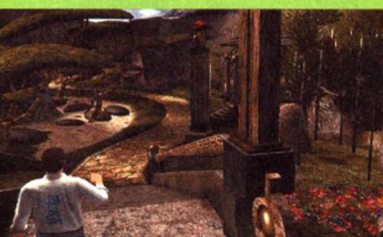


URU: AGES OF MYST

De demo is eigenlijk niet meer dan de proloog van het volledige spel. Het geeft wel een goede indruk van de grafische kunsten die de nieuwe Myst engine op je beeldscherm kan toveren. En daar heb je voor de verandering nu eens geen monsterlijk zware PC voor nodig.

Score: ★★★

www.cyanworlds.com



DEUS EX: INVISIBLE WARS

Sfeer, sfeer en nog eens sfeer in de nieuwe Deus Ex game waarin je je al sluipend, knallend, hackend kunt uitleven. Kun je niet wachten op de review in PU 2, check die shit dan nu!

Score: ★★★★★

www.ionstorm.com/news

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Dogfights ten tijde van WO II met verschillende antieke kisten. Let wel, het is geen flightsim maar lekker arcade.

Score: ★★★

www.lucasarts.com/products/normandy

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Of het Fast & Furious thema ieder z'n ding is, moeten de verkoopaantallen nog uitwijzen, feit is wel dat de nieuwe Need For Speed er fabelachtig mooi uitziet. EA's arcaderacer schreeuwt bovendien fun, fun en nog eens fun.

Score: ★★★★★

www.eagames.com/official/nfs/underground/us/downloads.jsp

PIRATENMOD VOOR BATTLEFIELD 1942

Een heuse piratenmod voor de populaire WO II online shooter van EA. Battlefield Pirates gaat volgens de makers over big ships, big guns and big hats maar dan natuurlijk met de gameplay van BF 1942.

In plaats van marineschepen, vaart je op driemasters en in plaats van een panzerfaust, knal je met musketten en andere piratentuig. Te grappig om niet te proberen, zelfs de krokodillen ontbreken niet. De bèta en updates vind je op www.innerempire.com/bfpirates/index.html.



MODS & MAPS

■ Een unicum: een gratis game helemaal voor niets! We hebben het over Wasted; een shooter die erg doet denken aan Serious Sam. Het spelletje komt uit de koker van Gamedale Entertainment en je moet voornamelijk massa's tegenstanders met brute wapens aan gort knallen. De graphics zijn redelijk low profile en multiplayer ontbreekt maar hé, deze shit is wel gratis en voor niks. Check het op www.gamedale.com/wasted.php

■ Leuk nieuws voor C&C Generals fans want er is een gratis map online gezet voor de uitbreiding Zero Hour. De map heet Iron Dragon en biedt plaats aan acht generaals. De map download je hier: [ftp://largetdownloads.ea.com/pub/misc/irondragon.zip](http://largetdownloads.ea.com/pub/misc/irondragon.zip).

■ Er zijn twee nieuwe maps voor de Dead Man Walking mode van het meesterlijke MaxPayne 2. Ga naar de download sectie van www.rockstargames.com/maxpayne2

alwaar je BonusChapters.exe download vindt. De twee nieuwe maps zijn Upper East Side en Mona's Playground (Zie screen).

■ Fanatieke Unreal Tournament 2003 spelers opgelet; het Community Bonus Pack 2003 is online en ready. Het Bonus Pack bevat achttien nieuwe, oogstrelende maps, waaronder een Bombing Run, vier CTF, tien DM en drie DOM maps. Check het allemaal op www.planetunreal.com/cbp/#download.

■ De 1.13 patch voor Warcraft III is veel meer dan zomaar de zoveelste patch. Act II en III van de Orc Campaign maken er namelijk deel van uit! De twee campaigns worden voorts vergezeld van nieuwe World Editor features, map updates en balansaanpassingen. Ook zal Blizzard de Warcraft III art tools vrijgeven, waardoor geofende gebruikers hun eigen art aan het spel kunnen toevoegen. Meer info op: www.battle.net/war3



■ Grappig. Halo moet rond deze tijd eindelijk uitkomen voor de Mac. Ooit was het spel daarvoor oorspronkelijk ontworpen maar toen stond daar opeens Microsoft bij Bungie op de stoep met een hele grote zak geld. Toegegeven, inzicht hadden ze wel, die gasten uit Redmond.

■ Overigens kent de game een optie die Mac gebruikers in staat stelt online de strijd aan te gaan met PC gamers. Ook samenwerken in teams kan met PC en Mac gamers tegelijk.

■ Inderdaad, waar we al bang voor waren... UT 2004 is uitgesteld. Maak ondertussen maar vast ruimte in je spellenkast want de game komt maar liefst uit op zeven CD-ROMS! Eeh, Epic, wel eens van een DVD gehoord?

■ Nieuws over Battlefield: Vietnam. De door DICE ontwikkelde game zal geen Capture the Flag en Team Deathmatch modes bezitten. In plaats daarvan komen er twee nieuwe multiplayer modes: Evolution en Custom Combat.



■ Far Cry komt pas begin 2004 uit (oorspronkelijk stond ie voor december 2003 gepland). Reden daarvan is het finetunen van de multiplayer.



■ Problemen voor Call of Duty, althans voor sommige gamers die de WO II shooter wilden spelen op een PC met een Radeon 9500, 9600, 9700 of 9800. Die kregen dus niks te zien bij het opstarten. ATI heeft gelukkig een hotfix uitgebracht die deze VPU recover error moet verhelpen. De fix, voor Win98/ME en Win2000/XP, is te downloaden op www.ati.com/support/infobase/4291.html.

NIEUW!

Break
Out!

**IN
SMS-
STIJL**

JONG-ZUID

**SPECTACULAIRE
PRIJZEN!!!**
(ZIE PAG. 57)

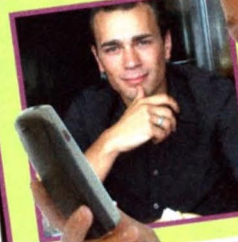
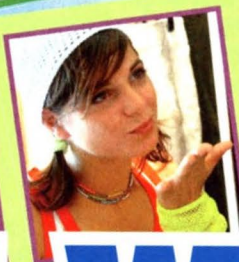
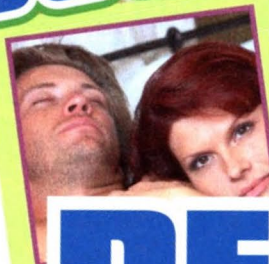


STARRING:

AUKJE VAN GINNEKEN
FERRI SOMOGYI
FROUKJE DE BOTH
EDGAR WURFBAIN
ANOUK VAN NES
JASMINE SENDAR
HUGO METSERS
LIZELOTTE VAN DIJK
ELLEMIEKE VERMOLEN
WINSTON GERSCHTANOWITZ

FOTOSOAP SPECIAL

adviesprijs €2,50 - 12 december 2003



NÚ IN DE WINKEL!

**KEN JE JONG-ZUID AL? DE MULTIMEDIASOAP VIA JE MOBIEL!
LEES NU DE EERSTE 100 AFLEVERINGEN IN DEZE SPECIAL!
[Kijk voor meer info op www.jongzuid.nl]**



PIRANHA XTREME WIRELESS CONTROLLERS

In navolging van Nintendo, Logitech en Questcontrol komt ook Piranha met draadloze controllers. Het betreft hier controllers voor de PS2 en de Xbox die gebruik maken van 2.4 GHz radiofrequentie.



Geen gehannes meer met snoeren dus. De controllers zijn een stuk kleiner dan de logge Logitech varianten en ook minder zwaar. Dope. Daarentegen zijn ze wel weer minder smaakvol uitgevoerd. Ze ogen wat rauw en erg 'plastic'. De Wireless 2.4 GHz RF Controller ligt wel erg lekker in de hand en acteert naar behoren. Zaak is wel dat je redelijk recht (dus in een baan) voor de receiver moet zitten die in de console steekt. De belofte dat je achter een stenen muur kunt staan én dan nog zou ie werken, berust op een fabeltje. Maar ja, dit soort acties voor je in de praktijk ook niet uit. Als betaalbare draadloze controller sluit de Piranha Xtreme een zeer schappelijk compromis.



PLAYSTATION 2 & XBOX • € 39,95 • DISTRIBUTEUR: CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CONTACTDATA.NL/PIRANHA/SORT_XBOX.HTM



XPLODER V4 PRO VOOR PS2

Als je vast zit in een spel of niet verder komt vanwege die veel te sterke levelbaas dan kun je wel eens een cheat gebruiken.

Met de Xploder V4 Pro haal je een schatkamer van zo'n 36.000 PS2 cheats in huis. Het programmaatje kent een fraaie 3D interface en via overzichtelijke menuutjes scroll je zo door het gigantische aanbod heen van cheats voor games al Vice City, Tomb Raider, The Matrix, Splinter Cell en veel, heel veel meer. Voorts is er een accelerator mode zodat je games sneller lopen (bij overzetting van NTSC naar PAL, treedt er namelijk snelheidsverlies op) en kun je bogen op 1200 savegames en game unlocks zodat je meteen de beschikking hebt over nieuwe voertuigen, geheime karakters, bonuswapens en alle levels. Met de USB kabel en PC software kun je tevens de nieuwste cheats downloaden naar je memorrycard. Super uitgebreid dus, maar 't blijft cheaten en daar houden we niet van; vandaar één ster aftrek voor straf.



PLAYSTATION 2 • € 49,95 • DISTRIBUTEUR: CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CONTACTDATA.NL/PIRANHA/SORT_XBOX.HTM



POKÉMON SUPER PAK

Arme kids; worden ze wederom lekker gemaakt met twee exclusieve Pokémon Super Packs die in beperkte oplage beschikbaar zijn.

De 'PSP's' komen in een Ruby en Sapphire variant, beide verpakt in een luxe geschenkdoos. Ruby bevat een rode GBA SP met idem dito bewaaretui en beide zijn voorzien van Pokémon opdruk. Uiteraard zit de GBA game erbij. Hetzelfde geldt voor de Sapphire versie, alleen is daar alles azuurblauw.

Als je altijd al fan was van Pokémon en nog geen GBA SP hebt, is dit je kans want niet alleen is de game nog altijd erg verslavend, je hebt meteen een unieke GBA SP die nergens los te koop is.



GBA SP • PRIJS: € 170 • DISTRIBUTEUR: NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.NL

CREATIVE'S GIGAWORKS S750



Giga is ie zeker, deze S750, speciaal gemaakt om samen te werken met de Audigy 2-geluidskaarten. Heb je deze combo dan kun je rekenen op subliem 3D geluid. Speel bijvoorbeeld Call of Duty en je weet echt niet wat je hoort. De puike sound is onder meer te danken aan de high frequency-capaciteiten van de gloednieuwe Titanium Super Tweeters in elk van de zeven satellietluidsprekers. Ja inderdaad... zeven (!) van die krenge mag je neerzetten. En dat is ook meteen het enige minpunt: waar laat je die? En dan is er nog de houten subwoofer die zorgt voor dikke klanken in de lage regionen. Voorts melden we dat deze set genoeg aansluitmogelijkheden kent voor o.a. een line-in, een ingang voor hoofdtelefoon en de Creative M-PORT voor gebruik met compatibele MP3-spelers. En dankzij de CMSS upmix-technologie creëert de box ook in combinatie met 5.1- en 6.1-geluidskaarten een realistisch 7.1 surround geluid, dat dan als het ware gefaked wordt. Je moet een uitzonderlijk goed gehoor hebben om 't verschil te horen. Dvd'tjes, cd'tjes en games kijken/spelen wordt een waar genot. Dat mag ook wel als we naar het prijskaartje kijken... supergoed, maar ook superprijzig!

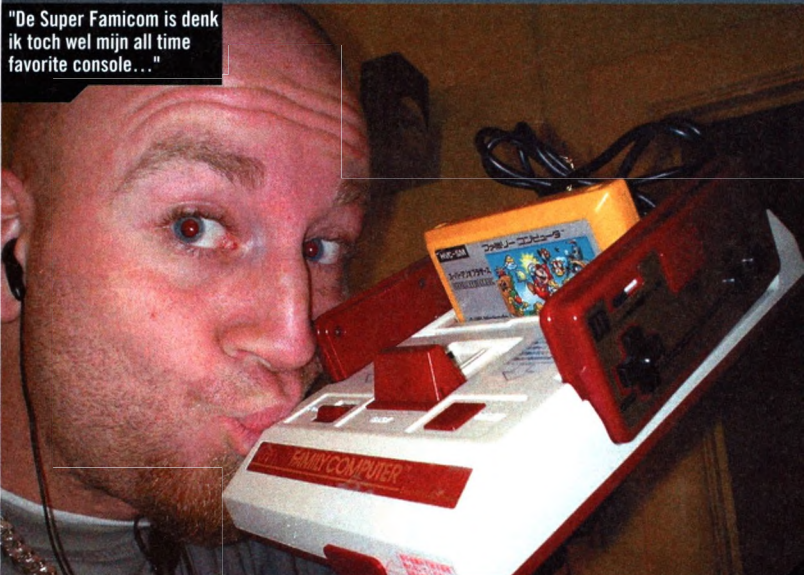
PC • € 649,- • DISTRIBUTEUR: CREATIVE LABS • TEL: 011-3230081 • WWW.EUROPE.CREATIVE.COM



STILL PLAYING

OUWE JAPANESE SHIT

"De Super Famicom is denk ik toch wel mijn all time favorite console..."



■ *Deze maand duiken we met Still Playing echt in het verre verleden. Steven, een verwoed verzamelaar van klassieke games en hardware, vulde in Tokyo z'n ooit verloren gegane verzameling opnieuw aan.*

Ik moet heel eerlijk zeggen dat ik dit een beetje pijnlijke pagina vind, want het fenomeen dat ik een game meteen na het uitspelen moet wegleggen om aan de volgende titel te beginnen, komt vaker voor dan me lief is. En nee, ik klaag er normaal gesproken nooit over want ik heb het er absoluut voor over. Ik maak er zelf een punt van om alle essentiële games (uit)gespeeld te hebben, en dan ontkom je hier simpelweg niet aan.

Toch zijn er ook bij mij enkele games die soms wel weer eens in mijn consoles weten te sneaken maar na mijn bezoek aan Tokyo kan ik het beter hebben over consoles die ik weer in mijn woonkamer heb weten te sneaken.

VERZAMELAAR

Ik heb dan wel zo'n beetje alle consoles in mijn bezit gehad maar ik heb deze ook steeds moeten verkopen om de nieuwe systemen aan te schaffen... het leven van een kind gaat niet over rozen. Gelukkig speelde dit alleen in mijn jongste jeugd maar ik heb hierdoor wel een gat in mijn console verzameling gekregen. Inmiddels heb ik de laatste jaren al het een en ander

teruggekocht, toch miste ik nog steeds een paar hele belangrijke systemen. Ik ben namelijk zo'n verzamelaar die perse de Japanse versies moet hebben en uiteraard met doos, die je niet zo makkelijk vindt.

GELUKKIG

Ja, je voelt 'm al aankomen... dan moet je in Tokyo zijn. Mijn geluk kon dan ook niet op toen ik daar tijdens mijn achtdaagse verblijf een Famicom (de Japanse NES), Super

Famicom (De Japanse SNES) en een Megadrive (tja... die heette hier ook zo) op de kop wist te tikken, compleet met dozen en boekjes en al.

Ik ben nog wel meer systemen tegengekomen die ik graag mee had willen nemen, maar ik moest nu al smeken bij het inchecken om me door te laten met al mijn shit... serieus! De grote dozen met Japanse toys hielpen natuurlijk ook niet mee, maar dat is weer een heel ander verhaal.

Hoe dan ook, ik heb uiteraard ook de nodige games gekocht voor deze drie klassieke systemen want met uitzondering van enkele Japanse Final Fantasy titels, had ik die destijds ook allemaal doorverkocht. Wat extra joypads, een Arcade controller, verlengkabels en adapters zodat ik cartridges van over de hele wereld in mijn nieuwe aanwinsten kan steken (zelfs voor de Famicom, die kleinere cartridges gebruikt) konden natuurlijk ook niet blijven liggen.

KLASSIEKERS

Maar mijn console verzameling is niet alleen gebaseerd op het hebben van alles, ik vind het ook nog steeds oprecht leuk om al deze games te

spelen. Sinds ik terug ben zit ik regelmatig te genieten van de vele klassiekers, die wat mij betreft absoluut de tand des tijd hebben doorstaan.

Uiteraard zorgen op de Famicom de drie eerste Mario delen nog steeds voor uren vermaak (met name deel drie, dat nog steeds één van mijn favoriete delen is), maar ook Megaman 2 is nog steeds verbazingwekkend goed te spelen.

Op de Megadrive heb ik de eerste delen van Sonic weten te bemachtigen, Strider, de drie Shinobi games en E-Swat... stuk voor stuk nog steeds leuk.

Ook heb ik enkele moeilijk te vinden Mega-CD games gekocht, zoals The Ninja Warriors en Final Fight. Nu nog een Japanse Mega-CD console... (effe wachten op de volgende TGS).

Maar de Super Famicom is denk ik toch wel mijn all time favorite console. Street Fighter 2, Super Mario Adventure, Mario Kart, Super Ghouls and Ghosts, Area 88 (U.N. Squadron)... ik kan nog wel een paar pagina's doorgaan. Allemaal nog steeds de bom en beter dan vele games van vandaag de dag. Dit hele zootje is zonder twijfel mijn beste aanschaf van het jaar!



"Dit hele zootje is zonder twijfel mijn beste aanschaf van het jaar!"



MOBILE GAMES IN 2004 VOLWASSEN?



■ Zoals jullie allemaal hebben kunnen lezen heeft Boris vorige maand deze pagina voor zijn rekening genomen. Hij was op de Tokyo Game Show namelijk zo onder de indruk van alle nieuwe mobile games die daar aanwezig waren, dat hij de aangewezen persoon was om er iets over te schrijven. Wie ben ik dan om tussen een jongen en zijn telefoon in te gaan staan? In dit nummer is het weer mijn beurt om jullie op de hoogte te stellen van de nieuwtjes uit de wereld van het mobile gamen.

Ik vind het overigens wel apart dat mensen mij nu al associëren met mobile games. Ik speel namelijk al mijn hele leven videogames, en ben pas het laatste jaar voor het eerst echt in aanraking gekomen met mobile gaming. Toch hoor ik regelmatig tijdens game events: "Hé, jij bent toch die gast van die kleine spelletjes?" Dus daar gaan we dan, in stijl.... wat is er deze maand nieuw in het land van de kleine spelletjes?

CSP-MOBILE

Bij mij begon vooral de vraag te knagen waar al die mobile games nou precies vandaan komen. Natuurlijk ken ik alle bedrijven wel die van origine voor consoles games ontwikkelden en nu ook actief zijn met mobiele telefonie, maar er worden uiteraard niet alleen maar ports uitgebracht van oude en nieu-

were console games. Er zijn de laatste jaren namelijk ook genoeg unieke games voor de mobiele telefoon verschenen, waarvan de verantwoordelijke bedrijven niet allemaal bekend zijn bij ons videogame freaks (althans, niet bij mij). Het kwam dus mooi uit dat iemand van CSP-Mobile GmbH (www.csp-mobile.com) contact met mij opnam om te vragen of ik niet een keertje naar hun games wilde komen kijken.

MOBILE ONLY

Het Duitse CSP-Mobile is verantwoordelijk voor de ontwikkeling van een verscheidenheid aan mobiele telefoonapplicaties, waaronder games. Zij maken deze voor toestellen van Motorola, Nokia, Samsung, Sharp, Siemens en Sony-Ericsson, met Brew, J2ME, Mophun, Mophun 3D en Symbian als ondersteunde systemen. Sinds het ontstaan van CSP-Mobile GmbH in 1999 is het bedrijf behoorlijk gegroeid en inmiddels overgenomen door een van de grootste telecom providers. Dit heeft als gevolg gehad dat men aanzienlijk heeft kunnen uitbreiden en ondertussen over de hele wereld vestigingen heeft, waaronder in Nederland. Met welbekende arcade-achtige games, en toepassingen als per e-mail uitdagingen sturen en chatfuncties, proberen zij hun eigen plaatsje in deze drukke markt te veroveren.

Sommige van de eerder genoemde ports – en andere mobile games – afkomstig van traditionele videogame ontwikkelaars, kunnen nog wel eens te hoog gegrepen zijn voor de toestelletjes van vandaag de dag. Hiermee bedoel ik dat de gameplay zo nu en dan niet volledig

tot zijn recht komt dankzij een gebrekkige button lay-out en slechte besturing. Games als Aces High, Courier Bob, Gold Rush, Hopper, Incoming en Target Earth zijn echter met de mobile in gedachte ontwikkeld. Of dit de speelbaarheid heeft geholpen, kun je onder andere in het komende nummer lezen. De demo van een rallygame voor het Mophun 3D systeem (overigens niet van CSP) – die op www.maxartists.com te spelen is – heeft in ieder geval mijn interesse gewekt.

VOLWASSEN

Als we insiders uit de mobiele telefonie sector mogen geloven, gaat 2004 het jaar worden waarin mobile games volwassen gaan worden. Ik hou het vanzelfsprekend allemaal in de gaten. Dus wat kan je de komende nummers op deze pagina verwachten, afgezien van reviews van een paar de zojuist genoemde games? Ik zal het hele i-Mode verhaal nog eens onder de loep nemen, aangezien deze functionaliteit waarschijnlijk een grote rol gaat spelen in de toekomst van mobile games. En hopelijk krijg ik de nieuwste smartphone van Sendo in mijn handen, de Sendo-X. Sendo's laatste smartphone was destijds zeer indrukwekkend en zijn tijd ver vooruit, helaas heeft ie het levenslicht nooit gezien. Dit nieuwe model vergaat het hopelijk beter. Later... we bellen!



De Sendo-X

JUDGE ED

GAMES BIJEN TE WEINIG WAAR VOOR HUN GELD



J.J. VS JURJEN



"Ik zou waarschijnlijk nét zo hebben gereageerd als ik een oude lul was met een slecht geheugen."



"Als ik een oude lul ben omdat ik vind dat sommige publishers zich er te makkelijk van af maken, dan neem ik dat stoffige stigma graag op me."

EDELACHTBARE,

J.J.: Weledelgeleerde rechter. Het is dat ik onlangs bij mijn zoektocht naar cadeautjes voor mijn vervelende neefjes en nichtjes toch echt mijn lenzen in had, anders had ik het niet geloofd wat ik zag. Een beetje consolegame kost tegenwoordig zo maar 67,95 euro. Word ik een oude lul of waren spellen een tijdje terug nog 100 piek? En als je voor dat bedrag nu een spel had waarmee je dik 20 uur in de singleplay mode bezig bent, dan kon ik het nog enigszins billijken, maar sommige games speel je vandaag de dag in een uur of tien uit. En kom nu niet met de jurisprudentie dat dit uitspeeltijden zijn van een hardcore gamer, want elke jongere kan tegenwoordig beter met zijn gamepad omgaan dan met vork en mes. Nog schandaliger vind ik het echter

dat mijn collega uit Assen dit poenige gedrag loopt te verdedigen op de redactievergadering. Meneer gaat voor de ervaring die een spel hem oplevert en niet voor de levensduur en houdbaarheid.

In een tijd dat de portemonnees in Nederland steeds minder dik worden, vind ik juist dat er gelet moet worden op de verhouding tussen de prijs en de duur van de gameplay.

JURJEN: Edelachtbare, laat ik om te beginnen stellen dat ik alle begrip kan opbrengen voor de aanklager. Ik zou waarschijnlijk nét zo hebben gereageerd als ik een oude lul was met een slecht geheugen (de prijs van consolespellen is de laatste twintig jaar nauwelijks gestegen) en om cadeautjes jengelende neefjes en nichtjes. Maar dat ben ik niet, en daar zit 'm nu net de kneep: niet alle gamers zijn gelijk.

Zeker, er zijn heel wat mensen zonder baan en sociaal leven die niet meer dan 20 euro over hebben voor een spel waarin ze minstens 80 uur steeds dezelfde dingen willen doen. Maar er bestaan ook mensen die zo intens genieten van compacte meesterwerken als Ico of Metal Gear Solid (per stuk goed voor een uur of acht) dat ze alle besef van tijd verliezen en het ze geen reet kan schelen hoeveel die goddelijke ervaring hun zo ongeveer per half uur kost. Ik zit ergens tussen deze twee uitersten in en dat geldt denk ik voor de meeste gamers. Als een game compleet en 'afgerond zoals aanvankelijk bedoeld' aanvoelt, ben ik er op tegen om verplicht met het cijfer te moeten rommelen omdat de game volgens de normen van bepaalde mensen te lang of te kort is. Vermeld gewoon ergens in de review hoe lang de speler met het spel zoekt is, en vertrouw erop dat de speler zelf wel weet hoe belangrijk de speelduur voor hem is.

J.J.: Ik bestrijd ten stelligste dat ik een oude lul ben, fysiek wil ik de strijd met mijn jongere collega graag aangaan. Bind ik nog een arm op mijn rug ook. Tevens is er niks mis met mijn geheugen. Ik heb hier nog de oude

prijslijsten van vijf jaar terug en er zit dik tien piek verschil tussen. Kun je tien pakken Asser kruidkoek voor kopen.

Jurjen's verhaal raakt kant nog wal. Want vroeger zag hij ook meesterwerken die hem die fijne unieke ervaring gaven... alleen die ervaring was wel tig keer langer. En nu heb je ook topgames maar wel met beduidend minder speelduur. Gewoon omdat het allemaal zo complex is geworden volgens de heren developers. En dat betwist ik.

Ik weet uit ervaring dat developers absoluut in staat zijn die langere games te maken, maar dat ze dit niet mogen doen van de publishers omdat de productietijd dan te veel oploopt en het dus te duur wordt, of ze bewaren levels voor downloadable content of de add on, of ze hebben te weinig budget om de hele game goed te debuggen, etc. Maar niet omdat men het niet kan. En daar voel ik me genaaid door. Maar Jurjen kan dit 'bedrog' blijkbaar niet schelen.

JURJEN: 'Vroeger was alles tig keer langer en speelden zaken als budget, eisen van publishers en productietijd geen enkele rol, tegenwoordig smeden spelontwikkelaars duistere complotten om onschuldige spelertjes te bedriegen', blablabla. Edelachtbare, als iemand telkens

naar vroeger verwijst om vast te stellen dat 'het' toen beter was, is dit een duidelijk teken van 'oude lullerigheid'. Een pijnlijke kwaal voor de omgeving, maar de patiënt heeft er zelf meestal geen notie van, het is nog het ergst voor de familie zeg ik altijd maar.

Dit terzijde, en laat ik die impliciete dreiging met fysiek geweld ook maar even door de vingers zien. Mijn stelling mag duidelijk zijn; de kwaliteit van een spelervaring hangt natuurlijk altijd samen met de kwantiteit, maar het is te simpel om te stellen dat de kwaliteit evenredig toeneemt naarmate de totale speelduur toeneemt. Soms wel, soms niet, en dus is een algemene stelling 'korte games moeten hierop worden afgerekend' te kort door de bocht, helemaal als dit zou betekenen dat ik de beoordeling van een meesterwerk als Ico naar deze regel zou moeten schikken.

J.J.: Als ik een oude lul ben omdat ik vind dat sommige publishers zich er te makkelijk van af maken, dan neem ik dat stoffige stigma graag op me. Jammer dat mijn collega zich zo eenvoudig over die gemakzucht kan heen zetten. Is ook makkelijk lullen als je nooit een game hoeft te kopen. Maar ik vind behoorlijk wat minder voor meer gewoon niet zo'n goede ontwikkeling.

DE UITSPRAAK VAN THE JUDGE

"Laten we om te beginnen even vaststellen dat deze kwestie voor een groot aantal genres helemaal niet opgaat. Racegames, footies, sportgames in het algemeen en bijvoorbeeld Sims en RTS'en kennen dit probleem niet of nauwelijks.

In het achterhoofd houdend dat een prijsverhoging van 10 piek (4,50 Euro) in vijf jaar tijd, nog achterblijft bij het Nederlandse inflatieniveau, denk ik inderdaad dat Jurjen uit het oog dreigt te verliezen dat games rete-duur zijn en dat 'gewone mensen' spellen in de winkel moeten kopen, met écht geld dus.

Aan de andere kant zeg ik altijd: liever kort, lekker en heftig dan langdurig, saai en met een krant erover...

Omdat dus voor beide kanten iets te zeggen valt en in mijn hoofd de kerstgedachte reeds heeft postgevat, laat ik beide heren voor deze keer straffeloos vrijuit gaan en wens iedereen een vrolijk en vooral vredig nieuwjaar. Jeroen; teiltje graag."



Ico; een meesterwerk volgens Jurjen, dat je op z'n lengte niet mag afrekenen.

CRASH SCHEURT DOOR DE BOCHTEN



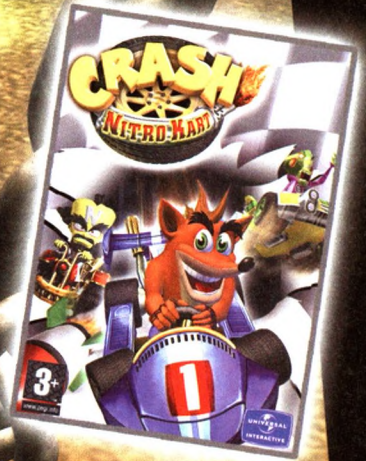
Meer dan 15 wapens om je tegenstanders in het stof te laten bijten



18 ongelooflijke circuits



Neem het op tegen je vrienden in multi-player mode



Crash scheurt over de baan in zijn snelste avontuur ooit!

Ontvoerd door de beruchte Keizer Velo, wordt Crash gedwongen om te racen in het Galactische Arena van de Keizer.

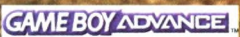
Crash moet racen en de overwinning halen om de Aarde te redden, maar het zal niet makkelijk worden want Crash moet het opnemen tegen oude en nieuwe vijanden om dan uiteindelijk de Keizer zelf te bekampen in de finale confrontatie.



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE SP.



3+

www.pegi.info

Crash Nitro Kart interactive game © 2003 Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot and related characters are © and © of Universal Interactive, Inc. All rights reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. in the U.S. and / or other countries. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Game Boy Advance and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. Microsoft, Xbox, and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks in the U.S. and / or other countries.



YU-GI-OH!

TRADING CARD GAME

SPELL RULER

**WANT MORE POWER,
SPELLS AND MONSTERS IN YOUR DECK?**

CHECK OUT THE LATEST TRADING CARD GAME IN THE AWESOME
YU-GI-OH! SERIES. USE INCREDIBLE MONSTERS, OBLITERATING SPELLS AND
CUNNING TRAPS TO EMERGE VICTORIOUS FROM ANY MATCH.

ARE YOU READY TO DUEL?



www.yugioh-card.com

KONAMI

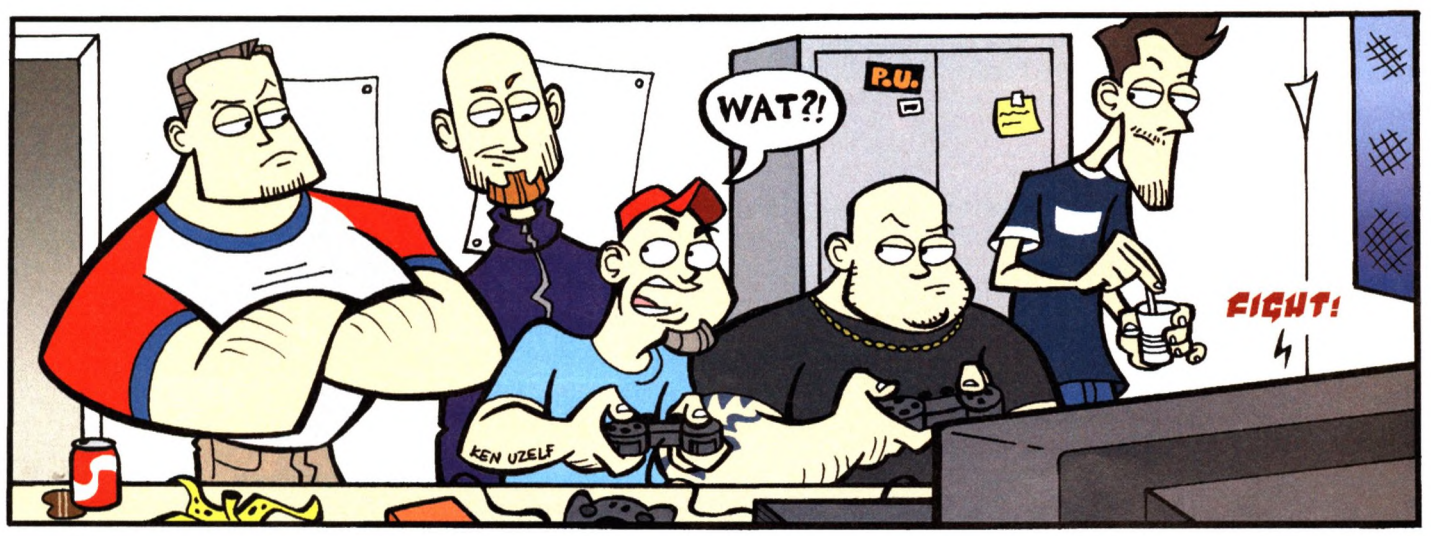
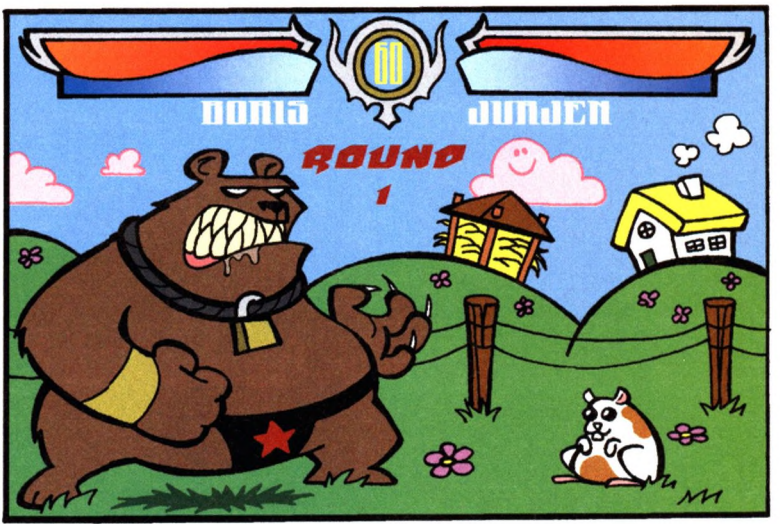
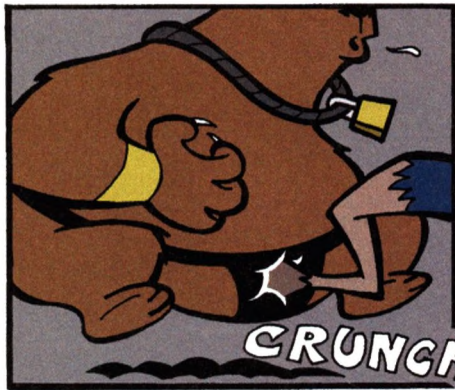
© 1996 KAZUKI TAKAHASHI. Manufactured by KONAMI CORPORATION and designs are trademark of KONAMI CORPORATION. All rights reserved. Distributed in The Netherlands by The Upper Deck Company Europe BV.

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI



UPPER DECK
ENTERTAINMENT

FRAMEDROP



REC

30 03

11:09:37

78

MANHUNT

REC →
SAVE ←

THE FINAL CUT
IN STORES NOW!



R



R



R



R

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT



PlayStation 2



© 2003 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North and the R logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Rockstar Games and Rockstar North are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the PS logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.

Stop de hele wereld in je zak.

© 2003 Electronic Arts Inc. EA GAMES, het EA GAMES-Logo en "Challenge Everything" zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. In de Verenigde Staten en/of andere landen. Nintendo Game Boy Advance, Nintendo GameCube en het Nintendo GameCube-Logo zijn handelsmerken van Nintendo. Alle overige handelsmerken zijn eigendom van de betreffende bedrijven. EA GAMES, het EA GAMES-Logo en "Challenge Everything" zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc.

Met The Sims Erop Uit! op de Game Boy Advance™ kun je overal van de maffe, onvoorspelbare wereld van The Sims genieten, wanneer je maar wilt.



Maak je eigen personages en stuur ze erop uit - de stad in!

Met de verbindingfunctie van Nintendo kun je zelfs je favoriete Sims van je Nintendo GameCube™ downloaden naar je Game Boy Advance™. Je hoeft ze dus nooit meer alleen thuis te laten.

Meer zakken heb je niet nodig, wel meer fantasie.



GAME BOY ADVANCE™



Challenge Everything™

www.thesims.eagames.nl