

POWER



UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES... DE BENELUX

TOMB RAIDER 3
 CARMAGEDDON 2
 BUCK BUMBLE
 GANGSTERS
 SHADOW GUNNER
 THIEF: DARK PROJECT
 NBA JAM '99
 FIGHTERS SQUADRON
 WALL STREET TRADER
 SMALL SOLDIERS
 MAGIC & MAYHEM
 EXCES
 WARGA
 B-MOV
 TAIFU
 LEGO
 SCAR
 HED
 TOC
 RE
 LE



SPECIAL
GAME BOY COLOR

GRIM FANDANGO

BRENGT DE GEZONDHEID ERNSTIGE SCHADE TOE

ART. 42/43



VAN DE UITGEVERS VAN MYST EN RIVEN...

Je zou de persoon willen vermoorden die jouw zoontje heeft ontvoerd.
Het enige probleem is; hij is al dood!

Luisterende geesten in het gesticht zijn je enige hoop tijdens de
zoektocht naar je zoon.

Een confrontatie met je duivelse vader is onvermijdelijk, een afrekening
met het verleden noodzakelijk.

Briljante 24-bit kleuren, fotorealistische graphics, intrigerende muziek en geluiden
verzorgen levensechte effecten. Je waant je echt in het gesticht.

Zeer goede gameplay door een intuïtieve
point-and-click interface (360° view).

John Saul staat synoniem voor angstaanjagende
psychologische thrillers. Hij heeft 19 hit thrillers geschreven.
De bestseller Blackstone Chronicles serie is nu herschreven
in een unieke 3D adventure game.



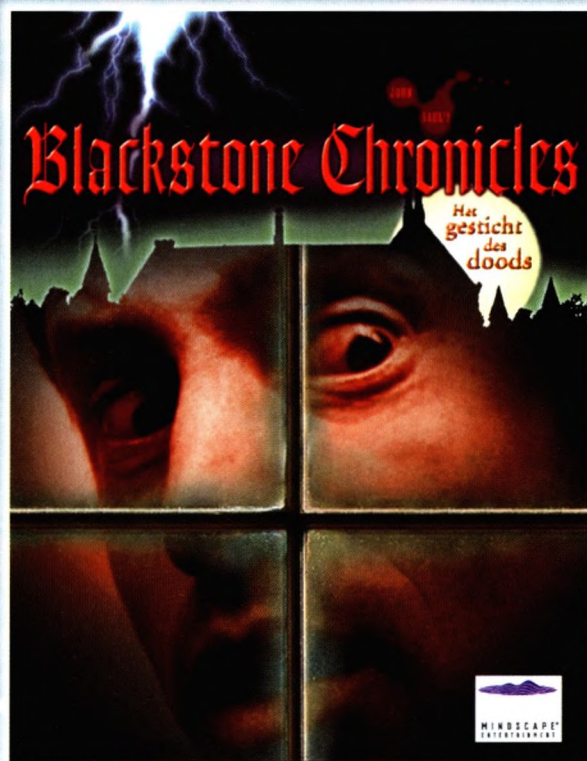
Producten van Mindscape zijn verkrijgbaar bij: De betere boekhandel, computerspecialzaken en o.a. bij: Computer Collectief, Makro, V&D, Funtronics, Blz. Boekhandels, Fame, Virgin, Nr. 1 Software, Max Software en Games, Van Leest, Music Shop etc.



Bezoek alv
www.blackstone.nl

JOHN SAUL'S
Blackstone Chronicles

Het **Gesticht** des **Doods**



st het gesticht!
nechronicles.com



LEGEND
ENTERTAINMENT COMPANY

P.O. Box 94054
1090 GB Amsterdam
telefoon: (020) 4953010



MAIN-FRAME™



11

[C] ARMAGEDDON



VIDEO-GAME

Dit nummer

inboud

CARMAGEDDON 2

Opnieuw is de pleuris weer in alle hevigheid uitgebroken over Carmageddon. Smaken verschillen, maar voor diegenen die de humor er wél van inzien, is Carmageddon 2 zeer verslavend.

22

THIEF, THE DARK PROJECT

Een geweldige, sfeervolle game die uitblinkt in originaliteit. Kruip in de huid van meesterdief Garret en je komt er vanzelf achter of misdaad loont.

50

RETURN TO KRONDOR

Een waardige opvolger van de bestseller Betrayal At Krondor dat zich met name onderscheidt door het ijzersterke plot.

52

B-MOVIE, INVASION FROM BEYOND

Aan de ene kant is B-Movie een serieus 3D vlieg/schietspel maar tevens is het een melige en laue game die het door de combi van techniek en humor nog best ver kan schoppen.



54

FIGHTERS SQUADRON

Een vreselijk mooie, leuke, spannende, afwisselende, uitgebreide combat flightsim waarmee ook 'simmers' met wat minder ervaring uitstekend uit de voeten kunnen.

58

TOCA 2, TOURING CARS

Volgens Ed is Toca 2 een van de beste racegames van dit moment. Een game die zich kan meten met toppers als Gran Turismo, Colin McCrae en Formula 1 '98.

62

T'AI FU

T'ai Fu is een kruising tussen een matig adventure en een redelijk vechtspel. Gelukkig weten de charismatische tijger T'ai en de strakke graphics de eer van deze game te redden.



65

WALL STREET TRADER

In Wall Street Trader neem je het op tegen drie andere speculanten en is het jouw taak te bewijzen dat de aandelenbeurs voor jou geen geheimen meer kent.

66

WARGASM

De mix tussen strategie en battle is in Wargasm perfect in balans. Daarnaast maakt de vrijheid om tijdens het vechten van voertuig te wisselen deze game een titel die iedere warsimmer moet uitchecken.

67

TOMB RAIDER 3

Skate was even bang dat Tomb Raider zou lijden aan het 'milk the cow-syndroom'.

Niets is minder waar. Lara's avonturen boeien opnieuw van het begin tot het bittere eind.

24

BUCK BUMBLE

Een 3D-schietspel met een hommelm in de hoofdrol. Moet kunnen. Afgezien van de matige two player spelletjes een bijzonder aardige game.

26

GANGSTERS

Gangsters is een vreselijk leuk, goed doordacht en uitgebreid spel dat vooral de sim-liefhebbers en strategy-fans zal aanspreken.

28



S.C.A.R.S.

Een racegame vol explosieve actie, uitstekende gameplay en een vette sound. De term beestachtig goed is hier volledig op z'n plaats.

30

GRIM FANDANGO

Makkelijk is Grim Fandango allerminst maar LucasArts toont met dit spel aan dat men alleen met het beste van het beste genoegen neemt. De sublieme graphics, sterke verhaallijn en geslaagde humor maken deze game een must-have voor iedereen die graag adventures speelt.

42

POWERPLAY GAME BOY COLOR

Met de release van de Game Boy Color is een nieuw tijdperk aangebroken voor de succesvolste spelcomputer ter wereld. Bjørn onderwierp de nieuwste hand-held aan een uitgebreide test.



44

NBA JAM 99

Boris heeft maar één advies. Nodig al je vrienden uit, zorg dat er genoeg te eten en te drinken is, stop NBA Jam 99 in je N64 en het wordt op zeker een onvergetelijke avond.

49

PC CD-ROM

Carmageddon 2	22
Gangsters, Organised Crime	28
S.C.A.R.S.	30
Small Soldiers	32
Hedz	35
Magic & Mayhem	37
Grim Fandango	42
Thief, The Dark Project	50
Return To Krondor	52
Lego Loco	57
Lego Creator	57
Fighters Squadron	58
Excessive Speed	61
Wall Street Trader	66
Wargasm	67
West Front	69
Football Manager 99	69

PLAYSTATION

Tomb Raider 3	24
S.C.A.R.S.	31
Shadow Gunner	36
Legend	53
B-Movie, Invasion From Beyond	54
Toca 2, Touring Cars	62
T'ai Fu	65
Nascar 99	69
Assault	69

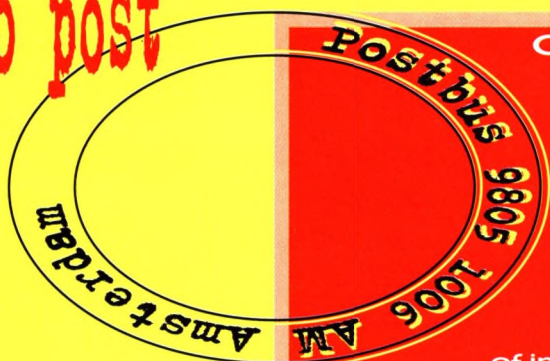
NINTENDO 64

Buck Bumble	26
NBA Jam 99	49

RUBRIEKEN

Yo! Post	6
Nieuws	8
TechTalk	11
De redactie	15
Boekensteun	17
Power Top 10	19
Screenshots	20
Powerweb Update	41
Powerplay	44
Eeuwig Leven	70
Power Sales	78
De Qwifz	82

Yo post



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

E-MAIL: POWER@BPA.NL

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

Zoals jullie inmiddels weten, belooft de PU-redactie in ieder nummer de leukste, interessantste, slimste, domste of gewoon de idiootste ingezonden brief/e-mail met een prijs.

De komende maanden stelt Logitech (producent van onder andere stuurwielen, joysticks en gamepads) een fraaie WingMan Gamepad beschikbaar voor de Brief Van De Maand. De WingMan Gamepad is een fraaie controller voor de PC, met negen programmeerbare- en twee vuurknoppen.

De WingMan Gamepad heeft een winkelwaarde van f 79,- / ca. BEF 1450.

Stuur jouw inzending voor de Brief van de Maand naar Power Unlimited, Yo! Post, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam. E-mail: power@bpa.nl



uitgesteld tot maart '99. En waarom: strategische redenen?! Nou heren van Westwood, hier heb ik een ding op te zeggen: Fok You.

En dan nog iets; als ik in Yo Post lees dat er iedere keer van die sukkel zijn die over jullie redacteuren zitten te klagen omdat ze een te laag cijfer hebben gegeven, dan denk ik: 'hallo dombo's, wie zijn hier nou de pro's? Wie hebben er dus het meeste verstand van?' Precies, zit dan ook niet te zeiken.
Diablo, Rotterdam

WEINIG TIBERIAN FUN (2)

Lees ik de nieuwe PU, lees ik dat Westwood Tiberian Sun heeft uitgesteld tot maart 1999. Aaaaarrggghhh! Ik word helemaal mongool van dat Westwood. Ik heb ook geruchten gehoord dat Blizzard stopt met de ontwikkeling van Warcraft Adventures. Wat een lompie lompie actie zeg, heb ik eindelijk iets waar ik naar uit kan staren dan hebben ze wel een debiele reden om de productie uit te stellen of zelfs helemaal stop te zetten. Nu heb ik gehoord dat Blizzard een nieuwe uitbreiding voor Starcraft heeft gemaakt, genaamd Starcraft:Brood War, weten jullie wanneer die uitkomt?
Rogier Nitschelm, Culemborg

■ Als jij al mongool van Westwood wordt, kun je nagaan hoe wij ons voelen! Alhoewel, binnenkort staan we weer bij ze op de stoep voor Land Of Lore 3. Kunnen we ze gelijk jullie brieven voorlezen! In het nieuws meer over Brood War.

MOEDER IS DOOD?

Ik las de PU van juli/augustus en zag de review van Mortal Kombat 4 (N64). Er schoot een lichtflits door mijn lichaam, want de moeder der vechtspellen was back. Ik las de review en het leek me dus een gaaf spel.

Nou dat heb ik geweten. Wat een waardeloos spel! Hoe durft Kees de graphics een 9.8 te geven terwijl het hooguit een zes min scoort. Het bloed bestaat uit vierkante korreltjes en de characters lijken wel rechthoeken. Bovendien is het veel

te gemakkelijk. Na een half uur had ik Master II uitgespeeld. En vooraf moet ik iedere keer oordopjes indoen anders krijg ik oorpijn (je weet wel waardoor dat komt). De fatalities zijn helemaal niet nieuw, maar oeroud. Shinnok is een ei(kel)tje en Quan Chi een duffe aasgier. Voor mij hoeft dit niet meer.
Jimi van Veghel, Helmond

■ Vorige maand zat de hele redactie bij Kees voor de buis naar de MK-film op TV te kijken, om na afloop tot in de kleine uurtjes elkaar bont en blauw te slaan met MK 4. Goro, Kitatana, Lord Raiden, allemaal helden van het eerste beat'em up-uur. Zo! En noem jij ons nu maar eens een held uit Clayfighter 63 2/3/...



VIER VRAGEN

- 1: Wat verdien je als je bij de Power Unlimited werkt?
 - 2: Hoeveel geld kost het om de Power Unlimited te maken?
 - 3: Wat verdienen jullie aan de Power Unlimited per nummer?
 - 4: Wie is de grootste sukkel van de redactie?
- Ik hoop dat jullie deze vragen durven te beantwoorden!
Dhr. Smits, Breda

BRIEF VAN DE MAAND

Dit is de laatste brief die ik aan jullie schrijf. Al sinds 1993 lees ik jullie blad. Vijf jaar heb ik geprobeerd om iets te winnen. Vijf lange jaren. Tientallen brieven heb ik aan jullie gestuurd. Dit is een laatste wanhopige poging om iets te winnen. In de loop der jaren zag ik jullie blad achteruitgaan. Reviews werden steeds slechter geschreven. Ik kon het allemaal niet meer aanzien. Ik heb mijn abonnement opgezegd. Björn, Thomas, aan jullie ligt het niet. Jullie strooiden niet met negens en tiens. Jullie waren niet tegen de N64. Jullie bleven tenminste objectief. Mortal Marcel, jij kunt er ook niets aan doen. Je was een goeie jongen die ook trouw bleef schrijven. Ik heb de doos vol PU's op zolder

gezet, midden tussen de oude schoolboeken. Met een traan in mijn ogen moet ik afscheid nemen. Vaarwel!
Harry "The N-Man" van Mierloo, Eindhoven

■ Harry, haal die doos maar weer van zolder en verleng je abonnement, want na vijf lange jaren val je eindelijk in de prijzen. Na het lezen van zoveel treurnis sprongen de tranen spontaan in onze ogen. Wat een verdriet, wat een leed en wat een onzin (over die reviews dan). Een boodschap aan alle overige lezers: nu niet allemaal van dit soort brieven gaan schrijven, want hier trappen we natuurlijk maar één keer in!

WEINIG TIBERIAN FUN (1)

Waaaaaaat!?! Zijn die gasten bij Westwood nou helemaal! Tiberian Sun, het spel waar ik samen met duizenden gamers over de hele wereld al maanden op zit te wachten, is



- 1) Eeuwige roem, een riant salaris en hete kroketten.
- 2) Gelet op de declaraties van de redactie: een fortuin!
- 3) Lang niet genoeg voor eeuwige roem, riante salarissen en een fatsoenlijke hap in de kantine.
- 4) De hoofdredakteur natuurlijk! Hoewel hij beter moet (w)eten, probeert-ie 't steeds weer opnieuw. Met die kroketten, bedoelen we dan.

STEUN MET BOEKEN

In de laatste Power Unlimited beschreven jullie in de rubriek Boekensteun het boek 'Mortal Kombat 4: The Arcade Secrets'. Tot mijn grote spijt kan ik bij geen enkele, grote boekenwinkel dit boek kopen of bestellen. Misschien dat jullie weten hoe ik dit moet aanpakken? Mocht ik er een bij jullie kunnen bestellen, dan graag even een briefje hoe en wat. Of ik bijvoorbeeld geld moet overmaken? *Jeroen Schouw, Oud Gastel*

■ Geld mag je natuurlijk altijd overmaken, maar we garanderen je niet dat je daar een boek voor terugkrijgt. Zonder gekheid: Bij iedere boekbespreking staat een ISBN-nummer. Noteer dit nummer en neem het mee naar een echte, gespecialiseerde boekenzaak (dus niet de eerste de beste kiosk op de hoek). Met dat ISBN-nummer zou iedere winkel in principe het boek voor je moeten kunnen bestellen.

N64 GAAT DOOR

Oké jongens, in de PU van oktober hebben jullie al een aardig brokkie nieuws van Job Witteman gehad. Dit zou ik graag even willen aanvullen met zo'n 100 titels die tussen nu en half '99 uit zullen uitkomen. Capcom is bezig met het ontwikkelen van een game vol zombies. Het zou hier best eens om een Resident Evil-versie kunnen gaan. Tevens is men bij Capcom bezig met de ontwikkeling van een 64bit-versie van het bekende (S)NES spel Ghouls 'n Ghosts. Andere oude bekende zijn Paperboy, Loderunner, Castlevania, Shadowgate en Earthworm Jim 3. Ook deze zullen op de N64 verschijnen. Activision zal de PSX hit Vigilante 8 op de N64 uitbrengen. Ook Westwood zal in de toekomst N64 games op de markt gaan brengen, een van de eerste titels zal C&C zijn. Verder staan de volgende titels voor '99 gepland: Rogue Squadron, Montezuma's Return, Snowboard Kids 2, Battletanx, Har-

vest Moon, Fighting Force 64, Probotector, NFL Blitz, Perfect Dark (GoldenEye beater, met een optie om met z'n tweeën als team te spelen), Jet Force Gemini, Quake 2, Nomen Quest, Quest 64, Super Mario RPG 2, Bust A Move 3, Mother 3, Body Harvest, WCW/NWO Revenge (met o.a. 70 vechters) Rush 2, Pokeman Stadium, Buck Bumble, Space Invaders 3D, Bio Freaks, Gex 64, Micro Machines 64 Turbo, Silicon Valley, Tonic Trouble, Fist of the Dragon, Masters '98, Space Race, Xenia: Warrior Princess (een adventure en een beat 'em up), Superman 64, Jungle Bots, Roadsters '98, Iggy's Reckoning Balls, Famistar 64, Hercules, S.C.A.R.S., Buggie Boogie, Mystical Ninja 2, Detective 64, QBC 64, Extreme Games 2, Duke Nukem Zero Hour, GT World Tour, Survivor Day One, Legoracers, South Park, NBA Jam '99, Worms, Winback, Zool, Hybrid Heaven, Rakuga Kids, UEFA Football, Assault, Area 51 en Knife Edge (beide bedoeld voor de aankomende GUN), Site 4, Gauntlet Legends, NHL 99, Banjo-Tooie, Vapor Trax, Radical Bikers, ODT, Orge Battle, Mario 64 2, Penny Racers, Glover, Chopper Attack, FIFA 99, Nascar 99, Rat Attack, Rayman 2, Holy Magic Century, NBA Live 99, Airboarder 64, Charlie's Blast Challenge, Revolt 2, Shadow Man, Tasmanian Express, Top Gear Overdrive, Duke Raider 64, Jest, Harrier 2000, Hype, Twisted Edge Snowboarding, Twelve Tails-Conker 64, Monaco GP 2 en Crock 2.

Verder gaat er op het internet het gerucht dat men bij Nintendo al aan een opvolger voor de N64 aan het werken is. De codenaam voor de nieuwe machine is N2000, wat zou duiden op een release in het jaar 2000. Het zou hier, net als bij de Dreamcast, om een 128-bit spelcomputer gaan. Of de N2000 gebruik gaat maken van cartridges of CD-Rom is niet bekend. *Ruben Mark, Schoonhoven*

■ We denken dat iedereen nu wel zo'n beetje op de hoogte is van de komende N64-releases. Toch?



CHIEF BORIS

Ik wil jullie even feliciteren met jullie 'nieuwe' aanwinst, Boris. Z'n re- en previews zijn cute, z'n taalgebruik is de shit en Boris himzelve is dope (deze woorden klinken 'm ongetwijfeld als muziek in de oren). Het is gewoon een genot om zijn recensies te lezen.

Sander Pompe, Dordrecht

■ Volgens Ed is het ook een genot om de verhalen van Boris te bewerken. Voelt-ie zich weer echt eindredakteur.

NIKS GEZIEN

Heeft de redactie van Power Unlimited iets gemist? Hebben jullie je oogjes en oortjes wel open? Halverwege dit jaar is Age Of Empires 2 uitgekomen, maar ik heb nog niks gelezen in de PU. En Age Of Empires: The Rise Of Rome, hoe zit het daarmee? Komen er nog reviews van deze twee toppers? *Patrick van der Laan, Winschoten*

■ Hallo! Wie heeft er nu poep in z'n ogen? Age Of Empires 2 al uit? Laat ons niet lachen! Dan heb jij de primeur zeker? Voor info over Rise Of Rome en Conquest Of The Ages; zie de nieuwspagina's in deze PU.

EEN MOORD VOOR LUKE

Dit is alweer de elfde keer dat ik schrijf en graag zou ik jullie willen bedanken voor het plaatsen van deze brief. Nu to the point. Kort geleden las ik het verhaal "LucasArts Opent De Deuren". Ik ben namelijk een Warsie (= Trekkie voor Star Wars). Zodra ik het eerste hoofdstukje had gelezen, kreeg ik ademhalingsproblemen en viel bloedrood op de grond. Toen ik een uurtje of twee later weer bijkwam, dacht ik: 'JJ toegelaten op DE Skywalker Ranch!?' Ik zou de hele PU-redactie uitmoorden om daar binnen te mogen! (Neem dit

niet persoonlijk). De Skywalker Ranch bezoeken is de natte droom van elke Star Wars-fan. Ik weet niet meer wat te zeggen, dus zeg ik maar niets meer. *Earthworm Jeroen Maus*

■ Power Unlimited opent deuren die voor anderen gesloten blijven!

MINDER IS OOK COOL

Hallo luitjes bij Power Unlimited, ik wil graag even iets kwijt over al die Pentium processors. Ik vind het namelijk zwaar !#*@! dat al die Pentiums maar verbeterd blijven worden! Als je nu een Intel Pentium van 300 MHz koopt, zal je zien dat je volgend jaar weer hopeloos achterloopt! Ik heb bijvoorbeeld twee jaar geleden met mijn pa een Pentium 100 gekocht (prima dingetje, toen was dat ongeveer het maximum) en als ik nu door de PU blader, dan baal ik flink van de huidige systeemeisen. Need for Speed 3 heeft bijvoorbeeld al 166 MHz nodig. Maar ik vind het wel heel cool dat het spel Commandos toch nog laat zien dat je ook een goed en mooi spel kan maken zonder dat er van die hoge systeemeisen aan vastzitten. Kortom, ik vind dat de fabrikanten van PC-games zich wel eens wat meer mogen richten op de gebruikers van minder geavanceerde Pentium PC's. *Jan Hoogewerff, Roosendaal*

■ Je reactie is ons uit het hart gegrepen.



M.F. de Jongh, Den Haag



Sander 'Jedi Master' Terburg, Vianen NB

CIVILIZATION IS TERUG

Binnenkort moet deel drie van het

wereldberoemde Civilization het licht zien. Maar aangezien Sid Meier, de godfather en ontwerper van dit spel, al een tijdje geleden voor zichzelf begonnen is en dus niet meer bij dit project betrokken was, houden de fans hun hart vast.

Omdat Civilization alles te maken heeft met gameplay, eigen inzicht en ontelbare mogelijkheden en niet zo zeer met gelikte graphics, heftige surround sound en 3D omgevingen, denk ik dat ik de Civilization-fans gerust kan stellen. Het derde deel ziet er heel herkenbaar uit. Het is nog steeds een 2D, schuin van boven kaart waarop je in een turn-based universum je eigen diplomatie, tactiek, onderzoek,

oftewel je eigen groeiende beschaving regelt. Natuurlijk zijn de graphics een stuk verfijnder dan in deel 2, maar daar moet C: CTP (Civilization: Call To Power) het niet van hebben.

On-line

Veel aandacht is besteed aan de interface en de diepte van het spel. De vernieuwde interface is rustig en overzichtelijk. Je kunt

zelf bepalen of je macro- of micro-management wilt toepassen. Met andere woorden, tot hoe ver wil je gaan? Dat kan voor de echte freaks een heel eind.

Sommigen zullen genoeg nemen met onderzoek, diplomatie en hun steden die door de tijd heen veranderen, anderen zullen ieder beroep en type inwoner, ieder verdrag en grondstof, ieder wapen en ontwerp van

units willen regelen. En dat kan dus. Van 3000: voor Christus tot 4000 na Christus zal het spel steeds opnieuw innovaties bieden die het spelverloop veranderen.

Het mooiste is dat er nu eindelijk een multi-player optie is, hetgeen in de vorige twee edities niet het geval was. Daarom durf ik nu al te voorspellen dat C: CTP een van de meest gespeelde on-line games van 1999 gaat worden!

JAN



INTERAKTIEVE MAGIE

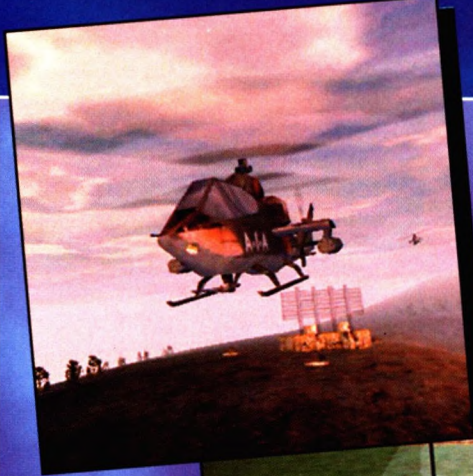
Een team van twee vertegenwoordigers van het Amerikaanse Interactive Magic trakteerden de PU-redactie op een bezoekje. We kregen een demonstratie van een viertal games die ons in de loop van volgend jaar te wachten staan. **BORIS**

SEVEN KINGDOMS 2

Laten we beginnen met Seven Kingdoms 2. Na het redelijke succes van deel 1 was het natuurlijk te verwachten dat er een vervolg zou komen.

Voor de vele real-time strategy fans is dit goed nieuws want SK 2 ziet er werkelijk een stuk beter uit dan zijn voorganger. De proporties van het spel zijn nu dik in orde, zodat het gelukkig niet meer zo is dat een mannetje praktisch net zo groot is als een gebouw. Ook is het aantal verschillende units dat je kunt maken uitgebreid.





MORTYR

Mortyr is een grafisch indrukwekkende first person shooter (ontwikkeld door het Poolse Mirage Media), die zich voornamelijk afspeelt in het Nazi-Duitsland van de tweede wereld oorlog.

Het verhaal gaat zo: jij wordt teruggestuurd naar het verleden om een complot te ontregelen dat de Nazi's samen met een futuristische maffiabende aan het smeden zijn. In de eerste helft van het spel loop je dus door een oud kasteel en knal je Nazi's, compleet met hakenkruizen en Hitler snorretjes, aan flarden en in het tweede deel ga je weer terug naar de toekomst om daar orde op zaken te stellen. Het hele spel doet sterk denken aan de oude Doom-voorganger Wolfenstein 3D en ongetwijfeld zal er wel weer gezeik ontstaan over het gebruik van Nazi-symbolen en echte mensen enzo.



FLASH-POINT

Flashpoint maakte een ijzersterke indruk. Dit spel, waar je misschien al eens wat van gehoord hebt onder



de oude en inmiddels veranderde naam Poseidon, neemt je mee terug naar de tijd waarin de vijand nog écht een vijand was om bang voor te zijn. Ik heb het natuurlijk over de koude oorlog.

Jij voert het bevel over een verzameling pantservoertuigen, helikopters en straaljagers en daarmee moet je de Russen of de Amerikanen (hangt ervan af met wie je speelt) te lijf gaan.

Je bestuurt altijd één voertuig maar je kan al het andere materieel orders en bevelen geven. Het spel voelt goed aan en het geluid van piepende rupsbanden en knarsend staal, deden mij denken aan goede oude oorlogsfilms.

De besturing is trouwens ook niet al te moeilijk; gewoon rijden en schieten. Zo zien we ze graag!

JJ

SHADOW COMPANY

In Shadow Company moet je een groepje huurlingen rekruteren, wapens voor ze kopen en een aantal missies met ze tot een goed einde zien te brengen. Naarmate je meer missies hebt gespeeld, verdien je meer geld en kan je dus meer huurlingen en duurdere wapens aanschaffen. De gameplay doet een beetje denken aan een minder geavanceerde versie van commandos. De demo die ik te zien kreeg, vertoonde nog hier en daar probleempjes met de camera view-points wat leidde tot totale chaos als je huurlingen onder vuur kwamen te liggen, maar mij werd beloofd dat dit verholpen zou zijn in de uiteindelijke versie.



PU GAAT VOOR 12 IN 1999

Goed nieuws voor al onze fans. In 1999 zal Power Unlimited niet elf, maar twaalf keer verschijnen. Voortaan slaan we geen nummer meer over in de zomer, vanaf volgend jaar dus gewoon iedere maand een nieuwe PU! De prijs van jullie favoriete gamesmag in de kiosk blijft gewoon f 5,95 / BFR 115, de nota voor het verlengen van het abonnement kan echter f 5,45 of BFR 115 hoger uitvallen omdat we nu 12 in plaats van 11 nummers faktureren. Het is maar dat je 't weet.



SEPTERRA CORE

Final Fantasy VII heeft duidelijk zijn sporen achtergelaten als het gaat om de ontwikkeling van een nieuwe generatie RPG's.

Septerra Core is een RPG die een beetje doet denken aan een combinatie van Final Fantasy VII met Manga-elementen.

In Septerra Core speel je de rol van Maya, een Junk Scavenger die, samen met een aantal andere reisgenoten, een trip onderneemt naar het hart van planeet Septerra. Grafisch gaat SC verder dan Final Fantasy VII met werelden in cyberpunk sci-fi sfeer enerzijds en de mythologische verhaallijn anderzijds.

TOPWARE OP DE KOFFIE

Nu het gerucht over de heerlijke koffie op de PU-redactie zo'n beetje door heel gamend Europa gaat, komen er steeds vaker spellendistributeurs en ontwikkelaars van games bij ons over de vloer. Zo ook Topware, want de koffie in München is 'überhaupt' niet te zuipen. JAN

GORKY-17

Ook Gorky-17 is een sfeervol spel met RPG-elementen, aangevuld met stukjes adventure en turn-based gevechten.

Gorky-17 speelt in het jaar 2008. Een NATO-team van drie leden gaat op onderzoek uit in een verlaten Pools laboratorium. Het blijkt dat geheime experimenten er toe hebben geleid dat er nu monsters rondlopen met half alien en half menselijk DNA materiaal. Reken maar op veel moody omgevingen, strakke graphics, gory monsters en een diversiteit aan wapens. Voer voor de fans van Final Fantasy en Fall Out.





DEVASTATOR
Een heel ander verhaal is Devastator. Daar gaat het om schiet-maar-raak-voor-een-knaak arcade-actie met een vleugje strategie. Dun verhaal, vette gameplay. Op een planeet in de verre toekomst bestuur jij als speler een van de vele Devastators: een battle-robot die ongewenste beesten, mechs en aliens uit de weg knalt.

Met 23 verschillende wapens, veel fraaie explosies en granaatinslagen, uitgebreide 3D-omgevingen en vooral een snelle gameplay, ziet dit spel er veelbelovend uit.



WIZARDRY 8
Een ander spel, waar met name de superconservatieve RPG-ers voor warm moeten lopen, is Wizardry 8. Zes jaar(!) na deel 7 ziet dan eindelijk deel 8 het licht. Er wordt dan ook flink uitgepakt. Met meer dan honderd verschillende monsters, negentig verschillende spreuken en 3D graphics voor 3Dfx, zal deze titel het nieuwe millennium zonder problemen tegemoet kunnen zien. Opvallend is de manier waarop je jouw te spelen held of heldin in elkaar kunt zetten door te kiezen uit elf verschillende karakters in vijftien verschillende klassen.

EARTH 2150

Earth 2150 is, hoe kan het ook anders, de opvolger van Earth 2140. Het uiterlijk, de verhaallijn en gameplay hebben een enorme stap vooruit gemaakt. Het spel is nu helemaal 3D en ondersteunt 3Dfx en OpenGL. Earth 2150 kent bovendien een dag- en nachtverloop, heftige weersomstandigheden (regen, stormen, sneeuw) en een uitgebreide unitselectie (generaals die je mee kunt nemen naar een volgend level, bruggen en tunnelsystemen, totaal verschillende terreintypen met moerassen, sneeuw, bergen, heuvels, kraters, valleien, bossen en nog veel meer). Met name het graven van een tunnel om zo met je troepen uit de grond een vijandelijke basis binnen te stromen, levert geweldige 3D-effecten op! Wat ons betreft is Earth 2150 nu al een geduchte concurrent voor Tiberian Sun. Dat wordt aftellen en billenknijpen!



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Het zal geen verrassing zijn dat Power Unlimited ook volgende maand weer boordevol game-reviews zal staan. Hoe ziet onze voorlopige planning er uit? Tomb Raider 3 (PC), Settlers 3 (PC), SimCity 3000 (PC), GAG (PC), A Bug's Life (PSX), StarSieve (PC), Baldurs Gate (PC), Blackstone Chronicles (PC), Sanitarium (PC), Buggy (PC&PSX), Turok 2 (PC), Apache Havok (PC), Allstar Tennis 99 (PSX), Rogue Trip (PSX) en een grote PowerPlay-special vol stuurwielen, joysticks en controlpads. De PU van februari ligt vanaf 25 januari in de winkels.

Allstar Tennis '99



Man met witte baard koopt groot in bij TopWare!

Knights and Merchants



f 99,⁹⁵

Knights and Merchants - The Shattered Kingdom is een strategisch, economisch simulatiespel dat er met complete 3D-achtergronden en schitterend geanimeerde eenheden werkelijk fantastisch uitziet. Knights and Merchants, van de makers van Settlers II.

Ga jij dit jaar eindexamen doen?

Moet jij ook van die vervelende boekverslagen maken? Met de unieke CD-ROM "Uittreksel Top-100" maak je binnen 10 minuten een goed boekverslag. Uittreksel Top-100 bevat de complete top-100 van de meest gelezen boeken van je boekenlijst.

Uittreksel Top-100

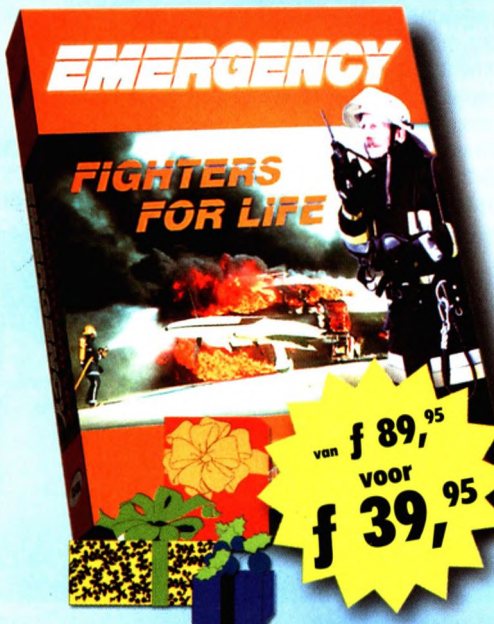


f 29,⁹⁵

denda
multimedia bv
www.denda.com

TopWare. SOFTWARE VOOR IEDEREEN!

Emergency fighters for life



van f 89,⁹⁵
voor f 39,⁹⁵

Geef leiding aan de reddingsploegen van politie, brandweer, ME, ambulance en sleepdienst. 30 realistische rampscenario's, van een 'simpel' motorongeluk tot een nucleaire catastrofe.

Alarmfase rood, wie redt de mensen in nood?

Moeite met het maken van een goed gedicht?

Maak nu binnen één minuut een origineel gedicht met de Gedichten-generator van TopWare.

Uniek voor zowel Sinterklaas als voor kerstmis. Inclusief groot rijmwoordenboek en diverse kleurplaten.

Gedichten-generator



f 14,⁹⁵

Nu overal verkrijgbaar!

TECH TALK 3D OORLOG

n
i
e
u
w
s

➤ Iedereen die een nieuwe 3D accelerator wil aanschaffen staat voor een scala aan keuzes. Zo heb je de op 3Dfx Voodoo2 gebaseerde kaarten die naast gewone 2D kaarten werken om dedicated 3D graphics te genereren. Daarnaast heb je de nieuwe generatie chips die 2D en 3D graphics versnellen, DirectX 6 ondersteunen en in de nieuwe AGP (advanced graphics port) passen van de nieuwe PC's. De hoofdrolspelers in deze markt zijn de Savage 3D van S3, de 3Dfx Banshee chipset en Nvidia's twin texel Riva TNT kaarten. Dan krijgen we nog de kaarten die zijn aangekondigd maar nog niet op de markt zijn, waaronder de Permedia 3 van 3D Labs, de uitgestelde tweede generatie PowerVR chipset (zoals die wordt gebruikt in de Dreamcast), de Savage 3D 2 en de Voodoo3 van 3Dfx. De kosten van het ontwikkelen van nieuwe chipset en vooral

Het is nog steeds oorlog op de 3D-kaartenmarkt. Er zijn nu in totaal 22 chipfabrikanten die concurreren op deze markt maar dat worden er waarschijnlijk minder. De situatie is nu immers dat een state-of-the-art 3D/2D-kaart na zes maanden verouderd is en dat kunnen vele fabrikanten zich niet meer veroorloven.

de kosten van de marketing zijn inmiddels zo hoog, dat er spelers van de markt zullen verdwijnen. Welke dat worden, dat zullen we in het komende jaar merken.

➤ **VOODOO 3**
3Dfx heeft zijn nieuwe troef al op tafel gelegd. Het logische vervolg op hun huidige topper heet natuurlijk Voodoo3, al moeten we nog wel wachten tot deze zomer voor de chipset in de winkel ligt. Volgens Greg Ballard, directeur van 3Dfx, is deze kaart natuurlijk weer de snelste op de markt. Met dual 32-bit rendering pipelines kan de Voodoo3 meer dan zeven miljoen t.p.s. (triangles per seconde) genereren, waarbij de honderdbiljoen operaties per seconde van de 3D architectuur volledig worden benut. Voor 2D gebruikt de Voodoo3 de 2D-core van de Banshee.

3Dfx gaat de Voodoo3 in twee produkten uitbrengen: de Voodoo3 2000 en de Voodoo3 3000. De eerste is bedoeld voor de mainstream PC-OEM motherboard- en add-in-board markten en heeft een fill-rate van 250 m.p.s. (megatexels per seconde). Interessanter is de 3000, die een 366 m.p.s. fill-rate heeft. Beide chips zijn geoptimaliseerd voor Intel's 440 LX/BX AGP chipset. 3Dfx pakt het breed aan, want zowel de 2000 als de 3000 ondersteunen SGRAM en SDRAM geheugen, Windows 95/98/2000, Mac OS, Unix en Linux operating systems. De Voodoo3 heeft een geïntegreerde RAMDAC van 350 Mhz, zodat een resolutie van 2048 x 1536 gehaald kan worden bij een refresh rate van 75Hz. De 3000 biedt ook hardware ondersteuning voor DVD tot 30 frames per seconde.

de concurrentie heeft nog zo'n zes maanden om met een antwoord te komen.

➤ **DROOM-TOETSEN**
Sega heeft ondertussen laten zien wat we allemaal op en aan de Dreamcast kunnen verwachten. Met een toetsenbord, een stuur en een microfoon wordt het steeds duidelijker dat de Dreamcast meer gaat worden dan alleen een spelcomputer. Het meest interessant vond ik het toetsenbord, dat in Japan al in de winkels ligt. Hiermee wordt duidelijk aangegeven dat internet een belangrijke troef gaat worden voor de Japanse gigant. In Japan wordt de Dreamcast dan ook geleverd met twee softwarepakketten - Dream Flyer en Dream Passport. De eerste is een vreemd programma waarmee je ansichtkaarten kan



versturen. Interessanter is het tweede programma, dat e-mail en aansluiting op Sega's nieuwe homepage biedt. De microfoon zal worden gebruikt voor stemherkenning, maar het lijkt me sterk dat we dit apparaat op de Europese markt zullen zien.

BJORN



De Dreamcast wordt meer dan dan alleen een spelcomputer.

HI, HO, SILVER

De gamewereld zit op dit moment een beetje in een creatief dipje. Er komt erg, erg veel van hetzelfde uit. Gelukkig bereikt ons af en toe een fraaie uitzondering op deze regel. Ik heb het hier over Silver.

lende lokaties gevuld met vele tientallen karakters.

MUIS-ZWAARD

Silver is absoluut een originele RPG. Het spel kent bijvoorbeeld veel meer combat-actie dan in dit genre gewoon is. Programmeur Matthew Brooks: "We meenden dat de battles in de meeste RPG-games te weinig interactie kenden. Je kunt jouw held meestal slechts naar de vijand toe klikken. Op het daadwerkelijk wapengekletter zelf heb je geen enkele invloed. Het is achteroverleunen en kijken geblazen. En knokken is nu juist zo leuk. We hebben daarom getracht het goede van action adventures en beat'em ups te mixen met het goede van RPG's." Zo ontstond het briljante idee om de muis als zwaard te gebruiken. Brooks: "In sommige

golf- en snookergames kun je de muis al als club of keu gebruiken, waarom dan ook niet als zwaard." Zo gezegd, zo gedaan. Als je in Silver iemand doormidden wilt klieven, houd je met een vinger de Control-toets ingedrukt en maak je tegelijkertijd met de muis een zwiepende of stotende beweging. David voert jou 'slagen' vervolgens perfect uit. De 'zwiepactie' is niet alleen op het zwaard toepasbaar, maar ook op de andere aanwezige wapens en de toverkracht. De vijf helden die je vergezellen (twee per keer), kun je ook met de muis laten battlen.

OOK VOOR PENTIUM 133

De menu's en statistieken, die zo'n belangrijke rol in RPG's spelen, zijn slim in Silver verwerkt. Brooks: "Bij de meeste

RPG's bedekken de menu's een deel van je scherm. Ik vind dat persoonlijk erg lelijk. In Silver zijn de menu's verborgen. Je kunt ze tevoorschijn halen door op de rechtermuisknop te klikken. Een tweede klik laat de hele boel weer verdwijnen." Dat Infogrames minder aandacht aan de graphics heeft besteed, houdt niet in dat Silver er lelijk uitziet. Integendeel zelfs. Als je in ogenschouw neemt dat Silver voor de Pentium 166 is ontwikkeld en geen 3D kaart gebruikt, durf ik te beweren dat dit spel een van de mooiste RPG's is, die ik ooit op een 166 heb gezien. De achtergronden zijn sfeer- vol, zeer mysterieus en absoluut niet grof en de gameplay verloopt snel en soepel. Brooks: "Het

spel is bewust voor de lagere Pentium's ontwikkeld. Je kunt er zelfs nog op een 133 mee uit de voeten. We wilden gewoon dat zo veel mogelijk mensen Silver gaan spelen. Als we het spel puur voor de Pentium II's en hoger hadden gemaakt, dan was de afzetmarkt een stuk kleiner geweest." Er zal trouwens wel een 3D patch bij het spel worden geleverd of anders snel op de website van Infogrames verschijnen. Silver komt in februari uit.

J.J.

Het lijkt wel of gamesproducenten zich tegenwoordig vrijwel alleen maar op mooiere graphics en snellere gameplay focussen. Het gebeurt hoogst zelden dat er nieuwe features aan de gameplay van een bepaald genre worden toegevoegd. Blijkbaar speelt men in de gameswereld liever op safe. Infogrames brak met deze 'regel'. De producent nam bij de ontwikkeling van Silver de nodige risico's door zich met name op het verbeteren van de gameplay van het RPG-genre te richten en minder op de graphics en de frame-rate. Power Unlimited bezocht de vestiging van Infogrames te Man-

chester om het spel eens uit te checken.

VROUWEN GEJAT

Een team van vijftien programmeurs werkt onafgebroken in een donkere ruimte aan Silver. De game heeft als hoofdpersoon de held David. Deze look-a-like van Erik de Noorman heeft een fiks appeltje te schillen met de kwade genius Silver. Silver heeft namelijk alle vrouwen van het land Jarrah ontvoerd, inclusief het liefje van David en dat pikt ie natuurlijk niet. Samen met vijf kompanen gaat hij Silver achterna. Wat volgt is een lange, gewelddadige trip langs 250 verschil-



DIGITAL ANVIL

Na jaren bij Origin aan de Wing Commander-serie te hebben gewerkt, is Chris Roberts sinds 1997 voor zichzelf begonnen. Inmiddels heeft zijn bedrijf Digital Anvil zo'n vijftig mensen in dienst en staan de eerste drie DA-games gepland voor eind 1999.

DE GROETEN VAN BILL

De brief hangt in een keurig lijstje aan de muur van het high-tech pand in Austin, Texas. De nieuwsgierige lezer ziet een e-mail gericht aan Bill Gates, waarin de mensen van Digital Anvil zichzelf in een soort 'je-weet-maar-nooit' poging aanprijzen als mogelijke ga-

mesproducent voor Microsoft. Bovenaan het mailtje staat het antwoord van de MS-man himself: 'Ed, I just simply pass this on to you.' Niet lang daarna tekende Ed Fries, general manager van de Microsoft gamesgroep, een contract met Digital Anvil. Geschatte investering: 75 miljoen dollar. ... Aan het hoofd van DA

staan Chis Roberts (Wing Commander), zijn broer Erin Roberts (Strike Commander, Privateer 1 & 2) en Tony Zurovec (Crusader: No Remorse & No Regret). Dankzij de financiële hulp van ome Bill, werkt het drietal nu rond de klok aan een viertal projecten. De release van Freelancer ligt nog het verste weg,

maar volgens Chris Roberts zal dit spel een revolutie in gamesland ontkenen. In een soort Blade Runner-achtige sfeer kun je geheel naar eigen wens, vrij door 3D-steden bewegen en opdrachten uitvoeren. Gameplay kregen we niet te zien, maar aan de hand van schetsen en begeleidende info werd al snel duidelijk dat het hier om een zeer ambitieus project gaat waarbij de kwaliteit van de 3D-graphics en 3D-objekten voorop zal staan.

FILM & GAMES

In het voorjaar van 1999 zal in Amerika een heuse bioscoopfilm van Wing Commander in première gaan (iets later in Europa). We zagen een clip van vijf minuten die bol stond met bloedstollende actie en state-of-the-art special effects. Vol trots vertelde Chris Roberts hoe hij de komende concurrentie met de nieuwe Star Wars- en Star Trek-

films wil aangaan met een gemengde cast van oude en nieuwe acteurs (o.a. Matthew Lillard (Scream), Freddie Prinze Jr. (I Know What You Did Last Summer), David Warner (Titanic) en Jurgen Prochnow (Das Boot, Legends Of The Fall). Power Unlimited was natuurlijk niet naar Texas gevlogen voor de mini-filmpremière en zelfs niet voor het

Conquest

uitgebreide buffet in de kolossale nieuwe ranch van Chris Roberts. We wilden games zien! Welnu, we werden op onze wenken bediend, want in uitgebreide presentaties kregen we achtereenvolgens alles te horen over Starlancer, Conquest en Loose Cannon. Drie games die aan het eind van 1999 door Microsoft op de markt worden gebracht.

STAR-LANCER
Starlancer is een soort Wing Commander, maar dan met veeeeeeeel mooiere graphics en een non-lineair verhaal. Met tachtig verschillende spaceships, zesduizend spraaksamples en veertig verschillende soundtracks biedt Starlancer het betere vlieg- en knalwerk. Niet bijster origineel, maar wel erg fraai uitgevoerd.

CONQUEST
Conquest kun je zien als een 3D sci-fi strategiespel, een soort Command & Conquer in space. Bouw ruimtestations rond planeten, ga op zoek naar mineralen en nieuwe technologie, verdedig je eigendommen en vernietig die van je vijand. Het grappige van dit spel is dat je dus je de kolonies vrij in de ruimte kunt opzetten en via stargates van sterrenstelsel naar sterrenstelsel kunt vliegen. Dit opent ongekende mogelijkheden voor de toekomstige online-opties van Starlancer. Al met al een veelbelovende titel die een grote groep spaceheads zal aanspreken.

LOOSE CANON
Veruit de meest aansprekende titel van het Digital Anvil-trio is Loose Canon, een kruising tussen Duke Nukem 3D, Vigilante 8, GTA en Quake. Je kruipt in de huid van een bounty hunter en bent dus een niet bepaald populair persoon die op zoek gaat naar criminelen. Of je ze nu dood of levend vangt, is vaak niet belangrijk, wel het geld dat je aan je opdrachten overhoudt, want hiermee kun je betere wagens en wapens aanschaffen.

In een ware 3D-wereld beweeg je je bij voorkeur in de auto, maar je kunt ook te voet verder gaan of andere auto's stelen. De missies spelen zich af in een aantal grote Amerikaanse steden, terwijl het soms ook belangrijk is om je via landweggetjes of highways van stad A naar stad B te verplaatsen. Dat de criminelen, burgers en zelfs de politie je het niet al te eenvoudig maken, is natuurlijk te verwachten. De soundtrack komt overigens van Jan Hammer (Miami Vice).

n
i
e
l
l
s



Loose Canon.

BROOD WAR

Starcraft was een van de succesvolste PC-titels van het afgelopen jaar. De perfecte multiplayer mogelijkheden maakten het tot een heerlijk netwerkspel en miljoenen gamers slachtten elkaar on-line af. Een opvolger is in de maak, maar voor het zover is, houdt Blizzard Entertainment ons zoet met een expansion set met de naam Brood War.

Om te beginnen bevat de set drie gloednieuwe campagnes, waarin je in Single Player mode te maken krijgt met de groeiende macht van Kerrigan. Deze half mens, half Zerg bastaard-dame heeft namelijk wilde plannen om de wereld naar haar hand te zetten. De Multiplayer mode (en daar gaat het ons natuurlijk om) is verrijkt met een honderdtal nieuwe maps en nieuw wapentuig. Deze zijn niet alleen bedoeld als extraatje, maar brengen de drie rassen ook beter in balans.

NIEUWE BALLGAME
Om Brood War nog beter te maken heeft Blizzard een aantal bèta-versies verspreid, waarmee een select groepje Star Crafters alvast on-line kon strijden met de nieuwe maps en wapens. Ook de PU kreeg zo'n waardevol schijfje toegestuurd, waarmee we via battle.net een voorproefje kregen op wat er komen gaat. Zo hebben alle drie rassen een nieuw schip in hun vloot en een nieuwe krijger in het voetvolk. Aangeslagen humans kunnen



weer opgelapt worden door 'medics' en de Zergs hebben ingegraven 'Lurkers', die met hun lanssen door elk materiaal heen boren. De Protossen zijn versterkt met Dark Templars, die net als High Templars kunnen samengaan en Dark Archon's kunnen vormen. Een hele nieuwe ballgame dus. Brood War komt begin

1999 uit voor Windows 95/98/NT, maar ook Macintoshers kunnen binnenkort gaan genieten van Star Craft. Halverwege het jaar is er volgens Blizzard namelijk een Mac-versie. Kan de hele wereld aantreden in de strijd om de heerschappij in de ruimte!

ANDREAS

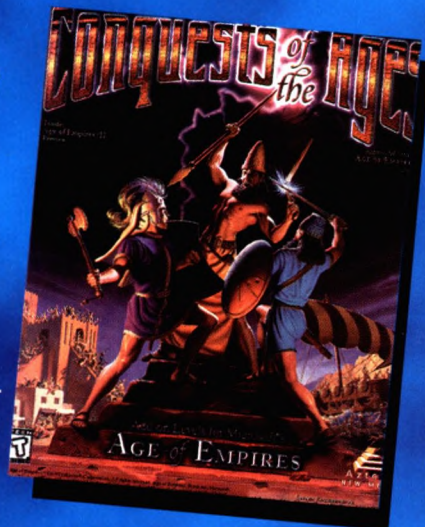
RISE OF ROME PLUS

Terwijl de release van Age Of Empires 2 is gepland voor het voorjaar van 1999, kunnen de liefhebbers van historische slagvelden hun hart ophalen met twee add-ons voor AoE deel 1.

Rise Of Rome

is de officiële uitbreiding van Microsoft. Je kunt 'm in de winkel kopen, of een demo via het PowerWeb binnenhalen (deze demo staat overigens ook op de PU Games Encyclopedie).

Rise Of Rome bevat nieuwe levels, beschavingen, wapens, gebouwen, maps en cheats. Centraal hierbij staat natuurlijk de uitgebreide en zeer geavanceerde Romeinse beschaving.



Conquest Of The Ages is gemaakt door Aztech New Media en beschikt over vier nieuwe campagnes (Hittites, Phoenicians, Assyrians en Shang), elk goed voor acht verschillende scenario's (en in totaal 68 nieuwe multiplayer maps). Laat je echter niet misleiden door de doos die schreeuwt dat Conquest Of The Ages ook een preview van AoE 2 bevat, want het gaat hier slechts om zes marginale screenshots die inmiddels al lang op internet circuleren.



de redactie

Het jaar 2000 komt steeds dichterbij. Volgens zwartkijkers lopen alle PC's en machines die een tijdchip in zich dragen absoluut vast. Dat blijft natuurlijk niet zonder gevolgen. Wij vroegen het PU-team hoe zij anticiperen op het dreigende Millenniumprobleem...



SKATE

Gevaarlijk maar niet onhaalbaar, dat is de geplande actie van Skate rond de eeuwwisseling. Hij wil namelijk de Nachtwacht van Rembrandt stelen, zijn eigen hoofd erop schilderen en weer terughangen. Gewoon voor de gein. Aangezien het alarmmechanisme volgens Skate toch op hol geslagen is, wordt deze kraak een fluitje van een cent.

NANCY

Nancy had haar tweede baby precies op 1 januari 2000 gepland. Daar ze geen vertrouwen meer heeft in de Nederlandse ziekenhuisapparatuur, heeft ze voor de zekerheid tegen die tijd een herbergstalletje geboekt in Betlehem.



JAN

Uit angst dat alle PC's vastlopen, is Jan nu al dag en nacht games aan het testen zodat er genoeg kopij voor handen is tot 2010. Moeten al die spellendistributeurs Jan drie keer per dag uitleggen dat er nog geen materiaal van Unreal 2, Warcraft: We Want Orcs en King's Quest 12fi voorhanden is.

ED

Sinds een paar weken zit Ed op een cursus spijkerschrift. Een hamer, beitel en 1000 tuintegels zijn al aangeschaft. Mocht zijn trouwe WP 5.1. rond de eeuwwisseling gek gaan doen, dan heeft hij tenminste een noodplossing achter de hand.



ANDREAS

Andreas heeft dus helemaal geen trek in al die ongein. Als het zover is, neemt hij een paar stevige neuten, blijft vervolgens drie maanden ronkend onder zeil en als hij weer wakker wordt, merkt hij wel hoe de wereld eruit ziet.

BJÖRN

Bjorn maakt zich nergens druk om. Hij gaat 1 januari 2000 namelijk rentenieren. Voor die tijd heeft hij al zijn spaargeld gepind, koopt een luchtballon, vliegt naar Antarctica en sluit zich daar vrijwillig aan bij de McNugget Eskimo's om de rest van zijn leven te wijden aan onderzoek naar walvisvet en rendierenvlees.



RUBEN

Ruben is maanden bezig geweest met het uitgraven en inrichten van een schuilkelder op een braakliggend stuk grond, voor als het hele openbare leven ontregeld raakt.



Ondanks vele smeekbeden wil hij nu al niet meer uit zijn kelder komen. Het bordje "hier worden per 1 januari, 2000 appartementen gebouwd" heeft Ruben waarschijnlijk niet gezien.

KEES

Volgens Kees is het Millenniumprobleem alleen met bruto geweld te voorkomen. Alle computers dienen via de Suzukiyahama fly kick onder handen genomen te worden, waardoor de mechanismen, mits goed geraakt, lam raken. Het werkt bij de flipperkast en jukebox, dus waarom niet bij de Intel chip?



THOMAS

Thomas neemt het zekere voor het onzekere en vlucht weg naar een onbewoond eiland. Tijdens een door hem geplande vliegtuigtrip op 31 december naar het Caribisch gebied, springt hij er met parachute en overlevingskit uit. Om 23.59 uur wel te verstaan.

J.J.

Volgens J.J. is het hele Millenniumprobleem één grote samenzwering van de Overheid. Hij is vanaf heden undercover gegaan bij de Binnenlandse Veiligheidsdienst om achter de waarheid te komen. J.J. is het laatst gesignaleerd in de kledingkast van Wim Kok.



BORIS

HAangezien Boris compleet hooked is aan Metal Gear Solid, vreesd zijn omgeving dat een eventuele dreiging van complete chaos totaal aan hem voorbij zal gaan. Als hij het spel veertig keer heeft uitgespeeld, zal hij waarschijnlijk pas opmerken dat hij in het donker zit, alle auto's op straat tegen elkaar opgebotst zijn en er rook uit zijn PlayStation komt.

SANITARIUM

**EEN CONFRONTATIE
MET DE DEMONEN
UIT HET VERLEDEN!**


PC ZONE DECEMBER 1998 87%
“...EEN BEKLEMMENDE PSYCHOLOGISCHE
THRILLER DIE ZIJN WEERGA NIET KENT...”
“...GRAFISCH IS SANITARIUM EEN
SCHOOLVOORBEELD VAN HOE HET MOET.”

**INTRIGERENDE
GAMEPLAY MET
EEN AANGRIJPENDE
VERHAALLIJN.
JE GAAT OP REIS
DOOR 9 EPISODES.
LANGZAAM WORDT
JE DUIDELIJK HOE
GESTOORD JOUW
REALITEIT IS.**



**BIZARRE ADVENTURE
IN EEN KRANKZINNIG
SANITORIUM.
MET FOTOREALISTISCHE
FULL SCREEN FILMS,
3D OMGEVING,
DOORZICHTIGE SLUIER-
EFFECTEN, 80 GESTOORDE
NON-PLAYER KARAKTERS
EN INTRIGERENDE MUZIEK
EN GELUIDEN.**



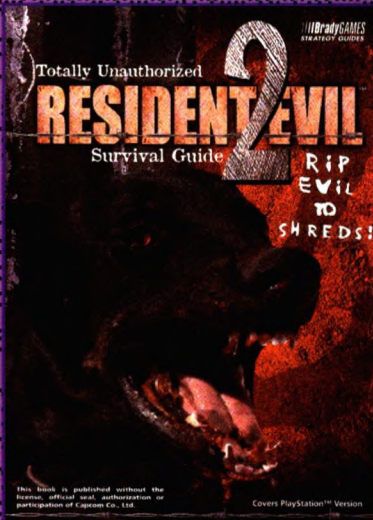
 **Nederlandstalige verpakking en handleiding**

Producten van Mindscape zijn verkrijgbaar bij: De betere boekhandel, computerspecialzaken en o.a. bij: Computer Collectief, Makro, V&D, Funtronics, Blz, Boekhandels, ANWB filialen, Nr. 1 Software, Max Software en Games, Van Leest, Music Shop etc.



In deze aflevering onder andere aandacht voor de strategiegidjs van het PSX-spel Resident Evil 2. Deze game kreeg in de PU maar liefst een 9.8. Bij zo'n prachtig spel hoort een strategiegidjs van dezelfde status. En dus kwam uitgeverij BradyGames op de proppen met de 'Totally Unauthorized Resident Evil 2 Survival Guide': een strak vormgegeven boekwerk in fullcolor.

ONDER REDACTIE VAN J.J.



Titel: Totally Unauthorized Resident Evil 2 Survival Guide
Taal: Engels
Auteur: Onbekend
Uitgever: Brady Games
ISBN: 1-56686-685-5
Prijs: \$ 11,99
WAARDERING: ****

Deze Survival Guide is een lust voor het oog. Alle achtergronden zijn fullcolor, evenals de screenshots.

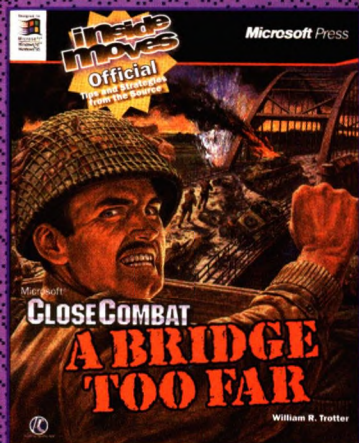
daardoor vaak wat saai overkomen. De Survival Guide ziet er echter niet alleen mooi uit, het verschaft ook

Een enorm verschil met de meeste strategiegidjsen, die in zwart-wit zijn afgedrukt en

nog duidelijke en zeer bruikbare informatie. Het draait in Resident Evil 2 allemaal om de twee helden, Leon en Claire. Je kruip tijdens het spelen in de huid van een van de twee. Ik vind het dan ook niet meer dan logisch dat er in dit boek walkthrough-guides staan voor beide personen. Maar de auteurs zijn nog verder gegaan

want er is ook een uitleg bij de B-games van beide karakters. Misschien weet niet iedereen wat een B-game is. Een korte uitleg. Stel je speelt Leon en je komt de hele game levend door. Geheid dat je Resident Evil 2 dan nog een keer wilt spelen, maar dan in de gedaante van Claire. Dit levert immers een totaal ander perspectief op. De programmeurs stellen dan dat je de B-versie van Claire speelt.

Dit betekent dat ook Leon een B-versie heeft (als je eerst Claire speelt), die net even anders verloopt, als de A-versie. Werkelijk alles over Resident Evil 2 wordt in deze strategiegidjs uit de doeken gedaan. Welke wapens er zijn, hoe een bepaald level er uitziet, wat voor karakters meespelen, wie of wat de vijanden zijn en hoe je ze kunt verslaan, wat je in een bepaalde kamer kunt vinden, en nog veel meer. Het motto van dit boekje is dankzij de uitstekende inhoud zeker geen utopie: Rip evil to shreds!



Titel: Close Combat, Inside Moves
Taal: Engels
Auteur: William R. Trotter
Uitgever: Microsoft Press
ISBN: 1-57231-634-9
Prijs: \$ 19,99
WAARDERING: ***

De auteur van dit boek, William A. Trotter, is de veteraan onder de game-recensenten. Deze oude rot heeft al

meer dan 1000! reviews op zijn naam staan. Daar kunnen de PU-redacteuren nog een puntje aan zuigen. De specialiteit van Trotter is historische wargames. De Amerikaan heeft een aantal echte

geschiedenisboeken over oorlogen geschreven en dat kun je goed in 'Close Combat, A Bridge to Far' terugzien. Er zijn ontzettend veel historische feiten in het dikke boek verwerkt. Zo beschrijft Trotter bijvoorbeeld de voorgeschiedenis van de slag om Arnhem en de authentieke strategieën

van de Duitse, Amerikaanse en Engelse legers. Erg interessant voor diegenen die zich echt in oorlogsvoering willen verdiepen. Natuurlijk zijn er ook tips over hoe je de legers het beste in dit strategie-spel kunt opstellen. Deze teksten zijn duidelijk, doch wel wat aan de droge kant. Dit geldt ook voor de opmaak van dit boek. Microsoft is dan ook niet bepaald het meest swingende bedrijf op deze planeet.



Titel: Final Fantasy VII, Official Strategy Guide
Taal: Engels
Auteur: David Cassidy
Uitgever: Brady Games
ISBN: 1-56686-782-7
Prijs: \$19,99
WAARDERING: ****

Final Fantasy VII is de best verkochte titel op de PSX. Ook de PC-versie doet het erg goed. En dat succes kwam niet zo maar

uit de lucht vallen; FF VII is een RPG met een superververhaal, zeer goed uitgewerkte karakters en bijzondere actie. Om van zo'n spel optimaal te kunnen genieten, kan een goede strategiegidjs zeer

goed van pas komen. Auteur David Cassidy laat je in dit boek werkelijk met alle details van het spel kennis maken. Alle items, wapens, beesten, accessoires, en ga zo maar door, staan beschreven. Daarnaast neemt Cassidy stap voor stap elke omgeving

door, zodat je precies weet wat je te wachten staat. Als de tekst je niet duidelijk genoeg is, kun je doorbladeren naar het fullcolor-gedeelte, achter in het boek. Daar tref je 350 gekleurde kaarten aan, waarop precies te zien is waar je de actie in een bepaalde omgeving kunt vinden. Een dergelijke, zeer verhelderende aanpak ben ik nog niet eerder tegengekomen.

boekensteun

Neem nu een abonnement op

POWER UNLIMITED



en kies uit maar
liefst 3 fantastische
welkomstcadeaus:

1. Computerbonnen met een totale waarde van f 30,-
2. Een set van 2 moving puzzles:
Action Flights en Nature Events t.w.v. f 39,90
3. Een éénmalige korting van 25% (f 15,-)
op een jaarabonnement

Wil je extra snel
gebruik maken
van deze
unieke aanbieding?
Bel dan
023 - 5173524
(tijdens kantooruren)



Cadeau 1
De computerbon is bedoeld voor de aanschaf van zowel hardware als software en is inwisselbaar in geheel Nederland o.a. bij Bruna, Dixons, Vobis en Valkenburg.



Cadeau 2
Moving puzzle van Ravensburg is een digitale videoclip die in vele stukjes is geknipt. Schuif net zo lang tot het beeld weer compleet is. Het is niet eenvoudig! Alleen de allerbeste gamers kunnen de hoogste niveaus aan. Op iedere titel staan 9 videoclips plus een bonusclip. Het is verslavend en onweerstaanbaar!



FEEL DE POWER; NEED THE POWER.

Elk nummer opnieuw pagina's vol met reviews en previews van de allernieuwste games. Tips & Trucs, Internet Game sites, hardware tests en het hottest nieuws uit de gamesindustrie. Nintendo64, PC, PlayStation, Game Boy, Saturn en SuperNes.

Word daarom snel abonnee. Iedere maand Power Unlimited gratis bij je thuisbezorgd. Don't miss it!
Vul de antwoordkaart in of bel: 023 - 5173524. [Http://www.powerweb.nl](http://www.powerweb.nl)

POWER HITS

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

NINTENDO 64

Legend Of Zelda (december)	9,9
1080 Snowboarding (november)	8,9
WWF Warzone (november)	8,8
Turok 2 (november)	8,7
Silicon Valley (december)	8,5
V-Rally (november)	8,2
WipeOut 64 (november)	8,1
Extreme G2 (december)	8
Body Harvest (december)	8

PLAYSTATION

Metal Gear Solid (december)	9,8
Libero Grande (november)	9,4
Oddworld Abe's Exoddus (december)	9,3
Biofreaks (oktober)	9,2
Actua Soccer 3 (december)	9,1
Bushido Blade 2 (december)	9,1
Mr. Domino (december)	9
Formula 1 98 (november)	9
Cool Boarders 3 (november)	9
Wild 9 (oktober)	9
Colony Wars 2 (november)	8,9
Forsaken (oktober)	8,9
Baseball 3D (oktober)	8,8
Apocalypse (december)	8,7
WWF Warzone (november)	8,7
C&C Retaliation (oktober)	8,6
Small Soldiers (oktober)	8,5
Tenchu (oktober)	8,4
Premier Manager 98 (oktober)	8,4
Actua Tennis 3 (december)	8,3
Test Drive 5 (november)	8,3
Jetfighter Full Burn (november)	8,3
MotoRacer 2 (oktober)	8,2
ODT (oktober)	8,1
X-men vs Street Fighter (december)	8
Psybadek (november)	8
Dodgem Arena (november)	8
VR Baseball 99 (oktober)	8

PC CD-ROM

Sin (oktober)	9,2
Superbike World Championship (oktober)	9,2
FIFA Soccer 99 (december)	9,1
Populous 3 (december)	9,1
Ring (november)	9,1
Rainbow Six (november)	9,1
Grand Prix Legends (november)	9
Monaco Grand Prix (november)	9
Half-Life (november)	9
Combat Flight Simulator (december)	8,8
Myth 2 (december)	8,8
Trespasser (december)	8,8
King's Quest 8 (december)	8,8
Shogo (december)	8,8
Knights & Merchants (november)	8,8
Caesar III (november)	8,8
Creatures 2 (oktober)	8,8
Get Medieval (december)	8,7
Recoil (december)	8,7
Fifth Element (december)	8,6
Need For Speed III (november)	8,6
Motocross Madness (november)	8,6
Telurian Defence (oktober)	8,6
War Of The Worlds (december)	8,6
A2 Racer 2 (november)	8,5
Cyberball (november)	8,5
Railroad Tycoon 2 (november)	8,5
Redjack (december)	8,4
Montezuma's Return (november)	8,4
Anno 1602 (oktober)	8,4
Powerslide (december)	8,3
Spearhead (december)	8,3
European Air War (oktober)	8,3
FA-18E (december)	8,2
Actua Tennis 3 (december)	8,2
Jagged Alliance 2 (november)	8,2
Pinball Soccer (oktober)	8,2
Rage Of Mages (december)	8,1
Pro 18 (december)	8,1
Heretic 2 (december)	8,1
MIG-29 Fulcrum (december)	8
F-16 Multirole Fighter (december)	8
MIA (december)	8
Nightlong (november)	8
Jimmy White's Cueball 2 (oktober)	8

games top 10


NINTENDO POWER TOP 10



1. (-) 1080 Snowboarding (N64)
2. (7) F1 World Grand Prix (N64)
3. (1) Banjo Kazooie (N64)
4. (2) Mission Impossible (N64)
5. (5) Mortal Kombat 4 (N64)
6. (-) Bomberman Hero (N64)
7. (4) GoldenEye 007 (N64)
8. (3) Int. Superstar Soccer 64 (N64)
9. (-) WCW vs NWO: World Tour (N64)
10. (8) WWF:Warzone (N64)

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

PC POWER TOP 10



1. (-) A2 Racer 2
2. (7) Need For Speed 3
3. (1) Dune 2000
4. (2) Commandos
5. (-) Knights & Merchants
6. (4) Creatures
7. (3) Competitie Manager 98/99
8. (-) Colin Mc Rae Rally
9. (-) Ceasar 3
10. (-) Monaco Grand Prix

PLAYSTATION POWER TOP 10



1. (-) Formula 1'98
2. (1) Tekken 3
3. (7) Command & Conquer (Platinum)
4. (-) Duke Nukem: Time To Kill
5. (-) Tenchu
6. (3) Gran Turismo
7. (-) Resident Evil (Platinum)
8. (-) Toca Touring Car (Platinum)
9. (-) Ninja
10. (-) MediEvil



Russen, leren, koude-oorlog veteranen, Robert de Niro en Jean Reno vormen de hoofdingrediënten van een film vol explosies, wilde achtervolgingen en wapens, die desondanks nergens een echte actiefilm wil worden.

In het feodale Japan zwoeren de samurai trouw aan hun meester tot in de dood. Werd die meester vermoord dan betekende dit grote schande voor de samurai. Deze 'beschadigde' samurai zwierven door het land, op zoek naar werk als huurling of bandiet. De naam die aan zo'n eerloze samurai werd gegeven was Ronin.

Met deze informatie begint de film Ronin, waarin Robert de Niro, naast Jean Reno een hoofdrol speelt. De link tussen De Niro en Japanse samurai was mij niet meteen duidelijk, zeker niet toen de film zich voor een groot gedeelte in Frankrijk bleek af te spelen.

BEDRIEGER
Ronin begint in Parijs, waar een klein groepje

specialisten (een materiaalman, chauffeur, telecommunicatiespecialist, wapen- en strategie-expert) is ingehuurd om een koffer te stelen. Ze kennen elkaar niet (en niemand is van plan de anderen meer dan noodzakelijk is over zichzelf te vertellen) en weten niet wat er in de koffer zit of wie hun opdrachtgever is. Het enige duidelijke is het Ierse accent van

de vrouw die namens hun opdrachtgever optreedt. We volgen het groepje tijdens hun voorbereidingen, zien wat er allemaal mis kan gaan bij het kopen van wapens als je geen expert bent en merken dat De Niro langzamerhand de leiding neemt van de groep. Als de kofferroof uiteindelijk plaatsvindt, blijkt dat een van de groeps-

leden een dubbelrol speelde. Hij gaat er met de koffer vandoor om deze voor veel geld aan de Russen door te verkopen. De Niro en Reno gaan er achter aan, op de voet gevolgd door de Leren. Daarna volgt flink wat getouwtrek tussen de verschillende groepen die achter de koffer aanzitten, inclusief achtervolgingen en oude bekenden die el-

shorts • shorts • shorts • s



Bij Hotwired, het digitale broertje van Wired Magazine, zitten ze nooit stil. Een van de laatste dingen die ze daar hebben bedacht is de **Animation Epress**. Want, zo denken ze daar op de redactie, het spannendste en leukste Web-entertainment

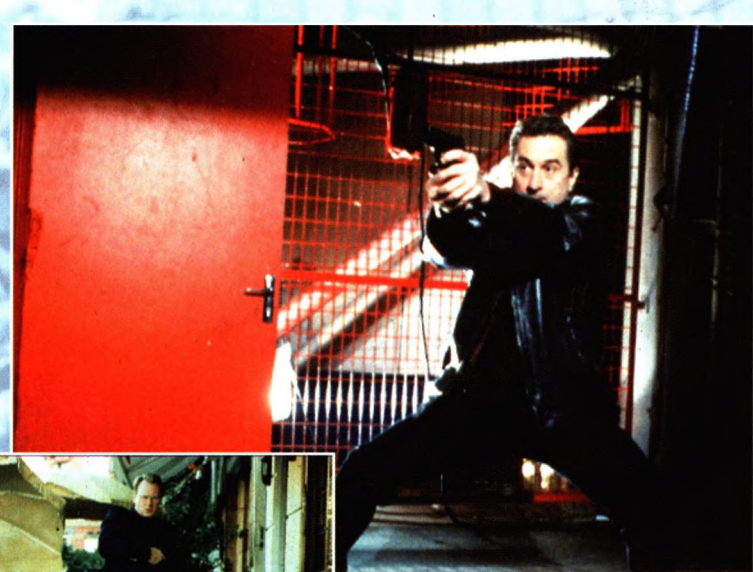
komt tegenwoordig uit de animatiehoek. Maar het Web is groot en wie op de hoogte wil blijven surft zich een muisarm. Daarom is de Animation Epress opgericht; een hoekje van de Hotwired-site waar de nieuwste, leukste, grappigste en beste animaties van het moment te zien zijn.



De filmpjes zijn gemiddeld tussen de 150 Kb en 4 Mb groot, dus zo binnengehaald en de makers variëren van onbekend talent tot grote namen als Pixar Animation Studios and Spike & Mike's Festival of Animation. Mocht je geïnspireerd raken door de avonturen van Lenny Loosejocks of No Neck

Joe, maar geen verstand van pixels hebben, dan kun je ook nog een Webcursus 'animatie maken voor beginners' volgen. go.hotwired.com/animation/mmaa

Als de Teringtubbies van Bart de Graaf nog niet voldoende zijn om je Tubbie-haat af te reageren is de Spotlight-site de place to be. Hier kun je in het **Tubbie Terror** spelletje Tinky Winkie, Dipsy, Po en Laa-Laa afschieten. Als je daarnaast nog meer tv-frustraties hebt, zijn er ook nog Tamagordon, Super Marco Bors en Gaus-trofobie, waarin een Duitse herder wrak neemt op Martin Gaus. www.xs4all.nl/~zico/spot.htm



kaar nog uit de goeie ouwe koude-oorlog kennen (maar die nu allemaal voor zichzelf zijn begonnen).

HUMOR-LOOS

Ronin neemt flink de tijd om aan karakterontwikkeling te doen. De Niro en Reno worden tijdens de vele rustpunten die de film kent langzaam vrienden, ook al is er maar

weinig dat ze van elkaar weten. Het enige dat ze bindt is de koffer waar ze achteraan zitten en waarvan ironisch genoeg, gedurende de twee uur die de film duurt, niemand weet wat er in zit of waar het voor gebruikt kan worden.

Als je je er eenmaal bij hebt neergelegd dat er geen samurai in Ronin voorkomt en dat het ook niet gaat om bijbe-

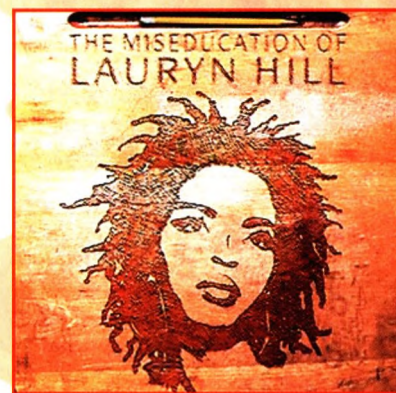
horende waarden als trouw en eer, is het wat makkelijker om de film te zien voor wat het is. Een ouderwetse, James Bond/Man from U.N.C.L.E.-achtige spionage-actie-thriller maar dan zonder humor, die wat mij betreft net iets te lang duurt.

Vanaf 14 januari in de bioscoop

Sounds



Pras, Wyclef en Lauryn maakten gezamenlijk naam als de Fugees, maar zijn sinds het succes van hun album The Score verschillende paden ingeslagen. De Fugees zullen altijd blijven bestaan, laten ze alledrie in elk interview weten, want een Fugee ben je voor het leven. De soloprojekten waar ze op het moment mee bezig zijn, doen het onder-tussen allemaal uitstekend.



Ook op de **Refugee Camp-website** valt te zien dat de drie allemaal hun eigen ding doen. Vanaf daar kun je onmiddellijk door-klikken naar de solohoekjes (hoewel die van Lauryn Hill een beetje is verstopt) of toch maar even op de Fugee-site gaan kijken. Overall is veel downloadable audio- en videomateriaal te vinden alsmede een grote hoeveelheid interviews.

Wie nog niet op de hoogte was van de filosofie achter de verschillende Refugee Camp projekten, kan zich daar uitgebreid van op de hoogte laten stellen. Of naar het werk van minder bekende rappers/muzikanten luisteren. Voor mensen die van interactiviteit houden, valt het aan te raden de Fugee-site niet over te slaan. Want hoewel alle pagina's die onder

de ghettosupastar-papraplu vallen goed verzorgd zijn en ruim voorzien van mooie foto's, heeft alleen de gezamenlijke site een multimediate gedeelte waar, naast songs en clips, ook games gespeeld kunnen worden en je zelf Fugee-tracks kan mixen. www.ghettosupastar.com lauryn-hill.com

Shorts • shorts

Begin volgend jaar gaat de nieuwste Star Trek film in Nederland draaien, waarin de crew van Picard wederom nieuwe grenzen zal overschrijden. Om ons alvast lekker te maken is er een **Star Trek site** rond de film ontwikkeld, die nu nog voornamelijk teasers en desktop patronen bevat, maar naarmate de première datum dichterbij komt steeds meer te bieden heeft. Zo kun je je onder andere opgeven voor de live battle die in aantocht is! insurrection.startrek.com/



Net als bij deel I is de pleuris weer in alle hevigheid uitgebroken rond Carmageddon II,

Carpocalypse Now. De politiek pruimt het 'zieke' spel van geen kanten en eiste een verbod. Ach ja, smaken verschillen. Ik heb het bijvoorbeeld niet zo op politici...

CARMAGEDDON II

CARPOCALYPSE NOW

ZIEKE GAMEPLAY

Dit is verreweg de lastigste review die ik tot nu toe voor de PU heb moeten maken. Niet omdat de 'zieke' gameplay van Carmageddon II mij niet beviel. Daar had ik weinig problemen mee, sterker nog, ik zag er de lol wel van in. En mensen die de lol er niet van inzien, die moeten het spel gewoon in de winkel laten liggen. Punt uit. Nee, het was de uitwerking van het spel dat mij uitermate gemengde gevoelens bezorgde. Aan de ene kant vond ik de gameplay erg origineel, buitengewoon melig en uitermate verslavend. Ik begon om twee uur 's middags met spelen en hield er pas 's avonds laat mee op, toen ik misselijk werd van de honger. En zoiets overkomt me echt niet al te vaak bij een game.

MATIGE GRAPHICS EN BUGS

Tijdens het spelen irriteerde ik me echter af en toe hevig aan de ronduit matige graphics, de te lage frame-rate (en ik heb toch echt een Pentium 300 plus) en de bugs. Het was allemaal wat slordig uitgewerkt. De poppetjes zagen er grof uit (helemaal van dichtbij), de omgeving bouwde zich schokkerig op en de wagens verdwenen soms voor een aantal seconden

in de weg. Daarnaast leken sommige tracks erg op elkaar. In de diverse city-tracks ben ik toch echt een aantal keer dezelfde wegen, flats, bruggen en parkjes tegengekomen. En de powerups stonden daar ook op dezelfde plaats. Ja, zo kan ik ook dertig tracks bouwen. Mijn vermoeden is dat de programmeurs van Stainless Software

zich voornamelijk op de gameplay hebben gericht en veel minder op de graphics. En ze komen er gezien de enorme populariteit van het spel, mee weg ook. Hieruit kun je concluderen dat de meeste gamers een originele en sterke gameplay belangrijker vinden dan flitsende graphics. En ze hebben hier eigenlijk wel gelijk in ook. De irritatie over de

matige graphics verdween tijdens het spelen immers vrij snel.

PLETVEE

Eigenlijk is er ten opzichte van het eerste deel niet zo veel veranderd aan de gameplay. En waarom ook, Carma I sloeg immers enorm aan. Nog steeds is het zaak om zoveel mogelijk menselijk en dierlijk materiaal onder je banden te vermorzelen. Dit levert je credits en tijdswinst op. De credits heb je nodig om je auto te

laten repareren, de tijdswinst stelt je in staat om te blijven rijden. Carma II is waarschijnlijk de enige racegame waarbij het er niet toe doet wie het eerste bij de finish is. Nee, je kunt rustig door de omgeving rijden op zoek naar pletvee en splattervoer. En die zijn ruim voorhanden. De overwinning op een track behaal je door de opponenten te vernietigen, en daar ben je wel even zoet mee, aangezien de AI sterk verbeterd is. Sommige tegenstanders proberen je bijvoorbeeld te ontwijken als de status van hun auto niet al te gezond meer is. Je zult dan echt via de map naar hen op zoek moeten gaan en een achtervolging dienen in te zetten. Carma bevat tien levels en dertig tracks. Aan het einde van elk level moet je een missie



volbrengen. Dit is steeds een race tegen de klok. Je kunt tijdens deze tijdrit weliswaar mensen overhoop rijden, je behaalt er echter geen tijdwinst door. Carmageddon II is het prototype van een lineaire game. Alleen door een level winnend af te sluiten, kom je bij het volgende level uit.

KNALHARDE BOEREN

Stainless Software meldde dat Carma II nog zieker is dan Carma I en daar hebben ze helemaal gelijk in. Het spel stikt van de meligheid. Dat begint al bij de benaming van de verschillende opties in het spel. Zo heet de Easy mode hier 'as easy as stamping on a kitten' en de Hard mode 'as hard as fisting a Velociraptor'.

De powerups die je onderweg kunt oppikken, spannen helemaal de kroon. Zo kun je voetgangers dronken laten rondwaggelen, zelfmoordneigingen bezorgen of laten dansen op de weg. In dat laatste geval zag ik ze echt

moon-walkend onder mijn wielen verdwijnen. De voetgangers en beesten kunnen verder ook vette koppen krijgen, dik worden, in anorexia-patiënten veranderen of compleet in paniek raken. Sommigen gaan zelfs op hun knieën zitten als je aan komt speren en smeken vervolgens om genade. Mooi naks dus!! Sommige powerups zijn ronduit schadelijk voor je wagen. Zo kan je wagen uit elkaar vallen, heen en weer gaan hobbelen en op een mijn rijden. Mijn absolute topper was de dronkenmans power-up. Als je die pakt, wordt het beeld een moment wazig, spatten knalharde boeren uit de speakers en raakt de besturing compleet in de war (links is rechts, enzovoort).

BENEN EN ARMEN ERAF

POWER TIP

Pak je tegenstanders al bij de start aan. Door ze van de weg te drukken, kun je ze vaak meteen vernietigen.

Ondanks het feit dat de graphics niet om over naar huis te schrijven zijn, kon ik

erg genieten van de actie die zich

op mijn beeldscherm afspeelde. De voetgangers en beesten spleeten nog beter uit elkaar dan voorheen. De kreten die ze daarbij uitstoten, bezorgen je soms een regelrecht schuldgevoel. Met de juiste powerup is het zelfs mogelijk om benen en armen van de toevallige voorbijgangers af te rijden. En als je dan iemand of iets dreigt te missen, doe je gewoon even het portier open. Splat!!

In Carma II kan je voor het eerst door het glas een gebouw binnen rijden. Een leuke nieuwe feature, die

het spektakel alleen nog maar verder opschroeft. Het is trouwens wel zaak om een beetje netjes te rijden. Je auto kan namelijk kapot. Stainless heeft dit aftakelingsproces mooi in beeld gebracht. De brokstukken vliegen er onderweg vanaf. Op zich hoeft dit niet fataal te zijn. Door credits in te leveren, kun je de wagen weer laten opplappen. En zoals je weet verdienen je die credits dus door mensen en dieren dood te rijden. Hoe meer hits hoe beter. Ziek, hè?

RAPPORT

graphics	7°
geluid	8°
originaliteit	9°
speelbaarheid	8°

▲ Ziek, zieker, ziekt

▲ Powerups

▲ Verslavend

▼ Slordige graphics

PC CD-ROM

Prijs: f. 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemvereisten: Pentium 166,
32 Mb RAM, 3Dfx-videokaart,
geluidskaart, muis, quad speed
CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Stainless Software
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

81

Het totaalcijfer van Carmageddon II is vanwege de graphics niet uitzonderlijk hoog. Je moet immers eerlijk blijven. Ik denk echter niet dat veel gamers zich wat van dit cijfer zullen aantrekken. En terecht, want Carma II is zeer verslavend.

J.J.



TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

Misschien kennen jullie het begrip 'milk the cow' wel; dat is wanneer iemand met een bepaald produkt dusdanig succesvol is dat alles wat daarop volgt inspiratieloos voortduurt op dat eerste succes. Zou dat intussen ook gelden voor alweer het derde avontuurtje van het moordwif van de jaren '90, Lara Croft?

VERZADIGING

De eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat ik nogal sceptisch stond tegenover alweer een Tomb Raider game. Zeker, deel 1 was en is een classic, en de opvolger is naar mijn mening ook nog steeds de shit, maar een derde editie leek me wellicht iets te veel van het goede. TR II kende immers niet al te veel verschillen met het eerste deel, en ik was dan ook bang dat de nieuwste versie tot een bepaalde mate van verzadiging zou kunnen leiden. Welnu, die angst blijkt na het zien en spelen van dit nieuwe avontuur geheel ongegrond, want het team van Core Design heeft genoeg essentiële verbeteringen aangebracht om onze sexy heldin weer ouderwets te laten schitteren.

MEER PUZZELS

Sommigen onder jullie zullen wellicht nog steeds bezig zijn met het uitpluizen van deel twee (als je de vele verkrijgbare walk-throughs links hebt laten liggen), maar voor de meeste gamers komt dit deel precies op tijd.

Dit niet in de laatste plaats vanwege het feit dat de makers aandachtig geluisterd hebben naar de kritiek en wensen van de consument, jullie dus. Buiten dat, dankzij enkele technische hoogstandjes, de graphics er wederom op vooruitgegaan zijn (zo draait Lara compleet op hi-res graphics en is er voor de omgevingen en characters in plaats van blokkerige polygoonen gekozen voor driehoekige, zodat alles nog gedetailleerder oogt), is er ook aardig gesleuteld aan de gameplay. Zo zul je merken dat het shoot 'em up-gedeelte wat minder dominant aanwezig is dan in het tweede deel, en dat het als in deel 1, de nadruk weer wat meer gelegd is op het ontdekken en verkennen van nieuwe territoria. Dit betekent dat er ook meer puzzels opgelost moeten worden, iets wat ik in TR II toch wel een beetje miste.

NON-LINEAIR

Het belangrijkste verschil ten opzichte van z'n voorgangers zit 'm echter in de wijze waarop je je een weg

door het spel heen kunt banen. TR III verschilt qua verhaallijn (met natuurlijk de nodige drastische plotwendingen) niet al te veel van de andere twee. Ook nu weer zien je een viertal artefacten in je bezit te krijgen, maar de manier waarop dit allemaal gebeurt mag bijzonder verfrissend genoemd worden. Lara's avontuur is namelijk non-lineair, wat wil zeggen dat je na het eerste van de vijf gigantische levels (die allemaal in drie episodes opgedeeld zijn) zelf kunt bepalen naar welk werelddeel je wilt reizen. Je begint je missie weliswaar altijd in India, maar wanneer je daar zonder al te veel kleerscheuren doorheen komt, kun je kiezen voor hartje Londen, de Nevada-woestijn waar, zoals jullie wellicht weten, Area 51 zich bevindt en de stille Zuidzee. Het mooie van deze levels is dat er vaak ook nog eens meerdere (al dan niet geheime) routes bestaan die je naar je eindbestemming kunnen brengen. Je hoeft dan niet per se altijd hetzelfde pad te bewandelen naar het eindpunt, wat de

speel- en houdbaarheid van de game alleen maar ten goede komt.

VERBETERDE A.I.

Nu vraag je je natuurlijk af hoe het met het vijfde en laatste level zit. Wel, dat is het Antartica-level: hier kun je echter alleen naartoe wanneer je de vier historische objecten in de voorgaande levels hebt weten te bemachtigen. Het spreekt voor zich dat Lara niet de enige is die de artefacten in haar bezit wil krijgen. Je krijgt dan ook te maken met behoorlijk wat tuig dat bijzonder geïnteresseerd is in de magische eigenschappen die de objecten schijnen te bezitten. Vanzelfsprekend word je op je survivaltocht niet alleen door mensen lastig gevallen, maar ook door aardig wat beesten zoals slangen, groepjes apen en scholen pirhana's. Later zal ook het grotere grut je pad kruisen in de gedaante van raptors, de T-Rex (blijft een succesnummer) en zelfs gemuteerde wezens op Antartica. Een groot pluspunt bij al die wezens is dat hun A.I. behoorlijk

verbeterd is (zo is het groepsgedrag van de beesten meer natuurgetrouw), waardoor er meer van je gevraagd wordt om ze allemaal te nekken. Ik dank God op m'n blote knieën voor het feit dat Lara nu ook kan beschikken over een rocket en grenade launcher, want sommige schepsels en muren kun je met je normale setje pistolen echt niet destroyen. Ook Lara's moves zijn uitgebreid. Zo kun je nu kruipen door smalle gangen, al hangend aan stellingen de andere kant van een gebied bereiken en is er de mogelijkheid om flinke sprintjes te trekken, waardoor je verder kunt springen en achtervolgers makkelijker van je af kunt schudden.

PETJE AF

TR III is nu ook voorzien van een uitgebreidere soundtrack, zodat het allemaal een heel stuk spannender klinkt dan voorheen het geval was. Zo hoor je duidelijk het verschil tussen bijvoorbeeld voetstappen in zand en sneeuw, en is de achtergrondmuziek beter in harmonie met het level waarin je je op dat moment bevindt.

Een andere noemenswaardigheid is de save-optie. Je kunt de game nu niet meer, zoals in deel twee, saven op elk gewenst moment, maar je zult weer op zoek moeten gaan naar speciale savepoints (in de vorm van de uit het eerste deel afkomstige kristallen). Da's zwaar klote, hoor ik je denken, maar dat valt uiteindelijk reuze mee. Je kunt namelijk, wanneer je bij zo'n kristal terecht komt, kiezen of je de game wilt saven of het kristal in je inventory opneemt. Wanneer je genoeg van die kristallen in je bezit hebt, kun je nog altijd zelf kiezen wanneer je de game opslaat. Overigens kun je Lara nu ook met de analoge stick besturen maar wat mij betreft gaat er niks boven het gebruik van de vertrouwde vierpuntsdrukoets. Al met al mag toch gezegd worden dat alle eerder genoemde verbeteringen hebben geleid tot, jawel, wederom een ware classic die alle fans van Lara opnieuw meer dan tevreden zal stellen. Petje af voor de folks van Core!



Croco wil een koekje.



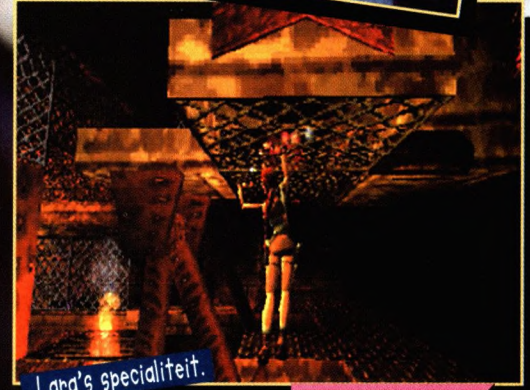
Zo ben je een makkelijk doelwit, meisje.



Hoező lawinegevaar?



Snelle vingers vereist.



Lara's specialiteit.



We have a lift-off.



Nee jongens, ik ben hier niet op vakantie.



RAPPORT

graphics	97
geluid	93
originaliteit	90
speelbaarheid	95

- ▲ Lara is nog lekkerder
- ▲ Nog grotere levels
- ▲ Non-lineair
- ▲ Verbeterde A.I.

PLAYSTATION
 Prijs: f 139,95 Bfr.ca. 2550
 Fabrikant: Core Design/Eidos
 Distributeur: CD Contact Data
 Tel.: 077-3232832



Wie reageert het snelst?



Lara natuurlijk!



Area 51 wordt goed bewaakt.



Pas op achter je Lara!



Mooie omgevingen.



Het is gelukt om Tomb Raider III wéér een stukkie beter te maken dan zijn voorgangers. Lara's avonturen (en natuurlijk ook haar prachtige shape) blijven boeien van het begin tot het bittere eind.

SKATE

Na lang zoeken heeft Argonaut een wezen gevonden dat nog geen eigen videogame heeft.
Wat dacht je van een spel met een hommeltje in de hoofdrol?

HARIGE HOMMEL

Argonaut Software is de gamefabriek die ook al verantwoordelijk was voor het immens populaire Starwing (Starfox in de rest van de wereld) voor de SuperNES (zie de allereerste PU). In dat, toentertijd revolutionaire, schietspel moest een vos het universum redden met de hulp van zijn drie

collega-piloten, waaronder een pad en een haas. In Buck Bumble staat de harige hommeltje er alleen voor, maar hij hoeft dan ook niet het hele universum, maar slechts het insectenrijk te verdedigen.

CHEMISCH TROEPJE

Wat is er namelijk gebeurd? Ergens in het landelijke Engeland staat een verlaten chemiefabriek. Helaas hebben de vorige eigenaars niet de moeite genomen om de boel een

beetje op te ruimen voordat ze weg gingen. Door roest en lekkages zijn er chemische stoffen vrijgekomen in de prachtige natuur. De insectenbevolking muteerde tot kwaadaardige wezens en stichtte een nieuw rijk - de Evil Herd.

De koningin van de Evil Herd nam de leiding over een leger dat gebrand was om de hele tuin, en alles daar omheen, te veroveren om zo heerser te worden over de hele insectenwereld. De hommeltje Buck lijkt de enige die hier een stokje

voor kan steken. Tja, niet echt een origineel verhaal dus, maar we praten hier ook over een schietspel, waar verhalen per definitie ondergeschikt zijn aan de gameplay.

EERLIJK SPEL

Op de E3 sprak ik met een ontwerper van Argonaut over Buck Bumble. Volgens hem was de gedachtegang achter het spel dat alle aspecten van de woorden 'fair play' moesten uitstralen. Dat houdt in dat je altijd een kans moet hebben om uit een situatie te ontsnappen, er voor elke vijand een wapen is waarmee hij is te verslaan, dat een voldoende, maar niet te grote, hoeveelheid levensenergie

beschikbaar is en dat je een eerlijk kans hebt om het spel te winnen. In de praktijk is dat ook te merken, want als je door een grote zwerm wespen wordt aangevallen dan kan je altijd maken dat je weg komt en als je bijvoorbeeld de strijd met een tor aan wilt gaan, ligt er altijd een wapenpowerup in de buurt die genoeg kracht heeft om de tor een lesje te leren.

EERST OEFENEN

Buck kan vrij rondvliegen, zoals in elk modern 3D spel. Er is geen vaste route waar je aan gebonden bent en je kan altijd terug naar plekken waar je eerder bent geweest. De gameplay wordt uitgelegd in een oefenlevel, de

Practice mode genaamd. De basisaspecten van de verschillende deuren en powerups, inclusief de beginselen van insectengevechten worden hier stap voor stap geleerd. Zo kom je er achter dat er verschillende deuren zijn. Sommige worden geopend door alle vijanden in een bepaalde sektor uit te roeien, voor andere heb je (delen van) een sleutel nodig en weer andere kun je van afstand openen door een schakelaar op te blazen. Deze deuren vormen bijna altijd onderdeel van een missie, waardoor verschillende gebieden van de missie worden afgebakend. Je moet altijd eerst een deel van de missie volbrengen voordat je via zo'n deur naar het volgende deel mag.

MEER OEFENEN

In totaal zijn er twintig missies, met vijf eindbazen. Ondanks dat er

Buck Bumble



Target practice in de oefen mode.



Hé hola, niet allemaal tegelijk.



Ha de H-bom!



Aha, daar moet ik heen.



Buck is zelf ook een mooi target.



Oog in oog met vijand Ed.



Bumble-ball sucks.

een oefenlevel is, lijkt de eerste missie ook niet meer dan een soort training voor gevorderden. Dat is ook wel nodig, want het besturen van Buck vereist nog wel wat oefening.

Buck kan namelijk wél vooruit vliegen, maar niet achteruit. Je kan wel in de ruimte blijven zweven, terwijl je om je as draait, om bijvoorbeeld belagende wespen het hoofd te bieden.

Het manoeuvreren gaat vrij moeilijk, omdat Buck bij hoge snelheid ook een grote draaicirkel heeft. Je merkt dan ook al snel dat stilhangen in de lucht de beste manier is om vliegende vijanden te bestrijden. Wacht gewoon tot ze op jou afkomen en leg een spervuur. Vijanden die op de grond lopen of tegen een muur hangen, vereisen echter weer een andere techniek.

DE MIST IN

Er is nog een bijkomende reden waarom het stilhangen een goede taktiek is, en dat is ook meteen een negatief aspect van dit spel. Om te besparen op polygonen mist het vrij behoorlijk in het hele spel. Altijd als je in de verte kijkt, zie je dus niets anders dan een witte waas. Omdat je vizier ook wit is, valt die compleet weg als je in de mist vliegt. Kom je dan opeens een wesp tegen dan gaat je aanval ook, inderdaad, de mist in. Ze hadden naar mijn mening dat vizier beter rood kunnen maken. Om nog een beetje te zien waar de vijanden vandaan komen, is Buck uitgerust met een radar die vrij goed werkt. In rode ringen zie je niet alleen hoe ver de vijand van je verwijderd is, maar ook waar hij vandaan komt. De levelopbouw van de missies is erg prettig. Hoewel het speelveld non-lineair is, heb je toch het gevoel van sublevels. Vaak kom je

echter in een soort arena terecht met een deur aan elke kant waar je eerst alle vijanden moet verslaan om verder te kunnen. Lukt dat niet meteen, dan is het prettig om even terug te kunnen naar de plek waar je alle vijanden al hebt verslagen. Het is niet zo frustrerend als je vaak ziet in andere games, waar de vijanden weer terug zijn als je even een kamer bent uitgeweest. In Buck Bumble is dood ook dood.

BALL BATTLE

Je kan Buck Bumble ook met z'n tweeën spelen in de spellen Buck Battle en Buzz Ball. De eerste is een head-to-head battle waarbij je elkaar in vier verschillende arena's tot pulp mag schieten. Natuurlijk ontbreken powerups niet, maar wat wel ontbreekt is een radar, waardoor Ed (die voor de gelegenheid even meedeed) en ik elkaar soms minuten lang niet konden vinden, laat staan konden vernietigen. Dat, en het gebrek aan spanning, resulteerde in het feit dat we er na een kwartier al de brui aan

gaven. Nog eerder waren we klaar met Buzz Ball. Op een klein voetbalveldje staan twee goals en ligt een hele grote bal. Buck kan de bal proberen in het doel te koppen of, door middel van wapens, de bal in het doel te schieten. Je kan ook op elkaar schieten maar dat levert weinig op omdat je vrij snel weer regeneert. Gaap.



Incoming van rechts.

00000004

477



239

000027

POWER TIP

Blaas dit op in level 2 en je vindt de geheime gang.



00002886



00000392

Het effect van de Electra Projecta.

Trek in een sigaar?!

20



BAMS

3525



182

Deze radar is praktisch schroot.

Even wat kogels lozen.



005

00001709

Beschiet de torren met een Frag Cannon.

BAMS

3525

RAPPORT

graphics

8.5

geluid

8.0

originaliteit

8.0

speelbaarheid

8.5

▲ Grote missies met veel subpuzzels

▲ Het 'fair play' concept werpt zijn vruchten af

☑ Door de mist soms niet overzichtelijk

☑ De Two Player mode zuigt

NINTENDO 64

Prijs: f 139,95 Bf.ca. 2550
Fabrikant: Argonaut Software
Distributeur: Ubi Soft
Tel:035-5288807

8.3

Buck Bumble is zeker een goed spel, maar ik verwacht dat Buck 2 veel beter gaat worden. Argonaut praat namelijk al met Nintendo over een vervolg, waar meer gebruik zal worden gemaakt van Nintendo's programmeerkwaliteiten om bijvoorbeeld het mistprobleem terug te brengen. Ondertussen zul je met de twintig missies zeker veel lol beleven. De Two-Player mode hadden ze van mij weg kunnen laten
BJØRN



preview

Achter gesloten deuren is van alles gaande.

Iedereen en alles is 'te koop'.

Dat gebouw heeft de volle laag gehad.

POWER TIP

Wil je burgemeester worden, maar krijgt je concurrent te veel stemmen? Zoek zijn kantoor op en bombardeer the place!

Via verschillende camerastanden houd je de aktie in de gaten.

GANGSTERS

CRIME

ORGANISED PRIVATE

Iedereen heeft z'n (bedenklijke) kwaliteiten.

POWER TIP

Begin altijd een illegale handel achter een gebouw dat legaal handelt. Een whisky-stokerij achter een melkfabriekje bijvoorbeeld zal bijna nooit de aandacht van de cops trekken.

Tijd voor een afrekening: de zaak gaat in de fik.

De inwoners van Crime City lopen argeloos over straat.

De stad kent een verbluffend detail in huizen, gebouwen en infrastructuur.

Modesto
Lexus
Business appears to be good.

Ben je een liefhebber van films als The Untouchables of The Godfather? Of hou je er gewoon van een stad naar je hand te zetten met bruto geweld, omkoping en afpersing? Then I am gonna make you an offer you can't refuse

NEMEN IS BETER DAN GEVEN

Nevenstaand citaat komt uit een van de drie Godfather films waarin de Don Corleone (de maffiaabaas) de macht afdraagt aan de jonge Al Pacino. Overigens flirten de makers van Gangsters ook met die films, want de ondertitel van dit spel, Real Power can't be gi-

ven, it must be taken, was ook de subtitel van de film The Godfather Part III. En met die slogan is het spel ook het beste te typeren. Het doel van het spel is simpel: de macht grijpen met alle mogelijke middelen.

DUISTERE ZAAKJES

Je begint als een van de vier benedeleiders in een imaginaire Amerikaanse stad tijdens de drooglegging van de jaren dertig. Aangezien iedereen wil blijven drinken, is de illegale drankhandel een winstgevende maar risicovolle zaak. Daarnaast kun je je toelagen op prostitutie, wapenhandel, afpersingen, omkoperijen om zo langzaam grote delen van de stad naar jouw hand te zetten. Je kunt je eveneens beschikbaar stellen als burgemeester, dan zul je ook aan goede doelen moeten schenken en op je imago moeten letten. Je regelt je duistere maffia zaakjes vanuit een kantoorblok ergens in de stad en het is dan ook slim om je eerst te laten gelden in je eigen buurt. Van daaruit kun je je territorium gaan uitbreiden.

ORGANIZER

Het spel bestaat uit twee delen. Het regelen (voorwerk) en het uitvoeren (passief real-time). Dat gaat als volgt. Vanuit een soort organizer hou je al je handelingen bij. Hier stuur je verschillende mensen naar verschillende klussen. Je benedeleden

bestaan uit verschillende subgroepen met aan het hoofd een luitenant. Je hebt bijvoorbeeld een subgroep afpersing, deze leden zijn goed in geweld maar weer niet zo slim. Andere leden zijn weer beter in handelen of omkooppraktijken. Zo dien je altijd de juiste mensen op de juiste zaken te zetten. Zet je bijvoorbeeld twee dombo's op een bomaanslag, dan heb je grote kans dat ze zelf het loodje leggen nog voordat ze de bom hebben geplaatst. Het is ook de bedoeling dat je via de kranten, het roddelcircuit en je spionnen allerhande info tot je neemt. Wat gebeurt waar, wie doet wat en waarom? Zo ontgaat je niets en kun je overal op inspelen. Als je al het voorwerk hebt gedaan en iedereen een taak hebt gegeven, kun je doorgaan.

ZIEN & HOREN

Het passieve real-time gedeelte noem ik zo omdat je zelf niets doet maar daadwerkelijk ziet en hoort hoe je benedeleden de diverse opdrachten uitvoeren. Je kunt al je mannetjes volgen in de stad om te kijken wat ze doen. Via verschillende camera's kun je diverse belangrijke handelingen tegelijkertijd volgen. Soms zie je de handelingen (schieten, bommen leggen etc.) maar vaak hoor je ook stemmen van bijvoorbeeld een panische hoteleigenaar die te

laat is met het betalen van zijn 'beschermingsgeld'.

Na een vijfdaagse werkweek, stopt dit real-time gedeelte en kun je je zaken evalueren en je opmaken voor een nieuwe week als gangsterbaas. Naarmate het spel vordert, krijg je steeds grotere delen van de stad onder je controle en groeit je bende gestaag. Dat betekent veel voorwerk maar dat wordt, door groeiende ervaring, een handeling die steeds minder tijd kost. Natuurlijk zit de politie je ook meer en meer op de hielen naarmate je een grotere crimineel wordt en ook de ander gangs zullen proberen je benedeleden om te leggen of delen van de stad over te nemen.

Je kunt overigens ook pacts sluiten met andere gangs en de politie en advocaten omkopen. Zo hou je het lekker lang vol en als je ze niet doet wat je zegt, executeer je ze gewoon.

LANG SPEELBAAR

Dat Gangsters een erg leuk en verslavend spel is, had je inmiddels denk ik wel door. Maar hier komt het leukste. Het spel is super lang speelbaar. Iedere keer als je een nieuw spel opstart, begin je ergens anders in de stad en wordt de stad bovendien random opgebouwd. Het speelveld is dus altijd anders. De ene keer kom je terecht aan de

oever van de rivier, terwijl je de andere keer vlakbij het politie bureau kan komen te

RAPPORT

graphics

89

geluid

87

originaliteit

94

speelbaarheid

89

Verschillende camera's zijn erg handig

Zeer lang speelbaar

Bommen droppen, shoot-outs en klappen uitdelen.

In het begin is er erg veel voorwerk

PC CD-ROM

Prijs: f. 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166,
32 Mb RAM, 148 Mb schijf-
ruimte, geluidskaart, muis, quad
speed CD-speler, Windows '95.
Fabrikant: Hothouse Creation
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712



Het is in het begin even doorblijven maar daarna is Gangsters een vreselijk leuk, goed doordacht en uitgebreid spel. Laat je niet verleiden door het uiterlijk, het is geen Commando's! Gangsters zal spelers die meer directe controle over actie willen hebben misschien afstoten. Maar simliefhebbers, strategyfans, gangsters wannabees en spelers die een nieuwe standaard en uitdaging zoeken, zitten met deze game meer dan goed.

Jan

spelen waardoor je dus bij elke handeling verdornd goed moet uitkijken. Je kunt zelf bepalen met hoeveel geld je begint, hoe groot of klein de stad moet zijn en hoeveel andere gangs er zijn. Dit biedt natuurlijk onbepaalde mogelijkheden op het internet, waar je met een aantal vrienden afsprekt, en keer op keer kunt vechten om de alleenheerschappij van een stad.

review

Heat-seeking missile on it's way!

7TH

00:23:04

00:09:32

Die is er ondersteboven van.

En hop, de skischans op.

02:08:96

4TH

2/2

POWER TIP

Typ glassx in voor de tweede Grand Prix.

Hé jongens, wacht op mij!

Ga dan ook opzij, eikel!

Even de weg vrijmaken.

6TH

2/2

S.C.A.R.S. staat voor Super Computer Animal Racing Simulation. Racen met beesten dus maar is het ook 'beestachtig' goed?

RAPPORT

graphics

9°

geluid

9°

originaliteit

8°

speelbaarheid

8°

Vette actie

Time Bomb

Super heftige sound

Goede besturing

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bft.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166,
16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart,
geluidskaart, muis, quad speed
CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Vivid Image
Distributeur: Ubi Soft
Tel: 035-5288807

90°

S.C.A.R.S. zit vol met beestachtig goede actie, kent een beestachtig goede gameplay en een beestachtig goede sound. Een aanrader van jewelste.

J.J.

SUPERCOMPUTERS

Waarom er soms een verhaal achter een racegame zit, is mij een compleet raadsel. Een dergelijke verhaallijn beïnvloedt het spel maar zelden. Dit geldt ook voor S.C.A.R.S. Ondanks een aardig plotje, moet je gewoon, net zoals bij al die andere racegames, het eerst bij de finish zien te komen.

Maar goed, als een producent de moeite doet om een story te bedenken, dan ben ik niet te beroerd om die uit de doeken te doen. S.C.A.R.S. speelt zich af in het jaar 3000 na Christus. De wereld wordt niet langer beheerst door de mens maar door negen supercomputers. Deze 'PC's' hebben menselijke eigenschappen ontwikkeld zoals haat, angst, geluk en zelfs verveling. En aan deze verveling heb ik het te danken dat deze game nu voor mij ligt want om wat leven in de brouwerij te brengen, organiseren de supercomputers buitengewoon gewelddadige racewedstrijden.

TIME BOMB

S.C.A.R.S. kent een Grand Prix-

Challenge-, Time Trial- en Multiplayer mode (Versus mode).

De Time Trial- en Multiplayer mode spreken voor zich. In de Challenge mode strijd je tegen één tegenstander om de eerste prijs. De Grand Prix is verreweg de meest uitdagende mode.

De sterke kanten van de game komen hier het best tot hun recht want in deze mode is de strijd zonder meer het hevigst. Op de weg bevinden zich maar liefst zeven tot op het bot gemotiveerde tegenstanders. Ze hebben allemaal maar één doel: de Grand Prix winnend afsluiten. En om dat doel te bereiken, zijn ze bereid zeer ver te gaan.

De Grand Prix bestaat uit een aantal verschillende toernooien, die op hun beurt weer bestaan uit een aantal races. Door het eerste toernooi winnend af te sluiten, komt het tweede toernooi vrij, enzovoort. Het loont dus om je best te doen. De tegenstanders zijn, zoals ik al

stelde, bereid om tot het uiterste te gaan. En de spelregels van het toernooi geven iedereen wat dat betreft ook alle mogelijkheden. De circuits liggen vol met allerlei uiterst gewelddadige powerups, die je tegen je tegenstanders kunt gebruiken en vice versa.

Je hebt onder meer Bullets, Stinger-raketten, Stoppers en Magnets (je wagen blijft een paar seconden vastgeplakt zitten). De leukste powerup is naar mijn mening de Time Bomb. Deze tikkende tijdbom kleeft zich opeens aan je wagen vast. Door een druk op een toets of knop kun je de bom naar een tegenstander

toe schieten. Deze opponent zal vervolgens hetzelfde doen, met als gevolg dat de tijdbombom in het peloton heen en weer schiet tot hij afgaat.

SUPER-SOUND

Tijdens het racen word je echt van alle kanten beschoten. En dat is vrij vervelend, want een treffer heeft aanzienlijk tijdverlies tot gevolg. Door hard te rijden en veel te knallen, kun je de schade weer inhalen. Een andere manier om tijd te winnen, is door de in alle circuits aanwezige shortcuts in te slaan. Let daarom

goed op wat de wagens voor je doen (als je niet zelf voorop rijdt natuurlijk).

De aanwezigheid van de vele explosieve powerups en shortcuts, maakt dat S.C.A.R.S. lang leuk blijft. Als ik je dan ook nog vertel dat de graphics mooi zijn, het geluid werkelijk fenomenaal (het knalt je boxen uit) en de besturing van de wagens soepel verloopt, dan kan de conclusie niets anders zijn dan dat S.C.A.R.S. een top-game is.



01:08:80



POWER TIP

Wapens schieten standaard recht vooruit, door de richtingtoets omlaag te drukken tijdens het vuren, schiet je achteruit.

In S.C.A.R.S. race je niet met gewone wagens, nee, neushoorns, cobra's, haaien en panters zijn omgebouwd tot even waanzinnige als meedogenloze racemonsters.

RACE-MONSTERS

Een racegame waarin de wagens het uiterlijk hebben van dieren, dat vraagt natuurlijk enige uitleg. Het blijkt dat in het jaar 3000 supercomputers de heerschappij op ons planeetje hebben overgenomen. Deze uiterst intelligente machines hebben uit verveling een negental bizarre bolides ontworpen die in een keiharde strijd moeten aantonen wie zich het meest ultieme race-

monster mag noemen. Je krijgt aanvankelijk de keus uit vijf 'wapens', later wordt dat aantal uitgebreid tot negen. De wagens zijn in dit geval ook letterlijk racemonsters te noemen want kwa uiterlijk zijn ze gemodelleerd naar een negental dieren met alle hun eigen sterke- en zwakke punten op het gebied van snelheid, acceleratie, wegligging, bepantsering en wapenarsenaal. Je begrijpt dan ook dat het in S.C.A.R.S. niet

powerups) op de juiste manier en het juiste tijdstip in stelling te brengen.

EXPLOSIEF SPELLETJE

De wapens en powerups spelen in dit spel een grote rol. Een aantal daarvan is zeker het noemen waard. Zo kun je een magneet afvuren die een van je tegenstanders een tijdje vasthoudt en krijg je soms de beschikking over een tijdbom die je aan een tegenstander kunt 'overhan-

aan jou terug kan geven. Zo kan voordat de klok op nul staat, de bom meerdere keren van eigenaar wisselen. Verder zijn er genoeg turbo's, kogels en raketten te scoren, waardoor de term 'explosief spelletje' hier volledig op z'n plaats is.

ANGST-SCHREEUW

De opzet van dit race-spel is vertrouwd. Je kunt kiezen uit de Challenge mode (één tegen één), een Time Attack (om te oefenen) een VS mode (tot vier spelers tegen elkaar) en als belangrijkste de Grand Prix. De Grand Prix mode is weer onderverdeeld in een vijftal Cups die bestaan uit een aantal tracks die in een bepaalde volgorde moeten worden afgewerkt, je dient echter wel eerst een Cup winnen om door te mogen naar de volgende. Hoe verder je komt in het spel, hoe hoger de moeilijkheidsgraad. In totaal zijn er negen circuits die zowel bij dag, nacht, schemer en regen afgewerkt moeten worden. Verder is er nog een Mirror mode waarmee je de circuits andersom kunt rijden.

Kwa geluid verdient het spel een dikke voldoende en met name de 'angstkreten' van een getroffen wagen/dier, passen goed bij de sfeer van de game. De circuits zien er aardig uit en bieden genoeg afwisseling (ook door de shortcuts) om boeiend te blijven. Verwacht echter geen spectaculaire graphics; S.C.A.R.S. moet het spektakel vooral van de gameplay komen.

CONTROLE

En met die gameplay zit het wel goed. De wagens gedragen zich zeer verschillend waardoor je een afgewogen keuze kunt maken tussen snelheid en wegligging, bepantsering of wapens. Alle racemonsters sturen lekker en het gebruik van de wapens en powerups is ook in het heetst van de strijd goed onder controle te houden. Met realistisch racen heeft het allemaal weinig te maken maar gamers met snelle vingers die fun zoeken en niet vies zijn van een bommetje hier en een bazookaatje daar zullen heel wat van hun 'dierlijke lusten' kunnen botvieren.

RAPPORT

- graphics **7³**
- geluid **8⁴**
- originaliteit **8⁵**
- speelbaarheid **8⁶**

- ▶ Veel wapens en powerups
- ▶ Aktie vanaf het eerste moment
- ▶ Goede controle over wagens en wapens
- ▶ Vier spelers tegelijk met Multitap

PLAYSTATION
 Prijs: f 119,95 Bfr.ca. 2175
 Fabrikant: Vivid Image
 Distributeur: UBI Soft
 Tel:035-5288807



S.C.A.R.S. (Super Computer Animal Racing Simulation) is een racegame met een hoge fun-faktor. Ben je een liefhebber van dit genre dan zal je aan dit spel veel plezier beleven.

ED



alleen gaat om zo snel mogelijk te rijden maar dat het ook zaak is je wapens (en overige

digen'. Grappig daarbij is dat je de klok ziet aftellen en dat degene die de tijdbom heeft, deze ook weer snel

RAPPORT

graphics

6⁵

geluid

6⁰

originaliteit

6⁵

speelbaarheid

7⁰

Goed voor achtjarigen

Geen multiplayer

Kutstemmetjes

Selecteren gaat vaak fout

PC CD-ROM

Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 100,
16 Mb RAM, 25 Mb schijf-
ruimte, quad speed CD-speler,
geluidskaart, 3Dix aan-
bevelen.

Fabrikant: Hasbro
Distributeur: Hasbro Benelux
Tel: 030-2809600

6⁵

Tja, ik weet het niet hoor. Misschien als je de film echt heel erg leuk vond, dat je ook met de PC-game uit de voeten kan. Voor de gemiddelde gamer is het te simpel, te makkelijk en ook niet mooi genoeg.
ANDREAS



SMALL SOLDIERS

TOYS 'R US

Small Soldiers voor de PC is duidelijk bedoeld voor de wat jongere gamer. Het is beetje een kruising tussen actie en strategie, tussen 2D en 3D, tussen originaliteit en knulligheid. Het is een single-player titel met een vrij lineair verhaal dat niet echt overeenkomt met de film, maar wel zo'n beetje dezelfde strekking heeft. Als je de film hebt gezien weet je ongeveer wel hoe het zit. Die 'Small Soldiers' zijn een legertje tot leven gekomen action figu-

res die allerlei dol-dwaze avonturen gaan beleven in de mensenwereld.

SIMPEL

De game begint in de speelgoeddoos, waar je mag kiezen met welk team je wilt spelen: de Gorgonites of de Commando Elites. Na je keuze begint de game en moet je je speelgoedmannetjes door een tiental missies heen loodsen. Er moet bruut gevochten worden om een missie door te komen, maar ook een beetje nagedacht. Gelukkig hoeft je bij Small Soldiers geen

resources te verzamelen of legers te managen, maar kan je je concentreren op je mannetjes aan de frontlinie. En gaat er eentje dood, dan zit er wel weer een nieuwe in de magische speelgoeddoos. Zo niet, dan is het spel afgelopen en mag je 't opnieuw proberen.

Nu zal dat niet snel gebeuren: ten eerste kun je om de tweede saven, ten tweede is het spel zo verschrikkelijk makkelijk, dat zelfs de grootste nono in één keer de expert-mode kan doorwandelen, zonder al te veel schade op te lopen.

Games als spin-offs van films zijn zelden echt de moeite waard, dat weten we zo langzamerhand wel. Bij Small Soldiers hebben ze meteen maar verschillende games gemaakt voor verschillende platforms. Ruben was niet echt laaiend enthousiast over de PSX-versie. Wat zou de PC-titel ons brengen?

Is dat eenmaal gebeurd, dan kan je de game weer terugzitten in de kast. Een tweede keer zal niemand de missies van Small Soldiers willen spelen en bij het zoeken naar de Multiplayer mode kom je al snel tot de spectaculaire conclusie dat die er niet is. En ik ben serieus.

STOMME STEMMEN

Eenmaal bijgekomen van de schok, kijken we verder. Met de graphics en het geluid is in principe niks mis, maar een paar op- en aanmerkingen kan ik niet onderdrukken. Zo geeft de 3D omgeving niet echt een ruimtelijk gevoel en krijg je bin-

nen no time barstende koppijn van de constante herhalingen in de stemmen van de characters. Ik word soms al ziek van die Warcraft-stemmetjes of die vervelende soldaatjes in Commando's, maar de Small Soldiers verslaan op dit gebied alles en iedereen.

Net zo irritant is het feit dat bij het kiezen van je mannetjes niet altijd het mannetje wordt geselecteerd dat je wilt selecteren. Toen het mij een derde keer gebeurde dat het verkeerde mannetje zomaar de verkeerde kant opwandelde en allemaal verkeerde dingen ging doen, zoals doodgaan, had ik het wel gehad met Small Soldiers.



Voeten van tafel!



Het is mooi geweest.



Toy Story was heel wat leuker.



Binnen zonder kloppen.



Hé, vergeet je de Danoontjes niet.

NIEUW!

GAG

PRIDE
INTERACTIVE

LET OP:
16+



CD ROM

f. 79,95
Bfr. 1599

2 CD'S



DE MEEST GESTOORDE TITEL VAN HET JAAR!

GAG IS DE MEEST MAFFE ADVENTURE GAME DIE JE JE RUNT BEDENKEN!

Het spel draait om het vinden van een tegen-gif. Dit medicijn heb je nodig omdat je gebeten bent door een giftige pinguïn. Door deze beet ben je **COMPLEET IMPOTENT** geworden en dat is voor een gozer die een groot liefhebber van de daad natuurlijk niet echt prettig.

JE ZULT NU DE HELE WERELD MOETEN RONDREIZEN EN VELE MAFFE OPDRACHTEN MOETEN VERVULLEN VOOR JE EINDELIJK WEER MET JE HOBBY KUNT VERDER GAAN.

P.S. VIAGRA WERKT NIET IN DIT GEVAL!

GAG is een game vol humor, sex & nutteloze avonturen. Je zult een geheel nieuwe kijk krijgen op het genre van adventure games.

Geen enkele opdracht of aanwijzing in het spel is logisch of enigszins nuttig. Het beste kun je GAG spelen als je niet te hard nadenkt. Dit zal voor de meeste gamers een niet echt moeilijke opdracht zijn.

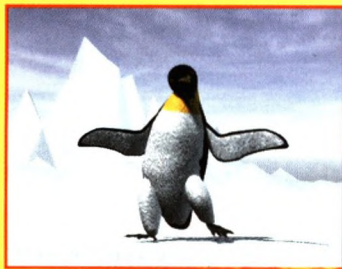
WIE MOETEN GAG SPELEN:

- 1) OVERSEKSTE GAMERS V. 16 JAAR EN OUDER
- 2) GAMERS ZONDER POTENTIE PROBLEMEN.
- 3) LIEFHEBBERS VAN MOOIE VROUWEN & STOMPZINNIGE SPELLETJES.

WIE MOETEN GAG ZEKER NIET SPELEN:

- 1) BOND VOOR BEHOUD VAN DE PINGUÏN
- 2) GAMERS DIE NIET TEGEN NUTTELOOS BLOOT KUNNEN.
- 3) GAMERS DIE ER NIET TEGEN KUNNEN DAT HUN ZIEKTE "IMPOTENTIE" ALS BASIS VOOR EEN GAME WORD GEBRUIKT.

GAG BEVAT:



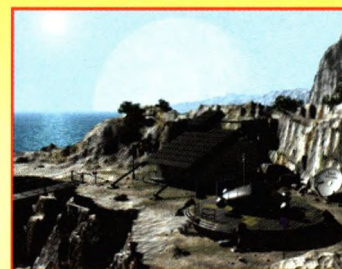
GEVAARLIJKE PINGUÏNS



GRUWELIJK MOOIE VROUWEN



MAFFE MINI GAMES O.A. SEX-TETRIS



O JA, HET IS NOG EEN MOOI SPEEL OOK!

**GAG: DE MEEST "FOUTE" TITEL VAN HET JAAR!!!
VERWACHT: JANUARI 1999!!!**

KIJK OOK OP: WWW.GAMESWEB.NL/PRIDE/GAG

T R E S P A S S E R



"DE MEEST GEAVANCEERDE TECHNOLOGIE
DIE WE OOIIT GEZIEN HEBBEN IN EEN
PC-SPELTITEL."

COMPUTER GAMING WORLD



Echte beelden uit het spel

**Je bent alleen op een afgelegen eiland voor de kust van Costa Rica.
Het is bepaald niet een gemiddeld tropisch paradijsje. Dit is Site B, de lang geleden
verlaten onderzoeksfaciliteit van InGen, waar genetische experimenten leidden tot de
wedergeboorte van de wreedste roofdieren uit de geschiedenis.
Je weet wat hier allemaal is gebeurd. Je hoopt dat alles rustig zal blijven.
Maar al snel kom je erachter... dat je niet alleen bent.**

**DREAMWORKS
INTERACTIVE**

www.trespasser.com

**PC
CD**



ELECTRONIC ARTS™

HEDZ

In het HEDZ-instructieboekje staat de volgende tekst: 'Als vijandige HEDZ alle actieve hoofden verliezen worden ze als 'naakt' bestempeld en hebben ze een paar seconden om zoveel mogelijk dode hoofden te verzamelen, voordat ze uit een planetoïde getransporteerd worden.' Ik hou mijn hart vast!

BUSJE KOMT ZO?

Oké, ik zal het maar meteen eerlijk zeggen: volgens mij moeten ze snel een busje sturen naar VIS Interactive, het Schotse softwarehuis dat HEDZ heeft geproduceerd en de volledige creatieve afdeling in de dwangbuis gooien.

De mensen die HEDZ hebben bedacht zijn gevaarlijke gekken en mogen geen dag langer op vrije voeten lopen. Klinkt overdreven?

Wacht maar tot je de storyline van HEDZ hebt gehoord...

Check dit: een verkenner van een verre planeet drong ooit per

ongeluk het afgehakte hoofd van een mens binnen en ontdekte dat hij door middel van transmutatie van de hersenen de krachten van de vorige eigenaar over kon nemen. Binnen no time stikte het op aarde van de aliens die als hobby menselijke hoofden gingen verzamelen. Ze ontwikkelden een manier om de hoofden te conserveren en even later was de aarde één grote chaos vol hoofd-

verzamelende aliens. Weer eens wat anders dan postzegels, toch?



NOU JA!

Om die laaiigheid een beetje in banen te leiden werd besloten om de hoofd-jacht te legaliseren door er een na-

tionale sport van te maken: Head Extreme Destruction Zone, oftewel Hedz.

Op de planetoïden-gordel Nappa werd een aarde-achtige omgeving nagebootst, waar de Aliens elkaar naar hartelust konden bevechten en dat is ongeveer waar de game begint.

Jij bent een van die Alien headhunters en je moet proberen zoveel mogelijk hoofden te verzamelen terwijl je de hele Nappa gordel doorkruist. Welke zieke geest bedenkt in godsnaam zo'n belachelijk verhaal?

RAAR MAAR WAAR

Nou ja, je staat dus in het eerste veld en hebt vijf hoofden ter beschikking. Met je toetsenbord of de muis switch je heen en weer tussen de hoofden, beweeg je je alien en kan je acties uitvoeren. Elk hoofd heeft zijn eigen acties en specialiteiten. Zodra je een tegenstander te grazen hebt genomen kan je weer hoofden uit zijn collec-

tie roven. En je komt de vreemdste koppen tegen: voor je 't weet, sta je met het hoofd van Jimi Hendrix of dat van Elvis op je lijf. Er zijn zo'n 225 hoofden te vinden verspreid door het spel en de concurrentie is moordend!

En hoe meer hoofden een headhunter in zijn bezit heeft, hoe meer mogelijkheden, wapens, vervoer, healing-power etcetera.

MULTI IS GOED

Naast de single player mode waarin je de twintig verschillende 3D-planetoïden moet

doorkruisen, is er een uitgebreide multi player setup met time-limit en death-match opties.

HEDZ over een netwerk is echt een gekkenhuis, al is het jammer dat je tegenstanders moeilijk herkenbaar zijn. Hun hoofden veranderen immers om de seconde!

Grafisch is Hedz niet echt baanbrekend, maar mooi is het zeker. De heldere en felgekleurde hoofden zijn in ieder geval heel grappig en zorgen echt voor een heel funny spel.

RAPPORT

graphics	8 ⁵
geluid	7 ⁵
originaliteit	9 ⁰
speelbaarheid	8 ⁰

- ▲ Belachelijk verhaal
- ▲ Errug grappig
- ▲ Vette multiplayer
- ▲ Raar en vaag

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium100,
16 Mb RAM, Quad speed CD-
speler, DirectX5.2.
Fabrikant: VIS Interactive
Distributeur: Hasbro Benelux
Tel:030-2809600



Ze zijn echt gek geworden daar bij VIS Interactive, want zo'n laue titel heb ik in mijn hele PU-carrière nog niet gezien. Maar naast een origineel concept heeft de Schotse software-firma ook een kwalitatief prima produkt neergezet. Misschien wordt dit nog wel een enorme hit. Maar misschien ook wel niet! Oké, ik hou mijn kop wel.

ANDREAS

POWER TIP

Houd de website van HEDZ in de gaten voor nieuwe hoofden, levels en wapens: <http://www.hedz.com>.



POWER TIP

Blijf schieten op een vijand die op de grond ligt. Als je stopt, zal het vizier zich namelijk ergens anders op richten wanneer ie weer opstaat.

Ach, mijn borstkast is toch van staal.

Nou, 't was gezellig maar ik ben pleite.

Eindbaas met Airmax aan.

stuitte ik op iets meer dan een do-

Even je permanentje affikken.

Is er nog iemand geïnteresseerd in het besturen van een robot in plaats van een menselijke karakter vanuit third person view? Zo ja, dan is hier Shadow Gunner: Robot Wars.

Ga de strijd aan met immens grote metalen gevaarten, en zorg dat je zelf niet vroegtijdig op de schroothoop belandt.

RAPPORT

graphics

6°

geluid

6°

originaliteit

5°

speelbaarheid

5°

- Non-stop knallen
- Erg korte levels
- Beetje gedateerd allemaal
- Beperkte houdbaarheid na uitspelen

PLAYSTATION

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000
 Fabrikant: Ubi Soft
 Distributeur: Ubi Soft
 Tel: 035-5288807



Dit is dus typisch zo'n één keer rondspelen, nooit meer uit de kast halen' game, en ik raad dan ook iedereen aan om hier met een flinke boog omheen te lopen. Al ben je nog zo leip van robots.

SKATE

MAN VS MACHINE

Met alle Lara's en Dukes die je tegenwoordig kunt vinden op de consoles, is het uiterst lastig om als robot een voet tussen de deur te krijgen. Gamers lijken zich immers meer te kunnen vereenzelvigen met characters van vlees en bloed (weliswaar opgebouwd uit sprites en polygonen) dan met mechanische schepsels.

Shadow Gunners zal dan ook heel wat in z'n mars moeten hebben om dezelfde populariteit te krijgen als de games waarin menselijke characters de lakens uitdelen. Wel, laat me jullie nu alvast mededelen dat dit nooit en te nimmer zal gebeuren, want deze 3D shoot'em up game schiet op bijna alle fronten zwaar tekort. Hebben jullie een minuutje of wat, dan leg ik uit waarom.

EIND GOED, AL GOED?

Shadow Gunner speelt zich af ergens in de verre toekomst waarin robots de veiligheid van de mens dienen

te garanderen. En natuurlijk zijn er slechte mensen in het spel die om een of andere duistere reden de macht willen overnemen. Deze bad guys produceren hun eigen robotleger dat het halve land onveilig maakt, en namens het wat aardigere volk word jij vervolgens ingeschakeld om de vijandige bases, inclusief het leger van deze organisatie compleet te vernietigen. Zij janken, jij en de rest van het land blij. Eind goed, al goed, maar game goed? Niet als je het mij vraagt. In de drie levels die elk vijf veel te korte missies omvatten, mag je verwachten dat je nogal wat verschillende vijanden tegen het lijf loopt, maar niets is minder waar. Door de gehele game heen (die ik in een paar avonden had uitgespeeld)

ERG WEINIG GADGETS

De levels waarin je vijanden (en de objecten die je moet verwoesten) zich bevinden, zijn zoals gezegd aan de korte kant. Het kost je weliswaar wat moeite om er heelhuids doorheen te komen, maar met de powerups en bommen die je

kunt verkrijgen door bijna vernietigde robotten een laatste klap te geven, zul je er naar verloop van tijd steeds makkelijker doorheen komen. De interne en externe omgevingen ogen niet al te mooi (waarbij met name de verhoudingen tussen robots en gebouwen niet voldoende in het juiste perspectief zijn gebracht), en doen me sterk denken aan ga-

mes die een aantal jaren geleden al op de PSX verkrijgbaar waren. Daarbij komt ook nog eens dat het wapenarsenaal dat je tot je beschikking hebt (een hand- en een schouderwapen) ook niet al te uitgebreid is. Het wordt allemaal wel wat interessanter wanneer je in bezit komt van een op de rug te installeren jetpack die je pijlsnel uit netelige situaties kan doen ontsnappen. Maar ja, met alleen zo'n jetpack-gadget breng je een uiterst middelmatige game als Shadow Gunner echt niet naar een hoger niveau.



SHADOW GUNNER THE ROBOT WARS

preview

Magic & Mayhem



De makers van X-Com presenteren hun nieuwste telg: Magic & Mayhem. Een RPG met strategische elementen en voor de verandering niet in turn-based, maar in real-time.



Wat is dat toch met bruggen dat er altijd om gevochten moet worden?

RENAISSANCE

De tijd dat het spelen van RPG's tot de liefhebberij van een klein groepje fanatici behoorde, lijkt achter ons te liggen. Veel RPG titels zien de laatste tijd het licht en steeds meer gamers lijken te zwichten voor dit fantasierijke genre. Dat begon allemaal met Diablo, toen was er de terugkeer van Might & Magic, maar ook komende titels als Diablo II, Heretic II, Baldurs Gate, en veel spellen die RPG elementen integreren, maken dat dit genre een ware Renaissance beleeft. M&M is te omschrijven als een real-time RPG strategy. Je speelt een jonge, nobele wizard die verdwaald is in een onvriendelijke wereld. Een wereld die bevoond wordt door allerlei gespuis en nog onvriendelijkere 'baron wizards', die je zult moeten bevechten om te overleven. De bedoeling van het spel is om per landkaart alle regio's te

overwinnen, door daar de dienstdoende wizard te verslaan.

SPELLS

Een belangrijk onderdeel van het spel is spell-casting. Er zijn een hele sloot van die spreuken, en een van de belangrijkste is het oproepen van wezens. Je kunt monsters oproe-

POWER TIP

Ga de confrontatie met een eind-wizard nooit zelf aan, maar stuur er een groepje wezens op af.



Je laat je kniekers vallen.

Ondanks de vriendelijke uitstraling van onze held wordt er zonder pardon bloed vergoten.



Een eenhoorn. Als dit geen Fantasy is.

Links onderin zie je een lifestone.

pen en die voor je laten vechten, maar ook vriendelijkere wezens die dan voedsel voor je gaan zoeken. Zo moet je altijd een wezen op een lifestone laten staan, zodat je steeds

weer verse energie krijgt. Je kunt zogenaamde mana-sprites verzamelen om meer mana te krijgen, hetgeen nodig is om spells te casten. Ook kun je talismannen verzamelen door wizards te verslaan. Hiermee kun je weer krachtigere spells aannemen. Verschillende combinaties van talismannen geven zeer krachtige spreuken. Je kunt ook attack spells en defend spells gebruiken, maar de belangrijkste blijven die voor het oproepen van wezens.

Moet je het in het begin nog doen met relatief zwakke zombies, later

kun je grote afzichtelijke demonen te hulp roepen. De wizards die je moet bevechten zijn ook niet gek, en zullen ook een potje magie uit de kast rukken en verschillende monsters in het leven roepen. Zien ze jou dan zullen ze altijd op je af gaan. Een evil wizard zal altijd jouw opgeroepen wezens proberen te vernietigen, maar als je te dichtbij komt, gaat hij er weer snel vandoor.

KLEIN

De graphics zijn mooi, en tonen magie en mysterie in al hun volheid, zoals de effecten die de spreuken met zich meebrengen, de monsters (gnomen, trollen, zombies), de andere wezens (tovenaars, gracieuze eenhoorns, aardmannen) en de lokaties. De speelvelden (een Keltische, een Griekse en een Middeleeuwse) zijn weer onderver-

deeld in tien verschillende mappen. De mappen waarin je speelt zijn mooi (met 3D effecten zonder het gebruik van een 3D kaart) met heuvels, beekjes, bruggen, bossen en bergen. Alleen zijn de kaartjes nogal klein en de wezens relatief groot waardoor het allemaal een beetje krap aandoet. Wanneer je echter genoeg mana hebt en flink wat wezens wil 'casten' wordt het al snel overzichtelijker.

RAPPORT

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

Zestig spells en twintig wezens

AI

Interface

Kleine kaartjes

PC CD-ROM

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemvereisten: Pentium 100 (P133 aanbevolen), 16 Mb RAM (32 Mb aanbevolen)
95 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Mythos Games
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Magic & Mayhem is een verfrissende, uitdagende RPG met een aardig strategisch tintje. Ik vind de kaarten waarin je speelt echter aan de kleine kant en de bediening is flink wennen, maar dat zal voor de liefhebbers vermoedelijk geen probleem zijn.

JAN

NINJA

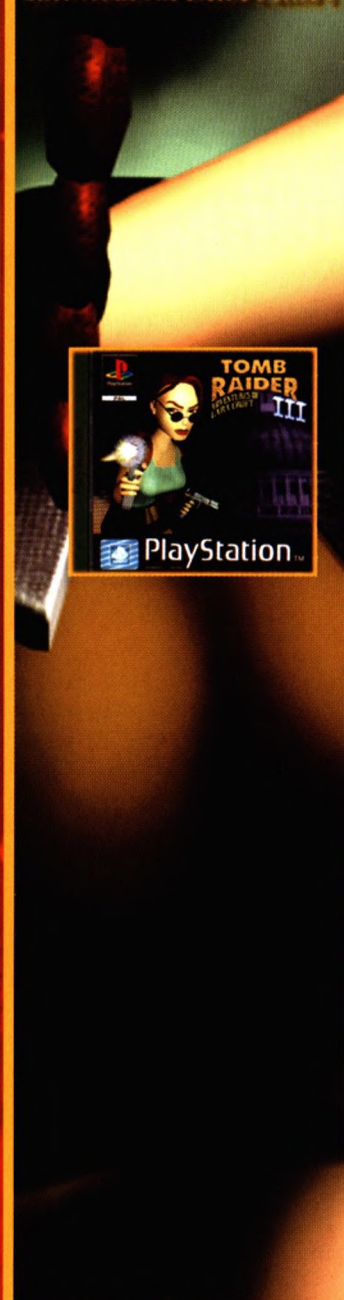
SHADOW OF DARKNESS



EIDOS

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT



EIDOS

APOCALYPSE

IS COMING



ACTIVISION

HARVEST

BODY

HARVEST



Gremlin

TENCHU

STEALTH ASSASSINS

天誅



ACTIVISION



DISCOVERY

DYNABYTE

ONE STOP COMPUTERSHOP



DIV

HERETIC II

ACTIVISION
GamePoint

STATION SIAGON VALLEY

TAKE 2
www.take2.com

DUKENUKEM TIME TO KILL

G

ODD WORLD ABE'S EXODIUS

G

SIN

ACTIVISION
GamePoint

BEL

0909

-

8111

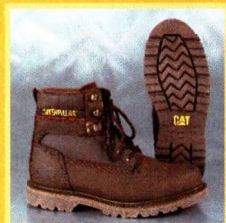
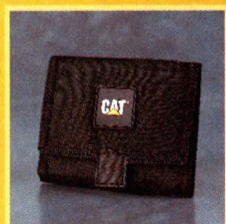
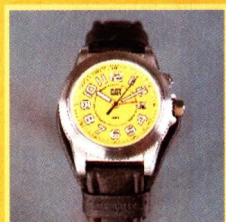
&
WIN

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

NINJA

SHADOW OF DARKNESS



+



Gezien het geweldige succes van onze Tomb Raider III-Telecardactie, geven wij opnieuw een lading exclusieve telecards weg bij aankoop van Ninja.

Wees er snel bij want deze actie loopt maar zolang de voorraad strekt!



RADIO 538
101.2 FM

Wil je kans maken op één van de unieke collectors items van Lara Croft of één van de fantastische Caterpillar-artikelen, bel dan naar het bovenstaande 0909-nummer en doe mee met de verschillende competities.

Er zijn prijzen voor de competitiewinnaars én voor iedere 100ste beller !!!

"Tomb Raider III", "Lara Croft" and "Ninja" are registered trademarks of Core Design Ltd.

wedstrijden, cheats en tips : www.contact.nl

EIDOS

CONTACT

POWERWEB

Update

<http://www.powerweb.nl>

Nieuw Forum

Het Powerweb is langzaam maar zeker steeds beter aan het worden. Gebleven zijn natuurlijk de wekelijkse nieuws updates en de downloadable demo's, geheel vernieuwd is het Forum dat nu veel meer mogelijkheden biedt.

Doordat dagelijks vele internetters gebruik maakten van ons Powerweb-forum kwam het steeds vaker voor dat er dingen mis gingen. Daar is nu gelukkig verandering in gekomen want er is inmiddels een heel nieuw forum geïnstalleerd met tal van nieuwe mogelijkheden. Zo is het nu, dankzij een registratiesysteem, niet meer mogelijk dat anderen berichten posten onder jouw naam, ook is het mogelijk om je eigen berichten te verwijderen en wordt er met behulp van cookies aangegeven of je een bericht al wel of nog niet gelezen hebt.

NIEUWE RUBRIEKEN

Op het nieuwe forum vind je drie rubrieken. In de Advertentie rubriek mag je tweedehands games of hardware te koop aanbieden/vragen. In de Tips & Tricks rubriek kun je terecht als je geïnteresseerd bent in de laatste cheatcodes of als je hulp nodig hebt bij dat ene level in bijvoorbeeld Tomb Raider 3. Wil je ons graag laten weten wat je van het

nieuwe forum vindt of heb je opmerkingen over de nieuwste PU, dan kun je je uitleven in de rubriek Jouw Mening. Ik waarschuw je wel alvast, want in de laatste rubriek kan het er soms hard aan toe gaan. Heb je je nog niet geregistreerd? Ga dat dan snel doen op www.powerweb.nl.

POWER MAILINGLIJST

Als je niet kunt wachten tot de nieuwe Power Unlimited uit is, en je perse wilt weten wat er in de PU van volgende maand staat, dan kun je via het Powerweb een abonnement nemen op de Mailinglijst. Je krijgt dan iedere maand een e-mailtje met daarin een beschrijving van wat er allemaal voor koele shit in de volgende PU staat. Natuurlijk gaan we heel zorgvuldig met je gegevens om en zullen we je e-mail adres niet doorverkopen. Echt waar. We zweren het! Jezelf opgeven kan op het Powerweb. Ga naar de shop en klik op de knop 'Next Power'.

GAMESITES

Voor alle Metal Gear Solid fans die nog niet de kans hebben gehad om een import versie van het spel te spelen en die dus nog tot maart moeten wachten, is er alvast een zoethoudertje van Konami. Alles wat je wilt weten over een van de beste games van het jaar vind je op <http://www.metalgear.com>.

Goede GameSites hoeven trouwens niet altijd door grote bedrijven gemaakt te worden. Dat bewijst Niels 't Hooft met zijn website Zelda Headquarters. Je had het waarschijnlijk al geraden; deze site staat dus helemaal in het teken van Zelda. Wat ons betreft een echte aanrader. Check het op <http://www.zhq.com>. En dan nu even iets voor alle PlayStation fans. Sony heeft een nieuwe domeinnaam geregistreerd die misschien al iets weggeeft over de naam



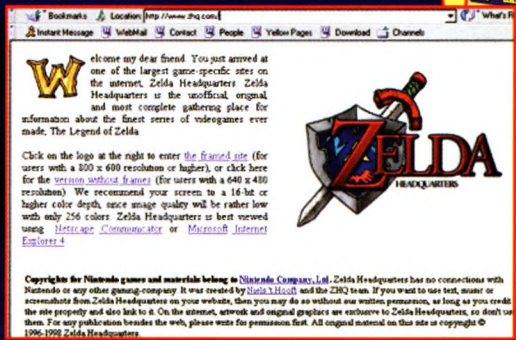
POWERWEB

Welkom bij het PowerWeb, de gamessite van Power Unlimited.



- Deze week:
- Tomraider 3 demo
 - Sony en Toshiba maken PSX 2
 - De Power Unlimited Games Encyclopedie I
 - Er is een nieuw forum!
 - Twee Nieuwe demo's: Blood 2 The Chosen en Grim Fandango naar de powerweb
 - Update Power Unlimited
 - PU Logo
 - Final Fantasy
 - Zelda Headquarters
 - Metal Gear
 - De Tok
 - Power Unlimited

Wil je meer of wil je meer SHOP kun Unlimited g plaatsen! W downloaden



van de nieuwe PSX: <http://www.playstation2000.com>. Er is nu nog niet zoveel te zien maar wie weet hebben we het straks dus niet meer over de PlayStation 2 maar over de PlayStation 2000. Het zou mij in ieder geval niet verbazen.

BORIS



Eindelijk ligt Grim Fandango dan in de winkels. LucasArts stelde de release keer op keer uit. Het eindresultaat mag er echter wezen; Grim Fandango is verreweg het mooiste adventure dat ik ooit gespeeld heb en ook de lastigste...



GRIM

FANDANGO



De dood rijdt mee.

RAPPORT

graphics	10
geluid	9.5
originaliteit	9.0
speelbaarheid	8.0



Met gevoel voor stijl ingericht.



Genoeg gelachen joh, kom mee naar huis.

POWER TIP

Vraag aan de clown met de ballonnetjes of hij twee dooie wormen wil maken. Je hebt ze later nodig.



McDonald's in het Rijk der Doden.

- Erg grappig
- Waanzinnige omgevingen
- Sterk verhaal
- Bijzonder lastig

MIEREN-NEUKER

LucasArts staat bekend als de grootste mierenneuker onder de gamesdevelopers. De discipelen van George Lucas streven, net als de grote baas, naar de absolute per-

kreeg, beviel mij bijzonder goed. Toen ik ontwerper Tim Schafer (Full Throttle) dan ook enkele complimenten gaf, reageerde hij geprikkeld. "Het kan

len alleen het beste van het beste. En dat leidt dus vaak tot eindeloos uitstel...

REISBU-REAU VOOR LIJKEN

Eerlijk is eerlijk, GF is de moeite van het wachten absoluut waard geweest. De graphics benaderen inderdaad de absolute perfectie. Toen ik het spel opstartte, kreeg ik de begincène te zien. 'Ha!', dacht ik, 'het bekende introfilmpje. Ziet er natuurlijk gelikt uit, maar als je straks gaat spelen, wordt het allemaal minder. Dus niet te veel op letten, anders ben ik later zo teleurgesteld.' Tot mijn grote verbazing stopte 'het filmpje' opeens. Eerst dacht ik

PC CD-ROM
 Prijs: 119,95 Bfr.ca. 2175
 Systeemeisen: Pentium 133,
 16 Mb RAM, 3Dfx-videokaart,
 geluidskaart, muis, quad speed
 CD-speler, Windows 95.
 Fabrikant: LucasArts
 Distributeur: Homsoft
 Tel: 023-5530130



Adventure-fans mogen dit spel niet in de winkel laten liggen. Daarvoor ziet het er te mooi uit, is de verhaallijn te sterk en zijn de beelden en dialogen te grappig. Grim Fandango vraagt wel de nodige 'adventure-ervaring' want makkelijk is anders. J.J.



I want you!

fektie. Zoals jullie misschien nog weten was ik een paar maanden geleden in San Rafael op bezoek bij de makers van Grim Fandango. De korte preview die ik daar te zien

allemaal nog veel beter, het ziet er eigenlijk niet uit." Ik weet echter zeker dat menig producent het product in die vorm al op de markt had gebracht. Maar niet LucasArts, die wil-



Dooie boel hier.

MANNINGO

Flitsend bakkie.



POWER TIP

Ga in het begin als eerste met de lift naar de garage toe en niet naar buiten. In de garage begint het verhaal namelijk.

Zoek de muis.



Shit, als ik 't niet dacht...



Daar is nog een parkeerplaats vrij.



Dat wordt een dulle boel met deze gastheren.



aan een vastloper, maar al gauw bleek dat je gewoon moest beginnen met spelen... in 'dat filmpje' dus. In GF bestaat er geen enkel grafisch verschil tussen de cut-scenes en de delen die je speelt en dat maakt het spel visueel enorm aantrekkelijk. GF lijkt, net als Full Throttle, nog het meest op een stripverhaal. Ditmaal bewegen er echter geen stoere bikers, rondborstige babes en Hells Angels over je scherm, maar lijken en geraamten.

DEPARTMENT OF DEAD

Het draait in GF allemaal om Manny Calavera, een lollig geraamte, dat in dienst is bij de DOD, het 'Department of Dead'. Je kunt het DOD 't beste vergelijken met een reisbureau voor lijken. Werknemer Manny moet doden oppikken en voor hen de vierjarige reis naar het Rijk der Doden regelen. Naar gelang hun gedrag op de 'aardbol' wordt dit een lange wandeling of een reis per eerste klas trein. En de DOD ziet natuurlijk het liefst mensen met de trein reizen. Daar verdienen ze het meest aan.

Het is ook voor Manny belangrijk om veel 'engelen' op te pikken. Bij een bepaald aantal top-klanten mag hij namelijk zelf naar het Rijk der Doden toe. Kan hij eindelijk van zijn verdiende oude dag genieten. Al gauw blijkt het bij de DOD echter een corrupte bende te zijn. Manny krijgt nooit een top-klant aangeboden, die gaan steeds naar een andere medewerker, Domino genaamd. Manny pikt dit niet langer en gaat op onderzoek uit, met alle gevolgen van dien.

KNEKELHUIZEN

Tim Schafer heeft bij het bedenken van het verhaal achter GF veel onderzoek gedaan naar oude Mexicaanse en Azteekse beschavingen. De game stikt daardoor van de Mexicaanse folklore en de omgevingen zien er Midden-Amerikaans uit. Het is allemaal erg sfeervol en ook erg vernieuwend. Ken jij een andere adventure dat zich in Mexico afspeelt? Humor speelt een belangrijke rol in GF. Schafer wilde dat zowel de beelden als de dialogen lachsalvo's op zouden of leveren. Zo zien alle karakters

in GF er ronduit slecht uit. En dan doe ik niet op de grafische kwaliteit, maar op de toestand van hun lichamen. Het zijn allemaal geraamten, tot de duiven aan toe. En net als in de echte wereld, doen de dames oogschaduw en lippenstift op hun schedel, laten de heren een snor groeien en heeft de een een wat dikker knekelgestel dan de ander. De dialogen zitten vol ongein en dat wordt allemaal nog leuker doordat de knekelhuisen allen met een bijzonder funny Mexicaans accent spreken. Eh hombre...

MANNY'S HOOFD

GF is een adventure met een aantal leuke nieuwigheden. Zo verloopt de interface in het spel niet via de muiscursor, maar middels het hoofd van Manny. Als Manny ergens langsluipend naar wat te doen valt, dan beweegt hij er met zijn hoofd naar toe. Een originele optie, die echter niet altijd even handig is. Je merkt het namelijk niet altijd op als Manny met zijn hoofd beweegt. Dit gebeurt vaak als je aan het rennen bent, of als

je afgeleid wordt door een gebeurtenis. Een muiscursor die verandert, is dan net wat duidelijker. GF heeft ook een supersnelle engine gekregen. De wachttijden tussen de verschillende omgevingen zijn hierdoor vrijwel nihil. Als je van de ene kamer naar de kamer loopt, merk je dat nauwelijks. Net als bij andere adventures kun je in GF wandelen, items oppakken en met voorbijgangers praten. De besturing is simpel en doeltreffend. Alleen het lopen ging soms moeizaam. De programmeurs hebben Manny een bepaald 'loopspoor' gegeven. Als je daar buiten treedt, wil Manny nog wel eens wezenloos gaan rond dribbelen. Dit is inderdaad een kleinigheidje, maar goed, als LucasArts gaat mierenneuken, dan kan ik het ook.

UITGEBREID EN LASTIG

GF is niet bepaald een adventure dat je in een dag uitspeelt. Ten eerste bestaat het spel uit twee CD's, negentig omgevingen, honderden puzzels, 55 karakters en meer dan 7000 dialogen. Er valt dus heel wat te onderzoeken. Dat de walkthrough-guide uit een dikke vijftien pagina's bestaat, zegt wat dat betreft genoeg. Ten tweede is GF bijzonder lastig en naar mijn mening af en toe zelfs ronduit onlogisch. Dankzij de walkthrough kon ik het spel redelijk snel doorspelen maar ik kwam er wel achter dat ik sommige oplossingen op eigen kracht waarschijnlijk nooit had gevonden. En aangezien GF een lineair

verloop kent, zit je dan muur- en muurvast. Zaken, die op het eerste oog totaal geen waarde leken te hebben, bleken later van absoluut levensbelang te zijn. Soms kon je bijvoorbeeld van iemand zes antwoorden geven en het meest onzinnige item of antwoord bleek het goede te zijn. Dat soort zaken. Ik weet echter dat echte adventure-cracks er een hele vreemde manier van denken op nahouden. Een manier van denken die vaak naadloos aansluit op de denkwereld van de makers van adventures, dus dat komt vast wel goed. Bovendien kun je beter een te moeilijk dan een te makkelijk adventure hebben...

GAME BOY COLOR

Sinds 1989 is de Game Boy met straatlengten de populairste console in de spellenwereld. Negen jaar na zijn geboorte kan elke gamer kiezen uit meer dan duizend titels om te spelen op de achterbank van een auto, in de pauze op school, of tijdens saaiere vakanties die goedbedoeld zijn georganiseerd door ouders die er geen snars van begrijpen dat hun zoon of dochter liever Mario speelt dan zich te vergapen aan de wonderen van de Sixtijnse Kapel.

GAME BOY POCKET

Vorig jaar werd de Game Boy Pocket gelanceerd. In principe een facelift, want behalve een handzamer formaat (vandaar de naam) en een beter scherm zou je toch meer verwachten na negen jaar evolutie. Dat hebben ook de mensen van Nintendo zich gerealiseerd. De Game Boy had potentieel, dat was duidelijk. In de laatste jaren speelde de videogame-oorlog zich vooral af tussen de high-end consoles: PlayStation, Saturn, Nintendo 64 en binnenkort de Dreamcast. Maar terwijl deze partijen vechten om de high-end markt, heeft Nintendo tijd gevonden om de Game Boy tot een nieuw niveau te tillen. Geen gek idee, gezien het feit dat de Game Boy de best verkochte spelcomputer alle tijden is. Je zou kunnen zeggen dat de Game Boy Color een soort Game Boy 2 is. Een nieuw tijdperk. Reden genoeg voor ons om dit nieuwe speeltje grondig en kritisch te onderzoeken. Power Unlimited presenteert: De Game Boy Color.

VERBETERDE HARDWARE

Het meest opvallende verschil tussen de bekende Game Boy en de Game Boy Color is natuurlijk het kleurscherm. Toch is dat niet het enige verschil ten opzichte van zijn oudere broers - de Game Boy en de Game Boy Pocket. Behalve het tonen van leuke kleurtjes is de hardware namelijk op verschillende manieren verbeterd - van de mogelijkheden om game-data te verwerken tot de helderheid van het scherm. Dit scherm is niet groter dan dat van de vorige Game Boy's, maar het kan een totaal van 56 kleuren tegelijk vertonen uit een mogelijk palet van meer dan 32.000 kleuren. Niet gekleurde Game Boy titels, waarvan er momenteel meer dan duizend geproduceerd zijn, zullen in zeven of tien kleuren vertoond worden. Hierbij wordt gebruik gemaakt van twaalf optionele paletten als het spel gespeeld wordt op de Game Boy Color.

BELICHTING

Om dit mogelijk te maken wordt gebruik ge-

maakt van een nieuwe technologie in reflectieve LCD schermen die ontwikkeld zijn door het elektronica concern Sharp. Het is het eerste LCD scherm dat niet van achteren hoeft te worden belicht.

Het resultaat is een scherpe kleurenweergave dat kan worden bekeken in direct licht, zelfs als dat zonlicht is. Eerdere Game Boy's hadden een wielje waarmee het contrast kon worden ingesteld. De Game Boy Color heeft dat niet, omdat het scherm altijd goed te zien is zolang er een lichtbron in de buurt is. Het zogenaamde 'active matrix scherm' gebruikt ook nog eens weinig stroom, zodat de twee benodigde AA-batterijen lang meegaan. Om een lang verhaal kort te maken: de Game Boy Color heeft het beste kleurscherm dat ik ooit heb gezien op een zakconsole.

CPU

Met een nieuwe naam en een kleurscherm ben je er natuurlijk nog niet. Een nieuwe spelcomputer moet meer te bieden hebben. En wat heeft de Game

Boy Color dan nog meer te bieden? Misschien wel de belang-



kleur. Hierdoor zullen de nieuwe games gevarieerder zijn en snellere actie hebben.

LINKEN

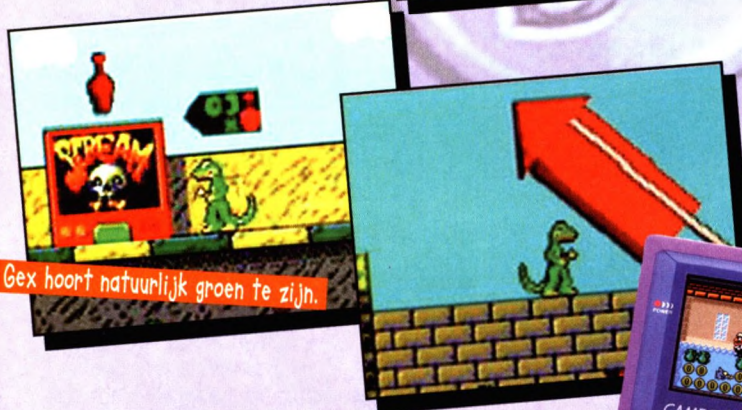
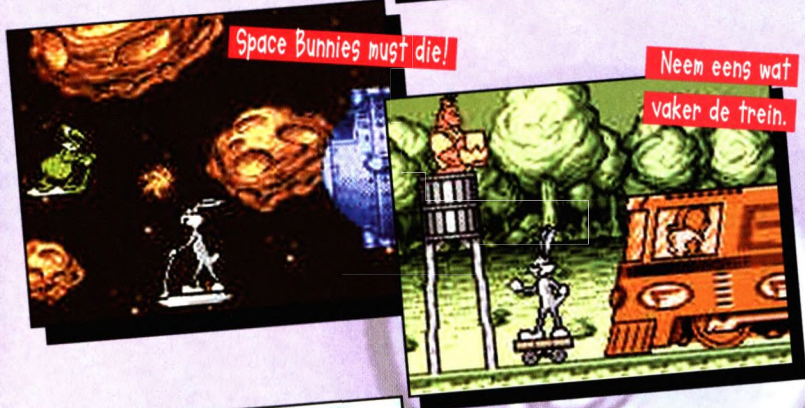
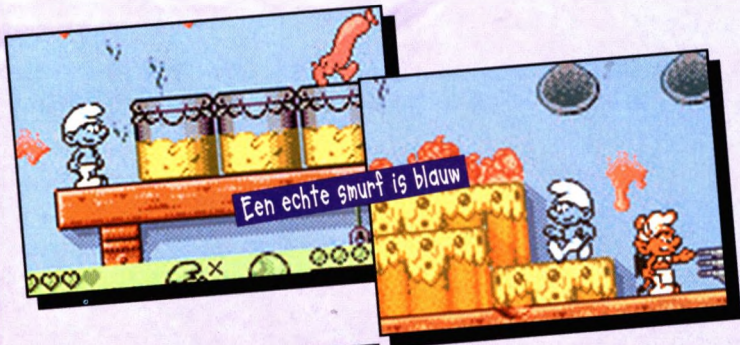
Niet alle verbeteringen zijn zo kleurrijk als het scherm. Een daarvan is zelfs in een kleur die onzichtbaar is voor het menselijk oog. Ik heb het hier over de Infrared Wireless Data Port. Infrarode data-uitwisseling is perfect geschikt voor het uitwisselen van data op een lage snelheid. Hierbij moet je denken aan het ruilen van spelkarakters of passwords. Naast deze nieuwe datapoort beschikt de Game Boy Color ook over de traditionele Game Link poort. Traditioneel alleen in de zin dat je via een kabel multiplayer games kan spelen want de ver-

nieuwde poort is 64 keer zo snel als die van de oude Game Boy's.

ROM

Al deze verbeteringen kunnen alleen worden gebruikt als de software (de games) eenzelfde evolutie ondergaan, en daartoe is ook een mogelijkheid geschapen. Een limitatie van een Game Boy spel is vaak de grote van de ROM die een spel kan gebruiken. ROM (Read Only Memory) is namelijk de ruimte die je krijgt om programmeercode op te slaan in een cartridge. De Game Boy Color geeft programmeurs de ruimte van 64 Mb aan ROM-geheugen, en dat is acht keer zo veel als het huidige maximum. Technisch gezien zit het allemaal dus wel goed. Om een idee te krijgen van het verschil tussen de originele Game Boy en de Game Boy Color geef ik op de volgende pagina de tech specs weer.





Game Boy Color	Game Boy	
Schermkleuren	56	4
Palet	32.768	4
CPU snelheid	2,1 Mhz	1,05 Mhz
Werkgeheugen	32k	8k
Videogeheugen	16k	8k
Seriële communicatiesnelheid	512k bit/sec	8k bit/sec
Maximale ROM-grootte	64 Megabit	8 Megabit

COMPATIBLE

Een van de belangrijkste troeven van Nintendo met betrekking tot de Game Boy is natuurlijk de enorme bibliotheek aan games. Met een Game Boy Color kunnen al die titels zonder problemen gespeeld worden, naast alle titels natuurlijk die speciaal voor de Game Boy Color ontwikkeld gaan worden. Sommige Game Boy Color games zullen echter niet compatibel zijn met oudere Game Boy's. Dat lijkt logisch, maar dat is niet in alle gevallen zo. Het vol-

gende overzicht van de drie game modes van de Game Boy Color zal meer duidelijkheid scheppen, maar het blijft toch belangrijk dat je de verpakkingen van nieuwe games goed bekijkt zodat je zeker weet of het spel dat je wilt aanschaffen ook echt te spelen is op de console die je bezit. Ten eerste heb je de Monochrome mode. Alle bestaande Game Boy titels vallen onder deze categorie. Deze games hebben een grafisch palet dat bestaat uit vier grijswaarden. Op de Game Boy Color kunnen deze

waarden worden toegeschreven aan kleuren en de games zullen worden weergegeven in zeven of tien kleuren, afhankelijk van hoeveel paletten gebruikt zijn bij het programmeren van het origineel. De tweede mode draagt de naam Dual mode. Deze games kunnen zowel op de Game Boy als op de Game Boy Color worden afgespeeld. Een van de configuraties bij dit type game wordt het 'colorized' model genoemd. In principe gaat het in dit geval over een gewoon Game Boy spel, waarbij de pro-

Tetris DX

Het eerste spel dat klaar is, draagt helaas de naam Tetris DX. Niet dat ik het geen leuk spel vind, maar ik had gehoopt dat de lancering van de Game Boy Color toch op zijn minst gepaard zou gaan met een Mario GB Color of iets dergelijks. Toch zag ik na een half uurtje Tetris wel in dat het een nieuwe ervaring is om het spel draagbaar en in kleur te spelen. Daarnaast is in Tetris DX een aantal variaties aangebracht. Ten eerste heb je de Marathon mode. Dit is de originele variant zoals die door Alexey Pajitnov in 1987 is geprogrammeerd. Daarnaast heb je de Ultra mode, waarin je binnen een bepaald tijdsbestek zo veel mogelijk punten moet halen. De derde optie is de zogenaamde 40-Lines Mode, waarin het spelconcept is omgedraaid en je zo snel mogelijk 40 balken moet wegwerken. De laatste mode heet vs. Com en betekent natuurlijk dat je tegen de computer speelt. Wat misschien wel het meest opvalt is de Two Player optie. Helaas kon ik daar weinig van bekijken, gezien het feit dat ik de enige gelukkige bezitter ben van een Game Boy Color op het vasteland van Europa. Wel nog een leuk detail is dat, als je de computer uitzet terwijl je midden in een spel zit, je verder kan gaan waar je was als je hem weer aanzet. Je krijgt dan de vraag 'Continue Y/N' bij het opstartscherm. Kies je Y dan ga je weer gewoon verder waar je was. Trouwens, ook je naam wordt onthouden (als je die hebt ingevoerd) en alle scores die je hebt gehaald bij elke mode en in elke van de tien moeilijkheidsgraden.



grammeur tien kleuren toevoegt voor optimaal gebruik bij de Game Boy Color.

Een meer geavanceerd model is de zogenaamde Dual-engine waarbij twee game-engines worden opgeslagen in een cartridge - een voor de normale Game Boy en een voor de Game Boy Color, waarbij een totaal van 56 kleuren gebruikt kan worden.

In principe speel je hetzelfde spel op beide consoles, maar er kan gebruik worden gemaakt van geavanceerde graphics als het

spel gespeeld wordt op een Game Boy Color. Het laatste type spel kan alleen worden gespeeld op de Game Boy Color. Deze games zijn afhankelijk van de nieuwe technologie die beschikbaar is.

Een van de eerste voorbeelden van een dergelijke game is het race-spel San Francisco Rush, van Midway. Om snelle scrolling en scherpe graphics mogelijk te maken, gebruiken de programmeurs de verbeterde processor snelheid van de Game Boy Color. Het resultaat is een spel dat

niet compatibel is met de oudere generaties Game Boys.

ANDER UI-TERLIJK

Het feit dat oude Game Boy titels speelbaar zijn op de nieuwe handheld zal zeker helpen bij de verkoop van de Game Boy Color, vooral omdat je de oude games nu in kleur kan spelen. Er zijn twaalf voorkeurspaletten die geselecteerd kunnen worden door de speler als je de Game Boy Color aanzet. Als het logo verschijnt moet je dan een knoppencombinatie

indrukken om de keuze van het palet te maken. Zo kunnen oude games een compleet ander uiterlijk krijgen.

GAMES

Nu we zo'n beetje alles weten over de Game Boy Color wordt het tijd om het games-aanbod onder de loep te nemen. Op het moment dat we de zak-computer op de redactie kregen was er één spel

helemaal af en kregen we twee versies die nog half in de maak zijn. Daarnaast kregen we een cartridge met een soort bewegende diashow waarop het toekomstige aanbod te zien was.

Het is dan ook onmogelijk om van de games een beoordeling te geven, maar ik zal mijn best doen zo goed mogelijk te beschrijven wat ons te wachten staat.



Ook San Francisco Rush heeft

een gekleurd broertje.

Mortal Kombat 4

Wat een snelheid! Ik kreeg MK 4 op een chip, zonder handleiding en zonder enige uitleg. Nu is het natuurlijk duidelijk dat Mortal Kombat 4 een vechtspel is, maar details als een mogelijkheid om met twee spelers te spelen via de Game Link kabel moet ik je onthouden. Wel kan ik zeggen hoe het speelt en hoe het er uitziet.

De graphics zien er prima uit voor een handheld, en ook hier wordt weer gebruik gemaakt van de Dual mode. Er zijn vijf verschillende achtergronden waarin gevochten kan worden, variërend van een Chinese binnenplaats tot een donker bos.

Er zijn acht vechters, waaronder de bekende Raiden en Tanya. De Mortal Warriors van de wereld hebben zich verenigd om samen te strijden tegen het kwaad dat Shinnok heet.

Er zijn drie moeilijkheidsgraden, waarvan je de eerste meteen wel kan vergeten. Alle vechters in de Easy mode zijn te verslaan door gewoon zo snel mogelijk de punch of de kick knop in te drukken.

De Normal mode is

al wat pittiger en de Expert mode moet je maar even bewaren tot je wat hebt kunnen oefenen. In laatstgenoemde mode is het wel cool om te zien hoe je via fatalities wordt afgemaakt, want deze worden in aparte videofilmpjes getoond. Reiko bijvoorbeeld neemt een aanloopje en trapt dan kundig het bovenste deel van je lichaam tot gort. De beentjes wiegen nog even en dan valt de rest ook tussen het hoopje smurrie.

Tanya is ook geen lieverdje. Met haar speciale krachten laat ze je lichaam ontploffen waarbij de bloedspatten tegen het scherm slaan. In rood!

Leve de Game Boy Color!



Auw, m'n ballen.

Heerlijk, die buitenlucht.

Wario is weer eens chagerijnig.

Rampage World

Tour

Over Rampage WT kan ik kort zijn, want hij is identiek aan de eerder besproken versies op PlayStation en SNES. Ook deze is in Dual Mode geprogrammeerd zodat hij ook nog op de Game Boy gespeeld kan worden.

Jouw DNA is aangepast door de gestoorde professor Eustas D. Monic. Het resultaat is dat je een gigantische aap, hagedis of wolf wordt die niets liever wil dan alles slopen.



Wat heb ik nu aan m'n mouw hangen.

Een snack is nooit weg.

Wario-Land II

Van wat ik te zien kreeg lijkt Wario Land II op de vroegere NES-versies van de Mario-titels. Wario loopt door een gevarieerd landschap van platformen en obstakels waarbij hij powerups verzamelt en vijanden verslaat.

Zo op het eerste gezicht zijn de graphics snel en overzichtelijk en ook grappig. Zo gebruikt Wario een uil als transportmiddel en plet hij muizen door er met beide benen hard op te springen. Verder

zag ik nog grappige kippen en kleine mannetjes met speren. In dit spel wordt ook duidelijk zichtbaar hoe veel beter het scherm van de Game Boy Color is. In oudere snelle platformgames was het moeilijk om de sprites te volgen als je snel over het scherm bewoog, maar nu ziet het er allemaal strak uit en is het spel prima te spelen.

Harvest Moon

Harvest Moon is geen space-game maar een landbouwspel. Van een mysterieus wezen krijg je boerderij met een lap grond erbij. De rest is aan jou. Je kunt gewassen verbouwen, veehouden en handel drijven in het dorp om je boerderij draaiende te houden. Daarnaast zijn er in de omgeving van je boerderij geheimzinnige grotten om te onderzoeken en bijzondere gereedschappen en schatten om te vinden.

Harvest Moon is overigens gewoon compatibel met de oude Game Boy omdat het volgens de Dual mode specificaties is geprogrammeerd. (zie pagina 45)

Meer titels

Voor meer titels zullen we even moeten wachten, maar dat ze er aankomen is duidelijk. Als toetje krijg je van mij nog een lijst met Game Boy Color titels die dit kwartaal nog in de winkel zouden moeten liggen. Overigens zullen de meeste hiervan ook gewoon op de Game Boy te spelen zijn:

- Arcade Hits: 720 Degrees
- Arcade Hits: Defender / Joust
- Arcade Hits: Spy Hunter / Moon Patrol
- Blitz
- Bombberman Pocket
- Bugs Bunny Crazy Castle 3
- A Bug's Life
- Carrot Crazy
- Conker's Pocket Tales
- Deja Vu 2
- Game & Watch Gallery II
- Gex 3D
- Las Vegas Cool Hand
- The Legend of Zelda - Link's Awakening
- Looney Tunes
- Men in Black
- Montezuma's Return
- NBA In the Zone
- NBA Jam '99
- NHL Blades of Steel
- Pitfall 3D
- Power Battle
- Quest for Camelot
- Ratz
- San Francisco Rush - Extreme Racing
- Shadowgate Classics
- South Park
- Spawn
- Titus jr.
- Top Gear Pocket
- V-Rally
- Turok 2
- WWF



Ook oude games komen terug in kleur.



Carrot Crazy is een van de Looney Tunes titels.



Kirby staat er gekleurd op.



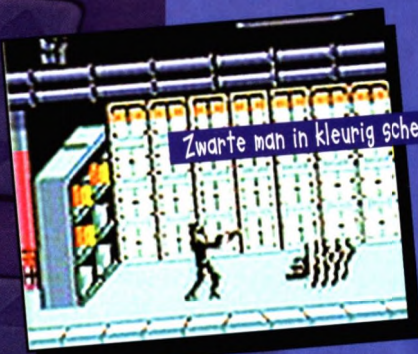
Turok's Leven hangt aan een zijden draadje.



Zelda. Ook en hit op de GB color?



Tetris DX is het eerste complete GB Color spel.



Zwarte man in kleurig schermje.



Lekker schieten met Metroid.



Pitfall, Beyond The Jungle.

CONCLUSIE

Het lijkt me waarschijnlijk dat de Game Boy Color de grootste hit wordt van de draagbare consoles. In de laatste tien jaar zijn wereldwijd meer dan 60 miljoen Game Boys verkocht, waardoor hij de populairste spelcomputer ooit is. Met het prachtige nieuwe scherm, verbeterde CPU en geheugen zal ook deze Nintendo-hit geschiedenis gaan schrijven.

BJØRN

APOCALYPSE

Starring Bruce Willis

"...the most
frantic,
explosive
3D engrossing
environment
game in
the world."

Official
Playstation
Magazine

94%
Gamer

"Apocalypse is een echte winnaar,
dit wordt echt een taal festein..."

APOCALYPSE

Win een exclusieve Apocalypse graffiti Playstation
Gagne ta Playstation graffiti Apocalypse



(1 Johannes 2,8)
Kinderen, het is het laatste uur,
Gij hebt gehoord dat de Antichrist moet komen....

ACTIVISION is a registered trademark and Apocalypse is a trademark of Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc.
Licensed by Sony Computer Entertainment Inc. for use with the PlayStation game console.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.
The letters logo is a trademark of The Official Software Association. All rights reserved.
All other trademarks and their names are the properties of their respective owners.

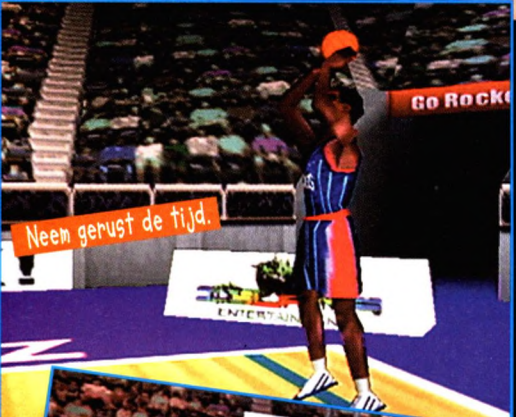


www.activision.com
ACTIVISION **CONTACT**
www.contactdata.nl



NBA JAM

NBA Jam heeft door de jaren heen een enorme reputatie opgebouwd. Deze game was heer en meester op SNES en Megadrive en nu is er dan eindelijk een nieuwe versie voor de N64. Ik ben benieuwd of Acclaim er ook deze keer in slaagt mijn goedkeuring weg te dragen.



MOEILIJKE TAAK

Bijna elk platform verdrinkt zowat in de basketbalgames maar niet de Nintendo 64. Integendeel zelfs. Een echte basketbal fan kan niet blij gemaakt worden met een N64 voor kerstmis of zijn verjaardag. Als het aan publisher Acclaim en Developer Iguana West ligt, komt hier snel verandering in want ze zijn vastberaden om het genre nieuw leven in te blazen met hun nieuwste titel NBA Jam 99.

Een moeilijke taak maar als ik het spel opstart, wordt me al gelijk duidelijk dat er niet zuinig is gedaan met de opties en mogelijkheden. Alle basketbalgames beschikken tegenwoordig over de originele NBA teams, stadions en spelers die levens-echt zijn nage-maakt. Bij NBA

Jam wordt dit allemaal mogelijk gemaakt met behulp van Acclaim's nieuwe hi-res, 3D polygonal sports engine waarmee ook All-Star Baseball en NFL Quarterback Club '99 zijn gemaakt. Het zou me niet verbazen als er nog meer sportsgames bijkomen die dezelfde engine

gebruiken. Maar nu genoeg over de techniek. Laten we het eens hebben over de gameplay want dat is waar een goed spel in moet uitblinken.

999

AUTHENTIEKE TAKTIKEN

Het is gelijk duidelijk dat het oorspronkelijke 2-on-2 idee van de oude vertrouwde NBA Jam's is ingeruild voor een hedendaags 5-on-5 simulation jasje. Maakt niet uit, dit is ook leuk en erg moeilijk trouwens. De AI van de computer is verrassend goed en het is zeker niet zo dat ik 1-2-3 even mijn tegenstander kan afslachten. Het is trouwens leuk om te zien dat het mogelijk is om tactieken en opstellingen te gebruiken die van specifieke teams zijn. Een mooi voorbeeld is de Sonics' trap. Deze vreemde manier van de bal heroveren zul je alleen bij de Seattle SuperSonics aantreffen. Ook de Celtics' press en de Bulls' triangle offense horen thuis in

het rijtje authentieke tactieken.

COMPLIMENTEN

Er zijn verschillende modes in dit spel. Als eerste mag natuurlijk de driepunter en vrije worp Shoot-out niet ontbreken.

Daarnaast is er de Exhibition voor een snel potje ballen tegen de computer of een vriend en de Season mode.

In deze laatste optie zitten, zoals het hoort, alle NBA statistieken van 1998 en 1999 verwerkt. Het is daarom ook geen enkel probleem om spelers te verkopen of te ruilen. Gelukkig is dit erg goed gedaan en is het niet zomaar mogelijk om eventjes Pippen bij de Bulls vandaan te halen en zo op je dooie akkertje de playoffs binnen te wandelen. Het is natuurlijk wel mogelijk om gelijk de finales te spelen zonder eerst een heel seizoen te moeten doorwerken. Kies hiervoor (je raadt het al) de Playoff mode.

Ter afsluiting moet ik even wat complimenten uitdelen aan de makers van NBA Jam 99 voor het goede geluid. Iguana heeft de nieuwe sound-

compressie techniek ontwikkeld voor de N64 en het is ze daarmee gelukt om een heel realistisch commentaar in het spel te verwerken. Natuurlijk blijft het een beetje behelpen met het gebrek aan ruimte op het cartridge systeem maar gelukkig slagen steeds meer ontwikkelaars erin om dit probleem op een originele manier op te lossen.

RAPPORT

graphics	8
geluid	9
originaliteit	7
speelbaarheid	8

- Goede sound
- Spelers kopen en verkopen
- Total Team Management
- Rik Smits lijkt net echt!

NINTENDO 64
Prijs: f 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Iguana/Acclaim
Distributeur: Infogrames
Tel:040-2393555



Nodig al je vrienden uit. Zorg dat er genoeg te eten en te drinken is, stop NBA Jam 99 in je N64 en ik garandeer je een onvergetelijke avond.

BORIS





Pssst, hoorde jij ook wat?

POWER TIP

Ga nooit door de voordeur naar binnen.

THE DARK

'Gij zult niet stelen' is een van de bijbelse tien geboden. Maar voor het spel Thief maken we graag een uitzondering. We verplaatsen ons in de donkere, schimmige wereld van meesterdief Garrett.

SILENT MURDER

Een vlugge blik op een paar screenshots en je zou denken dat het hier om een Middeleeuwse variant op een 3D shooter gaat. Niets is minder waar.

Thief: The Dark Project gaat niet om hordes monsters die je moet neerknallen, geen kofonie van explosies of de meest groteske wapens die ledematen afscheuren en klodders druipend bloed op de grond achterlaten. Thief gaat voornamelijk om sluipen, sneaken en 'silent murder'. In Thief wordt overdwacht uitschakelen, heimelijk wegsluipen, ongezien ergens binnenkomen en weer weggaan beloond.

SPANNEND

Thief: The Dark Project speelt zich af in een donkere Middeleeuwse wereld waar je Garrett, een meesterdief speelt. Die wordt op een donkere avond ingehuurd door de mooie Victoria om voor een mysterieuze edelman een dure scepter te stelen. Wanneer je deze klus geklaard hebt, blijkt dat dit slechts een test was en dat het nu tijd is voor het echte werk. De edelman wil nu dat Garrett een speciaal object voor hem steelt, genaamd The Eye. Deze bevindt zich in de tempel van de Order of the Hammer en wordt zwaar bewaakt. Dit is slechts het verhaal aan de oppervlakte. Naarmate het spel vordert, ontpoppen zich allerlei sidequests en ontrafelt zich

een spannende verhaallijn waarbij het steeds moeilijker wordt voor Garrett om vriend van vijand te onderscheiden.

DONKER & DUISTER

Garrett steelt, sneakt, klimt, kruipt, gapt en grist in een donkere stad die een kruising is tussen high-tech en fantasy middeleeuwen. Deze keer niet de standaard elfen-trollen-gnomen-ingredienten, maar vreemde wezens, duistere burchten, kathedralen, ruïnes, tempels en andere dimensies, overgoten met een modern sausje van energie en machinerie. Omdat Garrett een dief is en alleen 's nachts opereert, speelt het spel zich voortdurend af in een donkere, creepy wereld en dat

zorgt voor een aange-naam spannende sfeer.

Garrett is geen typische opgepompte, spierballen-held. Hij is meesterdief en moet het dus hebben van zijn slimheid en vaardigheden. Als je als Garrett ontdekt wordt, heb je altijd een zwaard bij je, maar drie rake klappen van een bewaker en je bent kassie wijle. Garrett moet in de schaduw blijven en het licht van toortsen zoveel mogelijk ver-

mijden. Ook kan je niet als een gek gaan rondrennen want je voetstappen worden snel gehoord.

PJL

Natuurlijk valt er genoeg te moorden en te schieten maar dat gebeurt op en hele speciale manier. Garrett heeft namelijk een leuke uitrusting. De ploertendoder is een van zijn favorieten. Besluip een guard van achteren en ram hem op zijn kop. Die is dan



Nog drie te gaan.



Recht in zijn gezicht!



Feestje van de Weight Watchers heren?

PROJECT



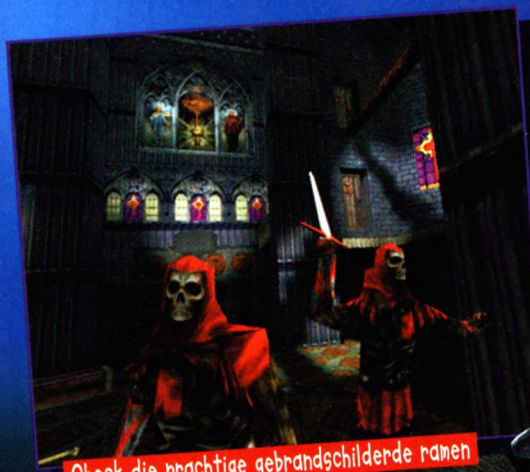
wel voor een paar uur onder zeil. Ook heb je een lockpick die praktisch alle deuren en sloten eenvoudig opent. Dan heb je nog een zwaard, maar nogmaals het is geen Die By The Sword dus je staal trek je alleen in uiterste nood. De leukste wapens zijn de zogenaamde trick arrows. Garrett heeft een heleboel pijlen op zijn boog: de waterpijl om toortsen uit te schieten en de omgeving donkerder te maken, een giftige gaspijl om bewakers uit te schakelen, een 'lawaaipijl' om bewakers af te leiden, een fungus bombpijl om het geluid van een vloer te dempen, een touwpijl om muren te beklimmen en een vuurpijl om dingen op te blazen. Daarnaast vind je ook nog magische items die je af en toe kunt gebruiken.

ZOMBIES
De diverse bewakers hebben een hoge AI. Ze luisteren naar je voetstappen, zullen

andere bewakers op de hoogte brengen van geluiden of dingen die ze hebben gezien en ze gaan zelfs versterking halen wanneer ze gewond zijn. Als je je in de schaduw ophoudt, kun je soms ook naar ze luisteren en dan hoor je daadwerkelijk dat ze het over je hebben. Wanneer je eenmaal gezien bent, en je bent nog net weggekomen, zullen de bewakers lange tijd extra op hun hoede zijn. Hoe verder je komt, hoe gekker het wordt. Naast menselijke bewakers komen ook zombies en andere gedrochten om de hoek kijken. Ook de lokaties worden steeds weider. Zo is er de "Haunted Cathedral" waar allemaal enge schilderingen en beeldhouwwerken hangen en staan, en waar bovendien de figuren die je tegen het lijf loopt uit een andere dimensie lijken te komen. Zou misdaad dan toch niet lonen?

POWER TIP

Alleen een toorts doven als een bewaker er met zijn rug naar toe staat.



Check die prachtige gebrandschilderde ramen in de achtergrond.



Het heeft acht poten en is belachelijk agressief.



Blijf zo maar staan, jongens.



Wie het laatst lacht...

RAPPORT

graphics

8⁺

geluid

9⁺

originaliteit

9⁺

speelbaarheid

9⁺

- Origineel
- Super Steervol
- Pijlen
- AI

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133,
16 Mb RAM, 120 Mb schijf-
ruimte, geluidskaart, muis,
quad speed CD-speler, Win-
dows '95, ondersteuning D3D.
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712



Een geweldige game die uitblinkt in originaliteit. Kwa uiterlijk misschien net niet de top maar super steervol. Bovendien is het altijd leuk om te sluipen en in het geniep bezig te zijn. Speel het en steel het!

JAN

RAPPORT

graphics

8°

geluid

8°

originaliteit

8°

speelbaarheid

8°

▲ Sfeervol

▲ Raymond E. Feist

▲ Vijf karakters

☑ Gevechten zijn wat saai

PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 166,
16 Mb RAM, SVGA-video-
kaart, muis, quad speed
CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Pyro Technix/Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130

83

Return to Krondor is een waardige opvolger van bestseller Betrayal at Krondor. Het ziet er allemaal fraai uit en het plot is ijzersterk. Persoonlijk vond ik de actie soms wat gering, maar ik vermoed dat de meeste RPG-fans er anders over zullen denken.
J.J.

RTK, BAA EN BAK

Hoewel Return to Krondor eigenlijk het derde deel uit deze reeks is (tussen Return to Krondor en Betrayal at Krondor zat nog Betrayal at Antara), sluit deze game wat het plot betreft naadloos op deel 1 aan. Betrayal at Antara was niet meer dan een tussen-doortje.

RTK is een op en top lineaire RPG en ik ben persoonlijk niet echt kapot van dit soort games. Is het verhaal achter zo'n lineaire RPG namelijk zwak, dan wordt het spelen op zeker een hel. Je kunt immers met geen mogelijkheid aan het saaie plot ontsnappen. Ik was dan ook opgelucht toen ik merkte dat 't met het verhaal achter RTK wel snor zat. Het draait allemaal om een zeer heilig relikwie, de zogenaamde 'Tear of God'. Dit kostbare kleinood is tijdens een transport over zee te water geraakt en ligt nu op de zeebodem, tussen de visjes.

VIJF HELDEN

Aan jou de taak om die oogdruppel van God te vinden. En dat doe je met behulp van maar

liefst vijf helden. De vijf karakters zijn de bekeerde dief James, de vechters-bazin Jazhara, de zoon van magiër Pug, de agressieve priester Brother Selon en de tovenaer Kendaric. Ze hebben allemaal verschillende kwaliteiten. Het is dus zaak om de juiste persoon op het juiste moment in te zetten. RTK heeft veel weg van Alone in the Dark en Final Fantasy VII. De 3D karakters bevinden zich in een 2D omgeving. De actie bestaat uit het voortbewegen van jouw held middels de muis of het toetsenbord, vele turn-based gevechten, het praten met voorbijgan-

gers en het oppikken van items. De elf hoofdstukken kennen ieder een zeer groot aantal omgevingen en de wisselende camerastandpunten geven de game een dynamisch karakter.

VLEES-KLOMPJES

Ik moet zeggen dat het grootste gedeelte van het spel me wel beviel. De verhaallijn is sterk. Feist sleept je in hoog tempo langs de meest

sensationele gebeurtenissen. Hierdoor gaat het lineaire karakter van RTK je niet tegenstaan. De middeleeuwse omgevingen zijn sfeervol en scherp. De 3D karakters bewegen, zeker tijdens de gevechten, uitermate realistisch en zien er van een afstand mooi uit. Close-up wordt het allemaal wat minder. De ledematen lijken dan meer op vleesklompjes. De dialogen zijn goed verstaanbaar en de stemmen passen goed

bij de karakters. Je moet tijdens het spelen wel veel geduld hebben, want er wordt in RTK flink geouwehoerd. Eigenlijk ben ik alleen over de gameplay niet zo te spreken. Nu weet ik ook wel dat een RPG wat anders is dan een beat'em up, maar je kunt in RTK soms wat weinig doen. Het is voornamelijk wandelen en zoeken geblazen. De turn-based gevechten vielen me nog het meest tegen; klikken en kijken, daar blijft het bij. Je kunt niet echt invloed uitoefenen op hetgeen er tijdens een knokpartij gebeurt. Ja, het juiste wapen uitzoeken en de juiste held inzetten. De interactie is verder vrijwel nihil. Wat dat betreft zit ik met smart op de RPG Silver te wachten, waar je het zwaard zelf ter hand kan nemen.



Hoehoe, hiero.



Dat doet het vast goed in de disco.



Dan moet je eerst langs ons.



Maar waar moet Claus dan zitten?



En als ik 't vriendelijk vraag?



En garde!

Return to Krondor is de opvolger van een van de best verkochte RPG's aller tijden: Betrayal at Krondor. Het feit dat schrijver Raymond E. Feist wederom het verhaal achter dit spel heeft bedacht, stemt hoopvol.

Return to Krondor

preview

Legend

Gooi nog een blok hout op de open haard, kruip wat dichterbij elkaar en duik in de donkere wereld van Legend. Een middeleeuwse saga waarin het bloed rijkelijk vloeit en nobele mannen met grote zwaarden huishouden.

ZO NU EERST NAAR TOKAVIA

Het zijn grauwe dagen in het koninkrijk Tokavia. Er heerst een zwaarmoedige en gespannen sfeer want de jaren geleden verbannen broer van de koning heeft een pact gesloten met het duivelse gedrocht Morloc. Samen met dit monster wil hij zijn broer van de troon stoten en het rijk in zijn macht krijgen. Zwarte magie en an-

dere doortrapte tactieken worden daarbij niet geschuwd. Zo geschiedde het dan ook dat op een mooie winterochtend de koning door een van de helpers van deze duivelse militia wordt ontvoerd, ondanks fanatieke pogingen van de helden van dit spel; Tara en Axel, de trouwe bewakers van de koning, om dit te voorkomen. Hier begint dan ook de quest die Legend genoemd wordt.

MIDDELEEUWSE MARTELTECHNIKEN

Legend is een middeleeuwse variant van Fighting Force. Je hebt de keus uit een van de drie characters om de vijf levels mee af te werken. Onderweg word je constant aangevallen door een keur aan middeleeuwse gedrochten.

Op je pad vind je uiteraard nieuwe wapens, powerups, gouden munten (waarmee nieuwe wapens gekocht kunnen worden) en magic powerups die je ongekende krachten geven.

Aan het eind van ieder level wacht natuurlijk weer een eindbaas die je dolgraag het een en

ander wil bijbrengen over middeleeuwse marteltechnieken. Net als bij Fighting Force bestaat er ook de mogelijkheid om met zijn tweetjes de quest aan te gaan. Uiteraard is in dit geval de body count wel verdubbeld maar dat weegt absoluut niet op tegen de voordelen die deze gezellige tagteam tocht met zich mee brengt.

MALIËNKOLDER

Zoals eerder al gezegd, is Legend niet meer dan Fighting Force in een maliënkolder (middeleeuws jasje). Hoewel ik vroeger erg gecharmeerd was van dit soort games waarbij je levels lang alleen maar om je heen

hoefde te heppen, kan het mij de laatste tijd nauwelijks meer boeien. Fighting Force was koel maar werd ook al vrij snel een beetje saai. Als je eenmaal de oppereindbaas naar zijn lieve heer hebt geholpen, kan het spel wel weer voor een paar jaar in de kast. In principe geldt ditzelfde euvel voor Legend. Het is leuk dat je met verschillende wapens het schorrie morrie te lijf kunt gaan en het feit dat de characters best wel een leuk robbertje kunnen vechten is ook een eervolle vermelding waard, maar uiteindelijk kan dit alles Legend niet redden van de middelmatigheid.



De hoofdrolspelers in kaart gebracht.



Met dit meisje valt niet te spotten.

RAPPORT

graphics	8°
geluid	7°
originaliteit	6°
speelbaarheid	7°

- Lekker beuken
- Verschillende wapens
- Gaat snel vervelen
- Beproefde formule

PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Funsoft
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5530130



Legend is een lekker bloedige beat'em up/platform (is er nog geen naam voor dit genre?) met weinig nieuwe ingrediënten. Het is een gezellig spel voor de donkere winteravonden dat je al vergeten bent op het moment dat het voorjaar om de hoek komt kijken. Niet echt legendarisch dus.

KEES



Net op tijd een zwaardje gevonden.



Laat maar maatjes, ik kan het wel alleen af.



De tranen schieten in m'n ogen.

POWER TIP

Er zijn verborgen bonuslevels dus wees op je hoede.



Lara explodeert.



Wel blijven opletten meisje.



Wie heeft m'n zwaardje verbogen?

B-MOVIE

Invasion From Beyond

Zomaar uit het niets dook er een mysterieuze titel op in de lijst van nieuwe games. B-movie heette het. De ondertitel 'Invasion from Beyond' maakt beter duidelijk waar het om draait: we moeten de wereld weer eens redden van buitenaards gespuis.

RAPPORT

graphics

8.5

geluid

7.5

originaliteit

8.5

speelbaarheid

7.5

- ▲ Humor
- ▲ Marsmannetjes
- ▲ Mooie 3D engine
- ▲ Rookpluimen

PLAYSTATION

Prijs: / 129,95 Bfr.ca. 2495
 Fabrikant: GT Interactive
 Distributeur: CD Contact Data
 Tel: 077-3232832

80

DE MARS-MANNETJES KOMEN!

B-Movie, Invasion from Beyond is een game die is geïnspireerd op oude Amerikaanse B-films, waarin de wereld wordt bedreigd door buitenaardse wezentjes in UFO's. Ze willen de aarde in puin schieten.

De graphics doen denken aan films als Independence Day en Mars Attacks en net als in die films draait het om het verdedigen van onze mooie aardse beschaving tegen enge aliens. Dit doen we in een experimenteel vliegtuigje, waarmee we als een malle heen en weer vliegen, arme mensjes evacueren en de ongenode gasten uit

het verre beyond naar de filistijnen helpen.

MEER DAN SCHIETEN ALLEEN

Als je dit zo leest, vermoed je natuurlijk dat Invasion from Beyond een beetje een saaie wezentjes in UFO's schietgame is, maar niets is minder waar. De game, die er trouwens heel grappig uitziet en een beetje dezelfde humor heeft als Mars Attacks, wisselt de melige lauigheid af met een serieuze verhaallijn, waar ze bij de X-files nog een puntje aan zouden kunnen zuigen. Het begint allemaal bij een korenveldje, waar vreemde graancirkels opduiken en het binnen no-time stikt van de vliegende

schotels. Voor je het weet ben je in een gevecht verzeild geraakt en moet je de meest ingewikkelde capriolen uithalen om de overvloed aan vijanden de baas te kunnen. Gelukkig is je vliegtuig snel, wendbaar en uitgerust met een flink arsenaal aan wapentuig.

OEFENING BAART KUNST

Omdat de besturing in het begin best moeilijk is en het gevaar dreigt dat je binnen enkele seconden om zeep wordt geholpen door een of ander geniepig groen mannetje, is je eerste missie een uitgebreide vliegtraining. Je leert te manoeuvreren, te vechten en mensen te evacueren

met een geavanceerd opzuig/uitspuugstelsysteem. Heb je de les doorstaan dan begint het verhaal en wordt het tijd om je skills in de praktijk te brengen. Behalve schieten, moet je nu ook nog eens strategisch gaan nadenken en per missie de juiste wapens kiezen bij het juiste vliegtuig. Daarnaast moet je bijvoorbeeld de wetenschappers beschermen die werken aan nieuwe wapens en vliegtuigen en de defensie van de geëvacueerde mensjes op orde brengen.

DOPE GRAPHICS

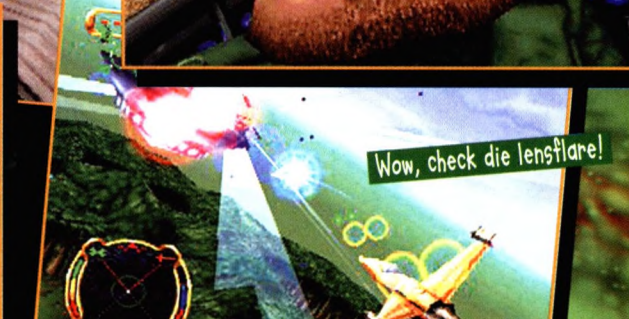
Zoals ik al zei, zijn de graphics echt heel grappig. Soms een beetje cartoonachtig,

soms wat meer hi-tech en soms overgoten met een lekker B-film-saaije. Hou je van oude sci-fi films dan kan je je zeker goed vinden in deze game, die natuurlijk ook is voorzien van een B-film-soundtrack die je tenen doet krommen.

De gameplay is snel en spannend. Of je nu op de goede oude aarde bezig bent of marsmannetjes afknalt op hun eigen planeet, de achtergronden zijn mooi en vol actie en beweging en als de vijandelijke armada komt binneenvliegen, vanden de lucht in een grote waaier. Maar het beste is nog de rookslert die uit de motor van je vliegtuig hangt.

B-Movie is weer eens wat anders! Aan de ene kant is het een serieus 3D vlieg/schietspel, maar tevens is het een melige en laue game vol verwijzingen naar oude Amerikaanse B-films. Ik denk dat dit spel het door de combi tussen techniek en humor nog best ver kan schoppen.

ANDREAS



MAGISCH!



MET BONZEND HART SLUIP JE
VOORBIJ DE WACHERS, OP ZOEK
NAAR EEN GEHEIME INGANG. OP

WEG NAAR EEN PRINSES... ZELDA. STORT JE
IN EEN IMMENS AVONTUUR. HEF HET ZWAARD TEGEN DE
DUISTERE MACHT VAN GANONDORF. DOORGROND DE
MYSTERIËN VAN GRIMMIGE OORDEN, WONDERSCHONE
DORPEN EN VERSCHILLENDE TIJDPERKEN. LAAT JE
BETOVEREN...

Nintendo

NINTENDO⁶⁴



FEEL EVERYTHING



creator

RAPPORT

- graphics **8²**
- geluid **7⁵**
- originaliteit **8⁵**
- speelbaarheid **8⁵**

Na Sin, Turok 2, Carmageddon II en Half-Life vond onze hoofdredakteur het tijd voor wat minder gewelddadig vermaak. En of je het gelooft of niet, spelen met Lego is zeker vermakelijk.

**ONBE-
PERKT**

Wacht! Niet meteen doorbladeren. Je denkt misschien Lego, dat is voor mijn kleine neefje. So what, ook 'kleine neefjes' lezen PU en Creator is een produkt dat echt niet voor baby's bedoeld is. Je hebt een onbeperkte hoeveelheid Lego-stenen tot je beschikking waarmee je alles kunt bouwen wat je maar wilt. Huizen, auto's, vliegtuigen, boten... alles dus. Als je het eenmaal af hebt, kun je Lego mannetjes aanroepen en die

in de huizen en gebouwen laten wonen. Je kunt je ook verplaatsen in zo'n mannetje (of vrouwtje) door een zelf vervaardigd gebouw laten lopen en vanuit zijn of haar perspectief de omgeving checken.

ALLES

Dit geldt ook voor de voertuigen. Maak een absurde racewagen en rij er in rond. Maak een po-

litie chopper en ga op boeven jagen. Je kunt je fantasie helemaal op hol laten slaan en alles maken wat je wilt. Je kunt zelfs 's avonds door je stad lopen, rijden en vliegen en dat zorgt voor een heel sfeervolle ervaring. En als je een gebouw of wagen zat bent, blaas je hem eenvoudig op. Dit is Lego heaven!



- 3D wereld van Lego
- Lang speelbaar
- Blaas je eigen gebouwen op met Destructa-stenen
- Verschillende perspectief

PC CD-ROM
Prijs: / 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95,
Fabrikant: Lego Media
Distributeur: Lego
Tel:076-5731100

8²

Kids stuff? Misschien, feit is wel dat Lego Creator onbeperkte mogelijkheden biedt. Voor diegene die vroeger altijd met Lego hebben gespeeld, of dat nog steeds doen, is dit echt heel erg leuk.

JAN



LOCO

Is Railroad Tycoon II je een tikkie te ingewikkeld, dan is Lego Loco misschien wat voor jou.

DESKTOP

Lego Loco is een desktop-programma zoals we die kennen van Star Wars desktop of Indiana Jones and the desktop adventures. Het spel laat je allerlei miniatuursteden bouwen en daar omheen, langs en doorheen, leg je simpelweg treinrails aan. Hoe groter je stad is, hoe meer rails en locomotieven er nodig zijn. De inwoners van

de stad slenteren wat rond en stappen op en in de trein om elders weer uit te stappen omdat ze daar moeten werken of gewoon voor de fun.

GEINIG

Het is een erg grappig gezicht om je stad en het treinverkeer zo haar eigen gang te zien gaan. Heb je een lo-

kaal netwerk dan kun je ook treinen naar andere PC's sturen met daarin boodschappen. Je stad, de gebouwen, de mensen maar ook de treinstellen, locomotieven en rails kun je zelf aanleggen en ontwerpen. Je kunt het programma gewoon zijn werk laten doen terwijl je bijvoorbeeld in Word bezig bent. En da's best geinig.



Laat je fantasie op hol staan en bouw, bouw en bouw!

Nu de brandweerwagen gemaakt is, kunnen we een brandje gaan stichten.

RAPPORT

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

- Simpel te bedienen
- Treinen en stad gaan hun eigen gang
- Geen echt 3D perspectief
- Erg miniatuur

PC CD-ROM
Prijs: / 79,95 Bfr.ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 133, 32 Mb RAM, 100 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95,
Fabrikant: Lego Media
Distributeur: Lego
Tel:076-5731100

7⁷

Een uitgebreid en best vermakelijk desktop-programma Voor Lego liefhebbers en treinfanaten een prima produkt. JAN.



Ttjoeketjoekepufpufthi.jg!

Je bepaalt zelf hoe de treinen rijden.

FLYING FIGHTERS

FIGHTERS

SCREAMING DEMONS OVER EUROPE

Tegenwoordig kun je met een geavanceerde gevechtsstraaljager vol radarinstallaties en heat-seeking missiles bijna op de centimeter nauwkeurig een bom droppen. Dat was in de Tweede Wereldoorlog wel even anders.

FUN

Ik heb het al vaker gezegd, en ik zeg het nog maar eens: flight-simulators zijn vaak te moeilijk. Dikke handleidingen waar je jezelf weken in moet verdiepen, je hele toetsenbord dat nodig is om alle commando's uit te voeren en een immens groot luchtruim waar je al snel verdwaald in raakt, maakt dat de meeste flightsims

alleen voor echte freaks te pruimen zijn. Met die gedachte gingen de makers van Fighter Squadron: Screaming Demons Over Europe te werk. Nu zijn dat geen nieuwkomers, want Parsoft bracht ons al eerder het zeer goed speelbare A 10 Cuba. Hun nieuwste telg moest voor iedereen speelbaar zijn en veel fun bieden en ik moet zeggen, dat is prima gelukt.

REALISTISCH

Wat overigens niet wel zeggen dat FS een arcade game is, het is namelijk wel realistisch maar dat element ligt

op ander vlakken. Geen urenlang kloten op de startbaan of 36 knoppen indrukken om überhaupt op te stijgen. Nope, 'E' is voor Engine en 'B' is voor Brakes. Met de F-toetsen bedien je de camera en de rest doe je met de joystick. Simpel. Aangezien FS zich afspeelt ten tijde van de Tweede Wereldoorlog zijn de diverse kisten niet zo geavanceerd als hedendaagse Stealth Fighters of F-16's. En daar komt de realiteit dus om de hoek kijken. Je kunt hier vliegen met tien verschillende vliegtuigen die allemaal gemodelleerd zijn naar



Afrika is zoals altijd droog en zanderig.

originelen. Afhankelijk van welke kant de je kiest (Duitsers, Britten of Amerikanen) kun je de volgende vliegtuigen kiezen. De B-17G, P-38J, P-51D (VS), de Mosquito Mk VI, Typhoon Mk IB, Lancaster Mk II en de

Spitfire Mk Ib (United Kingdom) en de Duitse Fw-190A, Me-262 en Ju-88A. Ieder kist vliegt anders en reageert anders op verschillende situaties. Logge bommenwerpers zijn natuurlijk trager maar kunnen meer

schade hebben. Maar ook de bommenwerpers onderling gedragen zich anders in de lucht. De besturing is dus ieder keer even wennen.

DETAIL

Het detail in dit spel is verbluffend. Schilderingen en typische kenbare wapentekens zijn hoog in de lucht en van ver af duidelijk zichtbaar. Je kunt in- en uitzoomen tot je een ons weegt en zo kun je iedere kant van je vliegtuig en de omgeving zien. Boven, onder, op en in je vliegtuig als je wilt. Via een hele reeks camera's kun je de omgeving, de targets en



Even Apeldoorn bellen.



Het is rustig aan de kust.



Mijn staart staat in de fiiiiiiiiit!



Voor de kenners, een Fw 190-A.



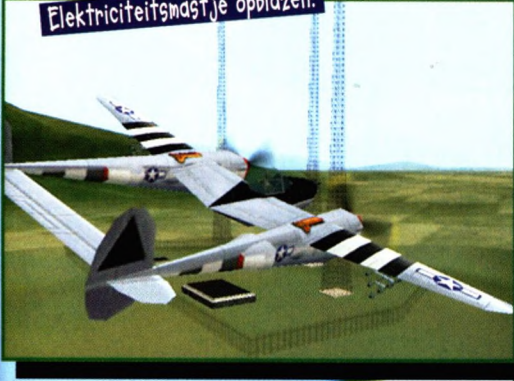
De P-38J

POWER TIP

Als je achter een vliegtuig hangt, probeer dan op de staart te mikken.

SQUADRON

Elektriciteitsmastje opblazen.



Damn! Geraakt!

In de achtergrond zie je een parachutist.



Hoezo gedetailleerd?



RAPPORT

graphics

9.5

geluid

8.8

originaliteit

8.5

speelbaarheid

9.2

Graphics

Tien verschillende authentieke vliegtuigen

Ontzettend veel details

Camera's

PC CD-ROM

Prijs: f. 99,95 Bfr.ca. 1995
Systeemeisen: Pentium 200,
32 Mb RAM

156 Mb schijfruimte, geluids-
kaart, muis, quad speed CD-
speler, Windows '95, onder-
steuning D3D.

Fabrikant: Parsoft/Activision
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

90

Vreselijk mooi, leuk, spannend, uitgebreid en geen handleiding ter dikte van een telefoonboek. Voor de liefhebbers is het helemaal lekkerbekken door de tien originele vliegtuigen die te besturen zijn, maar de lage instapdrempel maakt het voor de aktiefanaten die hogerop willen ook zeer aantrekkelijk. Zo zouden alle flightsims moeten zijn. Hulde.

JAN

Big Mama in the air!



Target destroyed.



Dat zou de KLM ook moeten doen!



POWER TIP

Bij het bommen droppen moet je ongeveer vijf seconden voordat je boven je target vliegt, je lading loslaten.



Takketakketakketakketak!!!!

ander vliegtuigen bekijken en met de pijltjes-toetsen draai je naar de gewenste stand. De diverse inside cockpit-views zijn erg leuk. Je ziet alle rader-tjes en instrumenten draaien en je als geraakt wordt, schudt de hele cockpit heen en weer. Je kunt ook je eigen mannetje zien zitten of via het vizier van je mitrailleur de omgeving afspeuren naar neer te halen vliegtuigen. Op een gegeven moment was ik dus goed geraakt en rookte en vlamde mijn kist als een gek (de roo-effecten zijn overigens zeer fraai). In ieder geval jumptje ik er snel uit en trok mijn parachute. Terwijl de piloot op de wind neerzeeg, zoomde ik in en zag 'm een sigaretje roken waar ook rook van kwam. Hoezo detail?

SIMPEL?
Het spel is verdeeld in dertig missies, maar die kun je van drie verschillende kanten spelen, dus eigenlijk krijg je negentig missies! Iedere missie heeft verschillende goals en meestal bestaan die uit het uitschakelen van een aantal objecten. Ground targets zoals afweergeschut, bruggen wapendepots maar ook ander vliegtuigen dienen neergeknald en opgeblazen te worden. Nogmaals, het gaat om luchtgevechten in WO II, dus simpel is het niet. Vooral het laten vallen van bommen vraagt de nodige timing en het kiezen van een ander vliegtuig duurt ook wel even. Gelukkig vlieg je vaak in een squadron dus je wingmen kunnen altijd een vleugel

uitsteken om te helpen. Aardig is, dat als je een vijandig vliegtuig raakt, deze niet altijd meteen hoeft te ontploffen. Je kan ook de staart of een enkele vleugel aan gort schieten en toekijken hoe de arme stakker in een pirouette naar beneden cirkelt.

form ad

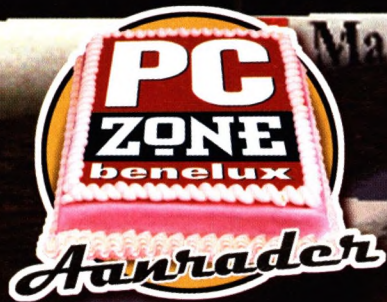
GT Grand Touring

GRAND CARS
GRAND CIRCUITS
GRAND GRAPHICS
GRAND SPEED
GRAND CRASHES
GRAND COMPETITION
GRAND SIMULATION
GRAND REPLAY MODE
GRAND HANDLING

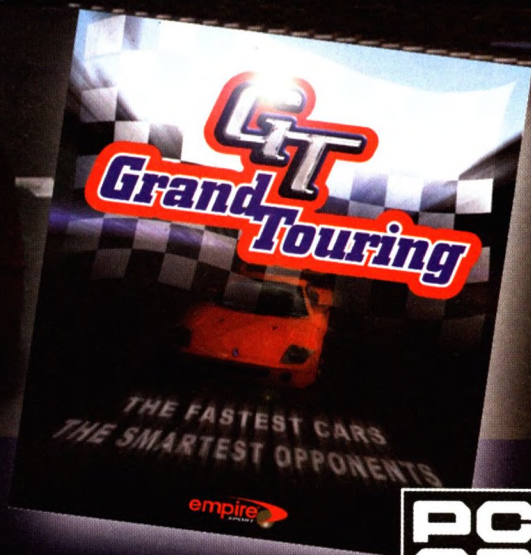
*actual screenshots

GRAND TOURING

THE FASTEST CARS, THE SMARTEST OPPONENTS!



*actual screenshot



Marketed & Distributed by

empire
INTERACTIVE


INFOGRAVES
BENELUX

Preview

EXCESSIVE SPEED

Nee, Excessive Speed is niet de nieuwste partydrug, noch het vervolg op Jan de Bont's Speed 2, maar gewoon een overhead shooter/race-game van Poolse makelij.

ALBANESE GAMES?

Excessive Speed is gemaakt door Polen. Grote producenten kopen steeds vaker de rechten van games van kleine games-developers op. Dit is voor hen goedkoper dan zelf games ontwikkelen en aangezien kleine games-developers overal zitten waar computers zijn, is een Poolse (Italiaanse, Hongaarse of Albanese) game binnenkort waarschijnlijk niet meer zo'n vreemd verschijnsel. De vraag is of dergelijke ontwikkelaars kunnen concurreren met Amerikaanse en Engelse developers. Die hebben toch meer geld, know-how en betere apparatuur tot hun beschikking. Aan ES is dat in ieder geval niet te merken.

DYNAMITE TRAIL

ES is een overhead shooters/racegame à la Micro Machines en Death Rally. Aan het begin van het spel beschik je over twee monster-auto's en mag je twee tracks op. Je kunt het aantal auto's en tracks uitbreiden door tijdens je races

sterren te verzamelen. De races bestaan uit Single Race, Time Trail of Dynamite Trail, waarbij in laatstgenoemde je wagen is volgepropt met dynamiet. Eén keer de vangrail kussen en blammo! Als je een race of tijdrit (tegen de ghostcar) wint dan krijg je er een ster bij. Bij drie sterren komt er een nieuwe track vrij. Als je vijf tracks hebt 'binnengehaald', mag je meedoen aan de Grand Prix. Door hier eerste te worden, kun je nieuwe auto's bemachtigen. In totaal zijn er veertien circuits en tien auto's aanwezig. Je moet in ES dus echt werken om het leuk te houden. Dit kan een uitdaging vormen, maar als je steeds derde of vierde wordt (en dat is heel wel mogelijk) dan kan dit principe ook een dodelijke uitwerking op je speelplezier hebben. Gelukkig staan de cheatcodes binnenkort waarschijnlijk in de PU.

VERWARREND

ES ziet er erg mooi uit, zeker met een 3Dfx-videokaart.

De tracks hebben allemaal een cyber-achtige uitstraling. Bovendien gebeurt tijdens het racen boven, onder en om je heen van alles. De wagentjes bekijken je van bovenaf. Van dichtbij zien ze er behoorlijk heftig uit maar tijdens het racen blijft daar op het scherm niet veel van over. De gameplay krijgt een ruime voldoende. De auto's sturen behoorlijk goed. Bovendien kun je lekker tegen de vangrail aanleunen. Je gaat dan vanzelf door de bocht (niet doen in de Dynamite Trail!). De circuits zelf zijn soms wat verwarrend. Zo rij je bijvoorbeeld onder bruggen door waardoor je enkele seconden de auto uit het zicht verliest. Verder weet je soms niet welke kant je op moet. Ik kon nergens pijlen of iets dergelijks vinden. De juiste richting kun je weliswaar aantreffen op een kaart linksboven in de hoek, maar als je daar naar kijkt, ben je weer afgeleid van de race zelf en dat werkt dus niet. Het shooters-gedeelte is prima. Onderweg kun je de nodige raketten en mijnen

oppikken, die je vervolgens heel fijn op je tegenstanders kunt afvuren. Andere power-ups maken je onder meer onzichtbaar, onkwetsbaar of veroorzaken een aardbeving. En dat gaat allemaal gepaard met een vette sound.

POWER TIP

Als je ver achter ligt, probeer dan zoveel mogelijk raket-powerups op te pakken. Wacht vervolgens tot je tegenstanders langskomen en schiet ze aan puinpoel.

RAPPORT

- graphics: 8.5
- geluid: 9.0
- originaliteit: 8.0
- speelbaarheid: 8.0

- Relaxte powerups
- Schitterende sounds
- Dynamite Trail
- Circuits soms verwarrend

PC CD-ROM
 Prijs: 49,95 Bfr.ca 900
 Systeemeisen: Pentium 133,
 16 Mb RAM, SVGA of
 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis,
 quad speed CD-speler, Win-
 dows 95.
 Fabrikant: Iridion
 Distributeur: N.N.B.



Als je geen bezwaar hebt tegen de overhead-view van deze game, dan beleef je waarschijnlijk veel plezier aan Excessive Speed. Er valt in ieder geval meer dan genoeg te rammen, raggen en schieten. Een explosies spelletje dus.

J.J.

preview

Pitpoezen pletten?

Die ren ik er wel uit.

Heren, mag ik er even tussendoor?

Formule Ford in de Support Car mode.

TOCA 2

Touring Cars

Ze blijven maar komen die racegames op de PlayStation. De concurrentie is moordend maar Toca 2 maakt goede kans het succes van deel 1 minstens te evenaren.

RAPPORT

graphics

7^e

geluid

8^e

originaliteit

8^e

speelbaarheid

9^e

Support Cars

Op alle fronten beter dan deel 1

Uitdagende en spannende races

Geen Gran Turismo graphics

PLAYSTATION

Prijs: f 134,95 Bfr. ca. 2500
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

88

Toca 2 Touringcars is een van de beste racegames van dit moment. wat mij betreft behoort het samen met Gran Turismo, Colin McRae en Formule 1 '98 tot de top racegames van dit moment.

Tja, zo hard gaat zo'n Fiëstaatje niet.

62

SUPPORT CHAMPIONSHIP

Een jaar na het zeer succesvolle Toca TouringCar Championship komt Codemasters met een opvolger die allerminst als een simpele 'update' kan worden afgedaan.

De basis van het spel is nog steeds de Championship mode, gebaseerd op het Britse Touring Car kampioenschap. Daarnaast is er een Challenge mode in arcade-stijl, een uitgebreide Test mode en, nieuw, de Support Championship mode. In die Support Championship rijd je in wagens die totaal verschillen van die uit de gewone Championship mode. Geen touring-

cars dus maar een keuze uit onder ander een Formula Ford, Jaguar XJ220, TVR en zelfs een driewielige Cobra. Aanvankelijk zijn er twee raceklassen beschikbaar maar als je goed presteert, kun je in maar liefst zeven raceklassen laten zien wat je waard bent. De circuits zijn andere dan die van het Britse TCC en ook de manier van racen is zo afwijkend dat je eigenlijk kan spreken van een extra game.

ACHT WAGENS

De race waar het allemaal om draait is echter nog steeds het Britse touringcar kampioenschap dat wordt uitgevochten op acht circuits die tot in de puntjes zijn nageemaakt. Maar liefst vijftien tegenstanders zijn gebrand op de overwinning en aan jou de taak om daar een stokje voor te steken. Je krijgt daarbij de keuze uit een '98-versie van een achttal fraai vormgegeven

wagens: Honda Accord, Volvo S40, Opel Vectra, Ford Mondeo, Nissan Primera, Peugeot 406, Audi A4 en Renault Laguna. Het verschil in rijgedrag tussen de wagens is niet ontzettend groot maar wel merkbaar. Belangrijkste is dat alle wagens heerlijk sturen en zeker als je een beetje vertrouwd bent geraakt met je bolide en de circuits kun je op het makkelijkste niveau van de drie zonder meer goed uit de voeten.

MEER EN BETER

Afgezien van de nieuwe Support Car mode wordt al snel duidelijk dat Toca 2 heel wat meer te bieden heeft dan z'n voorganger. Meer circuits,

meer auto's, betere graphics, beter geluid en nog betere besturing. Dat de graphics beter zijn geworden, blijkt onder andere uit de verminderde pop-up en de inside-car view (een van de vijf) die nu echt het gevoel geeft dat jij het bent die schakelt en met z'n handen aan het stuur zit. Daarbij moet wel worden aangetekend dat het niveau van bijvoorbeeld Gran Turismo helaas niet gehaald wordt. Over het geluid ben ik zeer te spreken. De motoren klinken goed, bij het schakelen hoor je nu eens dat hoge elektronische geluidje dat bij dit soort wagens hoort en zelfs het commentaar irriteert niet.

TOCA 2 DEUPT

De besturing van de wagens is uitstekend. Waar je in deel 1 nog weleens moeite had de bolides door de bocht te trekken, is nu een goed gedoseerde combinatie van remmen, gas los, remmen, gas erop in de meeste gevallen voldoende om precies de bocht te maken die nodig is. Helaas had ik maar één pagina ruimte voor de bespreking van Toca 2 dus laat ik me beperken tot de 'bottom line'. Toca 2 deugt aan alle kanten en kent zoveel verbeteringen en uitbreidingen dat zelfs bezitters van het eerste deel de aankoop niet zullen betreuren.

POWER TIP

Luister naar de mededelingen van de pitcrew, als je een pitstop overslaat kan dat diskwalificatie betekenen.



Multi Premium Games van EEP: twee topgames voor de prijs van één.



Met de nieuwe Multi Premium Games van EEP heb je pret voor tien. En dat voor een heel klein prijsje. Want in elk van de vijf MPG-packs zitten namelijk twee van de beste Pinball, Flight Simulation of Racing games aller tijden. Geen shareware of demo-versies, maar de complete versie inclusief handleiding op de CD-Rom. Betaalde je daar vroeger nog honderd gulden per game voor, bij de CD-winkel,

multimediashop, computerspeciaalzaak, boekhandel of het warenhuis pak je er nu twee voor nog geen dertig piek!



Alle prijzen zijn verkoopadviesprijzen inclusief BTW. Alle titels worden in de Benelux exclusief uitgegeven door: Electronic Entertainment Publishing B.V., Naarden, Holland.

Nu op tournee
op jouw N64!

Verduiveld
Schattig!

Starshot

Paniek in het Space Circus

volgende
Show start :

Nu !

Marketed & Distributed by

INFOGRAMES
BENELUX

NINTENDO 64


preview



T'ai is een taaië gast.



Voorzichtig voor de slakjes.



In Oosterse sferen.



Hier heb je je vriendje terug.



Wax on, wax off... ehh.

RAPPORT
graphics 8.5
geluid 7.0
originaliteit 7.0
speelbaarheid 6.0

- Stoere tijger
- Mysterieuze atmosfeer
- Laue camera
- Waku waku

POWER TIP

Gebruik de powerjump als je vast komt te zitten. De powerjump doe je door R1 en X tegelijk in te drukken.

Ik ben waarschijnlijk een van de eerste Nederlanders die een speelbare versie van Activision's nieuwe vecht-adventure T'ai Fu in zijn bezit heeft. Een spel waarin je in de huid kruipt van de tijger T'ai.

TROUBLE IN CHINA

Het verhaal draait om T'ai, een jonge tijger die er van beschuldigd dat hij de Panda-monniken heeft vermoord maar niets is minder waar. T'ai zou zoiets nooit doen. Hij gaat op pad om zijn onschuld te bewijzen en de Evil Dragon Master te verslaan. Snap je?

Jij kruipt dus in de huid van T'ai, die niet vies is van een stevig potje knokken. En dat is ook precies wat je moet doen; knokken totdat je erbij neervalt. Je bent een echte tijger en het is daarom vanzelfsprekend dat je een meester bent in de oosterse vechtkunst, toch?

ZOEK JE ROT

T'ai Fu is niet zomaar een vechtspel waar de

tegenstanders automatisch op je afkomen, nee, je moet een hele 3D wereld verkennen. Je wordt zonder verdere uitleg in een bepaalde positie neergezet en dan zoek je het zelf maar uit. En geloof mij maar: dat is niet eenvoudig. Ik had bijvoorbeeld de grootste moeite om te zien waar ik wel en waar ik niet naartoe kon springen. Het is door het hele spel heen volkomen onduidelijk waar je heen dient te gaan.

CHAOS

Tijdens het spel zweeft de camera boven het veld en draait niet altijd mee met T'ai's bewegingen. Gevolg: totale chaos!

Als je bijvoorbeeld achter een berg of een object staat dan verdwijnt onze stoere tijger gewoon uit beeld! Mocht dat net tijdens een gevecht gebeuren dan heb je vet pech gehad. Op andere momenten wil de camera nog wel eens plotseling 90 graden draaien. Dan gebeurt het volgende: je loopt gewoon rechtdoor en houdt de joystick dus naar boven ingedrukt. Dan draait de camera plotseling een kwartslag naar rechts zodat je ten opzichte van de viewpoint nu de

joystick naar links houdt ingedrukt. Prompt begint T'ai naar links te lopen. Zeer irritant vond ik.

ONGEKEND

Ik denk dat er op dit ogenblik weinig games zijn waar de PSX controller zo optimaal wordt gebruikt als in T'ai Fu. Werkelijk alle knoppen hebben een functie en het werkt nog heel erg intuïtief ook!

Onze dappere vechttijger heeft een hele berg aan moves, kicks, punches en bewegingen meegekregen waar hij gebruik van kan maken in zijn strijd tegen de evil Dra-

gon Master. Het is weliswaar geen Tekken 3 maar voor een adventure is dit echt ongekend.

COMPLIMENTEN

Ik moet toch even mijn respect betuigen aan de grafische mensen van Dreamworks. T'ai fu ziet er namelijk fantastisch uit.

De manier waarop de dieren geanimeerd zijn is echt heel erg mooi. De Designers hebben dan ook gebruik mogen maken van dezelfde techniek die de filmafdeling van Dreamworks gebruikte om de dinosaurusanimaties in Jurassic Park te vervaardigen. Maar het zijn niet alleen de animaties die zo goed zijn. De levels zijn ook schitterend ontworpen en omdat ze zo mooi zijn, hangt er gelijk een broeierige oosterse sfeer. Ook de mysterieuze soundtrack sluit hier



T'ai Fu is een kruising tussen een matig adventure game en een redelijk vechtspel. Niet echt goed genoeg dus om mij gillend van enthousiasme naar de winkel te laten rennen maar gelukkig weten de charismatische tijger T'ai en de strakke graphics de eer van deze game te redden. **BORIS**

naadloos op aan. Het wachten is wat mijbetreft op de final release en ik hoop dat Dreamworks genoeg tijd zal nemen om alle kleine minpuntjes van dit spel weg te werken.



Familie van de Marsupilami?

Wie het eerste boven is?

RAPPORT

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

- Origineel concept
- Strakke interface
- Zo droog als gort
- Alleen tabelletjes, grafiekjes en schermpjes

PC CD-ROM
 Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175
 Systeemeisen: Pentium 75, 8 Mb RAM, 30 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, double speed CD-speler, Windows 95.
 Fabrikant: Monte Cristo
 Distributeur: Media Connection
 Tel: 0570-502626



Een vrij steriele maar originele game die je een aardig inzicht geeft in het marktmechanisme en de wereld die aandelenbeurs heet. Ik vond het zelf een erg droog spel, maar het is natuurlijk een stuk veiliger dan echt naar de beurs te gaan. Als je nu een paar miljoentjes verliest, hoef je niet van elf hoog naar beneden te springen.

JAN



Kopen, kopen, kopen!
 Of toch liever verkopen?

Een scherpe analyse is nooit weg.

Ben ik die rode lijn? Wat doe ik fout?

Het financiële nieuws komt zo, opletten dus!

Kopen? Oké, als jij het zegt.

Twee ons obligaties, drie pond aandelen en doe maar tien kilo goud, graag.

In wiskunde was ik nooit zo'n ster en economie vond ik een vervelend vak vol tabellen en grafieken. Ik heb me dan ook nooit op de aandelenbeurs begeven. Maar met Wall Street Trader '99 wil ik best een gokje wagen.

AANDELEN
 Naast het Millennium probleem heeft half Nederland het over de crisis in Azië en op de Beurs. Persoonlijk merk ik er niet zo veel van, maar vele kleine speculanten hebben de afgelopen maanden flink geld verloren op de beurs. En opeens bleek dat iedereen aandelen had. De halve PU redactie heeft aandelen VNU, Ed zit natuurlijk dik in aandelen DAF en zelfs mijn neefje checkt regelmatig de Dow Jones index. Ik voelde me dus een complete loser en besloot me bij te scholen met Wall Street Trader '99.

KOPEN OF VERKOPEN?
 Het doel in Wall Street Trader is simpel: zoveel mogelijk geld verdienen als je kunt. Je begint met twee typen aandelen: in de y en in olie. Daarna krijg je steeds nieuwe mogelijkheden tot het kopen van bijvoorbeeld aandelen in Shell,

Sony of andere bedrijven. Via infosheets kun je kijken wat voor bedrijf het is en hoe het zich op de markt gedraagt. Via een easy-to-use interface kun je aandelen verkopen of kopen en door middel van alerhande tabellen en grafieken worden je vorderingen bijgehouden. Assistenten, kran-

DUIZELIG
 Toch werd ik al snel tureluurs van al die cijfertjes, lijntjes en procentjes. Al die financiële info begon aardig voor mijn ogen te duizelen. En dan te bedenken dat ik het op moest nemen tegen nog drie andere speculanten. Na drie maanden vindt de afrekening plaats en moet je er voor zorgen meer geld te heb-

ben dan je drie concurrenten. Lukt dat, dan ga je naar de volgende 'ronde'. Daar moet je het wederom tegen andere speculanten opnemen, en dat zijn geen domme jongens. Inmiddels zag ik scheel, en had ik zoveel fondsen in m'n bezit dat ik alles door elkaar haalde. Mijn ogen werden wazig en ik begon een naar gevoel in mijn maag te krijgen en hup, daar ging weer een ton. Niets voor mij dus dat aandelen-gedoe, maar voor de meer economisch ingestelde gamers wellicht een aanrader, want Wall Street Trader is een game die goed in elkaar steekt.

WALL STREET TRADER

preview

Wargasm

Wargasm klinkt als een generaal die midden op het slagveld klaarkomt. Behoorlijk onsmakelijk dus. Trek je van de titel echter niets aan; Wargasm is een spel dat elke warsim fanaat moet uitchecken.

TRENDSETTER

Met Total Air War zette wargame specialist DiD (ze maken onder meer gevechtssimulaties voor het Amerikaanse leger) onlangs een nieuwe standaard in het action flightsim genre. De producent mixte strategie

met battle en zorgde daarmee voor meer diepte in het spel. Ook kon je van het ene vliegtuig naar het andere hopen. In Wargasm gaat DiD nog een stap verder. Strategie is echt een wezenlijk onderdeel van het oorlogsspel geworden. En tijdens die oorlog bezit je de vrijheid om daar te vechten waar jij dat wilt.

Je kunt bijvoorbeeld van een tank naar een helikopter switchen, als het je beter lijkt om de vijand van boven te beschieten. Vervolgens ruim je als soldaat alle commando's op en stap je na een tijdje in een straaljager om de resterende tanks te vernietigen. Klinkt mooi, niet? Wargasm kent weliswaar vier modes, te weten de Training, Instant, War Web en Multiplayer mode, maar eigenlijk draait het in dit spel om de War Web mode. Deze mode ben ik nog niet eerder tegengekomen en is, zoals eerder gezegd, een ware verrijking voor het genre.

Hier komt het strategische deel om de hoek kijken. Hoe ziet jouw troepenmacht er namelijk uit? Soms is het beter om veel helikopters en tanks en weinig soldaten in te zetten, bijvoorbeeld als je een stelling gaat aanvallen. Bij kleinere conflicten volstaan een paar tanks en een flinke groep soldaten. Het verkeerde materieel inzetten, kan je op een fikse strafstelling komen te staan. En na een paar van die beatings ben je jouw werelddeel kwijt en is het einde game. Je hebt Wargasm gewonnen als alle werelddelen door jou veroverd zijn.

Op zo'n moment merk je ook het best hoe handig het is om van voertuig te kunnen wisselen. Kun je de vijand snel even van de andere kant aanvallen.



Hoorde jij wat?



Vooral blijven doorgaan.



Zachtjes tikt de regen tegen m'n camera aan.



Er wordt gebarbecueed.



Lijkt ET wel.

RAPPORT

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

- War Web
- Ultieme vrijheid
- Zware strijd
- Redelijk ingewikkeld

PC CD-ROM
 Prijs: f. 99,95 Bfr. ca. 1800
 Systeemeisen: Pentium 166,
 16 Mb RAM, 3Dfx-kaart, geluidskaart, muis, quad speed CD-speler, Windows 95.
 Fabrikant: DiD
 Distributeur: Infogrames
 Tel: 040-2393555



DiD heeft met Wargasm weer voor een nieuwe mijlpaal in het warsim genre gezorgd. De mix tussen strategie en battle is perfect in balans. Daarnaast maakt de vrijheid om tijdens het vechten van voertuig te wisselen, een warsim vele malen uitdagender. Dit spel had dan ook Total War moeten heten. J.J.

InterExpo & Media
 1988-1998
TIEN JAAR
 • Meer dan 250 beurzen •

INTEREXPO & MEDIA - HOLLAND

PRESENTTEERT:

**BENELUX
 COMPUTER**

**COMPUTER
 INTEREXPO**

**BEURS-
 GEBOUW
 EINDHOVEN
 29+30+31 JAN.**

**J A A R -
 B E U R S
 U T R E C H T
 5+6+7 MAART**

Openingstijden:
 PC DISCOUNT
 10.00 - 16.00 uur
 3-DAAGSE BEURZEN
 10.00 - 17.00 uur*
 (* Eindhoven:
 Vr. 13-22 uur)

**PC
 DISCOUNT**
 DÈ COMPUTER KOOPJES BEURS

**HARDWARE & SOFTWARE
 PC-GAMES, VIDEOGAMES, INTERNET
 PRIJZENFESTIVAL: WIN EEN PENTIUM II PC**

**KIJKEN EN KOPEN TEGEN
 DE ALLERLAAGSTE PRIJZEN**

BEURS-OVERZICHT

Za	19-12-'98	Houtkamphal - Doetinchem
Zo	20-12-'98	Brussels Kart Expo - Groot Bijgaarden (B)
Za	9-1-'99	Agpo Racket Centrum - Breda
Za	9-1-'99	Emergohal - Amstelveen
Zo	10-1-'99	Stadssporthal - Sittard
Za	16-1-'99	Sporthal Sterrenburg - Dordrecht
Za	16-1-'99	Groenordhallen - Leiden
Zo	17-1-'99	Nekkerhal - Mechelen (B)
Za+Zo	23+24-1-'99	Darling Market - Rijswijk
Zo	24-1-'99	De Vechtse Banen - Utrecht
Vr t/m Zo	29 t/m 31-1-'99	Beursgebouw - Eindhoven
Za	6-2-'99	VSW-hal - Veenendaal

**REDUKTIEBON
 f5,00 VOORDEEL**
 INLEVEREN AAN DE KASSA
 GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN

Naam & Voorletters _____

Adres _____ Nr. _____

Postcode _____ Woonplaats _____

**KNIP DEZE BON UIT
 EN PROFITEER NU!**

Deze bon is geldig op alle door InterExpo & Media georganiseerde computerbeurzen
 Aangeboden door: **Power Unlimited**
 December '98

INFO: (070) 358 89 29
<http://www.interexpo.nl>

shortcuts

Assault is een shoot'em up zoals ze een paar jaar geleden op de Amiga dertien in een dozijn werden uitgebracht maar dan in 3D.

In het jaar 2198 wordt de stad arcadia aangevallen door een stel aliens. Arcadia ligt op een 'helse' planeet ver van de aarde en jij mag kiezen uit twee space marines, Kelly Doyle of Reno Washington, om deze invasie af te slaan en alle aliens te vernietigen. Echter geen subtiele kracht-snelheid verhoudingen tussen de stoere kerel en het lieve meisje. Het maakt bij dit spel ook helemaal niet uit verder.



Het is namelijk een kwestie van je schietknop ingedrukt houden en rechtdoor lopen. De wapens zijn goed maar de aliens zijn watjes en de besturing zo tergend slecht dat

het bijvoorbeeld niet mogelijk is om op een fatsoenlijke wijze over een richeltje te lopen of over een afgrondje te springen. Snel vergeten dus.

BORIS

Assault

Assault • PlayStation • Prijs: f 129,95 Bfr.ca. 2350 • Fabrikant: Telstar • Distributeur: PMR • Tel: 023-5420554

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

Nascar 99 • PlayStation • Prijs: f 129,95 Bfr.ca. 2350 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 00800-9405555

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

Deze nieuwe editie van het Nascar-seizoen kent in vergelijking tot zijn redelijk succesvolle voorganger vrij weinig verbeteringen. Ook nu zijn er weer zo'n zeventien (grotendeels ovale) racetracks waarover je met topsnelheden van 315 kilometer per uur kunt scheuren, en zien we veelal dezelfde coureurs als in het vorige seizoen. Persoonlijk sloeg

bij mij de verveling al vrij snel toe, daar de echte actie door de simpele parcours vaak ver te zoeken was. Aangezien de ontwikkelingen in dit genre het afgelopen jaar redelijk snel gegaan zijn, en de graphics en speelbaarheid niet al te veel verbeteringen

kennen ten opzichte van de '98-editie, is dit dan ook een game geworden voor diegenen die echt op de hoogte zijn van het Nascar-beuren. Mensen die hier niet in thuis zijn, raad ik dan ook aan om lekker voor een Formule 1 of andersoortige racer te gaan.

SKATE



NASCAR 99



Football Manager 99

Football Manager 99 heet voluit Football Association Premier League Football Manager 99 en dat heeft een goede reden. Producent Electronic Arts is er namelijk in geslaagd de rechten van de Engelse Premier League te verwerven. Alle namen van clubs en spelers plus alle of-

ficiële tenues en emblemen mogen daarvoor in het spel gebruikt worden. Zo'n deal past uitstekend bij EA. De producent streeft altijd naar een zo realistisch mogelijke weergave van de desbetreffende sport. Niet voor niets is hun slogan 'If it is in the game, it's in the game'.

Bij FM 99 is het hen weer uitstekend gelukt. De gegevens kloppen als een bus, de gameplay kent weinig opsmuk, maar verloopt uitstekend en de interface is duidelijk. Football Manager 99 is daarmee een grote concurrent voor Premier Manager 98.

J.J.

Football Manager 99 • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Sony • Distributeur: Columbia Tristar • Tel: 00800-9405555

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

West Front • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: Talonsoft • Distributeur: Infogrames • Tel: 040-2393555

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

West Front

Na East Front, komt nu ook West Front, de zoveelste serieuze wargame van Talonsoft. Wat opvalt is dat je kunt schakelen tussen de bekende, maar wat mij betreft erg saaie, hex-grid kaart maar ook kunt inzoomen op

een schuin-van-bovenaf overzicht, waardoor het meer een uiterlijk van Command en Conquer krijgt. Het ziet er allemaal een stuk beter uit, maar het is nog steeds geen real-time.

De verschillende campagnes (Noord-Afrika, Normandië, Sicilië, Ardennen) zien er verschillend uit en kennen hun eigen terreintypen. Voor de rest is het weer schuiven, denken, orders geven, wachten, schuiven en nieuwe strategieën bedenken. Het blijft voer voor fanaten.

JAN



Eeuwig Leven

kom verder, word beter,
leef langer

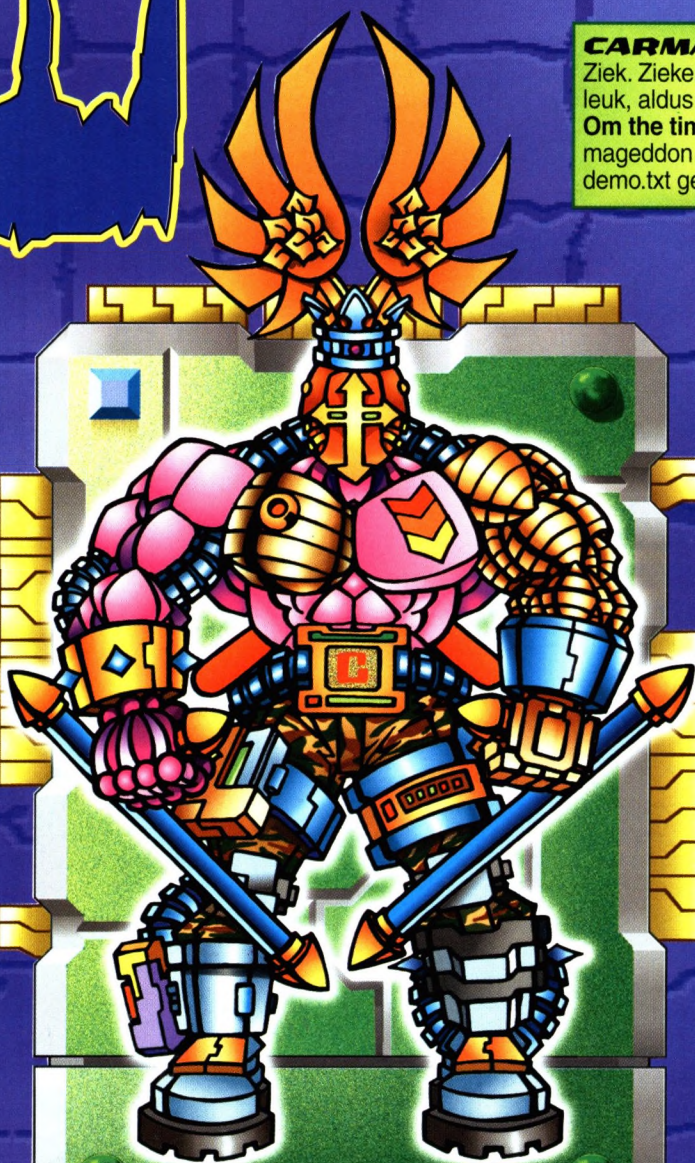
CARMAGEDDON 2 (DEMO)

Ziek. Zieker. Ziekst. Maar stiekem toch wel erg leuk, aldus Stijn Van Bellinghen.

Om the time limit uit te schakelen in de Carmageddon 2 demo. Verwijder het bestand demo.txt gewoon.



PC



Een nieuw jaar, een nieuw begin. Dat betekent weer een jaar vol met nieuwe, hette games en dito cheats. Een nieuwe trend die in 1999 alleen maar meer terrein zal winnen, is het releasen van demo's op internet. Het zal dan ook vaker gebeuren dat er cheats van demo's te vinden zijn in Eeuwig Leven. Cheats die overigens vaak ook werken in de full game. Nu wordt de tijd tussen de te releasen demo en het te releasen spel alleen maar groter, maar de cheats blijven (meestal) van kracht.

Neem nu Sin. Op het moment van schrijven ligt de game vers op mijn buro en de cheats van de demo werken ook met de full game. De cheats zijn wat dat betreft dus twee keer bruikbaar. Cheat recycling. Oké, laten we er met z'n allen een goed jaar van maken.

JAN

Eeuwig leven post stuur je naar:

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

Of ons e-mail adres:

POWER@BFA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:

NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444

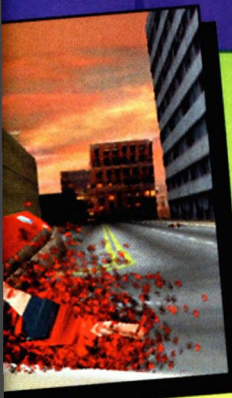
(1 gulden per minuut)

**SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535**

(1 gulden per minuut)

BELGIË: 0900-00000

(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden, Laagtarif 6.05 franc per 40 seconden)



CARMAGEDDON 2 (FULL VERSION) DEEL 1

PC

Je kunt je afvragen of Sir Geoffrey Reemer, de inzender van deze tip, nog wel als Sir te betitelen valt. Hij is zo goed als één met het spel! Hier is deel 1 van zijn morbide rijgedrag.

Tips & Tactieken

⇒ Druk op 'Enter' terwijl je aan het rijden bent om je **deuren open te gooien**, handig als je anders de voetganger zou missen. Druk nog een keer op 'Enter' om **ze weer op slot te doen**, zodat ze niet per ongeluk open vliegen als je de bocht om gaat.

⇒ Als je een Kangaroo On Command powerup hebt,

moet je die altijd klaar hebben staan zodat je, als een grote tegenstander je wilt rammen, altijd op 'Alt' kunt drukken **om uit de weg te springen**, wat betekent dat hij langs je vliegt. Dit werkt zelfs nog beter als er een muur naast je is. Hij gaat namelijk zo snel, dat hij niet kan remmen en zichzelf zal wasten.

- ⇒ Houd je vingers altijd boven de reparatieknop als je schade hebt, maakt niet uit hoe klein, **repareer jezelf**, want je weet maar nooit waar die irritante Volvo is...
- ⇒ Pak de suicidal peds powerup. Stop in een druk gebied. De voetgangers zullen allemaal naar je toe rennen en op je auto struikelen, maar niet sterven. Wacht tot de timer bijna verlopen is en gebruik dan een Kangaroo jump. **SPLAT!!** Voor een **interessante variatie**, gebruik een ped repulser in plaats van een jump.
- ⇒ Voordat je de bocht om gaat, druk eerst een paar keer op 'Z' om een paar versnellingen terug te nemen en de achterkant wat uit te laten zwenken, zodat je **de bocht sneller kunt nemen**.
- ⇒ Als je de file DEMO.TXT in de Carmageddon 2 demodata directory verwijdert, ben je de demo time-out kwijt, zodat je **zo lang als je wilt kunt spelen**. Je kunt ook de powerup.txt file editen om de **tijdsduur van een actieve powerup te veranderen**. Er gaat niets boven een electro-bastard ray voor vier minuten om wat extra punten te vergaren.
- ⇒ Als je echt een mietje bent, trek dan de Volvo's aandacht en verstop je vervolgens achter een lantaarnpaal. Hij zal je niet zien, echter wel naar je toe komen, **maar hij zal de paal harder raken dan jou**. Hiervoor krijg je geen punten. Maar dat is net goed, watje!
- ⇒ Houd 'Z' ingedrukt als je **onder water bent**. Het rijdt zoveel makkelijker!
- ⇒ Met de Kangaroo powerup: **spring op een tegenstander**. Soms exploderen ze meteen.
- ⇒ Pak alle bruine powerups, omdat die je **extra ruimte geven voor Engine Power, Offensive en Armor**.
- ⇒ Voordat de race begint, kun je helemaal naar voren springen en een **pole position start** krijgen. Druk op 'z' als je op het rooster bent. De omroeper zal zeggen "hey you" en je een boete van 1000 credits geven, maar je start wel voor iedereen.
- ⇒ Pak de "Dismemberfest" powerup en raak dan voorzichtig de voetgangers aan, zodat hun ledematen eraf vliegen, maar ze niet sterven. Niets is grappiger dan te zien hoe een een-benige voetganger rondhuppelt met bloed dat vloeit uit zijn stompje (**zieke humor**). Het is mogelijk om alle vier de ledematen eraf te rijden, zonder dat de voetganger doodgaat.
- ⇒ In plaats van de voetgangers te overrijden, is het wel grappig om ze met je toeter (H) **van een rand te laten springen van schrik**, zodat ze zich zelf doden. Er is een bonus voor dit. Als ze in het water landen, zullen ze vrolijk in het rond zwemmen. Het levert je geen extra bonus op (omdat ze niet doodgaan), maar het is leuk om te zien.



PC

MOTORHEAD

Boter op je hoofd of motor in je hoofd? Hoe dan ook, handige cheats van Pim Drieksen uit Vlissingen.

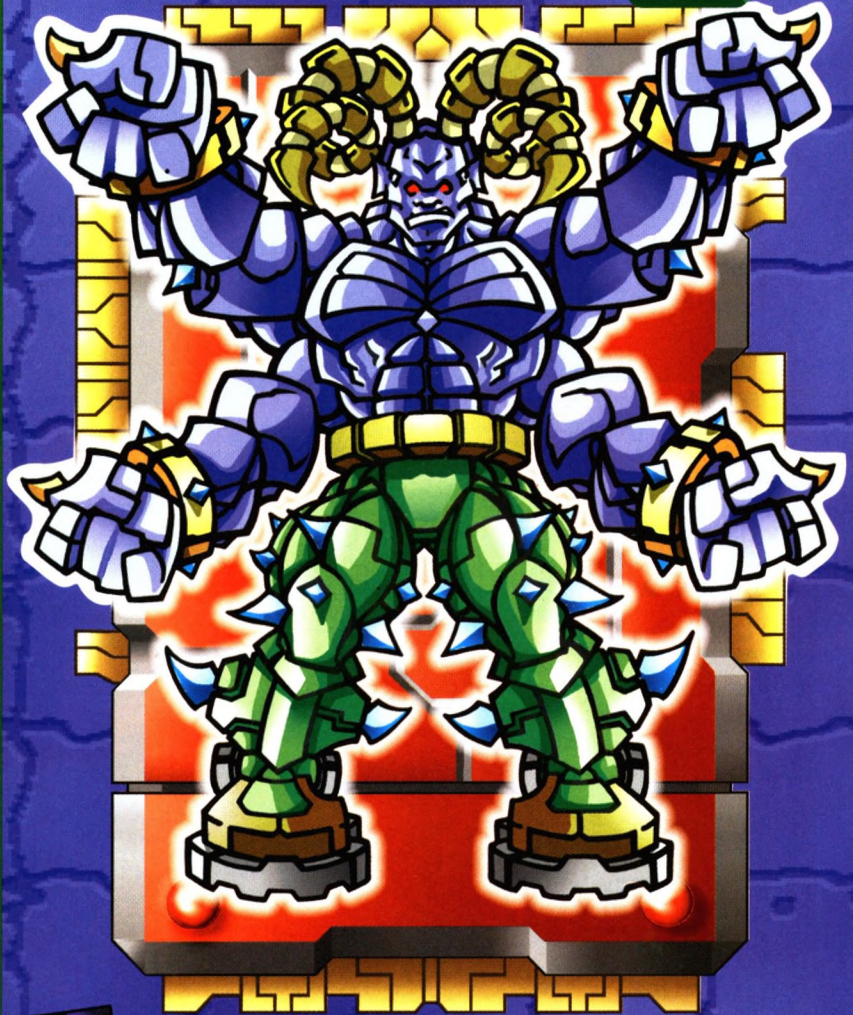
Ga naar personal options en vul als je naam in: r Pettersson en je teamnaam als Swe. Ga nu naar de eerste baan en rij 1 rondje. Quit dan en je hebt **alle banen en auto's**.

MORTAL KOMBAT 4

Altijd leuk die fatalities.

Zet bij options de fatality-optie op Keyboard Friendly. Kies dan Reptile. Als er staat "Finish hem!", ga dan tegen je tegenstander aan staan, en druk op Block + naar boven-toets. Reptile gaat nu op je tegenstander zitten en **eet doodleuk het vel van zijn gezicht af**.

PC



PAX CORPUS

Sebas Vencken uit Bussum houdt wel een aktie-babe. Wie niet?

Tik tijdens het spel de cheats in.
 BIDYT: je gaat naar de Prison
 KNUTW: je gaat naar de Temple
 BENYO: je gaat naar de Space Lab
 CODUP: je gaat naar de Rocket Silo

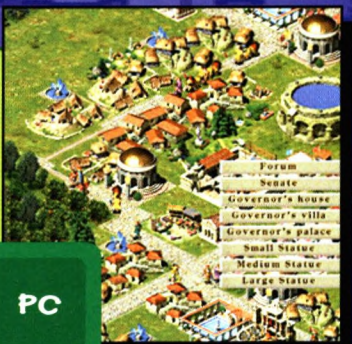
PC



CAESAR III

Jeroen kwam, zag en overwon. Met volgende cheat:

Open het bestand 'c3_model.txt' in de hoofddirectory. Hierin kun je (**bijna**) **alle instellingen van het spel veranderen**, waaronder de prijs van de gebouwen!!!



PC

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Mark Stunnenberg uit Nijmegen vroeg zich af of hij de eerste was met tips voor deze 3D shooter, en dat is iel! Hier zijn ze.

In het spel, druk op "T" voor de "Talk mode". Typ dan het volgende in.

MPGOD: Godmode
MPKFA: Full Ammo, Armor, and Health
MPHEALTH: Full Health
MPAMMO: Full Ammo
MPARMOR: Full Armor
M[PC]LIP: Clipping Mode aan/uit
MPPOS: Bekijken Positie aan/uit
M[PC]AMERA: Aanpassen Camera aan/uit
MPLIGHTSCAPE: Aanpassen Light Scape aan/uit



PC

RAINBOW SIX

Knal ze neer those fucking terroristen! Met dank aan bivakmutsdrager Erik Nijland.

Om de cheats te activeren druk je ~ in en typ je het volgende.

TEAMGOD = Team God mode
AVATARGOD = Player God mode
STUMPY = Stumpy mode on
CLODHOPPER = Enlarges Player's Feet and Hands
MEGANOOGGIN = Mega Head mode
BIGNOOGGIN = Big Head mode
5FINGERDISCOUNT = Refill Ammo
NOBRAINER = Turns AI Off
DEBUGKEYS = Debug Keys Enabled
TURNPUNCHKICK = Changes Players from 3D to 2D
1-900 = Heavy Breathing
EXPLORE = Victory Conditions On/Off



PC

KLINGON HONOR GUARD

Tom de ripper met de volgende bloody Star Trek cheats.

Tik eerst TAB in dan de volgende codes.

ALLAMMO: alle ammo
FLY: als je nu gaat springen kan je vliegen
GOD: onsterfelijk
INVISIBLE1: onzichtbaar

INVISIBLE0: weer zichtbaar

KILLALL.....: achter killall de monster-

naam dan gaan al die monsters dood

KILLPAWNS: alle monsters dood

OPEN.....: achter open level naam in-

tikken dan ga je naar dat level

PLAYERSONLY - zet tijd uit

SUMMON.....: achter summon wapen

of item naam intikken en je krijgt het

SUICIDE - zelfmoord

WALK - word weer normaal bij fly mode

Hier zijn de wapen namen voor als je de SUMMON cheat gebruikt

voorbeeld:

SUMMON DAKTAGH
..... DISRUPTORPISTOL
..... DISRUPTORRIFLE
..... ASSAULTDISRUPTOR
..... SPINCLAW
..... GRENADLAUNCHER
..... ROCKETLAUNCHER
..... SITHHAR
..... PARTICLECANNON
..... BATLETH

MEDIEVIL

Kristof Blancquaert leeft nu in de Middeleeuwen.

Toegang cheats menu: tijdens spel duw je op pauze en voer de volgende code in: houd L2 in en dan druk je op ↓, ↑, ■, ▲, ●, ↓, ↓, ■, ▲.



PLAY STATION

BLOOD 2 (DEMO)

Arthur van Schie uit Den Helder kijkt niet op een literje bloed meer of minder. Druk op 'T' om de cheat mode te kunnen activeren.

MPGOD - Godmode
MPKFA: Alle Ammo, Armor en Health

MPHEALTH: Alle Health

MPAMMO: Alle Ammo

MPARMOR: Alle Armor

M[PC]LIP: "Clipping"

MPPOS: Bekijk de

positie aan/uit

MPLIGHTSCAPE: Zet Light Scape

aan/uit



PC

A2 RACER II

Robert Grundeken voelt zich oké al scheurend op de A2. Kijk in de directory van A2 II en zoek naar de file garage.ini. Als je die opent met notepad dan kan je alle prijzen van auto's en onderdelen van auto's veranderen.

Als je de file menu.ini opent dan kun je het beginbedrag aangeven voor een al eerder gespeelde game (bijvoorbeeld de derde). Als je nu die game (de derde) opnieuw opent en je verandert de naam, dan krijg je het door jou ingetypte beginbedrag.

WARGAMES

Gerrit hulsbergen verklaarde ons de Oorlog als we deze tips niet plaatsten.

Druk tijdens het spel op F1 en dan typ je het volgende.

morningafter: de hele kaart is zichtbaar
unclejohn: al je gebouwen en eenheden onkwetsbaar

chaching: je krijgt nu direct 10.000 aan geld erbij shaft: versterkt de firepower van al je eenheden

saladtossed: ga nu naar het hoofdmenu en dan naar load en druk op ctrl-h

nu kun je direct alle missies spelen.

PC

THE FIFTH ELEMENT:

Deze codes moet je in het mainmenu invoeren, en daarna "New Game" selecteren. Met dank aan Bruce Willis.

RALPH: hiermee kun je elk gewenst level kiezen

DAVID: oneindig veel kogels

THIERRY: geen vijanden

JEROME: je krijgt een soort schild om je heen

OLIVIER: alle wapens

FANETTE: alle objecten

BENOIT: je kunt alle filmpjes bekijken

JOEL: alle cheats tegelijk geactiveerd.



PC

TWISTED METAL 2

Dimitri Van Den Engel uit Spijkenisse kwam met de volgende geheime codes.

De MEGA COMBO Code is: boven, beneden, links, rechts, rechts, links, beneden, boven. Size=2> Zorg dat het invoeren niet langer duurt dan vier seconden want anders lukt het niet. (hij doet het echt, maar alleen als je supersnel bent) Je moet de MEGA COMBO bij de volgende codes gebruiken:

* Oneindig veel levens: houd L1

en R1 ingedrukt terwijl je de MEGA COMBO invoert.

* Oneindig veel wapens: houd L2 en R2 ingedrukt terwijl je de MEGA COMBO invoert.

* Mega wapen: houd R2 ingedrukt terwijl je de MEGA COMBO invoert.

* God Mode: houd L1, L2, R1, R2 ingedrukt terwijl je de MEGA COMBO invoert.

Deze codes werken alleen tijdens het spelen (dus je hoeft niet te pauzeren). Als je het goed doet, hoor je een geluidje en zie je boven in beeld welke code je hebt ingevoerd. (God Mode on bijvoorbeeld).



KNIGHTS EN MERCHANTS

Micha van Dijk is niet van adel maar helpt je wel in het zadel.

Open in het spel de inventory door op een "Storage House" te klikken. Klik dan 1 keer op de volgende items (er zal een rood driehoekje verschijnen in het vierkantje van de items als alles is geselecteerd).

Deze items moet je dus kiezen:

Rij 1, item 3 (Wooden Boards)

Rij 2, item 2 (Iron Bars)

Rij 2, item 4 (Wine Casks)

Rij 3, item 1 (Bread)

Rij 3, item 5 (Cooked Meat)

Rij 4, item 1 (Animal Hide)

Rij 4, item 5 (Plate Mail)

Rij 5, item 1 (Hand Axes)

Rij 5, item 2 (Swords)

Rij 5, item 3 (Lances)

Rij 5, item 4 (Pikes)

Rij 5, item 5 (Long Bows)

Als je nu op Rij 6, item 1 (Crossbows) klikt, krijg je (gratis dus) van elk item 10 eenheden in je Storage House!

Als je nu op Rij 6, item 2 (Horses) klikt, heb je gelijk je missie uitgespeeld. Dit kun je iedere missie weer doen, dus je komt nooit meer vast te zitten.

METAL GEAR SOLID. (JAPANSE IMPORT)

Als je het spel uitspeelt, en Meryl leeft nog, dan krijg je een Bandana. Hiermee heb je oneindige ammo.

Als Meryl dood is, krijg je Stealth. Hiermee kan je onzichtbaar worden, net zoals Ninja.

Bij de training, als je het eerste niveau uitspeelt, krijg je de Time Trial mode. Speel je deze mode uit, dan krijg je de Gunshoot mode.

Een tip voor het verslaan van Psycho Mantis: Gebruik de tweede controller. Hiermee is hij veel makkelijker te verslaan omdat hij jouw gedachten daarmee niet kan lezen!



TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Hans heeft Codes voor dit smakelijke racespel.

CMGARAGE - Extra Auto's

FLEXMOBILE - Achterwielaandrijving

XBOOSTME - Versnelt het spel

CMCOPTER - Helikopter view

CMSTARS - Gives the sky a nice and pretty evening look.

CMNOHITS - Laat je door de andere auto's rijden

CMMICRO - Birds eye view (als in Micro Machines)

CMCHUN - Go-Kart View

CMDISCO - Disco Mist

CMLOGRAV - Low Gravity

CMTOON - Car-

toon Horizon

CMCATDOG -

Het regent kat-

ten en honden

JHAMMO - All

tracks aan

CMLOCK - All

tracks uit



BODY HARVEST

Vul je naam in als "icheat", typ daarna deze code in voor meer machtige wapens: SNUFFLE.

N 64

REDNECK DEER HUNTING

Met dank aan Deerhunter Bram Talman uit Harlingen.

Op het map scherm de volgende cheats intikken.

Dhbambi: laat altijd zien waar de herten zijn

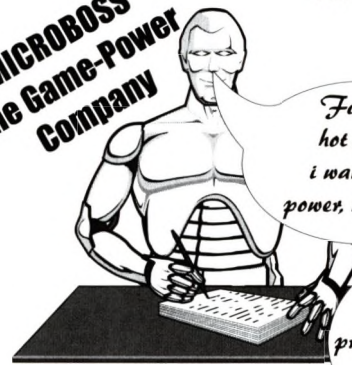
Dhdoeinheat: lokt de herten naar je toe

Dhstealth: herten zien je niet

Dhbuckdown: herten rennen niet weg als je schiet en mist.

PC

MICROBOSS
The Game-Power
Company



Advertentie

CEBIT '99:

Halle 21 / Stand A33

For such hot action i want more power, magician!

Keep cool - the best German products from MICROBOSS are now available in Benelux!

You don't need to be a magician - these super-offers are available with Your dealer in the city.

MICROBOSS GAMEBOOSTER

★ survive, run faster, accurate hitting, jump higher

★ builtin modelcheats for direct use, which You add Yourself for other games

★ more memory through memory-manager

★ optional: PC-LINK-Set for freaks

hfl 79.90

More exciting MICROBOSS products: steering-wheel, pistols, PAL Booster Dual Shock Pad, RGB-cable, link-cable

MICROBOSS
Memorycards
1M, 2M, 4M, 8M, 24M

MICROBOSS GmbH
Bürgerstr. 35
47057 Duisburg
Germany
Tel.: +49-203/358272
FAX: +49-203/358299
www.microboss.de

Dealers and distributors wanted in Benelux. Very soon opening Dutch office!

NOW! FOR THE ULTIMATE GAME FREAK!

IEDERE WEEK DE NIEUWSTE GAMES, CHEATS & TRICKS AND LOTS OF HOT GAME-STUFF IN HET VETSTE TELEVISIEPROGRAMMA VAN NEDERLAND!

GAME FORCE

ZATERDAGS OM 16:45 UUR EN VRIJDAGS OM 16:00 UUR BIJ THE YOUNG ONE

VERONICA



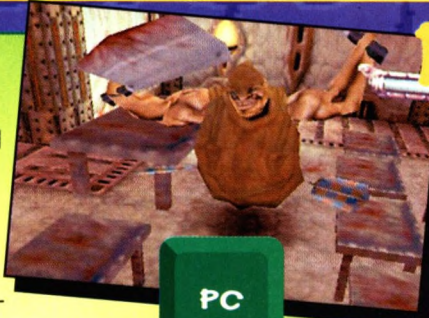
GAMEFORCE1: ONLY FOR WINNERS, NOT FOR LOSERS!

O.D.T

Wilms Jaimie? Dat rijmt op O.D.T!
Type in het hoofdmenu het volgende:
LACRIMOSA. Na dan een nieuw spel
gestart te hebben en een character
te hebben geselecteerd, zullen
nieuwe menu's verschijnen die je
toelaten een level en sector te kie-
zen.

In het spel zelf voer je tijdens het pau-
zemen (escape) de volgende
cheats in :

1. XUL: volledige energy (rode balk).
2. BOZ: volledige mana (purperen balk).
3. JBB: volledige capacity van alle vier wapens.
4. MATH: verhoogt lichtjes de power van de vier wapens.
5. GRABO: verhoogt lichtjes armour, wapens en spirit levels.
6. MUMU: volledige experience.
7. ALEX: 50 levens.
8. RIK: alle toverspreuken.
9. VINCE: voegt één ster toe op elke verworven spreuk.
10. CACHOU: volledige energy, mana, experience; 50 levens; volledige capacity en power voor alle vier wapens; verhoogt lichtjes armour, wapens en spirit level; verwerft alle spreuken en alle vier de sterren op de spreuken!!



PC

HERETIC 2 (DEMO)

Stijn uit Brugge is een vliegenschluggen.
Druk terwijl je speelt op <-> (boven Tab op je toetsenbord) om net zoals in
Quake de console te openen. Voer hier de volgende cheats in. Sommige
kun je ook weer uitschakelen door ze opnieuw in te voeren.

Angermonsters: Felle aanvallen van de
monsters

Aquaticape: Monsters negeren je

Changelevel: Level Select

Crazymonsters: Sterkere Monsters

give h: 99 health

god: God Mode

impulse 9: Wapens en Mana

impulse 10: Alle Wapens & maximale
hoeveelheid mana

impulse 13: Beweegt objecten in het
spel

impulse 14: Verandert je vijanden in
schapen

impulse 25: Je krijgt de "Tome of Power"

impulse 32: Onzichtbaarheid, boots &
een force cube

impulse 35: Geen Monsters meer

impulse 36: Vastgevroren monsters

impulse 39: Fly Mode

impulse 40: Je eigenschappen gaan 1 level
vooruit

impulse 41: Meer ervaring

impulse 43: Alle wapens, Mana & voorwerpen

impulse 171: Verandert naar de Paladin

impulse 172: Verandert naar de Crusader

impulse 173: Verandert naar de Necromancer

impulse 174: Verandert naar de Assassin

impulse 254: De boodschap "King Of The Hill" ver-
schijnt

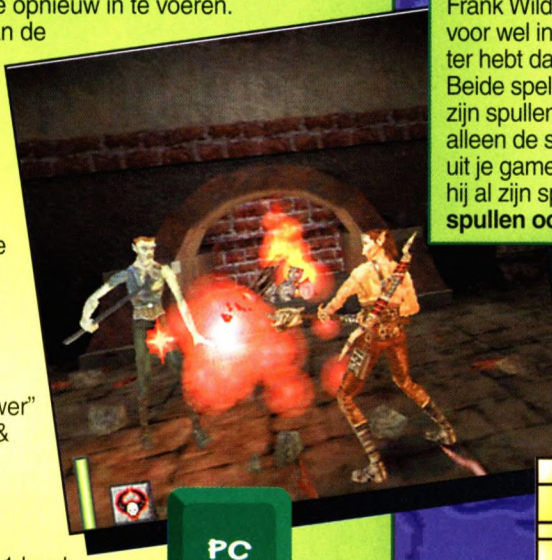
noclip: Loop door muren

notarget: Vijanden negeren je

playbetter: God Mode

twoweeks: Oneindige powerups

victor: Vernietigt alle monsters in het huidige level



PC



PLAY
STATION

C&C RA RETALIATION

Vanuit Diederik Hoekema's persoonlijke com-
mandocentrum.

Ga naar de balk ▲. Ga dan naar het TEAM scherm
(waar X ●, ▲ en ■ staan).

Voor een parabomb: XXX , ●, ▲, ■.

Voor het verwijderen van shroud: ▲▲, X, ●, ▲, ■.

Voor het winnen van deze missie: ●●, ▲, XX, ■.

1080* SNOWBOARDING

Dit zijn zeer coole cheats voor een nog cooler spel. Vandaar ook een ver-
diende beloning. De tip van de maand gaat deze keer naar
Nanno Zegers en veel plezier met de
N64-versie van Turok 2: Seeds of
Evil.

Geheime characters

Panda Man: Haal de Match Race op
expert, en versla alle EAD scores in
Time Attack, Trick Attack en Contest.

Selecteer nu Rob Haywood en druk op
C-rechts en A. Deze gast kan niet
goed afdalen, maar is een stunt-expert!

Ga naar de training en je zal zien dat
deze Panda de laatste vijf tricks uit het
rijtje kan, als enige van alle boarders!

(Front Flip, Back Flip, Panda Tweak
Front, Panda Tweak Back, One Foot)

Ice Man: Haal Match Race op expert en
versla alle EAD scores in Time Attack en Trick Attack. Selecteer Akari
Hayami en druk op C-rechts en A.

Gold Ice Man: Haal de Match Race op expert met Ice Man. Selecteer nu
Kensuke Kimachi en druk op C-rechts en A.

Geheim board

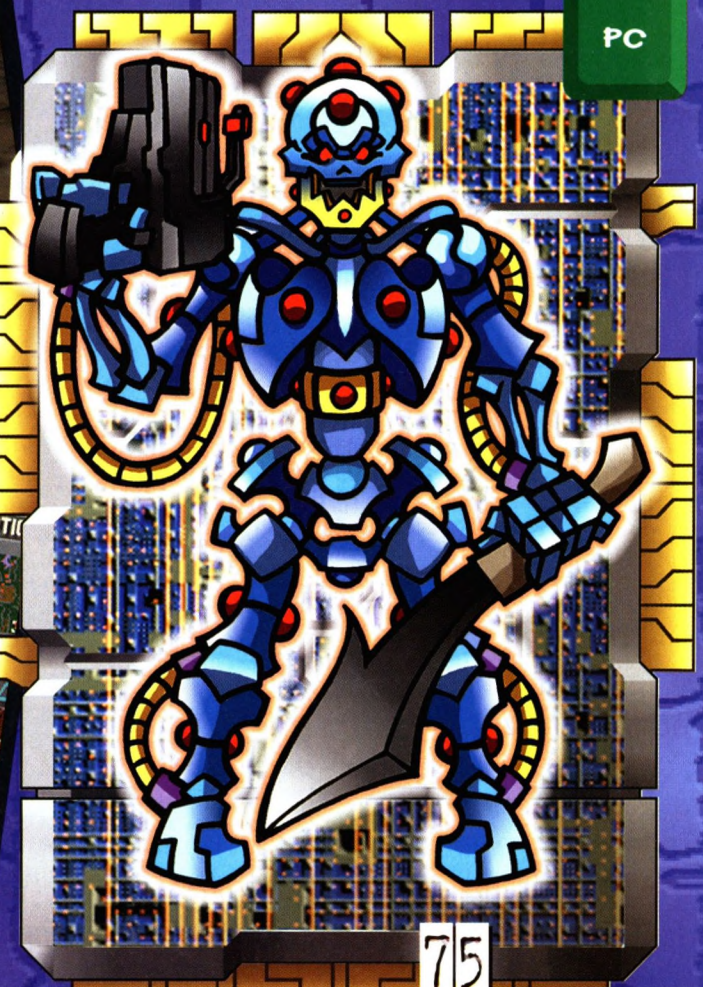
Pinguin-board: Doe alle tricks in Training (dit gaat 't best met Rob Hay-
wood of Panda Man). Als je dit gedaan hebt, selecteer je het default board
van een willekeurige speler en dan druk je op C-onder en A.



N64

RAGE OF MAGES

Frank Wildenberg uit Eindhoven heeft een cheat uitgevonden. Je moet daar-
voor wel in een multiplayer game spelen. Zorg eerst dat je een goed charac-
ter hebt dat flink wat goud oplevert. Dan speel je het spel met twee spelers.
Beide spelers saven hun game (bij de kerk). Een van de spelers doet snel
zijn spullen af. Verspil geen tijd met flesjes. Dan pakt de andere alles op en
alleen de speler die alles oppakte saved zijn game! Ga daarna snel allebei
uit je game. Omdat de speler alles weggooide nadat hij gesaved had, houdt
hij al zijn spullen en de tweede speler heeft dan behalve zijn eigen
spullen ook die van de andere speler!



PC

PLAY
STATION



VIGILANTE 8

Rik Overvelde houdt van raggen, racen, beuken en blasten.

Special moves

(u = up, d = down, l = left, r = right, f = fire machine gun)

Interceptor Missiles:
Halo Decoy u,u,d,f
Afterburner: u,u,u,f
Bull's Eye Rockets Road Runner: u,d,d,f
Stampede: u,d,u,f
Bruiser Cannon Cow
Puncher: d,u,d,f
Buckshot: d,u,u,f

Mortar Swivel Turtle turnover: d,d,d,f
Crater Maker: d,d,u,f
Roadkill Mines Bear Hug: l,r,d,f
Cactus Patch: l,r,u,f
Codes (Als je een code goed invoert, hoor je iemand iets zeggen.)
MONSTER_WHEELS: grotere wielen
DEADLY_MISSILE: sterkere Interceptor Missiles
WMNNWLHTSCUCLH: unlock alle auto's en banen
I_WILL_NOT_DIE: onsterfelijk
HARDEST_OF_ALL: expert mode
SEE_ALL_MOVIES: bekijk alle filmpjes
REDUCE_GRAVITY: lagere zwaartekracht
GO_SIGHTSEEING: geen vijanden
SAME_CHARACTER: je kan dezelfde auto's kiezen in de Two-player mode.

POLICE QUEST SWAT 2

Freeze! Nou, nou niet zo brullen Raoul Meijer uit Houten. Type L, O, S tijdens het spelen en je kan altijd iedereen zien. Ook als ze zich niet in je blikveld bevinden.

PC



SIN

Extra cheats voor de demo of het volledige spel.

Druk op ~ en dan:
/spawn heligun: use that badass gun from the chopper.
/spawn lensflare: for a unused effect
/spawn silenter: unused item 'kinda buggy'
/spawn cookies: got milk?
/spawn Reactive-Shields: cool chrome effect

GRAND THEFT AUTO

Tim de Roode uit Zeewolde komt eindelijk eens met nieuwe en originele cheats voor dit spel. Bij de character selection moet als naam "porkcharsui" ingetikt worden. Gewone cheatcodes zoals ITSTANTRUM, BUCKFAST enz. voor de debugcode gebruiken.

In het spel intikken:

D: Screenshot in *.tga formaat;
L: Zoom in;
K: Zoom uit;
Keypad 2: Camera naar beneden;
Keypad 4: Camera naar links;
Keypad 6: Camera naar rechts;
Keypad 8: Camera naar boven;
Home: Camera centreren;
Keypad +: Pause en framerate;
Keypad *: Alle wapens, full ammo;
C: Snelheid, schade en coördinaten;
R: Scherm veranderen;
F12: Restart van het level.

PC



PC



STAR TREK CAPTAIN'S CHAIR

De easter-eggs met dank aan Roy.

1) Op de brug van de originele Enterprise, NCC-1701, moet je bij de computerschermen eens op een paar knoppen klikken. **Je kunt dan memory, vier op een rij, drie op een rij en dat soort spelletjes spelen.**

2) Op de brug van de Enterprise-D, NCC-1701D, ga je eerst naar de stoel van Picard. Klik rechts op zijn console en klik op security code. Je krijgt nu een code. Voer deze bij Tactical in en je kunt **op de brug van een Klingon-schip kijken!**

3) Je kunt de **Voyager vernietigen** door op de console tussen Janeway en Chakotay te klikken en dan self-destruct te kiezen. Het aftellen kan beginnen en je ziet de Voyager exploderen.

4) Je kunt **interviews met verschillende acteurs** zien door bij de stoelen van de captains het knopje message in te drukken. De acteurs zijn: George Takei (Sulu), Micheal Dorn (Worf), Jonathan Frakes (William Riker), Kate Mulgrew (Kathryn Janeway) en Avery Brooks (Benjamin Sisko).

PC



BIO FREAKS

Twan Goosen is een freak.

1st person fight camera: houd L2 en R2 ingedrukt en druk op de tegengestelde richting van waar je speler naar kijkt. Om de gewone camera terug te krijgen houd je L2 en R2 ingedrukt en druk je op beneden.

PLAY
STATION

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Tom Daams rees op uit z'n as en zond ons deze keizerlijke cheats. Typ deze cheats in in de chatbar balk.
king arthur: alle vogels veranderen in draken
pow big mamma: je krijgt een speciaal mannetje genaamd: babyprez
convert this!: je krijgt een speciale priester die mannetjes doodt met bliksem
storbilly: je krijgt een vette robot!

PC

DEATHTRAP DUNGEON

Jeroen Sanders heeft een cheat voor alle levels.

Voer bij het menu van de drie doodskoppen het volgende in:

L1, R1, ▲, ▲, ■, ●, R1, L1.
Je kan nu bij loadgame alle levels kiezen.

PLAY
STATION



in de

Creative-dimensie

speel je geen
games, daar
beleef je ze!



Bedenk een plaats waar games zo levensecht zijn dat fantasie en werkelijkheid nauwelijks van elkaar te onderscheiden zijn. Stel je een plaats voor waar de meest geavanceerde 3D videokaarttechnologie een zo rijke en meeslepende visuele ervaring opwekt dat deze nog steeds in je herinnering gegrift staat, lang nadat de game is afgelopen. Stop met dromen, stap de Creative dimensie binnen zodra je de naam Creative ziet. Je PC zal nooit meer hetzelfde zijn. Voor meer informatie, bel naar het nummer 0113 230081 (voor Nederland) of 03 2410966 (voor België).



3D Blaster Voodoo2 :

- Additionele 3D kaart. Completeert huidige 2D of 2D/3D VGA kaart voor de best mogelijke acceleratie van je games
- Voodoo2 processor van 3Dfx voor de snelste games!
- Genereert 180 miljoen texels per seconde
- Drie maal de rendering-snelheid van de oorspronkelijke Voodoo Graphics generatie
- Wordt geleverd met een indrukwekkende reeks zeer spannende 3D-games
- Veelzijdige 3D games bundel



3D Blaster Banshee :

- Grafische 2D/3D-kaart voor de PCI bus
- 3Dfx Banshee processor, gebaseerd op de technologie van de Voodoo2 technologie
- Ultrasnelle 2D graphics en video acceleratie
- Ontzagwekkende 3D acceleratie voor games
- 16 MB SDRAM, resoluties tot 1600x1200
- Compatibel met Direct3D, Glide, OpenGL, dus 100% van de spelletjes
- Complete software bundel

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

De poort naar een nieuwe dimensie

Geluidskarten

Grafische karten

Speakers

PC-DVD

Video

lets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus. Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:

1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.

2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar. Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere redenen, zonder opgave van die redenen.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubriekadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?

Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware. Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

NINTENDO

Gezocht: Final Fantasy 3 voor de SNES of andere import-RPG. Liefst compleet met kaart, handleiding en doosje. Ben bereid om er redelijk voor te betalen. Tel.0527-616988 (Emmeloord), bellen na 18.00 uur.

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen: MK 3, UMK 3, KI, Justice League Task Force, Mega Man X 1, Urban Strike en opbergtasje voor f400,-. Tel.0172-587375, vraag naar Jaco.

Te koop: N64 + controller & memorycard f299,-. Converter f39,-, RF-switch f39,-, Goldeneye f90,-, Star Wars f75,-, Lylat Wars + rumble pack f100,-, Yoshi's Story f90,-, Turok (USA) f75,-. Alles in 1 koop voor f750,-. Tel.0117-383443, vraag naar Stephan Blaakman, Breskens.

Te koop voor N64: SM 64 f60,-, Pilotwings 64 f60,-, Waverace 64 f60,-, Mario Kart 64 f60,-, Diddy Kong Racing f65,-, Lylat Wars excl. rumble pack f90,-, KI Gold f60,-, Blast Corps f65,-, Fighters Destiny f70,-, Mystical Ninja f70,-, ISS 64 f60,-, Mortal Kombat 4 f90,-, Banjo Kazooie f80,- of één van deze spellen (of twee) ruilen tegen een Action Replay. Tel.0342-420034 (Barneveld, geen vervoer). P.S. alles is met handleiding en in goede staat. Vraag naar Gerben.

Te koop voor N64: Turok of Fifa RTWC '98 voor f60,- of samen voor f110,-. Allebei compl. met boekje en doosje. Te koop voor de Game Boy: Burai Fighter Deluxe en Tetris, ieder voor f15,- of samen voor f20,-. Over een ander aanbod valt te praten. Tel.073-5494214, vraag naar Serge.

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

Gezocht: Het spel NBA Hang Time voor de SNES. Te ruilen tegen Mortal Kombat. Ook bereid max. f100,- te betalen. Tel.046-4423934 (Bingelrade). Vraag naar Neal.

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen: Gooftroop, Mario Allstars, Vortex, Stuntrace FX, DKC 1 en Mickey Mania. Alles incl. doosjes en handleiding. Prijs f200,-. Los te koop Super Game Boy, vraagprijs f30,-. Tel.077-4772819 (na 15.30 uur), vraag naar Martijn.

Te koop voor N64: Super Mario 64 en Goldeneye 64. f75,- per stuk. Tel.053-5387088, vraag naar Bob, het liefst bellen na 17.00 uur.

Te koop: Game Boy en Game Boy spelletjes: De Game Boy zelf kost f50,-. Game Boy adapter f30,-, Tiny Toon Adventures 2, Battle Toads, Atomic Punk, Barbie The Game Girl, Solomon's Club: f25,- per stuk. Tamagotchi on the Game Boy f40,-, Sword of Hope f5,-, Zelda f30,-. Incl. hoesjes, boekjes en doosjes. Tel.033-2987506, vraag naar Petra Koster.

Te koop: N64 + 2 controllers + memorycard en MadCatz stuurwiel en 6 spellen: Fifa '98, Blastcorps, Mario Kart, Bomberman, MRC, Lylat Wars + rumble pack. Vraagprijs f799,- (ook los te koop). Alles in doos en met boekjes. Tel.035-5255580 (Huizen), vraag naar Tim.

Te ruil voor N64: Mijn Turok: Dinosaur Hunter, Rampage World Tour of Mission Impossible plus het spel Fifa 64 (alles compleet met doosje en boekje) tegen jouw Wetrix of Mystical Ninja. Bel door de weeks na 17.00 uur. Tel.0181-663556, vraag naar Sjoerd.

Te koop: SNES + 2 controllers + Nintendo Scope 6 (groot geweer) + 4 spellen: Yogi Bear, Super Mario Allstars, NBA Jam en een spel voor het geweer. Vraagprijs f200,-. Tel.0515-575339 (Bolsward).

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen: Super Mario World, Addams Family, Doom, Asterix, Starwing, Donkey Kong Country. Prijs f350,-. Tel.0113-381972.

Te koop/te ruil voor N64: Blast Corps, Clayfighter 63 1/3, Killer Instinct Gold en Multi Racing Championship en racestuur met gaspedaal. Ik zoek: Goldeneye 007, Lylat Wars en Yoshi's Story. Tel.013-4562158, Jan, Tilburg.

Te ruil voor SNES: DK 1, ik zoek ervoor terug Mortal Kombat 2 en ik heb ook nog het spel Mickey Mania die wil ik wel tegen Zelda (A link to the Past) of Secret of Mana ruilen. Tel.0511-423772 (Sjibren).

Te koop: N64 + 2 controllers, 4 in 1 memorycard, 5 spellen voor f750,- en je krijgt er een converter gratis bij. Tel.0165-529022 (Roosendaal), alleen op zondag bellen a.u.b. Vraag naar Ivo (zelf komen ophalen).

Te koop gevraagd voor de SNES: NBA Live '96, Killer Instinct of een ander leuk vechtspel. Tel.055-3555214, vraag naar Mathijs.

Te koop/te ruil voor N64: Diddy Kong Racing f65,-, Yoshi's Story f65,- of ruilen tegen Goldeneye of Extreme G (1 spel tegen 1 spel). Alle spellen zijn compleet met doosje en handleiding. Tel.058-2674868, Leeuwarden.

Te ruil: Mijn Mario Kart 64 zo goed als nieuw (geheel compleet + verpakking) voor jouw Mission Impossible (graag helemaal compleet + verpakking). Te koop: Een RF Switch/RF Modulator voor N64 (voor het aansluiten op de tv zonder audio/video-ingang) voor f39,95. Bellen tussen 18.00 en 20.00 uur en vragen naar Iwert. Tel.020-6167379.

Te koop: SNES + 2 controllers incl. 5 spellen: Fifa '97, Kuifje in Tibet, Super Mario Allstars, Super Mario Kart en The Pagemaster. Alles verkrijgbaar met handleiding en doosjes. Prijs f225,-. Tel.0316-332368, vraag naar Joris.

Te koop: NES met gamepad, gamegenie en 7 spellen: Tiny Toons, Smurfs, Rescue Rangers, Kirby, Mario 2 + 3 en Kung Fu voor f200,-. Wie het snelst reageert krijgt gratis joystick. Tel.0519-296280, vraag naar JW.

Te koop voor de Game Boy: Earthworm Jim f35,-, Daffy Duck f25,- en Hercules f45,-. Tel.0519-296280, vraag naar JW.

Te koop voor N64: Yoshi's Story f75,-, Diddy Kong Racing f75,-, Snowboard Kids f70,-. Heb je interesse bel me dan of stuur een E-mail:s.corten-noben@wxs.nl. Tel.043-6040611, vraag naar Olaf. Zelf komen halen (omg. Maastricht).

Te ruil: Blast Corps 64 tegen een ander leuk spel b.v. Waverace of iets anders. Tel.0418-652540 (Waardenburg), vraag naar Frits.

GAMES & FUN

next generation entertainment

Soft- en Hardware van de nieuwste spelconsoles Nintendo 64, Sony Playstation, Super Nintendo, Sega Megadrive, Sega Saturn, Gameboy, Gamegear, PC CR Rom.

Altijd als eerste de nieuwste games! Het adres voor inruil en verkoop gebruikte games



- Games 'R' Fun Amsterdamse Poort*, Shopperhal W.C. Amsterdamse Poort, Bijlmerplein 689a, Amsterdam Zuid Oost, 020 - 697 28 44. E.mail: gamesrfun@pi.net
- Games 'R' Fun Amsterdam Centrum, Nieuwedijk 109, Amsterdam Centrum, 020 - 623 00 31. Ook ZONDAG's geopend.
- Games 'R' Fun Hilversum, W.C. Hilvertshof, Groest 86-31, Hilversum, 035 - 622 98 88.
- Games 'R' Fun Utrecht, W.C. Hoog Catherijne, naast MC Donalds, Gildekwartier 201, Utrecht, 030 - 236 92 32.

Te koop: SNES met 2 controllers en 8 spellen o.a. Super Mario Kart, Super Mario World 1, Mortal Kombat 3, Kuifje in Tibet. Prijs f399,-. Tel.0255-533488, IJmuiden, vraag naar Theo, bellen na 16.00 uur.

Te koop/te ruil: Colored Game Boy (zwart) + Marioland 2, nog geen jaar oud, met boekje. Voor f80,- of te ruil tegen: Mario 64 of Diddy Kong Racing. Tel.0592-347144 (Assen). Te koop: SNES + 1 controller + 2 spellen + scoop met spel en tas. Alles met doos en handleiding. Prijs f185,-. Telefoon 0593-552315, Danny.



De goedkoopste Playstation Accessoires via de post

Memorycards:

1 Mb Hfl 15,00	8 Mb	Hfl 35,00
24 Mb Hfl 50,00	40 Mb	Hfl 60,00
56 Mb Hfl 70,00	72 Mb	Hfl 80,00
Action Replay	Hfl 50,00	
Rgb Kabel	Hfl 12,50	
Link Kabel	Hfl 15,00	
Joypad verleng kabel	Hfl 15,00	
Dual Schock	Hfl 50,00	
Movie Card	Hfl 220,00	
Joypad DN	Hfl 25,00	
Bio Lightgun	Hfl 60,00	
Lightgun + force feedb.	Hfl 125,00	
ASC II Arcadestick	Hfl 85,00	
Sega Dreamcast	Hfl 999,00	

Van Sint en van de Kerstman de Playstation Console en de bijbehorende accessoires koop je bij de PSX Shop.

0341 562046 (van ma. t/m za. open. van 9.00 t/m 21.00 zondag niet meer telefonisch bereikbaar)

Sales@besselsen.com / www.psxshop.com

Openingstijden:
ma. 12.30-19.00
di. t/m vr. 9.30-19.00
do. 9.30-21.00
za. 9.30-17.00
zo. gesloten

GAMESHOP NO LIMIT

Voor de beste games en accessoires van:



Rijnstraat 229 • 1079 HH Amsterdam
Telefoon: 020-6442848

Te koop op CD-Rom: Police Quest, SWAT 2 f45,-, origineel, incl. doos en handleiding in goede staat. Tel.079-3614961, vraag naar Sabbah (Zoe-termeer).

Gezocht: Wie wil er met mij Adventure-games ruilen? Tel.040-2525202, bellen na 18.00 uur.

Te koop: Pamela Anderson Interactive, Redneck Rampage Rides Again, Z, Roadrash, Grandheft Auto, Necrodome, Banzai Bug, Rise of the Triad. Over de prijs worden we het wel eens. Vraag naar Chris van Lienden. Tel.0318-650848 (Ede).

Te koop op CD-Rom: X-Files The Gamer en Unrestricted Access samen voor f75,-, SWAT 2 f60,-, Grand Theft Auto f50,-, Constructor f40,-, Black Runner f35,-, Conquest Earth f30,-, Resident Evil f30,-, Die Hard Trilogy f30,-, Motorhead f30,-, Spy-craft The Great Game f20,-, Love Bytes f20,-, Lion f20,-, Red Alert f30,-, Strike Point f10,-. Alles met doos en handleiding. Iedere koper krijgt nog wat demo's mee. Tel.0655-306234, vraag naar Wing.

Gezocht/te ruil: G-Police, Beasts and Bumpkins, Constructor 1 en 2 en Worms 2. Te ruil: Earth 2140 tegen Commandos, Bedlam tegen Knight & Merchants of SimCity. Tel.035-6560912, vraag naar Sander (Korten-hoef).

Te koop: Darker, Reloaded, Buried in Time (Journeysman Project 2) (3 cd's), Under a Killing Moon (4 cd's), System Shock, Braindead 13, Dark Forces, Orionburger, Encarta '97, Phantasmagoria (7 cd's), Oddworld: Abe's Oddysee, Kyrandia 3. Alles compleet met doos en handleiding en z.g.a.n. Gehele pakket f250,-. Ver-voer geen probleem (ik heb O.V.) Tel.0511-542964, vraag naar Merijn.

Te koop/te ruil: Riven: The Sequel to Myst + strategieids f75,-, Zork Grand Inquisitor f50,-, Red Alert strategieids f35,-, Destiny f10,-, Down in the Dumps f10,-, Enemy Nations + Bedlam + Mortal Kombat 3 + Star-gunner + Battle Cruiser 3000 AD + Sensible World of Soccer f45,-. Apoc-alyptse 3DFX kaart met de spellen: Tomb Raider, Terracide, Ultimate Race, Wipeout 2097, Mechwarrior 2 f150,-. Wie twee dingen tegelijk koopt, krijgt er Gamehead 10 bij of een andere leuke CD-Rom. Tel.0492-366457, vraag naar Nick (Gemert, N-Brabant).

Te koop op CD-Rom: MDK f30,-, IF 22 (2 cd's) f30,-, Blade Runner f50,-, F1 Racing Simulation f50,-, Conquest Earth f50,-, Shattered Steel f20,-. Tel.077-4653054, vraag naar Sjaak.

Te koop op CD-Rom: Mechwarrior 2 + handleiding, Descend 2, EF 2000 en Formula 1. Prijs f35,- per stuk of alles in 1 koop voor f100,-. De snelle beller krijgt de demo van Monaco Grand Prix gratis. Tel.0318-616712 (Ede), vraag naar Erwin.

Te ruil: Mijn LBA 2 en Redneck Ram-page tegen jouw NFS 3 of mijn Pow-erboat Racing tegen jouw World Cup 98. Tel.023-5281130, vraag naar Erik.

Te koop/te ruil: Redneck Rampage, LBA 2 f50,- en Powerboat Racing f60,- per stuk, MK 1 & 2, MK 3, NFS 2, Carmageddon en Warcraft 2 f25,- per stuk, Destruction Derby, Expect No Mercy, Witchaven 2, Battle Beast en Battle Chess f15,- per stuk, 2 voor f25,-, alles voor f300,- met veel demo's er gratis bij. Of een paar van mijn games ter waarde van f100,- (b.v. RR en LBA 2) ruilen tegen jouw Unreal, NFS 3 of een ander vet 3DFX spel. Tel.023-5281130, vraag naar Erik en het liefst in Haarlem en om-streken.

Gevraagd: Heeft iemand nog (onder-delen van) computers of wat ie niet meer wil? Bel mij (Jos) even, en er zit misschien nog wel een prijsje aan vast. Tel.0546-643770, liefst omg. Twente.

Dit telefoonnummer kost circa 1 gulden per minuut

80.000 PC-GAMES

ALLE nieuwe en beste PC-Games **ONBEPERKT downloaden** naar jouw eigen computer. Modeminstelling: ANSI 8/N/1.

Bel met je modem: **0906-20.230.22**

Te koop op CD-Rom: Tomb Raider 2 f35,- en Dark Earth f35,-, beide com-pleet met doos & boekje en z.g.a.n., Duke Nukem 3D (alleen met boekje) f15,-, Grand Prix 2 (alleen met boekje en z.g.a.n.) f20,-, C&C Red Alert (met beschadigd boekje) + Red Alert Code Red 2 f35,-, Competitie Manager '96-'97 (alleen cd) f10,-, Occasion-cd (alleen cd) f5,-. Tel.013-5136113 (Moergestel), vraag naar Joke van E-mail:moergestel@hotmail.com.

Te koop: Tomb Raider 2 f60,-, World Football 98 f45,-. Maak je eigen strip met de Smurven f25,-. Ik heb ook een CD met 15 spellen o.a. Coman-che 3, Blood, Moto Racer e.a. voor f20,-. Alles in 1 koop voor f130,-. E-mail:s.corten-noben@wxs.nl. Tel.043-6040611, vraag naar Olaf. Zelf kom-ten halen (omg. Maastricht).

Te koop/te ruil: Veel shareware + complete cd-rom's zoals: Croc, 7th Guest, Strike Commander en andere. Bel voor info. Tel.0416-365289, vraag naar Arjen, bellen na 16.00 uur.

Te koop/te ruil: Veel shareware + complete cd-rom's zoals: Croc, 7th Guest, Strike Commander e.a. Bel voor info. Tel.0416-365289, vraag naar Arjen, bellen na 16.00 uur.

Te koop: Compaq Presario, 100 Mhz, 486 DX4, 8 Mb werkgeheugen, 540 Mb harddisk, quadspeed CD-Rom, 16-bits geluidskaart, 14k4 fax/mod-ern, 14" monitor, muis, toetsenbord, Lexmark WinWriter 150c printer. Verder nog veel software. Prijs f2000,-. Tel.0299-470308, vraag naar Arne.

Te koop: 3DFX kaart (Diamond Mon-ster 3DFX), incl spellen, 2 maanden oud, in zeer goede staat voor f250,-. Stuurwiel (Trustmaster T2) met peda-len, versnellingspook en 2 knoppen op het stuur. 1 maand oud in zeer goede staat voor f125,-. Samen voor f350,-. Ik heb geen vervoer. Voor de snelle beller een paar blaad-jes met de nieuwste cheat codes. Tel.046-4580393, vraag naar Ramon Rozema, bellen na 17.00 uur (Mun-stergeleen).

Te koop voor N64: Banjo Kazooie f99,-, Diddy Kong Racing f79,-, Lylat Wars (zonder rumble pack) f89,-, Su-per Mario 64 f59,-. Allemaal met boekjes en doosjes. Alles in 1 voor f300,-. Tel.013-4561347, liefst bellen na 16.00 uur. Tilburg, vraag naar Erik.

Te ruil voor N64: Diddy Kong Racing en Fifa 64 (beide met doosje en boekje) tegen Snowboard Kids, Turok of een ander spel. Tel.010-4714938 (Schiedam).

Te koop: Game Boy + adapter + accu + draagtasje + 11 spellen waaronder Donkey Kong, Elite Soccer, Pinball Deluxe, Marioland 1 en 2, Tom en Jerry en nog veel meer. Alles met boekje. Tel.071-5150535, vraag naar Jan Peter of E-mail:sigmund@ci-stron.nl.

Te koop: N64 + 5 spellen (Mario Kart, Pilot Wings, Extreme G, Top Gear Rally en International Superstar Soccer) + 2 controllers en 2 memory-cards. Mijn prijs f500,-. Tel.045-5225934, vraag naar Marcel (Hoensbroek, Limburg).

Te koop: NES + 3 spellen: Solstice, Dr. Mario en Quantum Fighter. Alles met doosje en boekje. Prijs n.o.t.k. Bel tussen 19.30 en 21.00 uur a.u.b. Tel.036-5314126, Kristian.

Gezocht: Toffe SNES spellen zoals: Doom, DKC 2, Mario Kart, Fifa 98 en Fifa 97 en Theme Park. Ik heb ook Mario is Missing en Tuck Rock te koop of te ruil. Tel.0316-264241 (vraag naar Rob).

Te ruil voor N64: Mijn Snowboardkids of ISS 64 tegen jouw Banjo Kazooie. Tel.0255-536138 (vraag naar Mark), geen vervoer, maar per post mogelijk.

Te koop voor N64: Diddy Kong Ra-cing + doosje en handleiding voor f100,- (alles in zeer goede staat). Tel.020-6972243, vraag naar Tiemen (Amsterdam ZO).

Te koop voor N64: Fifa 98 RTWC f100,- met doosje en handleiding zo goed als nieuw. Tel.020-6911770, vraag naar Tijmen.

PC

Te koop op CD-Rom: Police Quest SWAT f50,-, Megarace + Bloodnet f50,-, Navy Strike f25,-, Rebel As-sault f25,-, Simcity, A-Train f10,-, Ci-vil War, Ceasar 2 f25,-, ROTT f15,-, Red Alert, Code Red 2 en Aftermath samen voor f50,-, Duke Nukem 3D f15,-, Competitie Manager '97/'98 f15,-, Doom 1 + 2 f10,-. Vervoer niet inbegrepen. Tel.079-3316791, vraag naar Richard, bellen na 18.00 uur.

The Internationaal
Vraag naar ons unieke spoorstelsel 24 uur

**NINTENDO 64
SEGA SATURN
PLAYSTATION
GAMEBOY
PC CDROM
PC COMPUTERS
in/verk 2e hands**

Amersfoort 033-4562955
Zwolle 038-4538341

Te koop: C&C Red Alert + muis f90,- of ruilen tegen WCW Nitro. Telefoon 040-2062212, vraag naar Ruud.

Padrino PC Play Station Service

PLAYSTATION	MIXED ZONE	KABEL ZONE
Playstation (serie 7002/7502 Latest model with Dual Shock) 292,50	PSX Muis 25,00	System Link 25,00
Playstation (serie 7002/7502 Bare) 255,00	NTSC / PAL Converter 70,00	Controller Extender 22,50
Without Dual Shock 255,00	Movie Card (Movie CD's) 199,00	Multi-Tab 85,00
*Ombouwen not included in Price	MS Game Booster (Cheats) 65,00	FUNNZONE
RGB KABEL	Lens for Playstation 135,50	Shock Pack (Div. Colour) 35,00
RGB (Audio & Pistol Connection) 35,00	KILLER ZONE	
RGB (Standard) 30,00	Scorpion Gun 99,00	
PAD ZONE	BioGun met Footpadde 85,00	
Clone Pads	Super Jolt Gun met Footpadde & Jolt 150,00	
Game Pad Clone	*Alle Guns zijn Namco Compatibele dus ook Time Crisis & Point Blank	
(Red-Green-Blue-Grey) 35,00	MEMORY ZONE	
Game Pad Dual Shock Clone 62,50	Memory Clone 20,00	
(Transparent Clear-Red-Black)	(15 Blocks / 1mb) 55,00	
Game Pad Wireless 65,00	Memory Clone & Led Display (120 Blocks / 24 mb) 85,00	
The Glove 165,00	Memory Clone & Led Display (360 Blocks / 24 mb) 85,00	
Sony Pads	Memory Clone & Led Display (600 Blocks / 40 mb) 105,00	
Dual Shock	Memory Clone & Led Display (840 Blocks / 56 mb) 127,50	
Standard Grey Coming	Memory Clone & Led Display (1080 Blocks / 72 mb) 145,00	
DRIVING ZONE		
Formula Zero (Met 2 Pendelen) 205,00		
Formula Zero Pro (Met 3 Pendelen & Fibrator) 255,00		

Voor grotere aantallen bel voor de beste prijzen

**Amsterdam
Ceintuurbaan 263
Ingang via Salvatore Zeno
Tel: 020-4708434
Of 06-54305102**

www.padrino-pc.demon.nl padrino@padrino-pc.demon.nl

KvK 54455 te Groningen

DIMENSIONplus

De grootste gameshop in het Noorden winkel & postorder

Games & Accessoires voor:

- PlayStation
- Nintendo 64
- PC CD ROM
- Saturn
- Super Nintendo
- Gameboy

ook Merchandise

- posters
- action figures
- wallscrolls
- hintboeken
- keychains
- en meer...

STEENTILSTRAAT 12-14 / 9711 GM GRONINGEN
Tel: 050-3129818 Fax 050-3139146
E-mail: dimplus@xs4all.nl

Wordt nu lid van onze gratis eMailing **WWW.DIMENSIONPLUS.NL**

Haniel

videoshop
**Sega
 Nintendo
 3-DO
 Playstation
 & CD-Rom**

Keuze uit meer dan 3000 games!

Naast inruil en verhuur, kopen wij ook je oude games, computers en muziek CD's (geen CD Rom)

GASTHUISSTRAAT 9, 7201 MN ZUTPHEN

TEL. 0575 - 511860

7 DAGEN PER WEEK GEOPEND TOT 21.00

Ook Postorder

Te koop: Cyrix IBM P200 Mhz 48 Mb EDO RAM, 24x CD-Rom, 3,5 inch diskette drive, Diamond Monster 3D-1 + S3 3 Mb video kaart 1,3 Gb HD, 16-bits sound card, toetsenbord, muis, 14" SVGA monitor, windows 95 geïnstalleerd, veel spellen en software. Vraagprijs f1450,- of in overleg. Tel.0412-657416, vraag naar Thijs of schrijf naar: Thijs Droog, Braakstraat 42, 5345 XB Oss.

Te koop: Een Diamond Stealth II S220 4 Mb 100 Mhz SGRAM. In originele doos + drives en de volgende spellen: Forsaken, Moto Racer, Half-Life, Soda, Terracide, WipeOut XL. Prijs f165,-. Voor meer info bel naar Andre. Tel.010-4353943, liefst na 18.00 uur.

Te koop/te ruil: Carmageddon + Spaltpack f40,-, Moto Racer f25,-, Mechwarrior 2 f20,-, Age of Empires f25,-, Helicopters f20,-, Topgun FAW (2 cd's) f20,-. Spelen met getallen f15,- of ruilen tegen Triple Play 99 of Emercengy. Alles voor f130,-. Snelle belers krijgen veel demo's. Tel.071-5150535, vraag naar Jan Peter of E-mail: sigmond@cistron.nl.

Te koop op CD-Rom: Riven f50,-, Lands of Lore 2 f50,-, Ripper f25,-, Phantasmagoria 2 f35,- e.a., alles origineel. Tel.043-3642794.

Te koop: Creatures 2 f60,-, Final Fantasy 7 f70,-, Conquest Earth f45,-, KKNDD f30,-, Commandos f65,-, Broken Sword 2 f45,-, Diablo f40,-, Carmageddon, X-Com, Apocalypse en Estatica 2 f75,-, MDK f35,-, Strike Point f25,-, verzamel CD met o.a. Dark Omen, Battle Zone, Interstate 76, Nitro f75,-. Alles in 1 koop f500,-, ik betaal de verzendkosten. Tel.0497-641826, Chris.

Te koop/te ruil: Beast and Bumpkins + Wing Commander 3 + Speedboat Attack + FX Fighter Turbo. Alles bij elkaar f50,- of ruilen tegen Tomb Raider 2 of Worms 2 of Worldcup 98 of tegen een ander tot spel. Tel.0493-312041, vraag naar Twan.

Te koop: Red Alert The Aftermath f40,-, Doom 1 f15,-, Warcraft 2 Deluxe Edition f40,-, MK 3 en 2 f40,-, DD 1 f10,- en Carmageddon Max Pack f60,-, allemaal met doos en handleiding. Tel.0174-630576, vraag naar Alex (Naaldwijk). geen vervoer.

Te koop/te ruil: Command & Conquer (3 cd's) + boekje en doos, nieuw f35,-, Theme Park met boekje en doos, vrij nieuw f20,-, Sim City Classic zonder boekje en zonder doos, vrij nieuw f10,-, Bedlam + boekje en doos, nieuw f15,-. Of alle spellen te koop voor f75,-. Of alle spellen ruilen tegen: Heart of Darkness, Commandos of X-Files The Game. Tel.0486-475347, Grave, vraag naar Jeroen.

Te ruil voor CD-Rom: Carmageddon + codes ruilen tegen jouw Monstertruck Madness of het spel GTA. Het liefst omg. Utrecht. Geen vervoer. Tel.030-2610154, vraag naar Nicolai.

Te ruil op CD-Rom: Mijn Riven, Nuclear Strike, Wipeout of Conquest Earth tegen jouw Heroes of Might and Magic 2 of Warlords 3. Tel.0174-516684, vraag naar Wilco.

Gezocht: Daytona USA ruilen voor IndyCar 2, compleet met doos en boekje. Tel.035-5261147, Gijsbert of E-mail: gbusnshots@hotmail.com.

Te koop op CD-Rom: Commandos f45,-, Total Annihilation f45,-, Competitie Manager '97/'98 f25,-, Hot Games met o.a. NHL '98 en Virtua Fighter 2 f40,-, Kick Off '98 f20,-, Moto Racer f35,-, Red Alert f35,-, FIFA '98 f35,-, Need for Speed SE f25,-, MDK f25,-. Alles in 1 koop voor f300,- en nog veel meer. Alles met handleiding en doosje. Tel.030-6373199, vraag naar Ron (Houten). Geen vervoer. Bellen na 18.00 uur.

Te koop: Pentium 75 Highscreen met 24 Mb intern geheugen en 420 Mb harde schijf, geluidskaart, 2 x 25 watt boxen en 2x speed CD-speler met win 95, eventueel win 98, muis + muismat en SVGA kleurenmonitor met een Seikosha matrix printer en veel geïnstalleerde software. Vraagprijs f700,-. Tel.0180-431904, bel voor meer inlichtingen, vraag naar Laurens.

Te koop: Blade Runner f60,-, Dark Earth f45,-. Tel.010-4622554, vraag naar Michael.

Te koop (niet te ruil): Tombrader 1 + screensaver, Carmageddon 1 + uitbreiding (niet Spaltpack), Redneck Rampage, Klik & Play (zelf spel maken), PU CD-Rom 2, PC-Zone cd's jan '98 + nov '98, Lotus Gallery '97, Perfect Works '97, World Pro '96, Corporate Desktop '97 (Word '97), Myst, IE 4.0. Per stuk f40,-, in 1 koop f200,-. Ook nog te koop: Moederboard Pentium 75 processor en ATI video + Sb 16 geluidskaart 8 Mb RAM alleen in 1 koop voor f150,-. Tel.0475-332801 (na 19.30 uur), vraag naar Max (geen vervoer).

Te koop: LBA 1 f20,-, King's Quest 1 t/m 6 f20,-, Day of the Tentacle f20,-, Police Quest 1 t/m 4 f30,-, SWAT 1 f30,-, SWAT 2 f60,-, Carmageddon 1 f30,-, Simcopter f20,-, Larry 1 t/m 6 f30,-, Red Alert f30,-, Indiana Jones Fate of Atlantis f15,-, Interstate '76 f30,-, Commandos f60,-, Constructor f50,-, Fort Boyard f40,-. Alles is compleet met doos en boekje. Alles in 1 keer voor f450,-. Tel.040-2554953, Veldhoven, vraag naar Joep.

PLAYSTATION

Te koop: Need For Speed 3 f80,-, Dark Omen f80,-, Crash Bandicoot f30,-, Rayman f25,-, alles met boekje excl. verzendkosten. Tel.0180-411756, Ridderkerk, vraag naar Jonas, bellen tussen 19.30 en 21.30 uur.

Te koop: PlayStation + 2 controllers (1 groen, 1 analoog), 2 memorycards (groen en grijs) + stickerset + 5 spellen (T.R., Wipeout, Croc, World Cup 98, Firestorm Thunderhawk 2).

Tel.0032/93450422 (België), Zelzate. Prijs circa 10.000 Bfr. (f540,-).

Te koop: PM 98 f60,-, Need For Speed 2 f40,- + een heleboel trুকjes. Tel.055-5223926, vraag naar Mark (Apeldoorn).

Te koop: Mijn Men in Black (1 maand oud) voor maar f95,- + gratis Mortal Combat Trilogy (demo). Bellen na 6 uur 's avonds. Tel.023-5616031, vraag naar Michel (Hoofddorp).

Te koop gevraagd: 2e hands PlayStation. Tel.0546-863515, vraag naar Stefan.

POWER Games BBS

Over 100.000 **free** games !!
 Download them to your PC.

Call with your modem (ansi 8-n-1)

0906-20.230.44

Te koop: Complete PSX + memorycard + 2 controllers + 17 spellen, waaronder Fantasy 7 en Resident Evil 2. Prijs f750,-. Tel.035-5262645, Maarten.

Te ruil: Mijn Ridge Racer of Syndicate Wars tegen jouw Die Hard Trilogy of WipeOut 2097 of Croc. Tel.0597-675287, vraag naar Jasper, bellen na 15.30 uur.

West Kruiskade 48 3014 AT Rotterdam Tel.: 010-4369350	FUTURE <small>IN CON</small>	Hoogstraat 1025 3011 PM Rotterdam Tel.: 010-4049908
Playstation Fifa 99 Metal Gear Solid Rival Schools Xenogears Brave Fencer Soul Reaver Tomb Raider 3 WCW/NWO Thunder DVD Godzilla The Jackal Titanic Perfect Murder Face/Off Tenchi Muyo Streetfighter II Ninja Scroll Dragon Ball Z Night Warriors	Nintendo 64 Zelda 64 Turok 2 Body Harvest Extreme-G2 Glover WCW/NWO Revenge Castle Vania 64 Top Gear Overdrive Silicon Valley Sega Saturn Marvel VS Streetfighter Capcom Generations Astra Superstars Dungeons and Dragons Collection Street Fighter Zero 3 King of Fighters Collection	Dreamcast Pen Pen Dry Ice Triathlon Judy Seventh Cross Sonic Adventure Sega Rally 2 Virtua Fighter 3TB Godzilla Generation PC CD-ROM Sim City 3000 Half Live Sin Quake Ground Zero Formula 1 98 Grand Prix Legends A2 Racer II Turok 2 Fifa 99 Sega Rally 2 Sonic R
Mailorder de volgende dag in huis !!!		
Hintboeken van o.a. Metal Gear Solid, Ninja, Xenogears, Parasite EVE, Guns met Feed-Back, Shock Stuurwielen zijn allemaal te krijgen, vraag de klantenkaart waardoor u hoge kortingen krijgt		

Te koop gevraagd: PSX + 1 of 2 controllers + memorycard, alles moet in zeer goede staat zijn. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.078-6228700, vraag naar Sander.

Te koop: Rapid Racer en 2Xtreme per stuk f45,-, samen voor maar f80,- zo goed als nieuw Telefoon 0546-863537, Almelo, vraag naar Jeroen.



Antwerpen (B) Offerandestraat 2

Breda
Den Bosch
Eindhoven
Weert

03-2270878

Haagdijk 176
Vughtstrat 186
Hoogstraat 151A
Beekstraat 19

076-5200800
073-6120130
040-2552627
0495-549160

**INKOOP
 VERKOOP
 INRUIL**

**De Beste Games,
 De Beste Accessoires,
 De Beste Gebruikte Games,
 De Beste Adviezen,
 De Beste Service,
 Kortom:**

DE BESTE GAMESHOP !

Maak een kennis met
 Replay Videogames:

<http://www.Replay.nl>



Dreamcast

NINTENDO⁶⁴



Sony Playstation, Nintendo 64, Supernintendo, Gameboy, Sega Megadrive, Sega Saturn en uniek in Nederland: Diverse Merchandise.

**FRANCHISENEMER WORDEN?
 EEN EIGEN GAMESHOP?
 Stuur eens een brief met CV
 naar onze franchisemanager:**

**Replay Videogames
 tav D. Hortensius
 Hoogstraat 151-A
 5615 PC Eindhoven**

NEXT LEVEL Your Level

De Spelcomputer specialzaak

- NINTENDO 64
- SUPER NINTENDO
- COLOR GAMEBOY
- GAMEBOY
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN
- SEGA MEGADRIVE
- DVD

NU:

Inruil mogelijk

Zuidsingel 59 Amersfoort
033-4700427
Mariëburgstraat 8 Arnhem
026-4459400

Te ruil: Mijn 2 controllers (+ 2 demo's) tegen jouw Dual Shock controller. Ik heb ook nog Final Fantasy 7, Bushido Blade, Tekken 1, Gunship en Medieval. Daarvoor zoek ik Metal Gear Solid en andere leuke spellen. Ik ruil desnoods 2 tegen 1. Tel. 020-6825213, bel in het weekend of doordeeweeks alleen 's avonds, vraag naar Peter.

Te koop: PlayStation met 2 controllers en 7 spellen o.a. ISS Pro, Tomb Raider 2, Overboard, Ridge Racer. Prijs f425,-. Tel. 033-2984557 en vraag naar Geert-Henk. Of schrijf naar dit adres: Geert-Henk Blokhuis, v. Westrhenen 27, 3752 ET Spakenburg.

Te koop niet te ruil: Gran Turismo f60,-, Spyro The Dragon f60,-, FF 7 f65,-, Ark of Time f25,-, Total Drivin f50,-, Soviet Strike f40,-, Tekken f25,-, Need For Speed 3 f55,-, Ridge Racer f22,50. Tel. 073-6400119, prijzen incl. verzendkosten. (Den Bosch)

Te koop: WLS f70,-, RE DC f70,-, Actua Soccer 2 f70,-, FIFA f60,-, ISS Pro, PGA 97, DD 2, F1, C&C, Doom, Warcraft 2 f45,- per stuk. FIFA 96 f35,-, ISS Deluxe f30,-, Dual Shock Controller f45,-. Alles in 1 koop f500,-. Tel. 0228-562503, vraag naar Michel.

Te ruil: Mijn Gran Turismo, Mortal Kombat Trilogy of Tomb Raider 1 tegen jouw Resident Evil 2, Need For Speed 3, Moto Racer 2 of Duke Nukem Time To Kill. Eventueel ruil ik MK Trilogy en Tomb Raider 1 tegen 1 van deze spellen. Tel. 0174-630576, vraag naar Alex (Naaldwijk). Ik heb geen vervoer.

Te koop: Rock 'n Roll Racing 2 f90,-, Die Hard Trilogy f45,-. Ik heb ook nog 5 demo cd's. Ik wil ook wel ruilen tegen andere spellen. Tel. 0546-643770, Daarferveen (OV), vraag naar Robert.

Te koop/te ruil: Suikoden 500 Bfr., Vandal Hearts 750 Bfr., Tomb Raider 1 600 Bfr., FF 7 1300 Bfr., of tegen jouw Ace Combat 2, Theme Hospital, Die Hard Trilogy. Tel. 014/301295 (België), vraag naar Bram. Bel me na de schooluren.

Te koop: DD 2 f30,-, DBZ f70,-, FIFA 97 f30,-, FF 7 f75,-, Gran Turismo f75,-, Titan Wars f30,-, ISS Pro f35,-, Adidas Power Soccer f30,-, Resident Evil Directors Cut f60,-. Alles voor f350,-. Tel. 023-5271198, vraag naar Alex, geen vervoer.

Te koop: PlayStation met 2 controllers, memorycard, aansluitkabels, tipsboeken en demo's en de spellen Reboot en Tomb Raider 2 voor f400,-.

. Ook te koop het spel Resident Evil 2 met doorlooptboek f100,-. Het spel doe ik over de post, maar de PlayStation moet je komen halen. Ik woon in Ridderkerk, omg. Rotterdam.

Tel. 0180-462372, vraag naar Ronald.

Te koop: Formula 1 97 f90,-, Tomb Raider f40,-, World Cup 98 f100,-, Crash Bandicoot 2 f90,-, Int. Superstar Soccer Pro f50,-. Alle spellen samen voor f350,-. Tel. 0413-340556, vraag naar Tom.

SEGA

Te koop: MegaDrive met 2 controllers, Game Gemie, Sonic 1, Sonic 2, Pro, PGA 97, DD 2, F1, C&C, Doom, Batman Forever, FIFA 97. Alles is voorzien van boekjes en gebruiksaanwijzing en doosjes. Prijs f200,- voor alles. Tel. 0478-691401, vraag naar Robbert.

Dit telefoonnummer kost circa 1 gulden per minuut

GamesNET



YES !!!

Download ONBEPERKT de NIEUWSTE en BESTE PC-GAMES naar jouw PC. Keuze uit meer dan 12.000 GAMES.

Bel met modeminstelling: ANSI 8/N/1
0906-20.230.16

Te koop: Saturn spellen voor Japanse Saturn of EUR Saturn met Datel Action Replay: Bio Hazzard, Deep Fear, Dead or Alive, Burning Rangers, Dragon Evil Directors Cut f60,-. Alles voor f350,-. Tel. 023-5271198, vraag naar Alex, geen vervoer.

Te koop: Japanse Saturn in goede staat + 2 pads + gun + 1 Mb + 4 Mb RAMcard en 50 Saturn Games: Bijna allemaal Japanse import spellen. Alleen bellen als je geïnteresseerd bent in 1 koop, elk offer boven de f1000,- is welkom. Tel. 06-50805353, ik kom gratis thuisbezorgen na een goede deal. Sheng, Delft.

Te koop: Game Gear met 5 spellen + adapter + vergrootglas + tas. Prijs f125,-. Tel. 010-4282817 (Rotterdam).

Te koop: MegaDrive 2 met lasergeweer en 26 spelletjes o.a. MK 3, Theme Park, Sonic 1, 2, 3, alles met bijbehorende boekjes en hoesjes voor f300,-. Tel. 0255-530958, vraag naar Harry (Umuiden).

Te koop gevraagd: Voor de MegaDrive een Mega CD speler voor max. ± f30,-. Liefst in de buurt van Stiens (vlakbij Leeuwarden). Vraag naar Dennis. Tel. 058-2573655, ik heb geen vervoer.

Te koop: Game Gear met adapter, converter, vergrootglas en draagtas. Compleet met 30 spellen o.a. Sonic, Spiderman, Soccer, Donald Duck enz. Vraagprijs f250,-. Tel. 0252-214872, Sander Bakker.

Te ruil: Mijn Risky Woods of Robocop tegen jouw Game Gemie voor de MegaDrive (liefst met codeboek). Tel. 046-4338197 (Sittard), vraag naar Sebastian.

Te koop: Master System II met 3 spellen. Prijs nader overeen te komen. Of ruilen tegen PlayStation of PC spellen. E-mail: aarth@cd-online.nl of Tel. 0183-562356, bellen na 16.00 uur, vraag naar Harold (Hoogblokland ZH, vlakbij Gorinchem).

Te koop: Een MegaDrive 2 met 1 gewone gamepad en een professional gamepad (6-knops) en de spellen: Vectorman f35,-, Comixzone f35,-, Landstalker f25,-, Clayfighters f45,-, Samurai Shodown f40,-, Spot goes to Hollywood f40,-, 6-in-1 cartridge f20,-, Game Gemie (met codeboek) f20,-. Alles bij elkaar in 1 koop f300,-. Tel. 0546-643770, vraag naar Jos.

Met spoed gezocht: Een Mega-CD voor een MegaDrive 2. Voor ongeveer f30,-. Tel. 0546-643770, vraag naar Jos.

Te koop: Game Gear met 7 spellen (o.a. Lion King, Asterix, Taz, Duffy Duck) incl. adapter, opbergtas en Master Gear. I.z.g.st. prijs ± f150,-. Tel. 077-3827737, Venlo, vraag naar Ramon.

Gezocht: MegaDrive spellen o.a. Sonic 3, MK 2, MK 3 en Game Gear. Voor ongeveer f25,-. Tel. 024-3560434, het liefst in de buurt (Nijmegen). Vraag naar Jordy.

DIVERSEN

Te koop: Joystick van het merk Logitech: Wingman Light. Nauwlijks gebruikt. Prijs f40,-. Tel. 013-5114124, omg. Tilburg. Vraag naar Daan.

Te ruil: een PSX met 2 controllers voor een N64 met 1 controller en 1 spel. Tel. 0318-419378, vraag naar Kiri, bellen na 20.00 uur (Gelderland).

Te koop: SNES met 8 spellen o.a. MK 1 + 3, K.I., Streetracer, Virtual Soccer e.a. + 2 controllers, aansluit-snoeren, adapter + Super Game Boy. Standaardprijs f350,- of te ruil tegen een PlayStation + min. 1 controller. Tel. 0592-656271, vraag naar Rick of Ron.

Te koop/te ruil: N64 + 1 controller + game killer en 5 spellen o.a. Forsaken en Extreme G. Vraagprijs f725,-. Of ruilen tegen een PlayStation + controller + memorycard en Tomb Raider 2 & GT. Tel. 0162-428476, Oosterhout.

Te koop/te ruil: Voor Master System/MegaDrive: Fighter joystick met 5 verschillende functies. Of ruilen tegen een gewone PlayStation controller. De prijs is f15,-. Vraag naar Tristan. Tel. 075-6703694 (Zaandam).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED

is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redactie

POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb

HTTP://WWW.POWERWEB.NL

Redactie

Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Jan-Johan Belderok,
Björn Bruinsma, Boris van de Ven,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Ruben Heere, Jan Meyroos,
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redactie-secretariaat/Power sales (niet commercieel),

Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving

EP&PP: Arend Bloemink (art-director), Nella de Koster,
Monique Geilissen, Marcel P. Broek, Marieke Bausch,
Pascale Marbus, Inge Bergveld, Marie-Jose Reuwer

Illustraties

Angel® & Ice® TBH-Q®, Arynton.

Aan dit nummer werkten mee

Kirsten Haertenberg, Manda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Dick Pater.

Uitgever

Jacqueline Lampe.

Marketing

Petra Entius, 020-4875471, Sylvia Castelijin.

Advertenties

Reserveringen en aanleveren advertentiemateriaal:
Sonja Francois 020-4875532
Verkoop Binnendienst: Janet Robben 020-4875450
Accountmanager: Ronald Bouwman, Rinus van Arn-
hert, Aizo Krikke 020-4875407 Fax: 020-4875708
Sales Manager: Frits Duffie

International Advertising Sales Representation

USA: Global Media Representatives
Tel. (650) 306-0880 Fax. (650) 306-890

Abonnementsopgave

Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van
9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementvoorwaarden

Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementprijs

f 65,40 per 12 nummers (f 5,45 per nummer).
België: 1380 BF. Prijswijzigingen voorbehouden.

Wooit u in België?

Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie

Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers

Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers

Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Roto Smeets Utrecht

Aangesloten bij Notu

Nederlands
uitgeversverbond



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

© 1998 VNU BPA

Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen zonder uitdrukkelijke toestemming van de uitgever.

GAMESHOP

Weimarstraat 61
Telefoon: 070-362 31 96
Den Haag

Nieuw filiaal:
Schoolstraat 31
Tel.: 070-365 65 23
Den Haag
Eerste zondag
van de maand is koopzondag

**De grootste collectie videogames
in Nederland**

- Sony Playstation
- Super Nintendo
- Nintendo 64
- Megadrive
- Sega Saturn
- Gameboy
- Neo Geo
- Game Gear

**DE NIEUWSTE SPELLEN
IMPORT
POSTORDER**



WIFZ

WAAROM SNEEUWT HET DEZE KERST NIET?

WAT 'N HITTE

WEET IK VEE... ?

BUKKEN!

MOET JE ZIEN...

? PAF HMPF

SSST GRRR RRR TST

ENDAT TERWIJL IEDEREEN SMACHT NAAR KADO'S

DAT KAN IK NIET LANGER AAN-ZIEN!

LIGT IE TE ZONNEN IN DE ENIGE MAAND DAT IE MOET WERKEN

DAT KAN TOCH NIET...

ZZZ ZZZ

KLIK HUH?

Q W I F A F F F

OPLETTEN!

NU BRANDT HIJ VAN WERKLUST

HA HA HA

DAAR MOETEN WE WAT AAN DOEN

... HÉ... IK WIL EEN PLAYSTATION

AAAAA AAA

OH JA... MERRY QWIFMAS

HI HI HI

NINTENDO 64



The Legend of Zelda. **149.-**



V-Rally Edition 99. **129.95**



Buck Bumble. **139.95**



Turok 2. **149.95**

Sony PlayStation



FIFA '99. **129.95**



Formula 1 '98. **119.95**



Crash Bandicoot 3. **114.95**

HET WORDEN SPANNENDE KERSTDAGEN

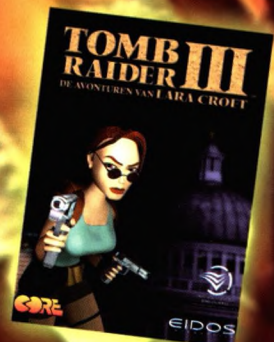
Deze kerstdagen worden wel héél spannend met de games van Bart Smit. Trap na het diner een kerstballetje met Dennis in FIFA '99 of duik in het diepe met Lara in Tomb Raider III. En december is al duur genoeg, daarom zijn alle games voor Nintendo 64, Playstation en PC spannend scherp geprijsd. Bezoek ook de gameshop van Bart Smit op internet, die 365 dagen per jaar open is (dus ook op zon-en feestdagen).

PC-CDROM NICE PRICES

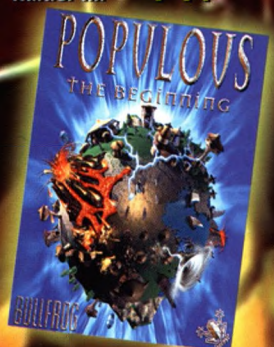


Atlantis.

~~99.95~~
49.95



Tomb Raider III. **99.95**



Populous. **99.95**



Fort Boyard.

~~99.95~~
29.95



Earth 2140.

~~79.-~~
19.95



Fifa '99. **99.95**

www.bartsmit.nl

Oók op Het Net

bart smit

ENTERTAINMENT VOOR IEDEREEN

Prijzen zijn geldig t/m 31 december 1998. Meer dan 160 filialen. Bel voor filiaaladressen onze infolijn: 0900-2352278 (0,40 cent p/m) tijdens winkelopeningstijden. Afwijkingen in prijzen, afbeeldingen en tekst voorbehouden.



NIEUW!
Neem een abonnement op onze gratis mail-service en blijf zo op de hoogte van het laatste Diamond nieuws, drivers, specs etc., zie onze home page:
www.hastec.nl



Let bij aankoop op de gele Diamond/Hastec-sticker. U bent dan verzekerd van een officieel geïmporteerd product met onze unieke support.

Monster Fusion

Work at Day - Play at Night

Monster Fusion

De nieuwe Monster Fusion zorgt voor een perfecte combinatie van 3D-speed voor de allernieuwste spelen en een supersnelle - 128 bit - 2D grafische weergave voor bijvoorbeeld het Internet.

Voodoo Banshee™ Power

De Monster Fusion is voorzien van de nieuwe Voodoo Banshee™ chipset van 3Dfx. Hierdoor heeft de Monster Fusion zowel de fantastische Voodoo 3D beeldkwaliteit als een ongelooflijke snelheid in 2D toepassingen. 128-bit power voor een supersnelle beeldopbouw. High Res 3D spelen met een resolutie tot 1600x1200 inclusief Z-buffer. 3D versnelling met een extreem hoge frame rate en een perfecte beeldkwaliteit. Uitgebreide 3D-functies, onder andere: Alpha Blending, Anti-Aliasing, Gouraud Shading, Texture Mapping, Hardware Triangle Setup, Perspective Correction, Z-Buffering (16 bit), Bilineair Filtering, Mip Mapping, Transparancy etc. etc.



Geïntegreerde 2D versnelling

De Monster Fusion is naast een supernelle 3D-kaart, tevens een echte 128 bit 2D-versneller met een fantastische grafische weergave voor al uw grafische toepassingen. Uitgerust met 16 MB grafisch geheugen en een RamDAC van 250 MHz. De resolutie loopt door tot 1920x1440 bij 16 miljoen kleuren. De refresh rate bedraagt maximaal 160 Hz. Hardwarematige versnelling. Bilineaire horizontale en verticale filtering, aparte gamma correctie voor video en grafische weergave.

Speciale drivers

De door Diamond Multimedia geleverde drivers ondersteunen Multi-Monitor weergave (onder Windows98 en Windows NT), DirectX 6 en Glide, evenals OpenGL onder Windows NT.

Geen Add-On kaart

De Monster Fusion is geen Add-On kaart zoals bijvoorbeeld de Monster II, hij vervangt de huidige video-kaart zodat je met één kaart zowel op 2D als op 3D-gebied meteen weer tot de top behoort.

Technisch hoogstandje

Het uiterlijk van de Monster Fusion doet al vermoeden dat het hier om een technisch hoogstandje gaat. De aparte koeling zorgt ervoor dat de Monster Fusion absoluut betrouwbaar blijft onder alle omstandigheden. Het 16 MB grafisch geheugen bestaat uit supersnelle, 125 MHz ram. De AGP-versie is zelfs uitgerust met SGRAM voor een nog snellere toegang. De Monster Fusion is zowel in PCI als in AGP uitvoering verkrijgbaar.



Test hem vandaag nog

Ervaar zelf hoe comfortabel en snel de Monster Fusion is. Kijk op het Internet voor een dealer in de buurt of bel ons voor het dichtsbijzijnde adres.



Officieel distributeur voor Nederland en België

Gotenburgweg 23, 9723 TK Groningen. Tel. 050-5416224
Fax. 050-5425804 BBS 050-5418481
www.hastec.nl