

NOVEMBER 2002

NUMMER 11

JAARGANG 10

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BEELDWERELD



THE GAME

LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS



€ 3,10

**SEXY SPY-SHOOTER NO ONE LIVES FOREVER 2 • ONVERSLAANBAAR! COLIN MCRAE 3
VERSLAVENDE WAANZIN TIMESPLITTERS 2 • SONY REDT BEURSECTS 2002
TOPSCORE PRO EVOLUTION SOCCER 2 • FELLOWSHIP OF THE PU FOTOSTRIP**



vnu business publications

DOSHIN THE GIANT
EERSTE GOD-GAME VOOR DE CUBE

FIFA 2003
GEEN INKOPPERTJE

AGE OF MYTHOLOGY
BIJ DE BILNAAD VAN ZEUS!




*M*iddle-earth stands on the brink of destruction.

*Y*ou will unite. Or you will fall.



PlayStation®2

NEW LINE CINEMA 



Fight as Aragorn, Legolas or Gimli, each with their own unique combat styles and upgradeable abilities.

Battle Sauron's evil minions, including the Cave Troll, Ringwraiths, and Uruk-Hai, from the Mines of Moria to the Walls of Helms Deep.

Throughout your epic journey, enjoy exclusive actor interviews, scenes from the movie *The Two Towers*, and the original score from *The Fellowship of the Ring*.



eagames.nl

AUDIO ZONDER CREATIVE®



**Sound
BLASTER**



INSPIRE



JUKEBOX

CREATIVE
GET INVOLVED.

Waarom zou je audioplezier niet ten volle beleven? Creative staat garant voor puur, helder en haarscherp geluid. Van games tot muziek en alles wat daartussen ligt, Creative heeft er zeker de geschikte audio-oplossing voor.

www.europe.creative.com

© Copyright 2002. Creative Technologie Ltd., het logo van Creative en Sound Blaster zijn geregistreerde handelsmerken en Audigy is een handelsmerk van Creative Technologie Ltd.

DE BEURSKOERSEN BLIJVEN MAAR DALEN. HOE ZIT HET MET DE AANDELENPORTEFEUILLES VAN ONZE REDACTEUREN?

DE REDACTIE

Die gasten van de redactie verdienen goud geld met het schrijven voor de PU maar ze hebben al die doekoes toch hopelijk niet op de beurs belegd?



ED
Je kunt ook geld verdienen aan dalende beurskoersen. Hadden die gasten in put-opties belegd, hadden ze ook een Renault Laguna kunnen kopen. Hahahaha.



JEROEN
Voor beleggen heb ik de handtekening van m'n ouders nodig. Bovendien krijg ik net genoeg zakgeld voor twee pakjes Spider-Man plaatjes in de week.



J.J.
Mijn favoriete belegging is pindakaas. Rijk aan vitamines en er zit vaak zo'n dope sticker onder het dekseltje.



SKATE
Got no money. Mocht 't er ooit van komen, dan raad ik iedereen aan precies het tegenovergestelde te doen van mij, succes gegarandeerd.



JAN
Aandelen? Nooit meer! M'n financieel adviseur heeft ooit al m'n spaargeld in Fokker gedumpt 'dat kan alleen maar stijgen', zei ie nog lachend.....



BORIS
Ik investeer alleen in tato's en de rest gaat op aan trainingsritjes op de kaartbaan. Moet namelijk volgende maand m'n PU-titel verdedigen.



JURJEN
1456: Beleg van Assen. Ik las overigens net een folde over beleggen op de termijnmarkt voor industrie- en pootaardappelen. Dat spreekt me wel aan.



MURIËLLE
Ik maak me niet druk om geld. Volgens een waarzegster trouw ik ooit met een bebrilde nerd die met software een miljardenvermogen heeft verdiend...

JURJEN WEET VAN NIETS...

Terwijl het grootste deel van de redactie op de vrijwel babe-loze ECTS kleffe 'pressroom-sandwiches' naar binnen zat te proppen, was het weer eens snikkel in de champagne voor onze Jurjen. Een kleine week mocht ie chillen in de omgeving van San Francisco op kosten van Lucas Arts.

Of ie ook nog iets nuttigs uitgevoerd heeft, lees je volgende maand maar het zegt ons genoeg dat onze Nintendo-expert absoluut niet meer wist waar deze foto was genomen en wie die chicks in godsnaam waren...



REDACTIE VERGADERING

Eens in de zoveel tijd (als we weer eens zin hebben in gratis eten & drinken) houden we een redactievergadering. Aanvankelijk worden er dan rake opmerkingen gemaakt en zelfs ongezoeten kritiek geuit.

Echter, na een uurtje of drie vinden we elkaar allemaal toppertjes en aan het eind van de avond zijn we het volledig eens dat we toch zo'n beetje het beste blaadje van de wereld maken. Gelukkig kunnen we ons daar de volgende dag niets meer van herinneren.



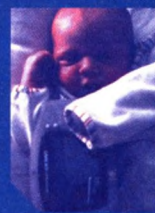
COMMENTAAR

Als hoofdredacteur hoop je altijd een beetje (of eigenlijk heel erg) onmisbaar te zijn. Als je wegens de geboorte van je zoon verplicht bent een nummertje over te slaan (PU 10), hoop je dan ook stiekem iedere dag gebeld te worden voor advies. Mijn mobieltje bleef echter akelig stil en die keren dat ik door Ed of Jeroen gebeld werd, was het met de vraag of het kleine mormel er al was. Ik ben dan ook naarstig op zoek naar fouten in dat nummer.

PU's jongste abo is uiteindelijk twee weken later dan gepland gearriveerd, maar gelukkig bleek hij geen gouden tand te hebben. We noemen hem dan ook niet Skate the Little, maar Nick (/nick = Nick, voor de chatters onder ons).

Ik heb hem inmiddels aan een klein testje onderworpen; bij het zien van Battlefield 1942 werden zijn ogen twee keer zo groot en liep het kwijl uit zijn mond, bij USA Racer viel hij in slaap en toen ik Army Men liet zien scheet hij zijn broek vol. Dat komt wel goed dus!

NIELS



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Nu ons TV-programma GameKings steeds meer handen en voeten begint te krijgen, komen ook Dre en Ruben (Blammo, je weet toch?) weer regelmatig over de vloer. Beiden hebben een behoorlijk lange periode voor de PU geschreven maar daarvoor is er ook nog een hele generatie testers geweest, waar ik jaren mee gewerkt heb.

Als eerbetoon aan het zootje ongeregeld dat de PU is begonnen, plukte ik deze foto uit mijn archief. Lezers van het eerste uur zullen ze ongetwijfeld nog herkennen.

Van links naar rechts: Ben, Laura, David, Thomas, Michael, Bjørn, Kees en PJ. Het ga jullie allen goed!

ED



'IEMAND MOET HET DOEN'



Vijf dagen naar Londen om Jeroen, J.J. en Jan een beetje in de gaten te houden... dat gaat je niet in de kouwe kleren zitten. Ome Ed had 's avonds het liefst om een uur of elf het bed opgezocht maar ja, je kan die snotneuzen toch niet alleen laten 's nachts in de grote stad. Overal moest Ed mee en gingen de pubs dicht dan werd er in het hotel nog uren gepoold en gepilst. Diep in de nacht kroop Ed dan de trappen op naar z'n kamer terwijl hij hoofdschuddend mompelde: "iemand moet het doen..."

6 INHOUD

■ CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT
IN PU 11 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

**31 Kingdom Hearts**

De beste RPG maker van de wereld (Square) maakt een game met 's werelds beste tekenfilmontwikkelaar (Disney). Dat móet haast wel iets moois opleveren, en inderdaad heeft 't daar, ruim een maand voor release, alle schijn van.

**33 FIFA 2003**

Tegen de tijd dat Sinterklaas aan z'n rek- en strekoefeningen begint, maken ook heel veel footie-liefhebbers de vingerkootjes los. Immers: 'nadert het eind van het jaar, dan heeft EA een nieuwe FIFA klaar!'

**45 Beach Spikers**

Het was natuurlijk een gok om een beachvolleybal game te laten testen door een inwoner van Assen die nog nooit de zee heeft gezien... Maar als er iemand is die alles weet van gezellig hupseflutsen met strakke jongedames, is het Jurjen wel.

**51 Sega GT**

Een ijzersterke racegame voor de Xbox. Sega GT is zo opgezet dat een vergelijking met Gran Turismo onvermijdelijk is en hoewel Sega's racegame dan het onderspit moet delven, is het wel een close call en dat is een groot compliment.

**59 Emperor: ROTMK**

Emperor is een city-building game die nauwelijks verschilt van games als Caesar, Pharaoh en Zeus. Maar hoewel alles vrij voorspelbaar verloopt, kan niet ontkend worden dat ook het verslavende karakter weer aanwezig is.

**66 Doshin The Giant**

Geen witte reus, geen schoenenreus, geen Vlaamse reus, geen grote vriendelijke reus... hoewel, spelend als Doshin kruipen we in de huid van een alleraardigst character. Maar wee je gebeente als ie verandert in z'n alter-ego Jashin...

**72 TimeSplitters 2**

Als we Jan binnenkort doodziek op het toilet aantreffen weten we waarom, want als TimeSplitters 2 geen bestseller wordt, eet ie z'n muismat op. Toch is het niet zo'n gewaagde weddenschap want TS2 is een van de beste console shooters van dit jaar.

24 COVERVIEW LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS

Zelden kwam een film zo fenomenaal tot leven als game. Het spelen van Lord Of The Rings: The Two Towers is een zeer bijzondere ervaring en tegelijk is de game, zeker in grafisch opzicht, een mijlpaal voor de PlayStation 2.

34 SPECIAL REPORT INFOGRAMES

Infogrames showde ons onlangs in Londen een aantal games die gebaseerd zijn op filmlicenties. Ervaren gamers weten dat een spel maken van een film, een twijfelachtige onderneming is en ook Boris heeft er een hard hoofd in dat Superman, Terminator en Godzilla ons in dit opzicht zullen gaan verrassen.

70 TOPSCORE PRO EVOLUTION SOCCER 2

Hoewel FIFA op de goede weg lijkt, is er voor de hardcore footiespecialist maar één game die alles biedt wat z'n hartje begeert: Konami's Pro Evolution Soccer. Deel 2 is volgens Skate het allerbeste dat ooit ons pad heeft gekruist op het gebied van voetbalgames.



36 SPECIAL REPORT ECTS



Hadden we alleen over de ECTS geschreven dan was twee pagina's meer dan genoeg geweest. Gelukkig lieten Sony, Vivendi en Electronic Arts zich met eigen evenementen van hun beste kant zien, waardoor we toch moeiteloos zes bladzijden konden vullen. In de special deze keer geen babes-collage (omdat óók op dat vlak iedereen ons inmiddels nadoet), maar iets heeeel anders...

CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 11 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

60 COLIN MCRAE 3

Hoewel een enkel tijdschrift dacht de game te kunnen beoordelen aan de hand van een preview-versie, hebben wij toch effe gewacht tot we 'the real thing' in handen hadden; dan weet je 't tenminste zeker. En wat weten we nu zeker? Nou, dat Colin McRae 3 inderdaad de topper is die we hadden verwacht!

**46 AGE OF MYTHOLOGY**

Bij de bilnaad van Zeus; dit is een avontuur om niet snel te vergeten! In Age Of Mythology worden de oude werelden van de Grieken, Noren en Egyptenaren op fabelachtige wijze tot leven gewekt.

**52 NO ONE LIVES FOREVER 2**

De meest sexy en vindingrijke spionne uit de sixties is back! Cate Archer treedt opnieuw in de schijnwerpers en vervult alle dromen van spy-wannabees.

28 THE FELLOWSHIP OF THE PU

Een oude traditie wordt in ere hersteld. Vanaf dit nummer kun je elke maand rekenen op een nieuwe PU-fotostrip! In de eerste aflevering draait 't allemaal om een ring die van de PU niet alleen het beste, maar ook het machtigste blad van de Benelux kan maken...

INHOUD

YO! POST	8
NIEUWS	10

COVERVIEW

LORD OF THE RINGS	PS2	24
-------------------	-----	----

PREVIEWS

BRUTE FORCE	XBOX	29
DARK ANGEL	XBOX	29
FIFA 2003	PS2	33
KINGDOM HEARTS	PS2	31

REVIEWS

AGE OF MYTHOLOGY	PC	46
AGGRESSIVE INLINE	GBA	82
AGGRESSIVE INLINE	NGC	82
BEACH LIFE	PC	64
BEACH SPIKERS	NGC	45
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	PS2	49
CASINO EMPIRE	PC	65
COLIN MCRAE 3	PS2 / XBOX	60
CRASHED	PS2	57
DANCING STAGE PARTY EDITION	PSONE	82
DEATHROW	XBOX	57
DISNEY'S MAGICAL MIRROR	NGC	71
DISNEY'S MAGICAL QUEST	GBA	57
DOSHIN THE GIANT	NGC	66
EGGO MANIA	XBOX	82
EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM	PC	59
FERRARI CHALLENGE	PS2	48
FIREBUGS	PSONE	82
GOEDE TIJDEN SLECHTE TIJDEN	PC	82
GUMBALL 3000	PS2	71
HITMAN 2	XBOX	82
KELLY SLATER: PRO SURFER	PS2	48
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR	PS2	57
MADDEN 2003	PS2 / XBOX	82
MICROMACHINES	PS2 / XBOX	55
NHL 2003	PS2 / XBOX	82
NINJA ASSAULT	PS2	71
NO ON LIVES FOREVER 2	PC	52
PRO EVOLUTION SOCCER 2	PS2	70
PROJECT NOMADS	PC	55
QUANTUM REDSHIFT	XBOX	64
SEGA GT	XBOX	51
SEGA SOCCER SLAM	XBOX	82
SHOX	PS2	65
TIMESPLITTERS 2	PS2 / XBOX	72
TOTAL CLUB MANAGER 2003	PC	82
TREASURE PLANET	PS2	69
TUROK EVOLUTION	GBA	49
V-RALLY 3	GBA	82
ZOOCUBE	NGC	71

SPECIAL REPORT

GAMEKINGS	32
ECTS	36
INFOGRAMS	34
FOTOSTRIP: LORD OF THE RINGS	28
WORD ABONNEE EN SCORE DOPE SHIT	50
EEUWIG LEVEN	74
HARDWARE	77
POWERSALES	78
HET LAATSTE WOORD	82

BRIEF V/D MAAND

PS2 TE POPULAIR

Yo gozers van de redactie, ik heb een vraag / stelling: Is de PS2 de dupe van z'n eigen populariteit? Rare stelling, maar ik wil het volgende even kwijt. Aangezien de PS2 momenteel marktleider is, wil elke developer haar spel(len) die o.a voor de Xbox en de GC ontwikkeld worden ook op de PS2 uitgeven. Immers, er zijn evenveel PS2's als GC's en Xboxen bij elkaar (correct me if I'm wrong).

Maar de laatste tijd is dat heel erg goed te merken, in negatieve zin. We weten dat de PS2 niet zo sterk is (op grafisch vlak dan) als de Xbox of GC, maar het toch uitbrengen

(niet alleen poorten) van een spel brengt de laatste tijd veel nadelen met zich mee.

Een voorbeeld: DTM Race Driver is voor elke console hetzelfde, met hetzelfde schadesysteem, evenveel wagens op de baan enz. En daarvoor moet het spel in gaan leveren op framerate en pop-up. Ga eens op Monza rijden met 14 andere wagens op de baan, dan dropt de framerate als een baksteen naar beneden, inclusief grote pop-up en een verlaagd detail aan de baan.

Of neem F1 2002, de framerate is om te huilen, en dat is puur omdat ze de versies niet willen laten verschillen met die van andere (sterkere consoles). MOH Frontline het-

zelfde verhaal, maar daar is het nog wel vergefelijk, en doet 't niet of nauwelijks af aan de speelbaarheid maar het is aanwezig.

Ik vind wat er nu met de PS2 gebeurt gewoon diep triest, want als je kijkt naar spellen die speciaal voor de PS2 ontwikkeld zijn (zoals GT3, MGS2, FFX) zie ik de kracht van de console volop. Maar als developers aparte versies weigeren te maken zie ik de toekomst somber in.

Kortom omdat de PS2 zo populair is en developers hun spellen op de PS2 uit willen brengen, zien ze er vaak niet zo mooi meer uit en hebben ze last van technische problemen omdat de PS2 eigenlijk niet krachtig genoeg meer is voor de spellen.

Wat is jullie mening hierover?

Joost (Child_of_bodom, van het PU forum) | Internet

Best dapper dat je dit punt als PS2-bezitter aansnijdt en dapperheid wordt beloofd. Ons lijkt de oplossing dat voor games die niet speciaal voor de PS2 worden ontwikkeld (dat is DTM overigens wel), men met wat minder gedetailleerd/levendige omgevingen zou moeten werken, en gelukkig gebeurt dat zo nu en dan al. Liever een paar toeschouwers en boompjes minder dan een inkakkende framerate of ergerlijke pop-up.



GAME MOM

Ik was al een tijdje van plan om jullie te schrijven, maar tot op heden was het er nog niet van gekomen.

Al enkele jaren lees ik vrijwel maandelijks de PU, met veel plezier, al pas ik TOTAAL niet in het profiel van jullie doelgroep (vrouw, 34 jaar, moeder van 2 kleine meisjes, huisvrouw en -schrik niet-Tupperware-demonstratrice). Nu weet iedereen die ik ken meteen wie ik ben, maar ach, niemand die ik ken leest de PU, dus mijn anonimiteit is niet in het geding).

Ik beschouw mezelf als gamer van het (bijna) eerste uur; ik heb Pacman en Donkey Kong geboren zien worden, en ever since Kings Quest 1 en Larry 1 ben ik hopeloos en ongeneselijk verslaafd. PC/adventure is altijd mijn favoriete genre gebleven, met een incidenteel uitstapje naar RPG en sinds kort niet meer weg te slaan bij Tropicco.

Natuurlijk moet ook ik met lede ogen constateren dat al die mooie, originele, sterke spelseries zoals Kings Quest, Quest for Glory, Space Quest, Larry, Gabriel Knight etc. (sorry, ouwe Sierra-fan) een voor een om zeep zijn geholpen om plaats te maken voor 'BoysToys' met een heleboel grafisch geweld (al is de computer nog zo snel, de gamer achterhaalt haar wel), die al lemaal veel te veel op elkaar lijken, zuigen en de diepgang van een demente goudvis hebben.

Tegenwoordig lijkt het wel of elk tweede spel dat uitkomt over de Tweede Wereldoorlog gaat. (Het lijkt haast wel Nederlandse literatuur!) Niks op tegen hoor, maar waar is de rest? Dat ik toch de PU blijf lezen, heeft dan ook voornamelijk te maken met de toon van het blad en de humor, die mij blijkbaar toch wel aanspreken. En natuurlijk om dat hele indentele pareltje niet te hoeven missen. (Want met 1 jaar PU kopen ben je altijd nog goedkoper uit dan met een spel dat er leuk uitziet maar een vette miskoop blijkt).

Groot was dan ook mijn vreugde toen ik al surfend op Internet, looking for add-ons voor Tropicco, stuitte op het fenomeen 'Amateur Adventure'. Een schier eindeloos aanbod van door enthousiaste amateurs in elkaar geknutselde point-'n-click adventures gemaakt met de oude AGS/AGI-'engines' van Sierra en LucasArts. Een hele hoop bagger, natuurlijk, en een hele hoop werk dat blijft steken in goede bedoelingen, maar ook verrassend vol-

waardige adventures.

Een waar Walhalla voor de point-'n-click fanaat zoals ondergetekende (al kon ik het ook altijd aardig vinden met de parser-interface), met soms aandoenlijk ouderwetse maar ook ijzersterke games, voor NOP, en meestal klein genoeg om met een 56K6 modem te downloaden. Vooral Quest for Glory 4 1/2 is een geweldige ervaring (en een volwaardig spel in de reeks!). Hier en daar wat puberaal en een beetje grof, maar (daardoor) erg vermakelijk.

Het heeft mij weer -net als vroeger- echt doen opgaan in een spelletje. (Maar nu lekker zonder zeurende ouders in de buurt die aan je kop lopen te zeiken dat je nog huiswerk moet maken, niet zo moet schelden op een ding zonder oren, dat al dat gamen nergens goed voor kan zijn en of je nou niet eens naar bed moet om half twee).

Het lijkt mij geen slecht idee om in de PU een rubriekje op te nemen waarin aan deze (en de 'echte' oude games) aandacht wordt besteed. Voor de schaarse (?) oudere lezers die vast verblijd zullen zijn met zo'n stukje jeugdsentiment alsook een hele nieuwe lichte gamers die wel eens wat van vroeger wil uitproberen. Maar vergis je niet hoe uitdagend bijvoorbeeld nog een spel als Wizardry 1-4 kan zijn, met alleen maar een paar witte lijntjes op een zware ondergrond! Maanden heb ik wederom -nu op de laptop- in dit duistere DOS-doolhof vertoefd! Gamers gaat om het

gamen; als ik iets moois wil zien, zet ik wel een DVD-tje op. En veel van dit oude spul is vaak al niet eens meer in de budgetbak terug te vinden! (maar wel als Abandon-ware).

Ik kan me haast niet voorstellen dat ik de enige ben die jullie hiermee een plezier zouden doen. Of zou ik echt de enige zijn die wel eens een leuk klein (gratis) spelletje wil doen om de tijd te doden terwijl je wacht (of spaart) voor het volgende nieuwe (dure) spel?

Wie weet bereik je wel een hele nieuwe doelgroep! Zoniet, dan raad ik alle lezers aan zelf eens te snuffelen op AGI/AGS en Amateur Adventures; er gaat een nieuwe (oude) wereld voor je open!

Groetjes en heel veel succes met jullie blad, dat steeds beter wordt (al geldt dat NIET voor de games!).

Mamma | Internet

Jeroen: Kijk Niels, onze mama heeft een brief geschreven lief hè?

Niels: Ik dacht dat wij geen mama hadden?

Boris: Wij hebben wel een mama, dat staat onderaan de brief.

Jan: Ik heb een andere mama want ik stam af van de Orc..

Jeroen: Ja ik zie de gelijkens Jan ;-).

Niels: Maar ze is wel wat jong om Ed z'n mama te zijn.

J.J.: Misschien heeft Ed wel een eigen andere mama?

Boris: Ja maar waarom krijgen we dan geen brief van de mama van Ed?

Jeroen: Of zou Ed onze papa zijn?

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR:

POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



■ POORT-BOY

BAH! Moet de GBA eigenlijk niet SNES Boy heten? Ik word namelijk erg ziek van al die poorten op dat zo fijne apparaat. Het lijkt wel of elk SNES spel dat maar te poorten valt, daadwerkelijk naar de GBA wordt gepoort. Wie zit hier nou op te wachten?

Goed voorbeeld dat de situatie beschrijft: Super Mario Advance 2/Mario World. Wie zit er nou op een GBA versie te wachten? Ik bedoel oudere gamers die de goeie ouwe tijd hebben meegemaakt in ieder geval niet. Zij kunnen dat spel immers al jarenlang dromen. Jonge gamers, die denken dat videogames met de PlayStation zijn begonnen, kunnen beter het origi-

nele spel + SNES ergens op een rommelmarkt voor 25 Euro kopen. De GBA Mario Advance 2 biedt gewoon te weinig extra's en nieuwe dingen om een (nieuwe) aanschaf te rechtvaardigen.

Hoe lang moeten wij wel niet wachten voordat er een echte nieuwe Mario Advance uitkomt? Ik ben bang dat Nintendo eerst alle 267 Mario spellen uitbrengt voor het zover is. Een hele franchise uitmelken dus.

Het toverwoord voor de GBA is zoals elke gamer weet: franchise. Waarom iets nieuws bedenken als we toch lekker kunnen teren op oude successen (Tomb Raider). Franchise hoeft niet slecht te zijn.

Als elk volgend deel van de serie maar innovatief en fris is (Unreal). Wat er nu voor de GBA gebeurt is dramatisch: elke franchise wordt daar naartoe gepoort. De gamevelopers/publishers zullen wel denken: "Het verkoopt toch wel omdat ons spel op andere systemen ook goed werd verkocht en een nieuw concept bedenken kost ons te veel tijd." En tijd kost immers altijd geld. Dus poorten die hap. Dat is nou de grote fout. Veel spellen lenen zich simpelweg niet voor de programmatuur van de GBA. Gelukkig komen er steeds meer uitsonderingen (Castlevania HOD, Driver 2, Quake, Duke Nukem, Metroid Fusion) en wordt in

toekomstige spellen steeds meer het 32-bit tijdperk als referentie gebruikt. Als de gamevelopers/publishers deze weg blijven volgen en de grenzen van de GBA blijven opzoeken (V-Rally 3. Wauw!) en stopt met goedkope, prullerige 16-bit poorten, dan pas gaat de GBA inderdaad een zonnige toekomst tegemoet.

Koen Cheung Mok | Internet

Wat is er mis met 16-bit games van weleer? Ze komen prima tot hun recht op de GBA. Ook komt er een nieuwe Kirby aan en een nieuwe Metroid Fusion en ook Monkey Ball komt naar de GBA. Er ligt dus genoeg moois in het verschiet.

■ LIEVE PSX

Normaal gesproken worden er geen liefdesverklaringen geschreven voor een spelcomputer. Normaal gesproken wordt een muze of minnares liefdevol beschreven. Maar mijn PSX verdient het.

Inmiddels voorbijgestreefd door je grote broer en concurrerende neven. Weggeduwd door de PS2, de Xbox en GameCube; voor mij heb je altijd je waarde behouden. Als een goudstaaf die ook nooit zijn waarde verliest of een stuk antiek dat met de jaren enkel meer waard wordt.

Je bent mijn lichtflits op de donkerste dagen, je bent mijn vriend in mijn eenzaamste uren, je bent de tovenaer die al mijn dromen vervult. Mijn PSX.

Eigenlijk ouderwets maar toch helemaal van deze tijd. Ondanks de uren, de weken, de maanden, de jaren dat ik al met je speel blijf je vernieuwend, verrassend en innemend. Nog steeds speel ik spellen uit de oudheid, gespannen,

verheugd, alsof het de eerste keer is. Nog steeds maak ik ruzie met mijn vrienden over een al dan niet gewonnen wedstrijd.

Natuurlijk proberen je hoger ontwikkelde familieleden je uit ieders gedachte te bannen. Met extreem virtueel vuurwerk en overdonderend geluid. Maar de gedachte aan jou is niet te verdrijven.

Je bent als een hemelse droom die je in de rest van je leven door de

moeilijke momenten heen sleept. Als een litteken van een val waar je voor altijd trots op blijft. Toch ben ik ook gezwicht voor de power van je opvolgers. Ook ik ben ten prooi gevallen aan de gemakzucht en overdaad van de next generation.

Ik hoop dat je me kan vergeven en mij niet verbant uit je memory-card. Ik geef toe ik ben zwak. Ik weet het, ik had mijn poot stijf kunnen houden. Maar de tijden gaan snel, oh lieve PSX.

Maar ik zal je koesteren als een waardevolle diamant. Ik heb een statig houten kistje voor je gekocht en daar ga je in. Ik zal je altijd bewaren en elke ochtend een vertederde blik op je werpen. Ik zal je dagelijks afstoffen, liefkozen en op de hoogte houden van de nieuwste ontwikkelingen.

Bedankt liefste PSX!

Max Mulmans | Internet

We hebben de mannen in witte pakken reeds gebeld. Ze hebben een mooi jasje voor je met extra lange mouwen. Stuur je nog even een adreswijziging?

■ EN BEDANKT HÈ

Het is Nintendo gelukt om een spel in één klap te verneuken. (Snel, vertel ons meer.)

Ik was bezig met het spel op de GameCube waar ik wel heel lang naar verlangd had, Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2. Ik speel het spel en ga pas naar de volgende level als ik een gouden plak heb en upgrade heb gehaald. En dan kom je van nu af aan op de legendarische klote level, Vengeance On Kothlis. (Wat is daar dan?)

Want in die, toen nog leuke level, heb je de schitterende upgrade; te weten de Homing Proton Torpedoes.

Klinkt leuk maar nou heb je van die leuke levels dat je schilden moet neer knallen en dan is een proton torpedo wel handig, maar dan moet je steeds dubbel klikken op de B knop, en dan druk je weer iets te vaak terwijl dat schild al lang stuk is en dan is hij alweer gelokt op een of andere klote voertuig. (Oh)

En dan kan je gewoon weer opnieuw beginnen.

Dus bij deze, de eerste prijs voor level verneuken gaat naar, Nintendo, gefeliciteerd.

Jeroen | Internet

En jij bedankt voor het verneuken van deze verder bijzonder prettig leesbare Yo!Post.



■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Mogelijk slecht nieuws voor de fans van **Star Wars Galaxies**. De zeer beloftevolle online RPG zal vermoedelijk nog verder worden uitgesteld dan zomer 2003. In de wandelgangen viel veelvuldig de datum winter 2003.

■ Boris was niet op de ECTS aanwezig. Hij was in Nice voor Colin McRae 3.0. En bijna hadden we hem niet meer terug gezien. Hij reed namelijk een **rallywagen in de prak**. Geluk bij een ongeluk; Dre, die achterin zat, filmde alles. Check dus **GameKings**.

■ Boris was overigens wel zwaar te spreken over het schademodel van de Ford Focus. Hij kon echt **helemaal kapot**.

■ De Engels pers had na afloop van de vorige ECTS in de Docklands **zwaar geprotesteerd** tegen de plek van de beurs. Als het nog een keer daar werd gehouden, zou men wegblijven. Nu we Earls Court hebben gezien, weten we waarom. Het stikt er van de pubs, die meer journo's trokken dan de beursvloer.

■ Ed heeft al jaren een mobiel, maar hij is **nog nooit gebeld**. Vind je het gek als je hem nooit aanzet. Het SMS'je wat Jan hem op de ECTS stuurde, zal hij waarschijnlijk nu nog niet gezien hebben.

■ De trend van het moment: **debiele voetbalgames**. Red Card Soccer, Sega Soccer Slam en nu weer Disney Soccer van Konami.

■ J.J. had aan het eind van de beurs nog al zijn spullen. Kon ook niet anders, hij heeft al zijn waardevolle shit zo'n beetje **met een ketting aan zijn broek** vastgemaakt.

■ **Slechte berichten voor PC-gamers**. Sommige publishers zullen de prijs van een PC-game gaan opschroeven met 5 euro. Schrale troost, waarschijnlijk zal de consument niets merken, omdat de winkelier dat verlies aan inkomsten op zich neemt. Laten we het hopen, want 105 euro voor een spel...

■ Heb je dat ook, dat als een rondje van drie biertjes 11 pond kost (zo'n 17 euro), dat het dan een stuk **minder relaxed dronken** worden is.

■ Ed moest de prijs van de Benelux voor beste PC-game uitreiken op de ECTS. Waarop hij meldde dat het **Erotica Island** was. Helaas had het publiek of weinig gevoel voor humor of men kende het spel niet. En dat laatste is eigenlijk niet meer dan terecht.

■ Ed heeft in Londen (na drie pints) duidelijkheid gegeven over **zijn toekomst bij PU**. Hij gaat net zolang door tot hij een keer naar Japan mag. Vreemd hè, dat Niels die trip niet steeds aan iemand anders geeft.

■ RARE NAAR MICROSOFT

Ja, het zat er natuurlijk aan te komen, money rules the world en als die trend doorzet wordt Bill Gates de koning. Rare heeft de banden namelijk verbroken met Big N en Microsoft stond te springen om een paar miljoen (350 miljoen pond / 557 miljoen Euro) neer te tellen voor de niet onverdienstelijke ontwikkelaar. Gelukkig voor alle N fans zal Star Fox Adventures nog wel verschijnen voor de kubus. Of de GBA titels Diddy Kong Pilot en Sabre Wulf nog zullen verschijnen is twijfelachtig geworden. Perfect Dark Zero (0) zal de Cube echter zeker niet meer aandoen. Big bumper voor alle N fans,

goed nieuws voor een ieder met een Xbox in huis.

Rare is natuurlijk geen kleintje als het gaat om de ontwikkeling van games en Nintendo heeft mooie tijden gekend met de ontwikkelaar. Bekijk het volgende lijstje toptitels maar eens; Donkey Kong Country 1, 2 en 3 (SNES), Killer Instinct (SNES), Banjo Kazooie (N64), Banjo Tooie (N64), Donkey Kong 64 (N64), Golden Eye 007 (N64), Killer Instinct Gold (N64) en natuurlijk Perfect Dark (N64).

De lijst is uiteraard een stukje langer maar dat kan iedereen op zijn gemakje bekijken op www.rareware.net.

■ HAVEN THE CALL OF THE KING
PS2 / XBOX / NGC / GBA

Op de ECTS dit jaar konden we op de valreep nog even een presentatie krijgen van Haven (uit te spreken als Heven). Jeroen nestelde zich tussen een paar dikke Finnen en stille Italianen en keek z'n ogen uit. Was dit PS2?

Het verhaal van Haven is overgoten met een episch avontuurlijk sausje, denk aan Star Wars. De game is echter niet in een hoekje te plaatsen. Het doet soms denken aan een platformgame en dan weer aan een actie adventure. En als je denkt dat je het hokje hebt gevonden, weet de game je wederom te verbazen want het



kent ook shooter-aspecten. Laten we daarom maar zeggen dat Haven een mengeling is van allerlei genres. Ook wat het bewegen in de game betreft, is de afwisseling groot. Soms neem je plaats in een boot, terreinwagen of afweergeschut om dan weer op je blote voetjes jezelf een weg door een level te banen. Opmerkelijk is dat de game geen laadtijden bevatte en je zeer snel van planeet naar planeet kunt vliegen op zoek naar nieuwe avonturen. Binnenkort een uitgebreid verslag.



■ 5 MILLION AND COUNTING

Goh waar zouden die gasten van de PU het nu weer over hebben? Nee niet ons totaal salaris bij elkaar opgeteld, nee ook niet de prijs om de PU over te kopen (PU is niet te koop) en nee ook niet de waarde van de nieuwe auto van Ed.

Het heeft te maken met Sony PlayStation; om preciezer te zijn, het gaat over een game met de naam The Getaway. Vijf miljoen pond (omgerekend ongeveer 8 miljoen Euro) is namelijk het bedrag dat Sony in de ontwikkeling van The Getaway heeft gestoken. Daarmee heeft Sony meteen een record, want de game is de duurste ooit gemaakt in Europa. Zo dat kunnen ze mooi in hun zak steken (of juist niet).

Maar het bedrag zou nog wel eens hoger kunnen worden. Waarom? Nou de game is eigenlijk nog steeds niet af en er gaan al geruchten dat de game Kerst 2002 wel eens helemaal niet zou kunnen gaan halen.

Laten we voor Sony hopen dat de game dan wel een topper is....

■ ED STEELT DE SHOW OP ECTS



Alsof hij nooit anders gedaan had, zo zelfbewust stond Ed op het podium van de ECTS de prijs voor beste PC- en consolegame van de Benelux uit te reiken. Boris wilde zijn Kevin Masters al inruilen voor onze gevierde eindredacteur. Nee, alle gekheid op een stokje, Ed scheet zeven kleuren stront. Teksten nakijken, redacteurs uit hun nest bellen en onderschriften maken, daar draait de man z'n hand niet voor om, maar zet hem in de schijnwerpers en zijn wereld vergaat.

Toch wist Ed van zijn six seconds of fame nog iets te maken. Hij raapte al zijn moed bij elkaar en maakte (als enige van alle hot-shots) zelfs een grap, toen hij als winnaar van de PC Award Erotica Island aankondigde. Helaas heeft de gemiddelde gamesjourno het gevoel voor humor van een verzuurde Duitser, anders was hier zo maar de nieuwe carrière van Ed geboren. Wat God verhoedde, want zonder Ed kunnen we de PU net zo goed meteen opdoeken.

■ CUBE ONLINE

Nintendo's houding ten opzichte van online gamen is misschien niet zo enthousiast als die van andere spellenmakers, dat wil niet zeggen dat ze er niet serieus aan werken. Volgens Miyamoto wordt Nintendo's eerste online game voor de Cube een spel dat niet in het fantasygenre zal vallen, de game moet begin volgend jaar in de Japanse winkels liggen.

Ondertussen is Sega's eerste online game voor de Cube een grote hit in Japan. Phantasy Star Online Episode 1 & 2 van Sega ging op de eerste dag ruim 50.000 keer over de toonbank, waarvan zo'n 20.000 inclusief modem.

**NIVEA Gel
EXTRA STERK.**

**Wat je ook doet,
je haar zit goed.**



Extra sterke gel van NIVEA Styling. Perfecte fixatie met langdurig effect voor creatieve kapsels.

NIVEA STYLING. JE HAAR IN MODEL ZOLANG JE WILT.

Voor vragen en advies kun je bellen met NIVEA: 0900-20 250 20 (ca € 0,10/min.) www.NIVEA.nl

12 NIEUWS

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Zo langzamerhand kunnen we een nieuwe betekenis geven aan het woord **exclusief**: na drie maanden ook speelbaar op alle andere platformen.

■ Nieuw idee, als wij als bladen nu eens reviews van topgames op eens een half jaar gingen doorschuiven, zouden publishers dan eens wat aan dat **uitstelvirus** doen?

■ Dat willen we hier ook! In Engeland verkocht de winkelketen PC World alle console-games voor 24.99 pond, ongeveer 85 piek (fuck de euro). **Gevolg, felle reacties** van publishers, medewinkeliers... én gamers. Koop een gamepie of vijf en je hebt je ticket Easyjet er al uit.

■ In Griekenland hebben ze het spelen op arcadekasten verboden. De kasten waren namelijk omgebouwd tot gokkasten. Om te kunnen verbieden dat men nog op die kasten ging spelen, heeft men een wet gemaakt waarin staat dat het verboden is om spellen op elektronische apparatuur te spelen. Dus ook **gamen op je PC of PS2 is illegaal...**

■ Hoe gaat de Griekse politie dat allemaal controleren? **Kinderen van 6 die worden afgevoerd** omdat ze op de bank aan het N64'en waren? Massale invallen bij LAN-parties? In de boekhandels surveilleren en iedereen die de Griekse PU koopt oppakken?

■ Je zal toch maar op Kreta liggen te GBA'en en je wordt ineens **door een SWAT-team van het strand getrokken**. Leg dat maar eens aan het thuisfront uit. En krijg je meer straf als je op een heavy computer speelt zoals een PS2 of PC, dan op een light computer als de GBA?

■ Nooit gedacht dat we een halve Powerspy zouden kunnen vullen met een **Griekse kwestie**.

■ **Frankrijk en games**, dat gaat momenteel ook effe niet samen. Cryo est mort, Kalisto est mort aussi, Titus et Microids, c'est pas tres bon et Infogrames et Vivendi, o la la, o la la.

■ Honderden mafkezen hebben zich aangemeld om hun naam officieel een jaar lang in **Turok te laten veranderen** (zie PU 9). Sommige types hebben ook echt niets beters te doen.

■ Misschien wel weer **handig voor Boris**, want onder zijn echte naam komt ie geen trip van Square of Konami meer binnen.

■ De ECTS was een goede afspiegeling van de stand van zaken in de **console-wars**. Een zaal vol PS2's met daarbij een NGC'tje en Xboxje of zes. En dat noemt zich dan een gamesbeurs.

■ Niels, wiens vriendin uitgerekend was tijdens de ECTS, Jan die gaat trouwen rond de E3. Jongens, **stel even prioriteiten**.

■ LEFT FIELD EN NINTENDO UIT ELKAAR

Naast de breuk met Rare is er voor Nintendo nog een andere relatie met een second party beëindigd. De Amerikaanse spelontwikkelaar Left Field (o.a. Excitebike 64) heeft alle aandelen teruggekocht van Nintendo, waarmee een eind is gekomen aan een vijf jaar durende relatie tussen de twee spellenmakers.

Left Field werkt op dit moment aan een multi-platformgame voor een onbekende uitgever (waarschijnlijk Infogrames).

■ SKIES OF ARCADIA CLASSICS / NGC

De versie van Skies of Arcadia die na de Dreamcast op de Cube zal verschijnen, wordt een soort 'director's cut', met enkele uren extra gameplay en andere extraatjes. Hierbij ook maar meteen het eerste plaatje van de Cube-versie van Sega's puike RPG. De game kent een Amerikaanse release in januari 2003, over een Europese release is op dit moment nog niets bekend.



■ MEGA MAN / NGC

Good old Mega Man zal als vanouds schitteren op de Cube. Hoewel als vanouds... de eerste berichten spreken over een mix tussen 3D-exploratie en 2D-actie, vormgegeven met behulp van trendy cell-shading technieken. De voorlopige titel is Mega Man.EXE Transmission.

■ GBA STUUR

Laten we de GBA eens wat minder mobiel maken, moet hardwareboer Pro Play gedacht hebben, toen ze een racestuur voor Nintendo's Gameboy Advance ontwikkelden. Het racestuur wordt aan de GBA geklikt, waarbij de handheld in het midden zit en het



stuur erom heen komt. De meeste racegames spelen niet echt lekker op Nintendo's handheld maar of dit nu de oplossing is? Het apparaat, genaamd 'The Rally Boy', wordt verwacht in het vierde kwartaal van dit jaar. Of is het toch stiekem (weer) een grap?

"...echte MGS2 beater..."

Power Unlimited

"...nu al de game van 2002!"

Zonnet.nl

"MGS killer"

Gamequest

"...lichteffecten zijn werkelijk adembenemend"

PC Zone Benelux

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**

voor meer info over Sam Fisher:

www.splintercell.com

ECTS AWARDS

Aan welke games reikte Ed nu een prijs uit? Industry Giants en A2 Racer 3? Hellboy en 4x4 Evo? We hebben de ECTS Awards even voor je op een rijtje, met als eerste, in alle bescheidenheid, de belangrijkste Awards, die van de Benelux. Benelux PC Game of the Year, gekozen door Power Unlimited:

WarCraft III – Reign of Chaos
Benelux Console Game of the Year, gekozen door Power Unlimited:

GTA3

Frans PC Game of the Year:

GTA3

Frans Console Game of the Year:

Metal Gear Solid 2

Duitse PC Game of the Year:

GTA3

Duitse Console Game of the Year:

Halo

Italiaanse PC Game of the Year:

Max Payne

Italiaanse Console Game of the Year:

Halo

Spaanse PC Game of the Year:

Medal of Honour: Allied Assault

Oost-Europese PC Game of the Year:

IL-2 Sturmovik

Zweedse PC Game of the Year:

Max Payne

Overall Best Game of the Show:

Splinter Cell

Best PC Game of the Show:

Breed

Best Console Game of the Show:

Pro Evolution Soccer 2

Best Handheld Game of the Show:

Super Monkey Ball

Best Console of the Year:

PS2

Best Console Game of the Year:

GTA3

Best PC Game of the Year:

Medal of Honor: Allied Assault

Publisher of the Year:

EA

Edge Award for Excellence in Design:

SCEI for Ico



IMPOSSIBLE CREATURES / PC

Het is al een tijdje stil rond de weirde strategygame van Relic; Impossible Creatures. Het doel in deze game is een gekke wetenschapper te verslaan die met allerlei dieren aan het muteren is geslagen. Jij doet hetzelfde met als gevolg olifanten met een struisvogelnek, vliegende krokodillen, apen met tijgerstippen en nog veel dollere beestencombi's.

Je kunt meer dan vijftig dieren met elkaar mixen wat neerkomt op... (uuuh)... heel veel verschillende wezens. Niet iedere gekloond beest heeft een functie, dus er zomaar op los plakken en knippen heeft geen zin. De game komt in 3D, heeft veertien verschillende eilanden die je moet over-



heersen, plus een multiplayer waarin je met zes spelers in twintig maps tegen elkaar kunt battelen. Impossible Creatures zal lente 2003 in de winkels liggen.



STAR WARS: CLONE WARS VOOR XBOX LIVE

Onlangs verbleef Jurjen een weekje in San Francisco om de laatste games van Lucas Arts te checken.

Volgende maand lees je zijn impressies, deze maand avast een aardig nieuwtje: naast de eerder aangekondigde versies voor de PS2 en Cube zal Star Wars: Clone

Wars ook verschijnen voor de Xbox. De Xbox-versie zal als enige gebruik maken van online mogelijkheden (via Xbox Live), en dat is iets om naar uit te kijken. Volgens Jurjen gaan de multiplayer-spelletjes namelijk verder dan het gebruikelijke loop-race-en-schietwerk.

MAAK VAN JE GBA EEN TV

Kon je van je GBA al een radiotoestel en een MP3-speler maken, het bedrijf Blaze heeft een gadget gemaakt, waarmee je de handheld van Nintendo omtoert in een TV. En dat niet alleen, de zogenaamde 'TV-tuner' zorgt er ook nog eens voor dat je de handheld kunt gebruiken als monitor voor de PS2, Xbox en NGC. Oké dan!

Middels een extra knop kun je razendsnel zenders vinden. De prijs bedraagt 69,99 pond, ongeveer 245 piek (fuck de euro). Of het apparaat in de Benelux de winkels ingaat weten we niet. Check gewoon af

en toe even www.blaze-gear.com



NEWSFLASH

■ EA zal de Xbox en NGC-games van Namco gaan uitgeven. Slechte deal? Mwow, denk alleen al eens aan Resident Evil Zero.

■ Mario Sunshine heeft de NGC verkoop in Japan een enorme boost gegeven. Er werden voor het eerst evenveel NGC's als PS2's verkocht.

■ De game zelf deed het ook veel beter dan Sony's Socom en dat vinden wij opvallend, want dat spel belooft echt een kanjer te worden.

■ Resident Evil Zero staat momenteel op een Europese lente 2003 release. En dat zou zes maanden na Resident Evil zijn. Laat dat nu eens één keer niet uitgesteld worden.

■ Spyro the Dragon en Crash Bandicoot gaan hun ding doen op de mobiele telefoon.

■ Het is zeker; Final Fantasy Tactics op de GBA is een vervolg, en geen poort.

■ Capcom ontkent momenteel dat er een NGC versie van Auto Mobilista komt. Wij denken dat geld niet stinkt en dat dit uiteindelijk wél het geval zal zijn. Deze game is echt gemaakt voor de kubus.

■ Mafia komt ergens in 2003 ook op de Xbox en PS2 uit. Een NGC date is nog niet gezet.

Miyamoto moet maar eens een paardenhoofd opsturen.

■ Baldur's Gate: Dark Alliance komt naar de Cube. Moet Jan dus toch een kubus kopen.

■ Eindelijk, er is een vervolg aangekondigd voor de PC hit uit 1993 Sam & Max, een van de grappigste games ooit gemaakt. Releasedatum: begin 2004.

■ Dat waren wel leuke tijden, 1993, toen verzuchten gamers bij het zien van de systeemeisen "shiiit, een 486!"

■ Of de NGC-game Animal Crossing in Europa uitkomt hangt af van het succes van de game in de VS, men, that's bad, afhankelijk zijn van de smaak van de Yankees.

■ Paar geruchtjes over Metal Gear Solid 3. Release 2003/2004, enige speelbare karakter Solid Snake (dank je Boris) en het verhaal speelt zich af drie jaar na MGS 2.

■ Sid Meier heeft de rechten op de X-com games gekocht.

En als je die shit koopt, dan lijkt het ons ook logisch dat je er een game van gaat maken.

■ Triomfantelijk persbericht van Nintendo. Mario Sunshine verbreekt alle verkooprecords: 350.000 exemplaren in een week, beter dan Halo en GTA 3. Heerlijk die oorlog.

■ ISS 3 staat in de planning voor 2003.

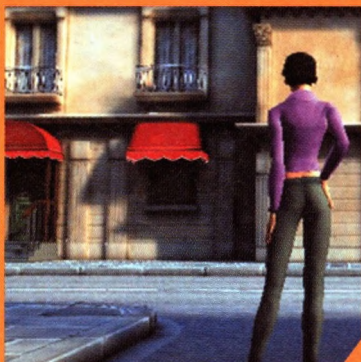
HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ BROKEN SWORD 3 / PC / PS2 / NGC / XBOX / GBA

Broken Sword: The Sleeping Dragon van Revolution was eigenlijk de enige echte opzienbarende aankondiging van de ECTS. Deel 3 uit de roemruchte serie moet volgens de developer een revolutie voor het adventure genre zijn. Een eerste blik op het spel leerde ons dat dit wel meeviel. Het voelde allemaal erg vertrouwd aan. De speler volgt opnieuw George Stobbard en Nico Collard die rond de wereld de meest exotische avonturen beleven. Het spel begint als George op weg is naar de uitvinder van een machine die zich zonder brandstof voortbeweegt. Dat trekt natuurlijk de aandacht van duistere figuren en voor je het weet raak je in een samen-zwering verwickeld rond een bende genaamd de Sleeping Dragon. Bij de delen 1 & 2 resulteerde dit alles in een point & click adventure maar dat aanwijzen en klikken is nu gelukkig verwisseld voor direct bewegen. Iets wat al wel in de vorige handheld-versie zat verwerkt. De 3D engine zorgt voor veel meer inter-

actie met de omgeving. Je kunt nu net als Lara Croft klimmen, springen, rennen en sneaken. Daar houdt de overeenkomst met Tomb Raider echter wel op. Want niet alleen zijn de boos van Nico Kleiner; schieten, knallen en hakken doe je niet of nauwelijks in Broken Sword 3. Het draait allemaal om het oplossen van puzzels en dat is best verfrissend. Broken Sword 3 komt eind volgend jaar uit, eerst op de PC en PS2, daarna op de andere platformen.



■ 3DOKÉ / PS2 / NGC



Ja, we dissen die gasten dan wel elke maand, maar soms produceren ze bij 3DO ook best leuke dingen. Of laten we het zo zeggen, ze doen hun best om van het Army Men imago af te komen. Dat zal ze nooit helemaal lukken, daarvoor zijn wij te rancuneus en zijn de grappen te makkelijk in te koppen. Onlangs liet 3DO ons echter een paar nieuwe games zien die best te pruimen vielen. **Four Horsemen Of The Apocalypse**, is een action adventure op de PS2 a la Devil May Cry met veel gore. **Street Racing Syndicate** op de PS2 moet een beetje GT3 en Project Gotham aanvallen. Raggen en racen door bekende steden. **Jacked** op de PS2 is een action-packed motorbike racing game waar je letterlijk en figuurlijk zo hard mogelijk moet rijden. Zag er erg goed uit. 3DO wilde ons nog meer nieuwe games laten zien, maar die gebruikten allemaal weer te veel de kleur bruin en groen of hadden Sarge in de titel zitten.

freecharts

In samenwerking met Free Record Shop

WEEK 38

GAME BOY ADVANCE

- 1 8 LILO & STITCH
- 2 - EARTHWORM JIM
- 3 - CHU CHU ROCKET
- 4 9 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
- 5 - ATLANTIS
- 6 3 V-RALLY 3
- 7 5 SUPER MARIO
- 8 - MOTO GP
- 9 6 TEKKEN
- 10 - HARRY POTTER

GAMECUBE

- 1 - RESIDENT EVIL
- 2 - DISNEY'S MAGICAL MIRROR
- 3 1 CAPCOM VS SNK 2 EO
- 4 5 SUPER SMASH BROS. MELEE
- 5 - GAUNTLET DARK LEGACY
- 6 2 LOST KINGDOMS
- 7 6 LUIGI'S MANSION
- 8 4 STAR WARS: ROGUE SQUADRON 2
- 9 3 SONIC ADVENTURE 2
- 10 8 EXTREME G3

PLAYSTATION 2

- 1 1 STUNTMAN
- 2 2 DTM RACE DRIVER
- 3 - CONFLICT DESERT STORM
- 4 4 COMMANDOS 2
- 5 10 UNREAL
- 6 3 STATE OF EMERGENCY
- 7 6 UFC THROW DOWN
- 8 8 MEDAL OF HONOR FRONTLINE
- 9 5 TUROK EVOLUTION
- 10 - TONY HAWK 3, PLATINUM

XBOX

- 1 1 TUROK EVOLUTION
- 2 2 HALO
- 3 3 DEAD OR ALIVE 3
- 4 6 PRISONER OF WAR
- 5 5 PROJECT GOTHAM RACING
- 6 - HUNTER
- 7 - COMMANDOS 2
- 8 4 JAMES BOND: AGENT UNDER FIRE
- 9 - MIKE TYSON BOXING
- 10 - ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSSEY

PC

- 1 1 MAFIA
- 2 2 MEDIEVAL: TOTAL WAR
- 3 3 WARCRAFT 3
- 4 4 CHAMPIONSHIP MAN. 2001/02
- 5 - CONFLICT DESERT STORM
- 6 - SUDDEN STRIKE 2
- 7 5 THEME PARK WORLD
- 8 - NEED FOR SPEED 4
- 9 8 ROLLERCOASTER TYCOON
- 10 9 AGE OF EMPIRE 2

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

■ UITSLAG BIJSCHRIFTEN WEDSTRIJD

Heel veel inzendingen n.a.v. de vraag 'welke bijschriften in PU nummer 9 zijn van Ed'. Ook heel veel foute (de goede waren Onimusha, Commandos en Men in Black) dus de 50% werd niet gehaald. Inmiddels heeft Ed een rondje in z'n blote kont over de gang gerend maar hij deed dat zo snel dat de sluitertijd van onze camera het niet kon behappen, geen beelden dus helaas. De volgende inzenders hebben een Baklap T-shirt thuisgestuurd gekregen. Wytse de Boer, Talitha van der Kuyl, Chris Druif, Jasper Tintel, Freek Roeling, Dennis van Klaveren, Remco Theunissen, Grand Lethal, Jeroen Siep, Erik van Ree.

SUPER
PC
DISCOUNT

9 • 10 NOVEMBER • Brabanthallen Den Bosch

ZA•ZO 10.00-17.00 UUR

PC
DISCOUNT

DE COMPUTER BOOPJES BEURS

10.00-16.00 U

Computer Koopjesbeurzen
.....
Alles tegen de allerlaagste prijzen
.....
Directe verkoop
.....
Hard- en software
.....
Speciale aanbiedingen en veilingen
.....
Weggeefartikelen
.....
Informatie en demonstratie

PRIJZEN
FESTIVAL

win een PENTIUM PC

Za	19	okt '02	De Slaay - Venlo
Zo	20	okt '02	Spothal Margriet - Schiedam
Za	26	okt '02	Twentehallen - Enschede
Za	26	okt '02	Spothal Lewenberg - Groningen
Zo	27	okt '02	Hanzehal - Zutphen
Zo	27	okt '02	Spothal Sterrenburg - Dordrecht
Za	2	nov '02	Groenordhallen - Leiden
Za	2	nov '02	Spothal Brasserskade - Delft
Zo	3	nov '02	Spoth. Groenendaal - Heemstede
Zo	3	nov '02	Spoth. Kerkelanden - Hilversum
Za	9	nov '02	Spothal de Mammoet - Gouda
Za+Zo	9+10	nov '02	Brabanthallen - Den Bosch
Zo	10	nov '02	Spothal Jo Gerris - Roermond

Power Unlimited NR 11/2002

2 EURO VOORDEEL
print de bon uit op
www.pcdiscout.nl

HARVEST MOON CUBE / GBA / NGC



Het boerenleven is zwaar maar bevredigend, tenminste, dat zegt onze Assenconnectie Jurjen Tiersma. Volgend jaar kunnen we het allemaal aan den lijve ondervinden, want dan komt de boerenleven-simulator Harvest Moon naar een nieuwe generatie hardware.

Op de Cube zal Harvest Moon: A Wonderful Life je dertig virtuele jaren lang laten genieten van vroeg opstaan, hard werken, mestlucht en ongedierte. Ter compensatie van deze ellende wordt het mogelijk om te trouwen en zelfs een kindje te krijgen (nog meer ellende dus - Ed). Daarnaast kun je communiceren met ruim veertig andere personages. Desgewenst kun je via een link-snoertje naar Mineral Town reizen, het dorpje van de GBA-versie.

Van beide games hebben we enkele hele kleine plaatjes kunnen vinden. Kun je nog zien welk plaatje van welke versie is?



じゃあ、今から鶏祭りの試合説明を始めるよ



MICKEY SCHOFFELT GOOFY ONDERUIT / NGC / GBA



Waarschijnlijk was Disney All Sports Soccer van Konami een van de meest melige games op de ECTS. FC Micky Mouse dat een potje voetbal speelt tegen Goofy United. Hilarisch om te zien en erg leuk om te spelen.

Alle Disney figuren hebben eigen special moves, die en nu komt het, op de GBA-versie van het spel door ontwikkeld kunnen worden en vervolgens weer naar de NGC geupload.

Denk bij de gameplay aan Sega Soccer Slam: knalharde duels, bizarre goals en veel special effects.

En het blijft niet bij voetbal; Konami komt met nog vijf Disney-sports titels.

Disney All-Star Sports Football, Disney All-Star Sports Skateboarding, Disney All-Star Sports Snowboarding, Disney All-Star Sports Basketball en Disney All-Star Sports Motocross. Soccer komt als eerste uit.

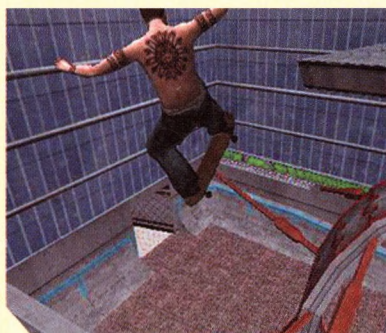


EVOLUTION SKATEBOARDING / PS2

Konami doet een dappere poging om Tony Hawk van de troon te ketsen. Evolution Skateboarding ziet er anders uit, voelt anders en speelt anders. Echt grappig om te zien hoe de ene na de andere journalist op de ECTS onderuit ging omdat hij steevast dezelfde knoppencombinaties indrukte als bij Tony Hawk. Ongelooflijk hoe dominant die game is in het extreme sport genre en hoezeer al die games eigenlijk op elkaar lijken. Of Konami in hun streven gaat slagen, valt ernstig te betwijfelen. Amped struikelde eerder al over haar ambitie anders te zijn dan Shaun Palmer.

Evolution Skateboarding kent echter wel een aantal voordelen. Zo zien de skaters er stoerder uit en zijn de moves soepeler in beeld gebracht. Vooral de bewegingen tussen moves in en als je een smakkerd maakt, konden ons overtuigen.

Over de precieze inhoud van de gameplay liet Konami weinig los. Mogelijk zal het omver rijden van voetgangers punten gaan opleveren en er werd veel nadruk gelegd op de Two-player mode. Verder was duidelijk dat het boarden op zich belangrijker wordt dan het alleen maar maken van kolderieke stunts.



NEWSFLASH

Blizzard heeft aangekondigd hard op te treden tegen cheaters op hun Battle.net servers. Bij misbruik worden cd-keys geblokkeerd. Maatregelen waren ook wel nodig, want direct na de release werd Warcraft III geteisterd door hacks.

Nintendo had beloofd Zelda voor de Cube nog dit jaar uit te brengen in Japan, en het lijkt ze voor de verandering eens te gaan lukken. De releasedatum werd onlangs officieel vastgesteld op 13 december 2002.

Eind november komt er weer een nieuwe versie van Direct X uit; nummertje 9.

Eerst Knightrider, nu Miami Vice. Davilex gaat een game maken met Tubbs en Crocket in de hoofdrollen. What's next, Matlock, The A-team, Shaft...?

Ubi Soft zal Lunar Legend gaan uitbrengen, een RPG-achtige game over een Dragonmaster op de GBA.

Vanaf nu tot en met 2 november krijgt iedereen die een Xbox in de VS koopt een gratis DVD-kit. Shit, voor die 30 dollar kan je net geen ticket Schiphol-New York kopen.

Sonic zal in Japan rond december Nintendo gaan bezoeken. Het betreft Sonic Mega Collection op de Cube en Sonic Advance 2 op de GBA. Tel er maar een half jaar bij op voor een Europese release.

Ook in Nederland kun je bij sommige gamezaken zo'n gratis DVD-kit krijgen bij de aanschaf van een Xbox. Snuffel dus goed in het rond.

Er wordt ernstig getwijfeld aan de haalbaarheid van de Amerikaanse november-release van Star Wars Bounty Hunter op de next gen consoles. En da's kut, want de game ziet er idioot fraai uit.

Men heeft weer een proces verloren in de zaak rond de schietpartij op een high-school in de VS. De rechter vond de stap van mensen neerknallen in een game naar mensen afschieten op een schoolplein te ver gaan. Smart guy.

Cooler shit, die we op de ECTS voor het eerst zagen: Spider-Man en X-Men controllers van het bedrijf Naki. Natuurlijk niet in de Benelux te verkrijgen. Check www.nakiusa.com.

In november komt er een nieuw deel van de Street Fighter serie naar de GBA.

Capcom heeft Gun Survivor 4 aangekondigd.

De Half-Life 2 geruchten gaan maar door. Het laatste nieuws is dat in 2003 de game voor de Xbox komt. Ja, ja.

Brute Force, de squad knaller voor de Xbox, is uitgesteld naar begin 2003. En dat is balen voor Microsoft want de Xbox heeft toppers nodig deze kerst!

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

WORLD WAR II: FRONTLINE COMMAND / PC

World War II: Frontline Command, ontwikkeld door The Bitmap Brothers, is een RTS-actiegame waarbij de gamer als commandant van de geallieerde strijdkrachten, de controle heeft over een team soldaten tijdens de belangrijkste veldslagen in de Tweede Wereldoorlog.

De game wordt volgens Codemasters (die het spel uitgeeft) een zeer realistische 3D RTS en maakt gebruik van "superieure weer-, licht-, rook- en schade-effecten, die zorgen voor een griezelig realistische en overrompelende oorlogservaring." (poeh, poeh...) Leuk is de verandering van het terrein; tanks kunnen exploderen waardoor het landschap zichtbaar schade oploopt, er ontstaan schuilplaatsen, zoals kraters die zijn veroorzaakt door vijandelijke mortieren en gebouwen met sluipschutters kunnen instorten door vijandelijke bombardementen. De game bevat tien multiplayer maps voor maximaal vier spelers. De single-

player campagne bestaat uit 25 missies en begint met de landing op Normandië op 6 juni 1944 (D-Day) en eindigt bij Hitler's Arendsnest in Zuid-Duitsland. Hier zal de gamer het op moeten nemen tegen nazi elite-eenheden met authentieke experimentele wapens. Spannend!



SILENT HILL 3 / PS2



Helaas niet te zien op de ECTS stand van Konami, maar wij vonden toch nog een paar screenuits van het nieuwste deel van deze horrorklassieker.

In deel 3 speel je een vrouw genaamd Heather die in een andere dimensie gevallen is toen ze aan het shoppen was voor haar verjaardag. Nee, da's lekker.

Goed nieuws is dat de frustrerende besturing (je weet wel honkebonke door de gang stuiteren) is aangepast. De game komt in de lente van 2003 uit, althans dat is de bedoeling.



POWER UNLIMITED. EEN VET KADO!

Power Unlimited is niet alleen leuk om zelf te lezen, maar ook om iemand kado te doen! Het enige dat je hoeft te doen, is deze antwoordkaart insturen en Power Unlimited wordt bij degene aan wie je een abonnement schenkt thuisbezorgd, terwijl jij de betaling verzorgt. Na een jaar stopt het abonnement automatisch.

Ja, ik geef een abonnement op Power Unlimited. Het abonnement is voor:

Naam	
Straat	Nr
Postcode	Woonplaats
Geboortedatum	Email

De betaler van het jaarabonnement is:

Naam	
Straat	Nr
Postcode	Woonplaats
Geboortedatum	Email

Het abonnementsgeld van € 28,- kan van mijn rekening worden afgeschreven

Bank/gironr.:

Stuur mij een acceptgirokaart

Handtekening

Stuur deze bon in een enveloppe naar:
POWER UNLIMITED
ANTWOORDNUMMER 20057
2130 RE HOOFDDORP
 (een postzegel is niet nodig)

Deze aanbieding is geldig tot en met 31 december 2003. De normale abonnementsprijs bedraagt € 33,80 in de winkel kost Power Unlimited € 3,10. Je gegevens kunnen worden gebruikt voor het toezenden van informatie en/of aanbiedingen via e-mail. Ook kunnen je gegevens ter beschikking gesteld worden aan onze partners en speciaal geselecteerde bedrijven. Meer informatie hierover vind je in colofon van dit tijdschrift. Indien je hier tegen bezwaar hebt, kun je dat hieronder aangeven.
 Ik wil geen informatie of aanbiedingen via e-mail ontvangen
 Ik maak bezwaar tegen verstrekking van mijn gegevens aan derden

NAPOLEON IS TERUG / GBA

We dachten dat die maffe knakker zijn Waterloo wel had gevonden, maar naar het schijnt zal Napoleon wederom een poging doen Europa te veroveren, en dat niet alleen op de PC (zie PU 9) maar ook op de GBA.

Het strategische oorlogsspelletje dat Napoleon heet, verscheen al eerder in een draagbare versie in Japan, en zal nu naar Europa komen zonder dat er iets bekend is over een Amerikaanse release. Iets dergelijks gebeurde onlangs ook al met Doshin the Giant, en dit sterkt ons in het vermoeden dat Nintendo de Europese markt meer en meer serieus begint te nemen. Het werd tijd.



GELD VERDIENEN MET GAMEN

Wat is de droom van elke PU-lezer? Bij de PU werken ja, maar dat is een utopie, geen droom. Nee, het is games spelen en er geld voor vangen. Nu dat kan tegenwoordig een stuk makkelijker. Op www.gamestester.com vind je alle info die je nodig hebt om professioneel gamestester te worden. Hoe je games test, wat de handigheidjes zijn, wat voor 'opleiding' je er voor moet hebben en, het meest belangrijk, waar er droombaantjes te vergeven zijn. Let wel op, de meeste baantjes zijn in Engeland en er gaat geen bus van Stads-kanaal naar Londen. Ten tweede is het 3562 keer spelen van hetzelfde leveltje Industry Giants geen pretje. Dat kunnen we uit eigen ervaring vertellen.

FABLE DAGBOEK

Project Ego heet vanaf heden Fable en deze keer praten de broertjes Carter over planning.



Hier bij Big Blue Box zijn we stiekem best trots op datgene wat wij de 'creative chaos' noemen. De voortdurende stroom ideeën die het spel naar een hoger plan kunnen tillen waardoor we het spel voortdurend kunnen verrijken met nieuwe, betere of andere features. Het moge duidelijk dat zo'n werkwijze de schrik is voor iedere publisher. En om eerlijk te zijn, om op een dergelijke manier games te ontwikkelen is vandaag de dag niet meer haalbaar. Als je miljoenen ponden uitgeeft en 25 werknemers' leven afhangt van het simpele feit dat het spel daadwerkelijk af komt, dan heb je een beetje structuur nodig.

ZIEK

Plannen en schema's opstellen; de gedachte alleen al maakt ons ziek maar het moet. Echter, niet zoals sommige publishers zouden willen. Ga er bijvoorbeeld van uit dat de ontwikkeling van een game twee jaar duurt, dat is grof genomen 520 dagen. Die deel je vervolgens op in het werk dat gedaan moet worden; de textures, karakters, levels, code, animaties, sounds en ga zo maar door. Vervolgens pak je 25 man staf en ga je voorspellen wie van deze mensen wat gaat doen de komende 520 dagen. Bovendien, dien je deze 'voorspelling' iedere twee weken aan te passen en alles dus opnieuw in te delen. Aargh! Dat werkt dus ook niet. Het is onmogelijk om te zeggen "Oh, Gianni, de 3e woensdag in april volgend jaar ben je bezig aan de oude vrouw die sla plukt - animatie." Plannen is goed, maar microplannen niet.

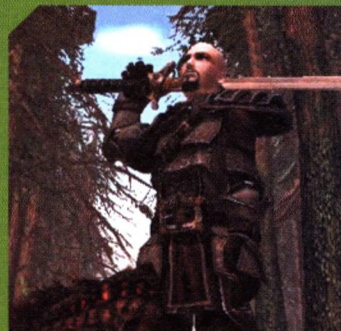
FLEXIBEL

Daarom werken we een stuk losser en hebben we een vrij onafhankelijke relatie met onze publisher waardoor we redelijk flexibel kunnen zijn. Aan de ene



kant hebben we genoeg gedetailleerde plannen om de ontwikkeling van het spel in een tijdbalk te plaatsen en aan de andere kant is er genoeg ruimte voor nieuwe ideeën die on the fly ontstaan. Zo kwam Dene opeens met het idee van 'boasting'. Hierdoor kan je je held meenemen naar het midden van de stad en deze gaat dan opscheppen over een op handen zijnde queeste. Als je dan op queeste gaat en je deze inderdaad succesvol voorbrengt, dan wordt jouw faam in Albion alleen maar groter. Mislukt je missie dan zal iedereen je daar tot vervelens toe aan helpen herinneren en daal je in achtung. Het zou toch zonde geweest zijn als we dergelijke ideeën niet kunnen gebruiken omdat we vast zitten aan een rigide planning?

Met medewerking van Dene & Simon Carter

GAME ZERO ■
BLIJFT
MYSTERIEUS
/ NGC

Enkele maanden geleden berichtten we al over een geheime game die in de maak zou zijn bij het nieuwe bedrijfje Zoonami. Ondertussen hebben we vernomen dat aan deze game wordt gewerkt onder de (hopelijk voorlopige) naam Game Zero, en dat het spel in eerste instantie alleen zal verschijnen voor de Cube.

Nu zal dit allemaal nonsensnieuws zijn als we Zoonami niet zouden inschatten als een nieuweling met een enorme potentie. Ten eerste werd het bedrijfje al drie jaar geleden opgericht door Martin Hollis, die tot voor zijn vertrek gold als een van de meest getalenteerde mensen binnen Rare, hij was onder andere de projectleider van GoldenEye.

Hollis werkt nu samen met vijf andere Engelse lads, waaronder ex Rare en Microsoft-talent. Een klein, getalenteerd team dat drie jaar vol hartstocht aan een game werkt... zo iets levert meestal wel iets moois op.

Geruchten spreken nu al over de grote verrassing van Nintendo op E3 2003, maar dat lijkt ons wat te voorbarig. We zullen al het nieuws en de geruchten rond Game Zero (please, laat dit alsjeblieft een werktitel zijn) echter nauwlettend in de gaten houden.

NEWSFLASH ■

■ En alsof de malaise nog niet groot genoeg is, zijn ook de Xbox titels **Star Wars Knights Of The Old Republic** en **Panzer Dagoon Orta** uitgesteld naar begin 2003.

■ Tecmo is dan wel weer bezig met **DOA 4** voor de Xbox

■ En 12 december ligt de nieuwe **Zelda** in Japan in de winkeltjes. Vaste import gamers hadden dit natuurlijk allang in hun PU-agenda staan.

■ **Project IGI 2** roept net als **SOF 2** de hulp in van een echte bikkel. Voor **Code-masters** stealthy spyspooter is een heuse SAS veteraan ingehuurd. Niemand minder dan **Chris Ryan** die zijn sporen verdiende tijdens de Golfoorlog.

■ **Ryan** maakte deel uit van een commando van acht soldaten die achter de Iraakse linies **Operatie Bravo Two Zero** uitvoerde en schreef later een bestseller over z'n avonturen (**The One That Got Away**). Leuk boek voor op je boekenlijst Engels.

■ **Gothic 2** komt eraan.

■ Infogrames komt met een nieuwe **Formule 1** game; **Grand Prix Challenge** voor de PS2. GPC wordt ontwikkeld door Melbourne House (**Krush Kill 'n Destroy**, **Deathkartz**). De racegame heeft een officiële licentie, vijf spelmodi, 22 unieke racewagens, 17 circuits en een multiplayer.

■ Naast **Vice City**, de stand-alone van **GTA III** voor de PS2, komen er maar liefst zeven **Vice City CD's** uit met **jaren tachtig hits**. Of al die muziek ook op het game DVD'tje zal worden gepompt, is nog maar de vraag.

COMMENTAAR ■
NIEUWE FRANCHISES IN DE
MAAK BIJ NINTENDO?

Uit de tijd van de Nintendo 64 herinner ik me, naast enkele van de mooiste spellen die ik ooit speelde, vooral ook de lange wachttijden tussen deze spellen. Vurig verlangde vervolgen op populaire spellenseries werden keer op keer uitgesteld (**Zelda: Ocarina of Time**), afgelast (**Super Mario 64** deel 2) of gewoon genegeerd (**Metroid**).

Met de komst van de Cube gaat het allemaal een stuk sneller! We hebben al een nieuwe **Mario** en de nieuwe **Star Fox**, **Zelda** en **Metroid** staan voor de deur. Ook vervolgen op andere grote Nintendo-merken zijn binnen of er wordt aan gewerkt, denk aan **Mario Kart**, **Golf-Tennis**, **Wave Race**, **Smash Bros** en **Wario**.

En daarna? Nintendo is voornemens de Cube zo'n 7 à 8 jaar te ondersteunen, dus hebben ze hun kruit niet te vroeg verschoten? Als we **Miyamoto** moeten geloven; integendeel. Volgens hem zijn er bij Nintendo (en relaties) enkele sterke nieuwe franchises in ontwikkeling die de Cube-kar de komende jaren, naast de bekende gezichten, kunnen trekken.

Op dit moment zouden we dit kunnen afdoen als marketing-gebabbel, maar iets zegt me dat er inderdaad wat grote nieuwe dingen aan zitten te komen. De verkoop van aandelen in **Rare** en **Left Field** was bijvoorbeeld absoluut niet nodig geweest, Nintendo heeft letterlijk miljarden te besteden. Waar wordt dit extra vrijgekomen geld aan besteed? En waar gaan Nintendo's beste ontwikkelaars mee aan de slag nu **Mario**, **Zelda**, **Eternal Darkness** en **Metroid** (bijna) klaar zijn?

Eén ding is zeker: Nintendo moet de komende E3 met meer komen dan **Pikmin 2**, **Pokémon** en **Mario Kart** om het door hen ingeslagen pad te blijven volgen.

JURJEN

CHEAP MICROSOFT STUFF / PC ■

Ubi Soft heeft de rechten verworven om oude PC-toppers uit de Microsoft stal voor een budgetprijs in de markt te zetten. Het gaat onder andere om **Age Of Empires: Gold Edition**, **Combat Flight Simulator**, **Midtown Madness**, **Crimson Skies** en **Starlancer**. De games zullen deze herfst in de winkels komen te liggen. Een prijs is nog niet bekend.



■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Op het moment van schrijven staat Jurjen op het punt voor drie weken naar het hoofdkantoor van Maxis te vertrekken, dit pandje staat in Redwood, Californië. Hier zal hij in opdracht van spelverhaalbureau U-Trax de vertaling van Sim City 4 checken. In de praktijk komt dit neer op lange dagen, veel gamen en veel stress. Ondertussen zal hij van binnenuit natuurlijk nog even op zoek gaan naar het nieuwste en vette roddels voor in de PU.

■ In de categorie 'zum kloten': Presto Studios. De mannen achter Myst III Exile (komt binnenkort ook uit op de PS2) en straks Whacked, stoppen er mee. En niet omdat ze te weinig geld binnen krijgen. Dat zat wel snor met 1 miljoen verkochte Mystjes. Nee de mannen hadden juist te veel succes en dus moesten ze te veel mensen aannemen en al die administratieve rompslomp zorgde ervoor dat de oprichters steeds minder dat konden doen wat ze leuk vonden: games maken.

■ Wij weten de oplossing: kutgames maken of bij 3DO gaan werken. Kan je lekker veel produceren en je verkoopt geen reet.

■ America's Interactive Digital Software Association (ga ons niet vragen wat die gasten doen, we weten het niet en we willen het ook niet weten) helpt de marine in hun War On Terror. Ze doneren namelijk consoles en games aan alle 72 onderzeeërs van de Navy. Afghanistan en onderzeeërs?

■ Het betreft overigens alle typen consoles. Niet dat Sony de Amerikanen de PS2 schenkt en dat Microsoft dan uit commerciële overwegingen voor Bin Laden 60 Xboxen in de het Tora Bora complex aflevert.

■ PLAYSTATION ABSOLUTE KONING

Fanboy of geen fanboy, iedereen moet onderkennen dat Sony momenteel torenhoge marktleider is in de next gen-wereld. In Engeland doken onlangs precieze cijfers op.

Er staan momenteel 1.420.000 PSOne's/PSX'en in de Benelux. Daarnaast staan 341.000 PS2's te pronken. De NGC en Xbox komen daar nog lang niet bij in de buurt. Van de NGC waren er in augustus dik 40.000 verkocht in Nederland en van de Xbox ongeveer hetzelfde aantal. Verwacht wordt wel dat naarmate de leeftijd van de PS2 vordert, de Xbox en NGC in aantal dichterbij zullen komen. Maar er voorbij, nee dat denken we niet.

■ LARA IN HET HANDJE / GBA



Dit wordt een van de meest nietszeggende nieuwsberichten die we ooit hebben gemaakt. Ubi Soft gaat een GBA-game maken met Lara Croft in de hoofdrol: Tomb Raider: The Prophecy. Meer weten we nog steeds niet. Waarom we het dan niet bij de newsflash donderen? Omdat we vier nieuwe screenshots hebben weten te bemachtigen.



DVD'S ENZO

SPIDER-MAN

Het is herfst en wat heb je in de herfst? Precies spinnen. Die slimme gasten van Columbia Tristar weten precies wanneer ze hun prominentste DVD-titel van het jaar moeten droppen.

Marvel comics heeft ons al heel wat helden geleverd maar Spider-Man is daar toch wel de bekendste van. De loser die dankzij een spinnenbeet in een superheld verandert, was al te zien in televisieseries en een nogal boude game die recent op de markt kwam.



De film was een regelrechte hit, zowel in Amerika als daarbuiten. En nu is er dan de DVD. Aangezien het schijfje in november uit gaat komen en Columbia Nederland wat problemen heeft met de aanlevering van materiaal, kreeg ik een VHS opgestuurd. Geen kans om special features te checken dus.

Desalniettemin is het wel een feit dat je alleen voor de film eigenlijk al naar de videotheek moet rennen. Oké, het is natuurlijk een fantasiefilm en af en toe zitten er wat Disney-achtige elementen in maar het verhaal is dope en de special effects zijn heel vet. Met name de stripachtige scènes zien er heel blits uit. Genoeg reden om de Spinnenman in huis te halen dus.

KISS OF THE DRAGON

Jet Li in weer een nieuwe kung fu film. Is dat de moeite waard? Ik vind van wel. Li speelt een, hoe kan het ook anders, Chinese agent die komt helpen bij de arrestatie van een Chinese gangster in Frankrijk. Uiteraard loopt de arrestatie uit in een bloedbad en dus is Li de lul. De corrupte Franse regering probeert hem op alle fronten dwars te zetten.



MURIËLLE



Bridget Fonda, (het irritante surfermeisje dat ongenadig aan haar eind komt in Jackie Brown), speelt een hoer die onder druk gezet wordt door de Franse maffia. Samen met Li probeert ze deze zaak op te lossen.

Kiss of the Dragon is een vermakelijke film met mooie vechtschènes. Li is een begaafd acteur en daarom is het extra jammer dat alle Chinese acteurs last schijnen te hebben van het Swiebertje-effect. Ze mogen van Hollywood bijna alleen maar Chinees agentje spelen. Maar dat kun je dan ook wel aan Li overlaten; hij is overtuigend en een rete lenig mannetje bovendien. Het verhaal steekt verder goed in elkaar, soms een tikkie voorspelbaar maar de actie en de vette vechtschènes vullen die gaten goed op. Geen meesterwerk maar zeker het huren waard.

Gemiste kans zijn de special features, die zijn er namelijk niet. Je hebt nog net de luxe om door de chapters heen te zappen en je ondertiteling te kiezen maar dat was het wel. Toch jammer, ik had op zijn minst digitale fortune cookies verwacht.

LIBERTY STAND STILL

Wesley Snipes is een gefrustreerde vader wiens dochter vermoord is door een geflipte klasgenoot. Zodoende heeft hij het aan de stok met de hele wapenindustrie van Amerika.

Hij gijzelt Liberty Wallace, de vrouw van Amerika's grootste wapenfabrikant. Snipes alias Joe, laat haar zichzelf vastketenen aan een hot dog karretje op straat. In de kar zit een bom die de hele wijk kan wegblazen. Wat volgt is een 80 minuten durend kat en muis spel.

Liberty Stand Still is een film waarbij je af en toe zin hebt om hem uit te zetten en wat anders te gaan doen maar waarvan je je toch niet los kunt maken. Er hadden van mij wel wat meer doelen in gemogen want ondanks dat deze film spannend blijft, ontbreekt er actie.

Voor de special features geldt dat eigenlijk net zo; leuk hoor zo'n biografie en fotogalerij maar wat moet je er mee? Een making of, of een interview met Snipes was leuker geweest.



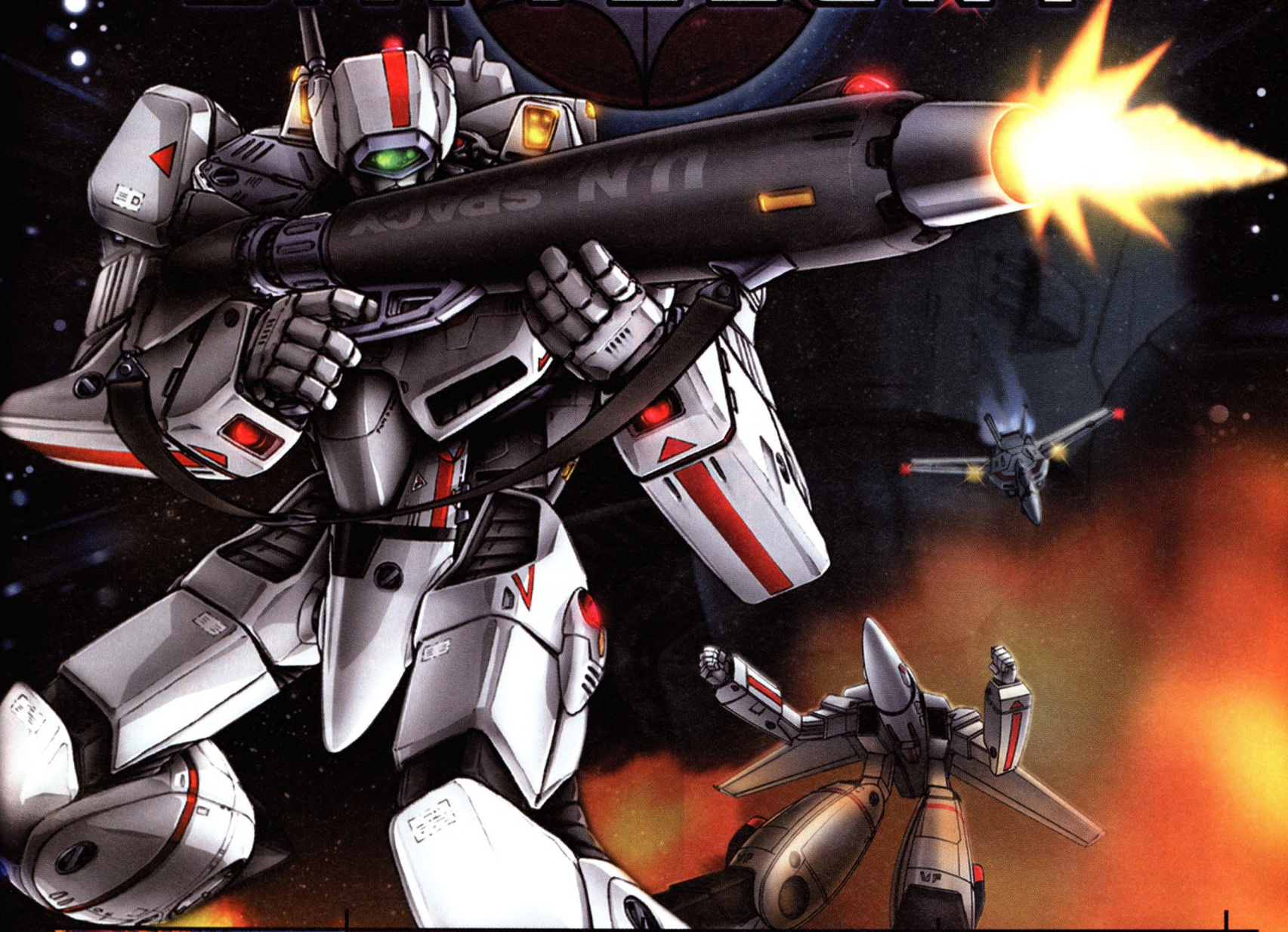
PlayStation 2

XBOX

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO
GAMECUBE

ROBOTECH BATTLECRY



Global Distributie

 TDK

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

JAPANEWS

■ 'Teenage Mutant Hero Turtles, Teenage Mutant Hero Turtles, hero's in a half shell...' Kennen we 'm nog, de tune van de tofste tekenfilmserie ever? Althans dat vonden wij toen. Maar goed, wat we zeggen willen is dat Konami de banden met de schildpadjes weer heeft aangehaald. Met andere woorden; er komen weer **Turtles games** aan. Hier op de redactie lopen we allemaal al met die dope maskertjes op, je weet toch?

■ We hebben zo'n beetje alles wel gezien; dansen met Disney figuren, dansen met de Spice Girls, dansen met Britney en nu. **Dansen met auto's** (zie screen)? Dan vragen we je toch...



■ Oké het kan kennelijk nog gekker, check dan. Let op de naam hé: **Fishing**

Live, nee hou je lachen nog even in. Het is een game die op de Xbox verschijnt en online gespeeld kan worden. Je kan zelfs lullen met andere gamers. Maarruuh, je gaat deze game toch niet online spelen en praten met elkaar. Je weet toch dat je heel stil moet zijn tijdens het vissen. Ons advies, ga toch vissen.



■ Niels zag zijn grootste droom in rook op gaan, onze Sushiboer kwam met het bericht dat er een nieuwe Bomberman game in aantocht was. De naam Bomberman Jetsers, Niels in de wolken natuurlijk. Een game met én Bomberman én grote tietten. Had onze Sushiboer zich even vergist zeg, moest het **Bomberman Jetters** zijn.

SMS EN WIN!

Deze maand geeft Power Unlimited vette cadeaus van Thrustmaster weg. Het enige wat je hoeft te doen om kans te maken op een van deze prijzen is een SMS te sturen.

Stuur voor 15 november een SMS (EUR 1,10 p.o.b) met de code PU WIN naar 5646 en maak kans op één van deze vette prijzen. De winnaars krijgen op 15 november een SMS bericht met de mededeling dat ze gewonnen hebben. Je mag zo vaak meedoen als je wilt.

Geschikt voor alle toestellen en alle netwerkproviders

1x

Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel t.w.v. € 199,99
Het enige, echte Ferrari a Formule 1 wereldkapioenschap replica stuur!



Thrustmaster 360 Modena Upad Force t.w.v € 39,99
De eerste force feedback gamepad voor de PC met Ferrari licentie

4x

INFOGRAMES SLUIT MICROPROSE UK

Eind september sloot MicroProse UK de deuren en kon een kleine dertig man op zoek naar een nieuwe baan. De ontwikkelaar heeft net Geoff Crummond's Grand Prix 4 voor de PC uitgebracht dus de timing is op zijn zachtst gezegd vreemd. De enige MicroProse studio die nu overblijft is die in de US, in

Hunt Valley, Maryland. Ooit was MicroProse een grote PC game publisher maar die tijd lijkt een echo uit een verleden.

GP 4 voor de Xbox komt nog gewoon uit maar of deze beslissing gevolgen heeft voor de verdere toekomst van de GP serie is onbekend.

NIEUWE GBA IN DE MAAK?

Uit diverse bronnen (de meeste redelijk betrouwbaar) vernamen we dat Nintendo werkt aan een nieuwe versie van de GBA die waarschijnlijk op de E3 2003 wordt aangekondigd. Vanwege batterijkosten

zal het ding nog steeds niet zijn voorzien van een lampje, in plaats daarvan zal een beter, nog sterker reflecterend scherm en een contrastwielje worden toegevoegd.

FORUMQUOTES

Jurjen gaat een filosofisch meesterwerk over de impact van games schrijven... ofzo. Anyway op het forum stelde hij een aantal vragen, waaronder de levensvraag van elke gamer. Waarom game jij?

Ecko_Unltd

Het is gewoon een 'kick' om je vrienden alle hoeken van een level te laten zien. Het is ook een soort iets van, ik verveel me en dan ga ik games spelen.

Baquelapje

Wat me aanspreekt is dat je iets kunt doen wat je in het echt nooit zou kunnen doen, dus bijvoorbeeld een F1 auto in puin rijden of een paar orcs met een bijl onthoofden, het is fijn om je even te onttrekken aan de realiteit. Je weet dat wat je doet je in het echt waarschijnlijk nooit zal doen (Snake in MGS bijv) Als je dat allemaal zou kunnen!!!

Gamecubefreak

Je kan in videogames doen wat je normaal nooit zo kunnen, daarom hou ik ook niet van realisme in games.

@edhead

Het spreekt me aan dat je gewoon kunt doen wat je zelf wilt in videogames, zeg maar je eigen avontuur. Bij sport/racegames spreekt het me aan dat je je favoriete club/rijder kampioen kunt laten worden. Ik heb bijvoorbeeld bij Fifa 2002 al tig keer met de Graafschap (via een patch) de Champions League gewonnen. En Jos Verstappen heb ik in verschillende F1-games al vaker wereldkampioen laten worden dan Schumi en Senna bij elkaar.

Superpim

Da's leuk.

Soepkip

Niet om mijn tijd te vullen, dan zou ik ook TV kunnen gaan kijken of iets dergelijks. Videogames gaan gewoon verder dan boeken omdat jij bepaalt hoe een verhaal zich ontwikkelt. Je ontdekt geheime, vordert in het verhaal, en speelt zelf de held.

Sick_Man

Oeeehh effe lekker weg zijn uit de harde werkelijkheid, en jezelf even een dope keiharde killer wanen in een potje UT, of als Link een paar prinsesjes redden. In een potje UT ben je gewoon iemand anders, en voor al die gasten die zuigen in de lichamelijke activiteiten zoals gymles of voetbal is dat af en toe wel ff nodig. Even de beste zijn.

Michelle

In ieder geval niet om tijd te vullen, alhoewel het dat natuurlijk wel doet. Ik vind games met een super goede verhaallijn erg gaaf, omdat je er dan zó aan verslingerd raakt dat je niet eens in de gaten hebt dat je alweer uren aan het spelen bent.

Da_Master_Chief

T geeft n kick om je vrienden overhoop te schieten.

Davidk

Bij sommige games kun je je agressie kwijt, bij andere kun je jezelf even ontspannen.

Thebigs

Ik speel games omdat het heel mijn leven verpest en omdat het slecht voor me is en omdat ik dan minder goed kan leren op school en oh ja ook omdat ik er agressief van word.





Descending Upon Us
This Fall.

AGE of MYTHOLOGY™

From the Creators of
Age of Empires® and
The Age of Kings®.

ENSEMBLE
STUDIOS

Microsoft
game studios™



www.microsoft.com/games/ageofmythology

©2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Microsoft Game Studios logo, Age of Mythology, Age of Empires, and The Age of Kings are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners.

PLAYSTATION 2

SCORE **86**

GRAPHICS

10

REPLAY

3

GAMEPLAY

8



THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS





JAN

■ **One Ring To Rule Them All...**
**Heeft EA 'The One Game' die dit na-
 jaar de charts zal overheersen? Hoe
 dan ook, LOTR: Two Towers is een
 uitzonderlijke ervaring en tegelijker-
 tijd een mijlpaal voor de PS2.**

Fans waren er doodsbang voor; de verfilming van Lord Of The Rings. Hoe kon het meesterwerk van J.R.R. Tolkien ooit vertaald worden naar een bioscoopfilm? Drie meesterlijke boeken overzetten naar een visueel spektakel eveneens in drie delen; het leek een onmogelijke opgave. Hoe kon de sprookjesachtige wereld en de eeuwenoude strijd tussen Goed & Kwaad op even meesterlijke wijze gestalte krijgen op het witte doek? Dat moest wel fout gaan, dat kon niet anders dan heiligschennis worden...

IN DE BAN VAN HET ONMOGELIJKE

Iedereen die The Fellowship Of The Ring heeft gezien weet dat regisseur Peter Jackson het onmogelijke heeft gepresteerd. Ondanks een paar stilbreuken, en het weglaten van een aantal personages (Tom Bombadil), was de film een feest voor iedereen die het boek koestert of dol is op fantasy.

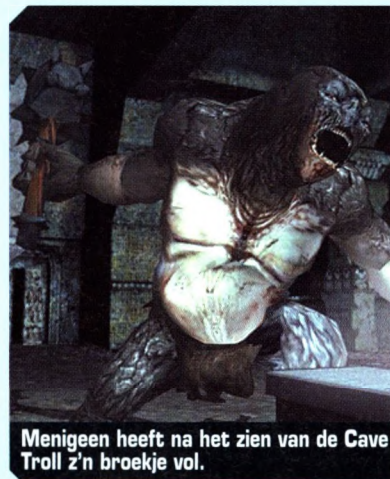
Toen echter werd aangekondigd dat zowel EA als Vivendi LOTR games gingen maken, werden we opnieuw bang. Hoe vaak zijn games naar aanleiding van films geslaagd te noemen? Ze zijn op de vingers van een hand op nieuwjaarsdag te tellen. De eerste voortekenen van EA's The Two Towers stemden echter hoopvol. Op de E3 waren we aangenaam verast en later bij EA in Londen zelfs zeer positief over wat ons werd voorgeschoteld.

Echt goed spelen was er echter nog niet van gekomen. Nagelbijtend en

met gespannen koppies namen Orcadept Jan en dwerg-fetisjist Jeroen dan ook achter de PS2 plaats toen EA ons de mogelijkheid bood als eerste in de Benelux de game aan een review test te onderwerpen.

IN DE BAN VAN DE FILM

Opgewonden lieten we de eerste herkenbare beelden over ons heen komen. Klopte dit wel? We hadden toch niet per ongeluk de Fellowship Of The Ring DVD (de avond ervoor nog verplicht gekeken) er in gestopt? Dit was de prelude van de film. Hier zagen we de immense veldslagen tussen Orcs enerzijds en Elfen en Mensen anderzijds. Elrond en Isildur vechten voor wat ze waard zijn en opeens -in a split second- zitten we in het spel; film en gamebeelden gaan onopgemerkt in elkaar over. Veel tijd om bij te komen van deze overweldigende ervaring is er niet want wanneer we in het personage van Isildur zijn gekropen, komen honderden vijanden tegelijk op ons af en is het hakken of sterven. Deze prelude doet dienst als tutorial en is tevens de inleiding voor het verhaal. Toch is deze opzet geen



Menigeen heeft na het zien van de Cave Troll z'n broekje vol.

gimmick maar gaat 't zo het hele spel door. Voortdurend wordt de speler heen en weer geslingerd tussen filmbeelden en in-gamebeelden, en steeds valt je mond open van verbazing.

Het spel weet op deze manier de actie van de eerste en de tweede film te combineren en dus krijg je nu al stukken uit de film The Two Towers te zien, een maand voordat de eigenlijke rolprent in première gaat (18 december).

IN DE BAN VAN HET TRIO

The Two Towers speel je met drie helden; te weten Gimli, Aragorn en Legolas. Bij de meeste levels heb je de keuze met wie je speelt. Gimli de dwerg is sterk maar wat trager en vecht voornamelijk close combat met zijn botte bijl. Hij kan ook bijl-tjes gooien maar dat is niet zijn sterkste kant (al zul je soms wel móeten).

Legolas is snel en lenig, kan met twee dolken en zwaarden vechten en is de man met pijl en boog. Hij is minder sterk maar compenseert dat door zijn snelheid.

Aragorn is een mix tussen de twee.



Deze attack is later overgenomen door de Spaanse stierenvechters als finishing move.



"Verdomme, die dolk zit nog vaster dan in een messenblok met vaginisme!"



"Zo, kleine klote kabouter; eindelijk heb ik je te pakken!"

Hij vecht met een fraai lang zwaard maar heeft ook een boog in zijn binnenzak verstopt.

IN DE BAN VAN JEROEN



"Baaaaggiiins, Shiiiiire...", het hese geluid uit de keel van een van de Ringwraiths bezorgt me nog steeds kippenvel, als ik aan de film terug denk. Het boek, waar het uiteraard allemaal mee begon, ligt weer op mijn nachtkastje zodat ik iedere avond voor het slapen gaan weer een stukje kan lezen. En dan maakt het me niet uit dat het de derde keer is dat ik het verhaal tot mij neem. Dan vind ik het niet erg om nog een keer te lezen hoe de Fellowship wordt gevormd en hoe mijn favoriete karakter Gimli (tja ik heb iets met die kleine opdoanders met enorme bijlen) met pure kracht de ring wil vernietigen.

Ik was dan ook in mijn nopjes tijdens de film om te zien hoe mijn held uit het boek tot leven kwam. Maar het kon nog beter, Gimli zelf zijn... Daar wil ik EA dan ook hartelijk voor bedanken.

The Lord of the Rings: The Two Towers volgt de film op de voet en neemt je mee door de Mines of Moria en Helms Deep, om maar eens twee gebieden te noemen. En ik kón Gimli zijn, lekker met de botte bijl Orcs hakken of Uruk-Hai doormidden klieven en hier en daar een bijltje gooien. Heerlijk...

En dan de muziek van de film, de soundtrack zit tot de tijd dat de game uitkomt vast in mijn CD speler, de sfeer van de omgevingen het geluid van schreeuwende Orcs... het klopt allemaal.

Maar ook de overgang van film naar in-game is werkelijk prachtig gedaan en geeft je het gevoel dat je daadwerkelijk deel uitmaakt van het verhaal. De eerste seconden kijk je naar filmbeelden van stampende en zwaardzwaaiende Uruk-Hai om zonder enige vorm van oponthoud over te gaan naar in-game beeld.

De gameplay lijkt misschien erg hack and slash-achtig en doet denken aan een 3D versie van Golden Axe maar there is more than meets the eye. Onder de vrij eentonige en eenvoudige ogende gameplay schuilt een dieper gedeelte en dat zal de geofende gamer zeker tevreden stellen. Het ziet er allemaal zeer gelikt uit en het lijkt erop dat de PS2 al haar rekenkracht benut want ik heb nog nooit zo'n oogstrelende game gezien. Dit is echt zo'n pareltje waar de PS2 eigenaren op hebben zitten te wachten.

JEROEN



De gameplay tussen de drie verschilt voornamelijk visueel, al kennen sommige levels wel degelijk bepaalde voorkeursbehandelingen voor een van de drie bikkels.

Al knokkend verdien je ervaring en je ervaringspunten kun je na ieder level omzetten in een special move of combo.

Hierdoor kun je weer bruter vechten, hetgeen weer meer ervaringspunten oplevert waardoor je weer betere moves kunt scoren. Een even simpel als doeltreffend concept.

IN DE BAN VAN HACK & SLASH

The Two Towers wil geen diepgravende zwaardvecht-cursus zijn en is dus redelijk arcade. Hack & Slash zozeged, al doe je er goed aan je vechtkunsten te timen en te perfectioneren. Een beetje rondhakken is sowieso veel minder bevredigend én levert je veel minder ervaringspunten op.

Kills komen in vier gradaties. Een vijand met een Perfect killen levert veel punten op, terwijl een Fair of



Met een boze blik en fanatisme verzet hij bergen; Gimli is de Edgar Davids onder de dwergen.



"Ja, da's heel wat knapper dan die Van Barneveld met die kleine kut pijltes."



Nou weet ik waarom die Aragorn zo fanatiek is. Als je tien dooie Orcs inlevert bij het verzamelpunt, kun je een reischeque winnen naar Rivendel.

Good minder hoog scoort.

Met een juicy combo ziet het er allemaal veel gelikter uit en iedere keer als je een combo goed uitvoert, stijgt een blauwe healthbar. Is deze vol dan licht je wapen blauw op en ben je tijdelijk supersterk (zie ook kader).

Na ieder level heb je de keuze om van personage te wisselen. Je kunt ook teruggaan naar het gespeelde level en het opnieuw spelen om een betere score te halen. Of je gaat terug en gaat nu met Gimli de Bersker

te lijf in plaats van met Aragorn. De echte perfectionist zal alle levels met alledrie de karakters willen spelen. Op die manier ontwikkel je de (perfect nagmaakte) helden allemaal maximaal en kun je op het eind alle extra's unlocken, hetgeen het spel een instant replaywaarde geeft.

IN DE BAN VAN DE GRAPHICS

Jeroen en ik kunnen het nog steeds niet geloven. Is dit PS2 kwaliteit? Deze game laat alle concurrentie lichtjaren achter zich. Hoe Stormfront dit bij de baard van Gandalf heeft geflikt, is onbegrijpelijk. De overgangen tussen film en game, de perfecte modellering van het reisgezelschap, de soepele animaties van de Orcs en de monsters ... het is allemaal zo goed gedaan, dat je vergeet dat je een spel aan het spelen bent.

De sfeer, mede dankzij de overweldigende orkestrale muziek, is zo treffend. De mist (geen pop-up verhuller, maar sfeerverhogende factor), de brandende toortsen, de veranderende omgevingen, de schaduwen...



"Wat zouden we daarbinnen aantreffen? Nou lezertjes, ook wij branden van nieuwsgierigheid."

alles cum laude gedaan.

Ook de grootschalige vechtschènes komen perfect in beeld. Terwijl je op de voorgrond aan het vechten bent, zie je op de achtergrond honderden manschappen tegen evenzoveel Orcs vechten. Bij Helms Deep vecht je voor je leven terwijl gekatapulteerde brokstukken naast je neer ploffen, brandende pijlen langs je oorlelletje suizen en de vijanden met hordes tegelijk de kasteelmuren bestormen. Onwaarschijnlijk fraai.

Een ander gedenkwaardig moment is het gevecht met de Cave Troll in Balin's tombe. Dit beest is reusachtig en probeert jou met een enorme knots als een vlieg te pletten om je vervolgens met een stalen ketting tot moes te rammen. Fabelachtig knap gedaan en de nieuwe standaard voor de grafische kwaliteit van PS2 games.

IN DE BAN VAN HET EINDOORDEEL

Dit alles maakt The Two Towers een even unieke als lastig te beoordelen game. Ben je iemand die helemaal gek is van het boek dan zal de game slechts facetten van die fantasiewereld tot leven toveren en kun je misschien beter wachten op Vivendi's proeve van bekwaamheid.

Fans van de film, en dan vooral van de brute vechtschènes, zullen op hun beurt niet weten wat hen overkomt. Ze beleven de game-annex-film ervaring van hun leven.

Een ander facet is de lengte van de gameplay. Ik voorspel veel klaagzangen want in Easy is LOTR: The Two Towers voor een hardcore gamer redelijk snel uit te spelen. Echter, op Hard wordt het toch een ander verhaal; dan volstaat domweg knopjes rammen niet meer en zul je uitgekniend moeten vechten.

Daarnaast zit The Two Towers vol extraatjes zoals interviews, artwork,



Henkbo Wingard zong het al: 'met de vlam de pijp uit'.



"Stop nou eens met dat zingen Aragorn. Je komt toch niet in die nieuwe Joop van de Ende musical: De Drie Musketers."



"Haha, man rot toch op met dat cocktailprikkertje van je. Daar flos ik m'n tanden mee!"

The Making Of, gesprekken met de filmcast en ga zo maar door. Sommige onderdelen zijn meteen al te bekijken, andere kun je alleen openen als je bijvoorbeeld niveau 10 met Legolas hebt bereikt. Ook een geheime missie en geheim(e) karakter(s) staan als beloning te wachten en zijn reden genoeg om de game nog eens te spelen. En je kunt wel raden met wie je het avontuur opnieuw mag beleven. Dit soort verlokkelijke goodies

dwingen je om de levels meerdere keren over te doen met verschillende karakters.

Al met al hebben Stormfront en EA een uniek stuk entertainment neergezet dat misschien puur als game niet revolutionair is, maar qua totale package, presentatie én beleving een hele nieuwe dimensie aan videogames geeft. En ja, het had van mij ook allemaal net iets langer gemogen maar dat neemt niet weg dat iedere gamer die dit speelt absoluut

ADVANCED MOVES / COMBOS

Tijdens het hakken en beuken kun je heel wat special moves verdienen. Afhankelijk van de experience die je opdoet. Gebruik je ze veelvuldig en voer je ze bekwaam uit dan zal je wapen oplichten (let op je Rage meter) en ben je tijdelijk sterker. Bovendien verdien je in deze hoedanigheid (let op je wapen) veel meer experience points. De game daagt dus uit om de combi's vaak en zonder fouten uit te voeren. Per experience level krijg je meer complexe maar ook coolere moves voor Gimli, Legolas en Aragorn, zodat die al snel als een ware Dante uit Devil May Cry kelen doorslicen, magen doorboren en harten doorspiezen. Looking good, looking good.

TOLKIEN'S INVLOED

J.R.R. Tolkien had nooit kunnen bevroeden wat hij allemaal met zijn fantasy epos te weeg zou brengen. Naast invloeden op de literatuur en film, is Tolkien's gedachtegoed al jaren terug te zien in computergames. Warhammer en Warcraft zouden misschien nooit bestaan hebben zonder In de Ban van de Ring. Hetzelfde geldt voor het RPG genre op zich.

Niet voor niets heet het eerste boek The Fellowship (Of The Ring). En dat is negen van de tien keer precies wat je doet in RPG's: samen met een reisgezelschap op pad gaan om Orcs en Trollen te bevechten. Tolkien heeft dwergen, magiërs en elfen wereldberoemd gemaakt en veel games zijn daar schatplichtig aan.

Het enige dat me niet lekker zit zijn de huidkleurtjes van de Orcs. Door Warcraft was ik er altijd heilig van overtuigd dat Orcs groen waren. Totdat ik ze op het grote bioscoop scherm opeens donkerbruin en zwart door het beeld zag brullen. Dat was wel even wennen...



"Mmmmmmm, nee... die van mij is toch groter."

OOK DE PU REDACTIE HAD VAN DIE ENE RING GEHOORD EN ONDER LEIDING VAN GANDED LIEP HET HELE ZOOITJE DAN OOK OVER DE HEIDE OP ZOEK NAAR DIE ENE RING DIE HEN HET MACHTIGSTE BLAD VAN DE BENELUX ZOU MAKEN.

ONDANKS DE VERTRAGING (PIPSKATE WAS WEER EENS LATE) WERD HET EEN VROLIJKE WANDELING. VOORAL GYMJEEJEE WAS VROLIJK OMDAT IE HET VOORGEVOEL HAD DAT IE OP 'T LAATSTE PLAATJE DE RING OM Z'N DUIM ZOU HEBBEN.

SAMJEN EN PIPSKATE KNEPEN ER STIEKEM TUSSENUIT OM EEN PEUKIE TE DOEN EN EEN BORRELTJE TE DRINKEN. ZE HADDEN DE MUTS VAN GANDED GEJAT EN DAAR ZAT HEEL VEEL LEKKERS IN VERSTOPT. (TOVERMUTS JEWEEETTOCH.)

WIL JIJ EVEN IN MIJN ZAK GRAAIEN.

SORRY MAAR NOOIT OP MIJN EERSTE AFSPRAAKJE.

SORRY, IK VERSTOND PAARD NIET TAART!

HEI HO HEI HO DIE RING VINDEN WE ZO.

RING, RING. WAAR? WAAR? NEE, HET IS JE MOBIELTJE GANDED!

THE LORD OF THE RINGS

The Fellowship of PU

SLOBBER, SNIJF SLURP.

GATVER, DAT VOELT NET ZO ALS TOEN DIE VLEERMUIS OP M'N PAN KAKTE.

NIET DIE ZAK MAAR DEZE ZAK, ZAK!

DAT IS EEN TOVERMUTS, MUTS GEEN ZAK, ZAK.

WAT HEB JE AAN DAT STELLETJE SNOTNEUZEN ALLES MOET JE ZELF DOEN TEGENWOORDIG.

EN WAAROM IS MIJN HAAR BRUIN? TOCH DIE BAARD EENS OPSTROPEN ALS IK NAAR DE PLEE GA.

GANDED VOND DE ENE RING, HJ ZAT AL 40 JAAR VERSTOPT IN ZIJN EIGEN BAARD.

ONDERTUSSEN ONTMOETTE FROBO KALINGS EEN ELF DIE ZIJN KALE BALLETJE WEL LEKKER VOND. DAN MOET JE NET FROBO HEBBEN WANT DAT PIKT HJ NATUURLIJK NIET. GELUKKIG WAS LEGONIELS IN DE BUURT.

ZO BEN IK FF BLIJ DAT IK EEN LELIJKE ORC BEN. O SHIT DAAR IS DIE DVD BITCH.

KUT MIJN HAAR.

PLANG

PLING

HELAAS VOOR FROBO KNAPTE DE DOOIE MARMOT HAREN WAARMEE DE BOOG WAS GESPANNEN. KALE F KON NIET MEER GEHOLPEN WORDEN. EN HJ HAD NOG EEN PROBLEEM WANT JARC KWAM ER OOK NOG AAN.

IK VOEL ME NET ALS XENA... JALALALILA OFZOW.

GELUKKIG VOOR KALE F WAS DAAR ARWIËLLE MET EEN HEEL KLEIN MES EN HAAR 'ONE STRING TO RULE THEM ALL!

IK ZIE GEEN STEEK.

LEGONIELS, GYMJEEJEE EN JEROEMIR. KWAMEN ELKAAR GELUKKIG TEGEN IN DE DARKROOM VAN DISCOTHEEK MORIA. DAAR ZOCHTEN ZE NAAR DE RING. ALLEEN ZAGEN ZE GEEN STEEK.

NIET ZEUREN, IK BEN WEER EEN PLUK HAAR KWIJT VOOR MIJN BOOG.

ZWAAR HE LEGONIELS? MAN, JE HEBT JE BOOG NOG IN Z'N ACHTERUIT STAAN! HIIHIIH.

BETER EEN RING OM JE DUIM DAN EEN TONGZOEN VAN EEN CAVE TROLL

JA BEDANKT GYMJEEJEE

HOE GYMJEEJEE AAN DEZE RING IN DE DARKROOM IS GEKOMEN WILLEN WE NIET WETEN. GELUKKIG ZAT GANDED LANG EN BREED THUIS MET DE ECHTE RING. EN ZO GESCHIEDDE HET: POWER UNLIMITED WERD HET MACHTIGSTE BLAD VAN DE BENELUX.

WORDT VERVOLGD

Digital Anvil / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.xbox.com/bruteforce

XBOX

■ JAN

VERWACHT: Q4 2002

■ **Binnenkort heb ik de uitgebreide review voor je, maar voor nu moet je het doen met de eerste indrukken van een game waarin de kogels je letterlijk om de oren vliegen...**

echt kinderlijk eenvoudig. Via simpele icoontjes (onderdeel van een iets uitgebreide maar heerlijk uitvoerbare Halo besturing) geeft één man de drie andere commando's orders, maar ook zonder deze aanwij-

zigen doen ze prima hun ding. De vier bikkels waarmee je mag knallen zijn de gunner Tex, de stealthy scout Hawk, de buitenaardse spierbal Brutus (een soort Kermit de Kikker meets The Hulk) en de vrouwelijke android én sluipschutter Flint.

Uiteraard is de kloon optie beperkt,

echt kinderlijk eenvoudig. Via simpele icoontjes (onderdeel van een iets uitgebreide maar heerlijk uitvoerbare Halo besturing) geeft één man de drie andere commando's orders, maar ook zonder deze aanwij-

KLONEN

Uiteraard is de kloon optie beperkt,



Nee, da's er niet bepaald eentje uit de Muppet Show.

BRUTE FORCE

Na Halo is de shooterfan er karig vanaf gekomen op de Xbox. Gelukkig komt daar langzaam verandering in. TimeSplitters 2 is in tha house, Medal of Honor en Unreal Championship gloren aan de horizon en zeer binnenkort komt Brute Force de gelederen versterken.

In deze squad based shooter ga je op pad met een team van de Confed Navy Special Forces in het jaar 2340. Dat betekent veel schietgeweld in science-fiction settings met over-de-top wapens, maar ook de nodige tactiek en planning is vereist. Denk bij de term squad nu niet meteen aan planningen van het kaliber Rainbow Six, want het wisselen tussen de vier verschillende leden gaat

initiatief neemt. Neem daarbij het gegeven dat je de hele game in co-op samen met een maat kan voltooien en de wetenschap dat ook diverse deathmatch opties niet ontbreken en je hebt de third-person actionthriller waar de Xbox bezitter op heeft zitten wachten. Volgende maand kijken we of Digital Anvil al haar beloftes heeft ingelost.



"Huh, sprong m'n beha-bandje of hoorde ik een aambeij kopjes geven?"



'Bereikt het gras de hoogte van twee kontjes, dan vallen er heel veel gewondjes.'

Radical Entertainment / Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / http://darkangel.sierra.com

XBOX / PLAYSTATION 2

■ JAN

VERWACHT: Q4 2002

■ **Na Buffy is er een nieuwe babe in town die slechteriken op stijlvolle wijze een pak slaag geeft. Eveneens gebaseerd op een tv serie is het nu de beurt aan Dark Angel.**

paar blauwe ogen. Doordat de zieke wetenschappers met de genen van Max hebben lopen rotzooien, heeft ze speciale vaardigheden. Ze vecht als een superheld

DARK ANGEL

In Amerika is de show alweer gecanceled en dat is jammer want de stoere, voornamelijk in het zwart geklede, dame mocht er wezen. Net als in de serie speel je Max; een genetisch gekloond meisje dat samen met nog honderden kinderen in een gevangenskamp haar jeugd heeft doorgebracht, met als doel opgevoed te worden tot super soldaat.

Uiteraard zijn haar bedenkers naar Max op zoek en lopen er ook de nodige lamzakken door de donkere steegjes van Seattle die solliciteren naar een verbrijzelde kaak en een

en is leniger dan een sliert gekookte spaghetti waardoor ze de meest acrobatische kicks en klappen uitdeelt.

GUERRILLA

Max kan in de lucht 360 graden om haar as rollen, tegen muren openen en een achterwaartse salto maken of in een keer een versnelling naar voren maken met een mid-air kick. Dit zijn slechts een paar voorbeelden van moves die je in combinatie met regulier schop- en slagwerk kan uitbouwen tot waanzinnige vechtpartijen. De versie die ik speelde, voelde echter nog wat onevenwichtig waarbij de moves enigszins lukraak tot stand kwamen. Heb je genoeg bad guys blauw ge-

beukt dan vult je Rage meter zich en kun je met één enkele stoot een heel groepje vijanden ineens van je af slaan.

Visueel cool zijn de onaangekondigde Matrix momenten waarin alles om je heen tijdelijk bevriest of je acties in slowmotion in beeld komen. Je hebt hier zelf geen invloed op maar het ziet er erg gelikt uit. Volgens Radical is Dark Angel meer dan alleen maar third-person knokken en spelen stealth en puzzelen tevens een grote rol. Dit laatste waag ik te betwijfelen al kun je wel je vijand van achteren besluipen en zijn nek met een klinkende knak breken. Origineel is het allemaal niet maar door het beukwerk en de lekkere chick kan het best wat worden met Dark Angel.



Soms hoeft 't helemaal niet hard... als je de juiste plek maar weet.



Je ziet 't, het is een preview; die trap is bijvoorbeeld nog niet helemaal af.



Heeft ze allemaal geleerd van Pipi Langkous.

beleef



de



voorsprong

volledig gedetailleerde wagen uit het spel, geen foto...!



zelf

colin mcræe rally 3™

ééncoureuréécarrièrehonderdvijftigbeslissingenperminuut



met een 3-jarig contract race jij als Colin McRae met het Ford Rallye Sport Team



8 nieuwe parkoersen, 15 gelicenseerde wagens



elke wagen kan helemaal stuk gereden worden



de druk om te presteren vergt het uiterste van jou en je wagen

vanaf 11 oktober



PlayStation 2

download de nieuwste Colin McRae Rally 3 filmpjes op: www.codemasters.com

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

© 2002 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Alle rechten voorbehouden. "Codemasters" is een geregistreerd handelsmerk en registermerk van Codemasters. "Colin McRae Rally 3" en "Rally 3" zijn handelsmerken van Codemasters. "Colin McRae" en het Colin McRae logo zijn geregistreerde handelsmerken van Colin McRae. "Colin McRae" en copyright, handelsmerken, logo's en andere afbeeldingen van Colm McRae zijn afgebeeld onder de naam "Colin McRae" met toestemming van Colm McRae. Alle andere copyrights of handelsmerken zijn het eigendom van hun respectievelijke eigenaren en worden onder voorbehoud gebruikt.

Disney Interactive & Squaresoft / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.squaresoft.com

PLAYSTATION 2

VERWACHT: 22 NOVEMBER

JEROEN



De magie van Square en de betovering van Disney levert iets heel bijzonders op.



je dan door het bos van Winnie The Pooh wandelt. Al snel kom je de rondbuikige oranje teddybeer dan ook tegen, zittend op een boomstam in zijn vertrouwde denkhouding (arm over zijn buikje, met zijn andere arm erop leunend terwijl hij met zijn vuist tegen zijn slaap aan tikt) "think, think, think," mompelend. Een ander fraai voorbeeld kom je tegen in de wereld van Hercules. Na een aantal simpele gevechten loopt ineens een van de stoerste helden uit de Final Fantasy reeks langs... Cloud Strife. Het tafereel wordt werkelijk prachtig in beeld gebracht. Het is alsof je er zelf staat en jouw grootste idool langsloopt. Je krijgt spontaan heimwee naar Final Fantasy 7.

Vaak had ik het gevoel als een kind in een snoepwinkel, je wilt alles hebben. Je wilt de figuren die je tijdens je reis ontmoet in je armen sluiten zoals je dat ook deed als kleine jongen tijdens een Disney film.

REALTIME

Iedere keer dat Square met een RPG op de proppen komt, hopen we hier op de redactie op iets nieuws en dit keer worden we dan eindelijk op



"Ben ik nou gek of zie ik daar een klein olifantje met enorme oren vliegen?"



"Ik zei nog: Donald niet knokken, je bent maar in je eendje. Hahahaha."



Wil hier niet de slimbo uithangen, maar op de ene klok is 't kwart voor en op de andere kwart over twaalf...



Nee Zwarte Jongens heeft ze niet, maar alles liever dan Oma Duck.



"Nee jongens Pinokkio komt niet buiten spelen, daar hout hij niet zo van. Hahahaha."

KINGDOM HEARTS

's Werelds beste RPG maker en 's werelds beste tekenfilm ontwikkelaar slaan de handen ineen, dat moet haast wel een topproduct opleveren...

Op de E3 had ik al even kort mogen proeven van Kingdom Hearts. Proeven ja, want aan echt dineren kom je niet toe op een drukke beursvloer. Blij verrast was ik toen onlangs tussen de post de preview versie van Kingdom Hearts stak. Nu kon ik eindelijk ongestoord in de bureaustoel achteroverhangen, sterker nog ik nam de game mee naar huis om na een dagje redactie tot in de late uren te genieten. En dat deed ik, met volle teugen zelfs.

TINTELEND GEVOEL

Kingdom Hearts moet het niet zozeer hebben van de diepe verhaallijn maar vooral van de Disney magie die Square op je televisie tovert. Zelden heb ik Disney games gezien waarin

mijn helden zo goed uit de verf kwamen als in deze titel. Tijdens het spelen snoof ik als het ware die betoverende sfeer op... heerlijk.

Je eerste ontmoeting met de hoofdpersoon Sora, is ouderwets Square, maar ook de eerste stappen die je zet...de teksten, de muziek; het voelt allemaal zo vertrouwd aan en toch ook weer niet. De karakters hebben een bijzonder frisse look met expressies die daarbij horen, zonder dat het onnatuurlijk aanvoelt. Kingdom Hearts geeft je op momenten een warm gevoel van binnen. Momenten die je koestert. Neem een kijkje in het boek van Merlin en je wordt verkleind tot je een paar centimeter hoog bent. Zo groot dat je over de bladzijdes van het boek kunt lopen.

Kijk je heel goed, dan zie je dat onder jouw voeten het 100 Acre Forest zichtbaar is. En de Disney ingewijden onder jullie weten natuurlijk dat

onze wenken bediend! De turn-based gevechten zijn geschiedenis en vervangen door realtime knokpartijen.

Je kan dus nu al hakkend om je vijanden heen rennen, springen en rollen of van een afstandje magische spreuken op je tegenstanders loslaten.

Het enige nadeel aan deze vrijheid is de camera. De game is voor de verandering helemaal 3D in plaats van de voorgerenderde achtergronden maar hoewel jij de controle over de camera hebt, neemt het ding in het heetst van de strijd helaas vaak verkeerde standpunten in waardoor je meer met je camera vecht dan met je vijanden.

Over het gevechtssysteem, de karakters, de werelden, de opdrachten, puzzels en de random battles (ze zijn er nog, alleen kun je dankzij de realtime battles van ze weggrennen) lees je volgende maand meer. ▶

THE BOX



AFLEVERING 9

Maandag 6 januari 18.30 uur
 Dinsdag 7 januari 22.00 uur
 Zaterdag 11 januari 02.00 uur*
 Zondag 12 januari 15.00 uur

AFLEVERING 10

Maandag 13 januari 18.30 uur
 Dinsdag 14 januari 22.00 uur
 Zaterdag 18 januari 02.00 uur*
 Zondag 19 januari 15.00 uur

* Let op: Dit is dus de nacht van zaterdag op zondag!



GAMEKINGS

UITZENDTIJDEN GAMEKINGS BEKEND

■ *Vorige maand hebben we verkapt wat onze TV plannen zijn. Er komt een nieuwe gameshow waar de Power Unlimited redactie aan meewerkt. Het programma heet GameKings en wordt wekelijks uitgezonden op The Box. Deze maand hebben we het nieuws voor je; we weten namelijk wanneer het programma wordt uitgezonden. Kijk je even mee?*

AFLEVERING 1

Maandag 11 november 18.30 uur
 Dinsdag 12 november 22.00 uur
 Zaterdag 16 november 02.00 uur*
 Zondag 17 november 15.00 uur

AFLEVERING 2

Maandag 18 november 18.30 uur
 Dinsdag 19 november 22.00 uur
 Zaterdag 23 november 02.00 uur*
 Zondag 24 november 15.00 uur

AFLEVERING 3

Maandag 25 november 18.30 uur
 Dinsdag 26 november 22.00 uur
 Zaterdag 30 november 02.00 uur*
 Zondag 1 december 15.00 uur

AFLEVERING 4

Maandag 2 december 18.30 uur
 Dinsdag 3 december 22.00 uur
 Zaterdag 7 december 02.00 uur*
 Zondag 8 december 15.00 uur

AFLEVERING 5

Maandag 9 december 18.30 uur
 Dinsdag 10 december 22.00 uur
 Zaterdag 14 december 02.00 uur*
 Zondag 15 december 15.00 uur

AFLEVERING 6

Maandag 16 december 18.30 uur
 Dinsdag 17 december 22.00 uur
 Zaterdag 21 december 02.00 uur*
 Zondag 22 december 15.00 uur

AFLEVERING 7

Maandag 23 december 18.30 uur
 Dinsdag 24 december 22.00 uur
 Zaterdag 28 december 02.00 uur*
 Zondag 29 december 15.00 uur

AFLEVERING 8

Maandag 30 december 18.30 uur
 Dinsdag 31 december 22.00 uur
 Zaterdag 4 januari 02.00 uur*
 Zondag 5 januari 15.00 uur

EERSTE AFLEVERING

Nou, we hebben er zin in. We weten nog niet veel van de eerste aflevering behalve dat we behoorlijk wat aandacht zullen besteden aan Colin McRae 3. Boris en Dre waren naar Nice waar ze vandaag de dag nog op zoek zijn naar het wrak van de Ford Focus dat ze, total loss gereden, in de bergen hebben laten staan. Meer daarover lees je ook verderop in deze Power Unlimited.

WWW.GAMEKINGS.TV

GameKings heeft ook een website. <http://www.gamekings.tv>. Let op. Dus niet .nl want dat is wat anders. Op



de Gamekings.tv site zul je een uitzendingschema vinden en natuurlijk kun je er contact opnemen met de redactie van GameKings. Het Forum van de Powerweb site is hetzelfde als het GameKings forum dus dat wordt hopelijk nog groter. ◀





EA Sports lijkt met deze game op de juiste weg te zijn, nu maar hopen dat er in de blessuretijd geen gekke dingen meer gebeuren.

VERWACHT: EIND OKTOBER



FIFA 2003

Als de eerste Sinterklaas folders in de bus worden gedeponeerd en de zakken pepernoten hun plekje vinden in de supermarkt dan begint het bij vele voetie-liefhebbers te kriebelen: een nieuwe Fifa game is in aantocht!

Oké oké ik geef het toe, ik was weer wat sceptisch bij de woorden dat de nieuwe FIFA anders zou zijn dan de voorgaande jaren. Ieder jaar maken we op de redactie grapjes over of ze dit jaar nog rondere nopjes onder de schoenen hebben gemaakt, dat de bal nu echt lek te trappen is, of dat de veters van de voetbalschoenen

losraken bij spelers die op de kleuterschool nooit hun strikdiploma hebben gehaald. Dat laatste zal ik overigens maar niet te hard roepen, stel je voor dat iemand van EA Sports het hoort. Zie je het straks terug in FIFA 2004. Dat ik wat sceptisch was, was overigens geheel onterecht. FIFA lijkt namelijk op de goede weg.

INTUÏTIEF

Tijdens een gezellig dagje EA hoofdkantoor te Londen viel mij al op dat de mannen achter de FIFA reeks er nu eindelijk van op de hoogte zijn gebracht dat een bal niet aan de voet

plakt. Een rondje om je as draaien terwijl de bal aan de voet lijkt gelijmd is verledentijd. De speler beroert bij iedere beweging die hij maakt de bal, zodat de lederen knikker er steeds goed voor ligt. Het ziet er allemaal wat geloofwaardiger uit, alsof ze eindelijk eens goed gekeken hebben naar Pro Evolution Soccer. Iets anders dat ook de prullenbak in verwezen is, is de door mij zo gehate stippelijijn. Je weet wel die puntjes op het veld die aangaven waar een speler naar toe zou gaan hollen. Het is allemaal weg, het voetballen wordt weer intuïtief.

Jij als speler neemt de beslissing, waar stuur ik de bal naar toe en met hoeveel kracht? Pass ik Giggs in de voeten, zodat hij de bal naar Van Nistelrooy kan spelen die een overstapje maakt omdat Beckham eraan komt sprinten voor een verwoestend

schot. Dit soort combinaties heb je met een paar drukken op de knoppen voor elkaar. Ook het uitvoeren van schijnbewegingen verloopt, dankzij de besturing die onder het rechterpookje zit, een stuk soepeler. Sta je dichtbij een tegenstander dan geef je een tik tegen het pookje en je speler voert een schaar of een ander trucje uit. Het pookje geeft eveneens meer controle over de bal, zo kun je 'm een klein stukje voor je uit spelen als je aan het sprinten bent. Of je tikt 'm langs een tegenstander zodat hij te laat is met een tackel en dus een overtreding begaat. Het voelt, hoe zal ik het zeggen, allemaal wat lekkerder aan.

20 TEGEN 1

Let op ik zeg lekkerder, niet makkelijker; de nieuwe FIFA laat je aanzienlijk harder werken voor je doelpunten. Verwacht dus geen onwerkelijke uitslagen meer van 20 tegen 1.

FIFA is op weg om ons een heerlijke voetbalgame voor te schotelen met de bijbehorende likkebaardende graphics.

Ik heb ooit een keer op de redactie geroepen dat TIF 2002 de ultieme graphics had en dat FIFA er een puntje aan kon zuigen, nou die woorden neem ik bij deze terug. Wat ziet deze game er nu al goed uit! Iedere speler is tot in de kleinste details herkenbaar en alle roosters zijn up to date. Dus Litmanen zit bij Ajax, Diouf bij Liverpool en zelfs Ronaldo (zonder zijn belachelijke kapsel) bij Real Madrid.

De voetballiefhebber kan zijn hart ophalen, de Nederlandse voetbalfan heeft echter pech want van de hele Nederlandse competitie zijn alleen Ajax, PSV, en Feyenoord van de partij. Geen AZ, NAC, Excelsior.... kleine domper dus.



Zelfs de bal is van het goede type. Alleen is die bij mij in de schuur een ietsie pietsie ronder.



Dit is nu de man die de voetbalschoen z'n tweede naam gaf: giggsen.



Ook zonder bril zou Davids zichzelf nog herkennen.



BORIS

■ *Infogrames nodigde ons onlangs uit in Londen voor haar zogenaamde Developer Evening. We kregen een virtal games voorgeschoteld die gebaseerd zijn op de filmlicenties die Infogrames vorig jaar heeft binnengehaald. Onze eerste indrukken willen we jullie natuurlijk niet onthouden.*

maakt en de beelden uit de eerste twee films komen op verschillende manieren terug in het spel. Toch was ik een beetje teleurgesteld dat het spel zich niet vandaag de dag afspeelt. Per slot van rekening draait het verhaal om die futuristische robot die hier verslagen moet worden. Daar zit de spanning in.

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS / PS2

En dan was er nóg een Superman game: Shadow of Apokolips. Deze game is helemaal opgetrokken uit cell shaded graphics en dat geeft een heel leuk effect aan het spel. Maar er is nog een veel groter voor-

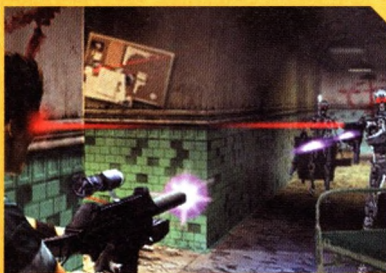
minder dan twintig hele minuten gepremerende verhaallijn in het spel. Nou, nou; het moet ook niet veel gekker worden.

GODZILLA: DESTROY ALL MONSTERS / NGC

En dan was er nog de license van Godzilla. Het heeft niets te maken met die gare Godzilla game die ooit op de Dreamcast is verschenen. Nee, dit is meer een beat'em up die lijkt op de gouwe ouwe hit Rampage.

NIET TE FILLUMMUUH

TERMINATOR: DAWN OF FATE / PS2 / XBOX



Een game waar ik hoge verwachtingen van heb, is Terminator: Dawn of Fate. Het verhaal speelt zich af voor de eerste film en heeft dus niets te maken met de aanstaande Terminator 3 film. Dat is goed nieuws want des te meer kans krijgt het spel om origineel te zijn. De gameplay doet sterk denken aan de actie uit Devil May Cry: veel knallen en springen en dat alles overgoten met een soort Hong-Kong-over-the-top sausje. De setting van het spel is 2027 en de oorlog met SkyNet staat centraal. Die toekomstige wereld is goed ge-

SUPERMAN: THE MAN OF STEEL / XBOX

Na de schier eindeloze reeks superman games die zo kut waren dat de licentie voorgoed waardeloos leek, besloot Infogrames om het toch nog maar een keertje te proberen met Superman: The Man of Steel. Een redelijk interessante Superman game die wij met gezonde scepsis bekeken. Het lijkt ons namelijk onmogelijk om na al die troep nog met een dope Superman game aan te komen. Toch zag de game van Infogrames er best wel mooi uit. De gameplay bleef voor ons echter erg vaag. Beetje vliegen hier, beetje schieten daar. Toch niet veel nieuws onder de zon dus...



deel, want omdat cell shaded graphics geen of veel minder gebruik maken van texture ram, blijft er meer geheugen over om levelinformatie in de PlayStation 2 te propen. De levels zijn dus ook heel erg groot.



Verder is het meer van hetzelfde. De wereld wordt bedreigd en het is knokken geblazen voor Superman. Gelukkig heeft hij maar liefst veertien enorme levels de tijd om het kwaad te verslaan en zitten er niet



Er zijn verschillende monsters waaruit je kunt kiezen en vervolgens is het de bedoeling dat je elkaar in een Japanse stad in elkaar trapt. Je kunt hele huizenblokken naar elkaar gooien en zelfs een paar olietankers. Heel indrukwekkend en toen ik deze game tegen een paar Zweden kon spelen, was het dan ook dikke pret. Het is echter typisch een multiplayer game want nu ik de preview versie alleen thuis speel, vind ik het opeens een stuk minder boeiend allemaal.

Zoenen met iemand
die Rookt?
NIKS voor mij.



BVT



www.ditvindikervan.nl

ECTS 2002



Maar dat had je waarschijnlijk al aan voelen komen.

De nadruk van publisher Ubi ligt echter duidelijk op de Xbox-versie; die zal eerder uitkomen en waarschijnlijk wat extra downloads bevatten (missies, levels).

Splinter Cell zal op de PC voor 99% zeker geen multiplayer krijgen.



ECTS 2002: THE MAIN EVENT

■ *Waarom ze de ECTS nog organiseren is ons een compleet raadsel. De vorige aflevering was al kut, maar dit jaar sloeg alles. Het evenement was voor de pers enkel nog een excuus om drie dagen schaamteloos lam te gaan, zo weinig was er te zien. Ed legde Jan, Jeroen en J.J. echter een alcoholverbod op en wist zo toch nog twee pagina's gamenieuws af te dwingen.*

Treurig om een show, die een paar jaar geleden nog met hoofdletters in onze agenda's vermeld stond, zo te zien afglijden. Het is een slap af-

treksel van de E3 geworden. En dat terwijl we met goede moed naar de ECTS waren vertrokken. Persberichten meldden immers dat alle grote publishers standruimte hadden geboekt. Yeah right, als je één vierkante meter met vier muurtjes er omheen als stand beschouwt... Bedrijven als Eidos, Infogrames en Midway deden hun ding in hokjes, waar je gedwongen lijfelijk contact had met zwetende Duitse journo's in Industry Giant shirts. Geen Xbox-show, geen Nintendo-show, nauwelijks nieuwe games, Sony had wel een coole consumershow, maar

geen Sony party, geen babes... Let's face it; de show ligt gewoon te dicht op de E3. Het is voor developers onmogelijk om binnen tweeënhalve maand een nieuwe demo te maken. Dus moeten ze kiezen, en dat is niet moeilijk; de VS is een veel belangrijker afzetmarkt dan Europa.

Als gevolg daarvan werden wij opgescheept met oude games, onbekende Oost-Europese developers die in steenkool Engels hun spel aanprezen, Koreaanse meuk waar zelfs Guus Hiddink niets meer van zou kunnen bakken én enkele verrassingen. Onze journalistieke vaardigheden (kuche) werden derhalve tot het uiterste getest. Zie hier het resultaat.

SPLINTER CELL / PC

Als eerste Nederlandstalig blad zag PU bewegende beelden van de PC-versie van Splinter Cell. Gingen de kaken bij de Xbox versie al naar beneden, het kunstgebitje kletterde hier op de vloer: Doom III kwaliteit!

Niet uit onwil maar de gameplay is gewoon te stealth-achtig voor de bestaande multiplay-varianten. Mogelijk komt er mettertijd wel een extra patch.

Wij vonden Splinter Cell met afstand dé game van de beurs en dat zag de rest van de journo's gelukkig ook zo. Het spel werd Game of the Show.

XENUS / PC

De natte droom van elke gamejournalist is naast intiem lichamelijk contact met een boothbabe, het ontdekken van een sleeperhit; een onbekende game zonder publisher. Third person action RPG Xenus is zo'n game. De maker heet Deep Shadows, komt uit Rusland en zijn bezig een stukje Columbia te creëren... met een realtime omvang van 25 bij 25 kilometer.

Je kunt je in die wereld geheel vrij verplaatsen met trucks, jeeps en heli's in de rol van Kevin Myers, wiens zus is ontvoerd door een aantal doorgesnoven types. Vanzelfspre-

WAAR WAREN DE BABES?



Waarschijnlijk is je elfde vinger inmiddels 4 centimeter gekrompen bij de aanblik van al het mannelijk schoon onderaan deze pagina's. Ach weet je, babes waren er nauwelijks en bovendien doen alle bladen ons inmiddels na met een boothbabes collage (en niet alleen daarmee), dus we willen een nieuwe trend zetten. Daarom een collage van de lelijkste aanwezige journalisten: welcome in Dork City.





kend ga je op zoek naar haar. Je doet dit op legale of illegale wijze. Of je praat met veel mensen, gaat met de politie op pad etc, of je sluit je aan bij andere gangsters en rooft het losgeld bij elkaar. Xenus zag er fraai uit met zeer realistische bosrijke omgevingen en een immens gevoel van vrijheid. Onze eerste reactie zegt wat dat betreft genoeg: "als we hier nu eens konden multiplayen". We hopen oprecht dat Xenus een publisher vindt.

THE MOVIES / PC

Gelukkig weten sommige unieke developers een tegenvallende ECST in een klap goed te maken. Peter Molyneux ontbood ons in een hotel vlakbij de beurs voor een exclusieve look op twee projecten. De eerste was Black & White 2 maar de voor ons compleet nieuwe game was The Movies. In deze sim run je als studio-eigenaar een filmstudio van de eerste 'stomme' films tot de hightech rolprenten van de toekomst. Het unieke aan deze game is dat je zelfs deels het script bepaald en per film kan kiezen uit honderden verschillende acteurs die allemaal hun eigen gedragingen hebben. Naast het feit dat je in God mode over je studio kijkt en op macro niveau sets bouwt, acteurs en ander personeel inhuurt en je financiën op orde brengt, kun je ook inzoomen tot op de set en het verloop van de films bepalen. Hoeveel geweld stop je in de film, hoeveel romantiek etc etc. Deze elementen zijn ingame en in

real-time te veranderen waarna je meteen het resultaat ziet. Na afloop kun je een scène van 20 minuten inkorten naar eigen smaak en kijken hoe het er in de bioscoop uit gaat zien. Deze scènes plak je eenvoudig aan elkaar en kun je als moviefile naar je vrienden mailen.



Door de hoeveelheid verschillende karakters en de vrijheid van het spel krijg je dus per gamer steeds anders getinte scènes. De cartoony stijl onderstreept de ironische, frisse en originele aanpak van dit spel.

GP32

De GP32 is de nieuwe handheld van het Koreaanse Gamepark (zie PU 9). Op de ECSTs konden we er voor het eerst mee spelen. Qua feel, uiterlijk en besturing doet het erg aan de GBA lijken. Echter, dankzij de backlight functie en de grote rekenkracht zijn de beelden op het scherm duidelijker. Verder hang je de GP32 zo aan de PC, fungeert het ook als MP3-speler en zorgt de infraroodfunctie voor multiplayen zonder linkkabel. Het apparaat kent slechts twee minpunten. Er bestaan alleen maar vage Koreaanse games voor en de



GP32... wordt hier natuurlijk nog niet uitgebracht. Zucht, nog even en we gaan verhuizen.

Y-PROJECT / PC

Y-Project is de naam van een originele shooter van Duitse makelij, waar ook de nodige RPG elementen doorheen zijn geroerd. Het spel maakt gebruik van de Unreal Warfare techniek en kan onder andere bogen op de Karma physics engine. Hierdoor zijn kratten, rotsen en andere objecten, almede mensen realistisch onderhevig aan zwaartekracht. Als resultaat vallen slachtoffers net als in real life ter aarde en zijn er meerdere vormen van schade toe te brengen. Een andere vernieuwend element is het gebruik van DNA van uitgeschakelde slachtoffers waarmee je skills kan brouwen. Daarnaast maakt het uit of je als Wetenschapper of als Militair tegen insecten en aliens in actie komt. Afhankelijk van de kant die je kiest, veranderen de wapens en tools die je tegenkomt én reageren NPC's verschillend op je gedrag. Wij houden dit kunststukje scherp in de gaten!



BREED / PC

De Sci-Fi shooter Breed combineert first-person knallen met een (eenvoudige) first-person flightsim. Daarnaast kun je ook in andere voertuigen hoppen en heb je de mogelijkheid naar verschillende planeten te vliegen. Als lid van een squad kun je een jeep besturen met een gunner erop, of met vier man in een tank plaatsnemen of samen het luchtruim verkennen. Ieder gewenst moment kun

je switchen tussen de leden van je team en neem je een andere rol aan. Ook een Co-op mode (samen met een maat) staat gepland. Naast singleplayer werkt de ontwikkelaar tevens aan een paar pittige multiplayer modes waar volgens ons de ware pracht van de game in schuilt. Breed wordt verwacht rond lente 2003.



WAAR WAS NIELS?

Met pijn in z'n hart moest Niels de ECST-trip aan zich voorbij laten gaan. De geboorte van z'n kind was precies in dezelfde week uitgerekend en tot ieders verbazing besloot Niels bij z'n vriendin te blijven. Achteraf bleek Nick net zo met deadlines om te gaan als z'n vader en kwam bijna twee weken te laat. Ome Ed nam derhalve de honneurs waar en hij was blij dat de beurs niet veel voorstelde, kon ie mooi de pagina's corrigeren...



ECTS 2002



ECTS 2002: EA PLAY

■ *Als we alleen naar Londen zouden zijn gegaan voor de ECTS, dan waren we flink in de spreekwoordelijke aap gelogerd. Gelukkig waren er nog enkele 'rand-evenementen', waaronder EA Play.*

Op het jaarlijks terugkerende feestje op het Engelse hoofdkantoor van EA is het altijd prettig vertoeven. Je kunt er de hele dag en avond eten, drinken én gamen. Bezoekers krijgen een complete line-up van 32 titels voor hun neus. Allemaal speelbaar en bovendien waren de producers van alle games te interviewen. Voor J.J. en Jeroen was het een

vreemde déja-vu want nog geen maand daarvoor waren ze ook al bij EA langs geweest voor Bond, FIFA, Potter en Lord Of The Rings. Nu stond de hele EA Sports-line opgesteld, evenals alle EA Games voor aankomende herfst en winter. In plaats van één regel per game, gaan we op drie titels wat dieper in.

THE SIMS / PS2

Na een ware triomftocht op de PC is The Sims op de console van Sony beland. The Sims op PS2 is niet zomaar een poort; de makers hebben de spelstructuur zo aangepast, dat het beter bij de console-doelgroep aansluit. Je kunt The Sims

besturen met je analoge stick, en het leuke is dat je ook met z'n tweeën tegelijk kunt spelen. Ieder speler bestuurt een familielid en kan op die manier met andere Sims communiceren.

De graphics hebben een nieuw laagje van de winterschilder gekregen waardoor alles er fris en fruitig uitziet. Veel items en ingrediënten uit The Sims add-ons (van de PC) zitten ook in de PS2 versie. Bovendien heeft het spel naast een open einde gameplay, ook modes met missies en goals die de speler een voor een moet afwerken.

**MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD / PC**

Dat er een missionpack voor het meesterwerk MoH: Allied Assault aankwam, was al bekend maar nu konden we de add-on ook zelf spelen.

Je duikt in de rol van US Airborne sergeant Jack Barnes die een reeks geheime opdrachten uitvoert, negen dagen voor de landing op Omaha Beach in Allied Assault. Het is onder meer je taak om de communicatiemiddelen van de Duitsers te saboteren.

Je speelt negen nieuwe uitgebreide missies waarbij je van de ene chaos in de andere panieksituatie belandt en keer op keer je vege lijf en dat van je teamleden moet redden. Het Ardennenoffensief, de verove-



ring van Berlijn (met de Russen); het zit allemaal in Spearhead. Vooral Berlijn wordt een waar pronkstukje waarin de kapot geschoten hoofdstad tot in de perfectie is nagemaakt.

Ook tien multiplayer maps met het gebruik van voertuigen in nieuwe multiplayer modes is iets om naar uit te kijken.

**FIFA 2003
PC / XBOX / NGC /
PS2 / PSONE**

Na een slordige twee uur met de nieuwe FIFA gespeeld te hebben, waren we nog niet helemaal overtuigd. Het was ons in ieder geval duidelijk dat er nog flink aan de game getuned moet worden want er zaten nog heel wat rare dingetjes in. Spelers die vier keer langs de bal heen rennen alvorens ze de leren knikker aan hun voet meenemen, passes die totaal de verkeerde kant opgaan, rare flikkeringen... het klopte gewoon nog niet.

Daartegenover staat dat de fonkelnieuwe engine de spelers meer dan ooit laat lijken op hun evenbeelden van vlees en bloed.

Het is even wennen want de game ziet er echt anders uit en speelt daadwerkelijk anders. Balcontrole vraagt meer behendigheid, het A.I. model is veel realistischer en het spelen als team is bevredigender dan wanneer je voortdurend de solistische pingelaar uithangt. Grafisch blaast FIFA 2003 echt alle concurrentie weg maar hopelijk weten de EA mannen ook qua gameplay de puntjes op de i te zetten. *(Op het moment van schrijven, had Jeroen nog niet gespeeld met de veel betere bèta die op pagina 33 wordt besproken. - Ed)*

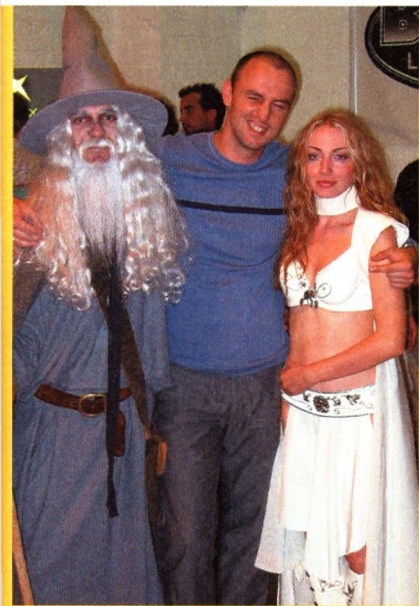


WAAR WAS DAVIDS?



Geen 1, 2 maar 3 bekende voetballers sieren samen dit jaar de FIFA 2003 spel-doesjes. Roberto Carlos, Ryan Giggs en ... Edgar Davids. Heel dope natuurlijk maar waarom dronken de mannen niet even een biertje mee op EA Play? Nu moesten we het doen met kartonnen Harry Potter poppen en Need For Speed bolides waar je over heen mocht kwijlen. Ook leuk, maar toch een tikkie minder.





game, alleen is deze gebaseerd op de rechten van het boek. Volgens Vivendi is hun game 'the only true Lord Of The Rings' franchise. De game, genaamd Fellowship Of The Ring, was speelbaar, samen met meer dan dertig andere. We pikten voor jullie die titels eruit waar we nog niet eerder over hebben geschreven...

FELLOWSHIP OF THE RING XBOX / PS2 / PC

Fellowship Of The Ring is gebaseerd op het eerste boek van J.R.R. Tolkien en dat geeft de makers meer vrijheid dan de hack & slash LotR game van EA. Fellowship wordt dan ook veel meer een action adventure

maar dan met een zeer originele draai. Het is de bedoeling dat je een aantal geesten verzamelt in verschillende settings. Met die geesten dien je vervolgens inwoners te laten schrikken, weg te jagen of ze naar een plek te lokken. Je hebt verschillende plaaggeesten ter beschikking en omstanders reageren elke keer



Wat opviel waren de enorme details van de immense futuristische steden; settings vol wolvenkrabbers, voorbij vliegend verkeer en een omgeving vol moderne architectuur zover je oogt reikt.

De typische Dredd sfeer -bekend uit de comics en de film met Stallone- lijkt in ieder geval goed gehandhaafd. Q2 2003 kunnen we deze game 'judgen'.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER PC / NGC / XBOX / PS2

Bounty Hunter is een sciencefiction shooter die ergens volgend jaar uitkomt. De indoor shoot-outs lijken rechtstreeks uit Red Faction te komen.

Crux van de game zit 'm in het feit dat je ook à la Starlancer in ruimteschepen kan vliegen. Dit is echter veel meer arcade-achtig uitgewerkt en beperkt zich voornamelijk tot dogfights in space!

De shooter heeft overigens weinig met bounty hanten te maken, maar alles met wraak. De hoofdpersoon uit het spel heeft namelijk een bloederig appeltje te schillen met zijn voormalige superieuren.



ECTS 2002: VIVENDI PRESS EVENT

■ De Franse uitgeverreus Vivendi hield een speciaal event in Londen, zodat we ook de tweede dag niet op een lege ECTS beursvloer hoefden rond te dartelen. De complete na-jaarsline-up was speelbaar.

Bij de bus die voor de ECTS hal stond, werd de pers opgewacht door Gandalf, Galadriel en Crash Bandicoot. Altijd leuk die ingehuurde acteurs in verkledkostuums en de stemming werd meteen behoorlijk melig.

Na een kort ritje werden we gedropt bij een kantorencomplex dat voor de gelegenheid was ingericht als vier demo-rooms. In iedere room een ander label/ontwikkelaar met hun games, die allemaal tot de grote Vivendi familie behoren.

Daar konden we de hele dag gamen, maar niet voordat de big boss echt wel tien keer benadrukte dat Vivendi niet haar gamesafdeling ging verkopen. Een gerucht dat al maanden hardnekkig aanhoudt. Hij bestreed de roddels zo fel dat het bijna verdacht werd.

Ook leuk; net als Electronic Arts heeft Vivendi een Lord Of The Rings



waarbij het verschil tussen de drie karakters die je speelt veel groter is dan bij EA's game.

Je speelt afwisselend als Frodo, Gandalf en Aragorn en ieder karakter levert andere gameplay op. Gandalf is de magiër die zich uitleeft met spreuken, Aragorn de vechtersbaas, en Frodo de kleine slimmerik die onzichtbaar kan worden en puzzels en hendels omzet.

Het adventure tintje zit 'm onder meer in de verschillende omgevingen die je afstruint, bossen die je verkent en veel verborgen extraatjes die de verschillende lagen van de karakters benadrukken.

GHOST MASTER / PC

Een opvallende game was Ghost Master, een soort The Sims spin-off

weer anders op de bovennatuurlijke gebeurtenissen.

Het spel oogt erg cartoony maar heeft een behoorlijk geniepig onder-toontje.

JUDGE DREDD VERSUS JUDGE DEATH PC

Voorals J.J. werd enthousiast van de mededeling dat spierbal Judge Dredd zijn eigen game krijgt. Een first-person shooter waarin de Judge het opneemt tegen Judge Death. De game heeft naast een lange singleplayer campagne ook multiplayer opties. Via een netwerkje van vier PC's konden we daar al even kennis mee maken.



WAAR WAS HALF-LIFE 2?

Om alle twijfels over het wankelende Vivendi weg te nemen, had het bedrijf vriend en vijand kunnen verrassen met de aankondiging van Half-Life 2.

Maar nee, ook deze keer bleef het weer stil rond de nieuwe game van Valve. We beginnen dan ook steeds meer aan het bestaan van de ontwikkeling van die game te twijfelen. Bah!





PlayStation®2



PC CD-ROM

© 2002 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. Electronic Arts, Need for Speed, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 360 Spider, Ferrari 550 Barchetta Pininfarina, all associated logos, and the Ferrari F50, Ferrari 360 Spider and Ferrari 550 Barchetta Pininfarina distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. The trademarks Lamborghini, Diablo 6.0 VT, Murciélago and all associated logos are used under license of Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. General Motors Trademarks are used under license to Electronic Arts Inc. Licensed from Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG under certain Patents. Carrera GT is a Registered trademark of Dr. Ing. h.c.F. Porsche AG. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. ©2001 Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.

CARS LIKE THESE AREN'T EXPORTED.

THEY ESCAPE.



Ferocious beasts like the Lamborghini Murciélago, Porsche Carrera GT and Ferrari 360 Spider™ are born to run. And run fast. Cut one loose on heavily trafficked public roads with unpredictable conditions and waiting police cruisers. Avoid recapture or spend the next 5-to-10 in captivity. Take the reins at needforspeed.com.



NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2



eagames.nl

PlayStation®

EXPERIENCE



■ *Sony liet zich van z'n beste kant zien door een eigen evenement te houden. De PlayStation Experience (apart te betalen onderdeel van de beurs) was een super coole ervaring met bijna 70 verschillende speelbare games op 300 demopots. Way to go Sony!*

Sony had kosten nog moeite gespaard om flink uit te pakken op deze ECTS. Met een ruimte die bijkans nog groter was dan op de E3, verraste de soft- en hardwarevriend en vijand. Witgedrapeerde lakens, trendy blauwe lichten, lounge banken, optredens van DJ's en hip-hop acts, sturende skaters, competities tussen publiek op een enorme videowall en alle PlayStation games tot eind 2002 speelbaar. Zowel Sony's eigen stuff als die van third party was aanwezig.

Toch zat er ook een addertje onder het gras. Consumenten moesten acht Engelse ponden (zo'n 28 gulden, fuck de Euro) dokken voor een dagje gamen (voor de PU delegatie was het uiteraard gratis!). Desondanks stond de Engelse jeugd in rijen voor de consoles.

Leuk, maar niet voor ons. Kom je op de E3 al lastig aan gamen toe, nu stond je soms een kwartier in de rij om een spelletje te spelen. Gelukkig joeg J.J.'s boze blik menig minder-

Ratchet & Clank: Grappige 3D platformer met aandoenlijke karakters. Gameplay en sfeer doen erg aan Jak & Daxter denken.

WRC 2 Extreme: Sony overtreft haar eigen origineel en geeft Colin behoorlijk tegengas. Dit is de eerste echte serieuze concurrent voor Codemasters' paradedpaardje en dat wil wat zeggen!

The Getaway: De puzzelstukjes van The Getaway beginnen langzaam op hun plaats te vallen. Vooral de scènes te voet zijn vet. Maar die framerate tijdens het racen... wij weten het niet. Het voelt gewoon nog niet lekker. En we twijfelen of de game Kerstmis haalt.

Alpine Racer 3: Goed ogende ski-game maar hoe leuk is een goed ogende skigame nu eigenlijk?

Ape Escape 2: Vermakelijk vervolg zonder echt te schitteren. Wel een lekkere apenbende en als je het origineel leuk vond, is dit ook weer mad funny.

Sly Raccoon: Zeer fraai ogende cell shaded stealthy platformer. Vleugje Metal Gear, mespuntje Jak & Daxter, snuffje Disney. Kan erg leuk worden.

WRC Arcade (PSone): Dit is nu echt een PSone arcade racer die behoorlijk kan scoren voor mensen die enkel beschikken over Sony's eerste console. Top!

ECTS 2002: PLAYSTATION EXPERIENCE

WAAR WAS DE SONY PARTY?



Zwaar oké, die drie dagen PlayStation Experience, maar dat ging wel ten koste van wat altijd het leukste was van de ECTS: de Sony Party. Geen verhalen over dronken publishers, geen geheime popact, geen superlocatie. Helaas.

Maar ach poolen in de pub was ook leuk. Behalve die absurde sluitingstijden; om 23:00 uur sta je op straat en dan kun je nergens meer een druppel alcohol krijgen. Rare jongens, die Britten.

jarig knaapje de (zeer smerige) toiletten in zodat we toch nog heel wat gamepjes konden checken.

WASLIJST

J.J., Ed, Jeroen en Jan splitsten zich op en hieronder vind je heel kort hun eerste indrukken van de games die op papier (en je weet wat dat betekent) deze winter in de shops moeten liggen.

Klonoa Beach Volleyball (PSone): Grappig spelletje voor de jongere gamers.

The Lost: Deze game konden we niet vinden.



Klonoa Beach Volleyball.



Auto Modellista: Zeer coole cell shaded racer met lekker veel upgrades. Waar blijft die review-versie?

Gio Gio's Bizarre Adventure: Een bizar avontuur van Gio Gio.

Vexx: Een lekkere platformer, verder bestaand uit een mix van genres. Een soort duistere Mario kloon die best eens hoge ogen kan gooien.

Legends Of Wrestling 2: Worstelen met oude gasten. Ach, je moet er van houden...

Donald Duck PK: Kwek, kwek, kwek. Ik ben wel goed maar ik ben niet gek.

Rayman 3: Rayman is terug in een nieuw avontuur met grotere werelden en meer diverse gameplay.

XIII: Deze cell shaded first-person shooter gaat er steeds beter uitzien. Dat wordt wel wat.

Tony Hawk's Pro Skater 4: Meer moves, meer goals, betere graphics en de bekende sublieme controles.

Matt Hoffman's Pro BMX 2: Het beste van Tony alleen dan op een crossfietsje.

Rocky: Misschien wordt dit wel de eerste echt goede serieuze boksgame. Knockout Kings, be very afraid.

Rally Fusion - Race Of Champions: Arcade-achtige racer die wel eens potjes kan gaan breken. Veel fun en het schademodel is indrukwekkend. Of zoals Ed al boerend zou zeggen: "OhMyGod!"

X-Men Next Dimension: Deze dimensie beviel ons niet. Gare graphics en gare gameplay.

Blade II (PS2 / PSone): Blade II op de PS2 zou van een meter afstand uiterlijk ook Blade II op de PSone kunnen zijn. Mmmm?

Red Faction II: Science-fiction shooter die zijn voorganger kan gaan toppen.

WWF SmackDown! Shut Your Mouth: De worstelgame onder de worstelgames is terug. En dat is voor sommigen goed nieuws.

Wreckless: Vrij chaotische arcade beuk-racer die de Xbox-versie qua gameplay overtreft. Meer modes, nieuwe multiplayer en een Free Cruise.

Star Wars Bounty Hunter: Aankomend toppertje van LucasArts waar je in de huid én jetpack van de stoere Star Wars bad guy kruipt.

Lara Croft Tomb Raider - The Angel Of Darkness: Old Skool Tomb Raider gameplay in nextgen jasje. Kan heel dope worden of uitlopen op een teleurstelling.

Rolling: Strakke inline skate-game die opbokst tegen Aggressive Inline. Of dat lukt wagen we te betwijfelen...

Summoner 2: Ambitieuze vervolg op originele RPG met meer combat, magie en meer open gameplay.

MX Superfly: Een soort Freakstyle maar dan effe anders.

Twin Caliber: Vernuftige shooter waarbij je twee controller-pookjes twee guns tegelijk bedienen. Leuk idee, maar het speelt nog behoorlijk lastig.

Mortal Kombat Deadly Alliance: Het ziet er naar uit dat de terugkeer van MK een waardige is met vooral overvloedige en superegeweldige finishing moves! Deze game komt in veel landen niet door de keuring heen!

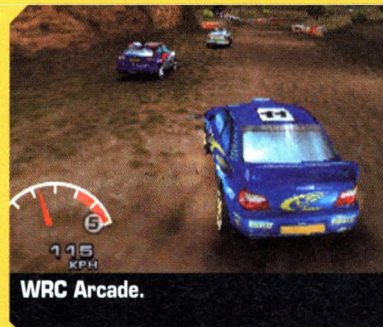
HET GERUCHT GAAT...

Het gerucht gaat dat Sony wil gaan rondreizen met haar PlayStation Experience. Ze hebben alles al: de stands, de lakens, de lampen, demopots. Laad het in een vrachtwagen en doe Parijs, Berlijn, Rome, Amsterdam en Madrid aan, zou je zeggen. En dat is nu precies wat er in de wandelgangen gefluisterd wordt.

Zou erg dope zijn want dan kun je dus echt zelf de games in een relaxte setting checken, alvorens je besluit tot aanschaf.



WRC 2 Extreme.



WRC Arcade.



Sly Raccoon.



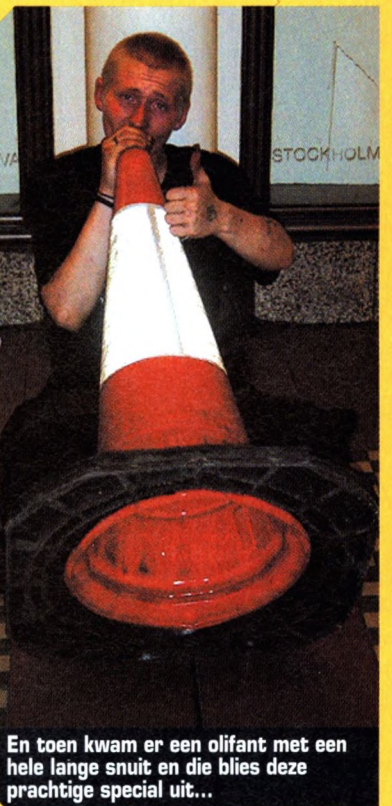
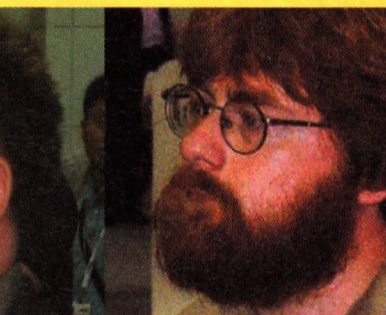
"Wat zeg je? Geen Sony Party?!"



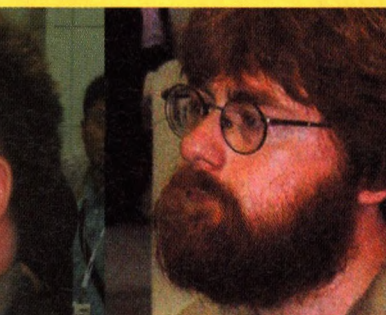
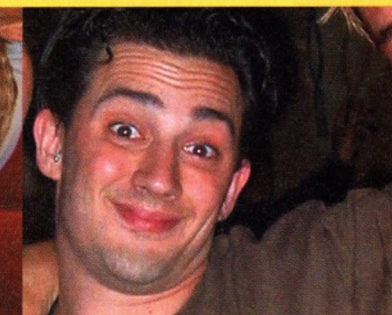
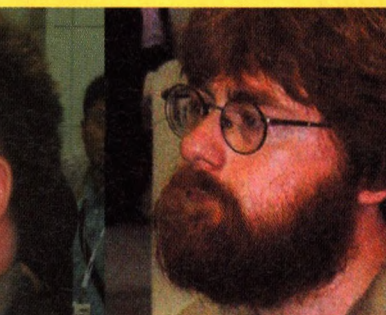
Blade II.



XIII.



En toen kwam er een olifant met een hele lange snuit en die blies deze prachtige special uit...



Natuurlijk haalt Roy zijn games niet in de speelgoedwinkel

PC CD-ROM PlayStation 2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

PC CD-ROM 49,99

PS2 67,99

X-BOX 69,99

GameCube 59,99

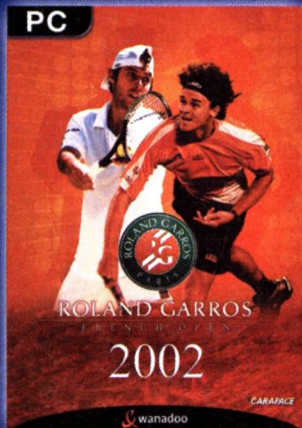
VERKRIJGBAAR VANAF 24 OKTOBER

Alleen bij Free Record Shop met gratis DVD Taxi OP=OP

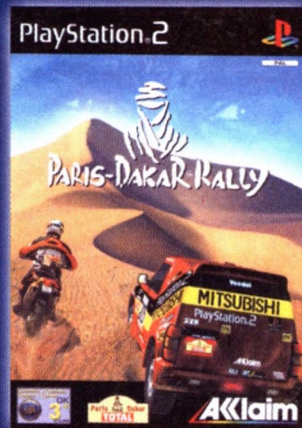


PRO EVOLUTION SOCCER 2 PS2 VAN 67,99 VOOR 59,99

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2



ROLAND GARROS 2002 PC CD-ROM VAN 29,99 VOOR 9,99



PARIS DAKAR RALLY PS2 VAN 34,99 VOOR 26,99



VERKRIJGBAAR VANAF 31 OKTOBER
FIFA 2003 WORLD CUP PC CD-ROM VAN 54,99 VOOR 49,99



Free Record Shop,
al 4 jaar
DE games-
winkelketen
van Nederland



www.FreeRecordShop.nl

Sega AM2 / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.sega.com

GAMECUBE

GRAPHICS

8

REPLAY

7

GAMEPLAY

8

Lekkere wijven zijn voor mietjes, wij houden van gameplay! Of zoiets...

78 SCORE



getjes, waardoor je weer zicht krijgt op je standpunt. Op het moment dat de bal jouw helft nadert, is de camera alweer helemaal bij je terug voor het meest geschikte spelaanzicht.

Het ziet er allemaal mooi, dynamisch en spannend uit, maar dit gezwenk ontnemt je soms wel een goed zicht op de actie. Onder in beeld staat een radartje waarop je je spelfiguur eventueel ook kunt positioneren, maar gezien het hoge tempo van de gameplay zal alleen de meest koelbloedige speler hier zijn blik op laten rusten.

ROUTINEMATIG

Naast de speltypes Arcade en Versus kun je naar verre stranden reizen in de World Tour, een speltype met lichte RPG-trekjes.

In het begin gedraagt je medespeler zich als een blinde geit, waardoor je winnen tijdens je eerste spelsessies wel kunt vergeten. Iedere verloren wedstrijd levert je wel wat ervaringspunten op, die je kunt gebruiken om verschillende kwaliteiten van je partner op te waarderen.

In een uur of tien creëer je op deze manier een ballenmepper van het hoogste niveau, waarna begint op te

dingen om naar te kijken dan soepel bewegend vrouwelijk schoon. Geen buikjes of cellulitis op dit strand, de jongedames lopen superstrak te glimmen als te hard opgeblazen strandballen.

Op sommige momenten gaat je (mooie) hartje vanzelf een slagje sneller slaan, bijvoorbeeld als zo'n meiske het randje van haar broekje even recht trekt, of de dames elkaar heel lief eventjes vastgrijpen als troost of overwinningknuffel. Het leukst is om zelf twee vriendinnen te bouwen, waarbij je mag kiezen uit diverse smooitjes, kapsels en kledij.

BEPERKT CONCEPT

Afgezien van het soms wat geitige gedrag van computergestuurde spelers en de discutabele problemen met de camera is er eigenlijk niets mis met deze titel, wat het verzinnen van de juiste score moeilijk maakt.

Op een zonnige woensdagmiddag zou ik dit spel graag een topscore geven, maar het beperkte concept dwingt me tot matiging. Laat ik even waarzeggetje spelen: dit is zo'n spel dat je een weekje in je eentje speelt, daarna nog een maand of twee met enige regelmaat tegen je vrienden. Over acht maanden heb je iets van "o ja, die had ik ook nog", en zit je zo weer een weekje tegen vrienden te spelen.

Laat dit spelgedrag zich dekken door 78 punten? ▶

BEACH SPIKERS

■ *Hij is weer voorbij, die mooie zomer... maar niet voor Cube-bezitters! Deze herfst staat in het teken van zon, zand en zwoele gameplay. Niet alleen op Delfino Eiland, maar ook in Beach Spikers.*

Wie wil dat nu niet? Gezellig hupflupsen met een hele kudde strakke jongedames op zonnige stranden? Niet zo vreemd dat twee spelontwikkelaars tegelijk bedachten dat strandvolleyballen-met-bloedmooiebabes wel eens een leuk spelletje op zou kunnen leveren. Tecmo is er nog druk mee bezig, Sega was als eerste klaar.

LOEIHARD

Als iemand iets moois kan maken van arcade-achtige sportspellen, dan is het Sega wel, en met Beach Spikers houden ze deze reputatie hoog. De gameplay is snel en toegankelijk, met genoeg nuances om steeds iets

beter te kunnen worden. Het is telkens een kwestie van goed en snel positioneren om de bal aan te nemen, een mooi opzetje te maken en dan de bal loeihard naar een lege hoek rammen.

Naarmate je minder goed positioneert en opspeelt, zullen je mogelijkheden voor een krachtige aanval afnemen. Dit zorgt ervoor dat iedere actie telt, zowel die van jezelf als die van je medespeler. De gameplay komt dan ook het best tot zijn recht als je met drie vrienden speelt.

GEZWENK

Sega heeft gekozen voor een camera die de actie volgt, wat redelijk goed uitpakt. Als je de bal naar de kant van de tegenstander mept, volgt de camera trouw, waardoor je even jezelf niet meer ziet.

Terwijl de dames aan de overkant een aanval opzetten, draait de camera echter naar hun gebruikte rug-

vallen dat je tegenstanders zich wel erg routinematig gedragen. Laten we het vriendelijk houden: ze lijken niet echt van hun fouten te leren.

RANDJE

Ik weet het, uiterlijk is niet belangrijk, het gaat erom of je een mooi hartje hebt en zo. Maar wat je politieke of seksuele voorkeur ook mag zijn, er zijn natuurlijk vervelender



Hé niet stiekem tegelijk naveltje-kietelen hè.



Pfoeh, zoals zij de ballen streelt... Take mine, zou ik bijna zeggen.



Nou, daar krijgen we spontaan een hard beach spikertje van!

PC

SCORE **91**

GRAPHICS

9

REPLAY

9

GAMEPLAY

9

Age Of Mythology is een goddelijke game geworden die alle wereldberoemde mythen en sagen tot een spetterend avontuur samensmelt. Onsterfelijk goed!



AGE OF MYTHOLOGY

■ *Pegasus, het vliegende paard, daalde neer van de heilige berg Olympus, met op zijn rug het spel Age Of Mythology. Wat volgde, ontvouwde zich als een Odyssee en bij de bilnaad van Zeus; het werd een avontuur om nooit te vergeten...*

Mythen en sagen; verhalen vol liefde, list en bedrog zijn al zo oud als de mensheid en hadden een tweeledige functie. Ze hielpen de nederige en sterfelijke mens het onverklaarbare een plaats te geven. Tegelijkertijd kon het klootjesvolk zich

spiegelen én verlustigen aan de verhalen van de machtige maar eveneens kibbelende Goden. Fabelachtige superwezens die, wanneer je de bliksem, magie en tovenarij weglaat, niets minder waren dan jaloezse types vol herkenbare fouten en primi-

tieve instincten en mede daarom zo populair bij het volk. Iedere cultuur heeft zijn eigen mythen & sagen en voor Age Of Mythology heeft Ensemble Studios die uit de werelden van de Grieken, Noren en Egyptenaren tot leven gewekt.



Wow, wie heeft vergeten de deur van Artis achter zich dicht te doen?



Altijd als er een vuurtje was gestookt, moest en zou Emillius Ratelbandus er dwars doorheen.



MYTHISCHE MISSIES

Aan de oppervlakte heeft AOM veel weg van Age Of Empires en Age Of Kings. Ook nu vorder je al spelend door verschillende tijdperken, verzamel je inkomsten door boompjes te hakken en goud te mijnen, train je legers, pleeg je onderzoek en zet je gebouwen neer; huizen om je volk te huisvesten en imposante tempels om Goden te eren.

Het grote verschil met de voorgaande succesnummers van Ensemble Studios is dat het historische aspect plaats heeft gemaakt voor het rijk der fabelen. In plaats van missies die geënt zijn op ooit bestaande figuren en volken, draait alles om de Griekse, Noorse en Egyptische mythologie.

De fantasievolle injectie die AOM daarmee gegeven wordt, zorgt er automatisch voor dat de singleplayer een verhalend en avontuurlijk karakter krijgt.

Hoezeer ik me ook vermaakt heb met de missies in Age Of Kings, nooit had ik het idee de lijnen van een epische saga uit te zetten. Iets dat bij AOM wél het geval is.

Zo begin je het spel als de Atlantische Arkantos die Poseidon, de God van de Zee (die baardige knuffel met z'n drietand) behoorlijk hoog heeft zitten. In 36 missies ontrafelt zich een fantastisch verhaal waar alle drie de culturen voor het voetlicht treden en waar de speler een God kiest... en welke God je eert, heeft grote invloed op het verloop van het spel.

KLASSIEKE KARAKTERS

De keuze voor een bepaalde klassieke God heeft een soort van domino-effect. Goden zijn namelijk gelinkt aan een aantal Minor Gods (andere, 'mindere' Goden die je later

kunt kiezen). Deze bevriende Goden hebben eveneens speciale powers en invloed op je eenheden. Bovendien kunnen Minor Gods op hun beurt mythische wezens oproepen die je terzijde staan tijdens gevechten. Een voorbeeldje; Je kiest Zeus. Zeus heeft als God Power een enorme bliksemflits waarmee hij in één klap een monster of held doodt. Daarnaast zorgt hij dat je sneller 'favor' krijgt (een soort geestelijke resource) en sterkt hij je infanterie.

Als Zeus-aanhanger kan je later kiezen om de hulp in te roepen van Athena, Hermes, Hera, Apollo, Hephaestus en Dionysus. Je kunt echter maar drie Minor Gods kiezen, steeds wanneer een nieuwe Age zich aandient.

Nog een voorbeeld; je kiest als Griekenland-ganger niet Zeus, niet Poseidon maar Hades. Hades kan beschermende 'sentinels' maken, je gebouwen krijgen onder hem meer hitpoints en de Evil God maakt boogschutters sterker in de aanval. Hades volgelingen kunnen later kiezen uit Ares, Athena, Apollo, Artemis, Aphrodite en Hephaestus. Deels dezelfde Minor Gods als Zeus, deels nieuwe sterren aan het firmament.



En zo, lieve jongens en meisjes, ontstond heel lang geleden de karnemelk.

Dezelfde structuur geldt voor de Egyptische en de Noorse Goden. Met als gevolg een zeer breed en divers palet aan Goddelijke invloeden en powers. De replaywaarde van AOM is hierdoor enorm.

GODDELIJKE GRAPHICS

De nieuwe BANG! Engine die AOM het prachtige 3D leven geeft, doet fantastisch zijn werk. De werelden en settings kennen tonnen detail, veel kleuren en ademen leven uit. Alledrie de culturen en volken komen prachtig in beeld en hebben hun eigen sfeer. De uiterst fraaie graphics zien we ook terug bij de mythische wezens en God Powers. Het is waanzinnig om te zien hoe Ares de Cyclops aanroept, Braggi zijn 'battle boar' tot leven wekt of Osiris een farao tot halfgod omtovert.

Naast mythische wezens komen spreuken die de natuur beïnvloeden overdonderend in beeld. Meteoren en aardbevingen onderstrepen de toorn van de Goden... je weet echt niet wat je ziet. Het is bijna jammer dat je dit soort kunststukjes slechts beperkt kan opvoeren want het is een genot om die ene magische



Ja hoor, die onderste is Keiko (dat vissie die Willy speelde, je weet toch?).

muisklik uit te voeren. Tegelijkertijd onderstreept het 't zeldzame, unieke karakter van een Goddelijk wonder of plaag en het tactische en strategische aspect van AOM.

ORAKELEND OORDEEL

Ensemble Studios weet de hooggespannen verwachtingen knap in te lossen. Dit is veel meer dan een spel, AOM schrijft zijn eigen epos dat als klassieker met een gouden K de gamegeschiedenis in zal gaan. En dan heb het nog niet eens gehad over de super verslavende multiplayer en het gemak waarmee je een online gevecht opzet en het feit dat door de verschillende Goden en het precieze moment wanneer je de God Powers inzet, iedere online battle steeds weer een verrassing is. Daarbij kent iedere beschaving zijn eigen charmes zodat je zowel in single als multiplayer lang zal blijven stoeien met de verleidelijke diversiteit van deze strategy topper. ◀

VOEL DE TOORN

De God Powers zijn even overweldigend als schaars. Je kunt ze niet rijkelijk gebruiken a la Populous. God Powers zijn je sterkste troeven die je weloverwogen en op het juiste moment inzet om zo in een keer de koers van de singleplayer campagne of multiplayer battle te kunnen veranderen.

Griekse God Powers :
Archaic Age, Bolt, Lure, Sentinels, Classical Age, Ceasefire, Restoration, Pestilence, Heroic Age, Bronze, Underworld Passage, Curse, Mythic Age, Lightning Storm, Plenty, Earthquake.

Egyptische God Powers:
Archaic Age, Rain, Prosperity, Vision, Classical Age, Shifting Sands, Eclipse, Plague of Serpents, Heroic Age, Locust Swarm, Ancestors, Citadel, Mythic Age, Son of Osiris, Tornado, Meteor.

Noorse God Powers:
Archaic Age, Dwarven Mine, Great Hunt, Spy, Classical Age, Forest Fire, Healing, Spring, Undermine, Heroic Age, Frost, Walking Woods, Flaming Weapons, Mythic Age, Fimbulwinter, Nidhogg, Ragnarok.



Ajax:
You go first Chiron, if you fall screaming to your death we'll stay here.

Typisch Ajax, veel woorden, geen daden.



En nou nog Vader Abraham zwemmend in z'n nakie erbij en 't plaatje is compleet.

Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.turok.com

GAME BOY ADVANCE

■ J.J.

GRAPHICS

8

REPLAY

4

GAMEPLAY

8

70 SCORE

■ De game *Turok Evolution* verschijnt op zowat elk systeem. Vorige maand bespraken we de Xbox en PS2 versies, in dit nummer *Turok* op de GBA.

moment dat ze willen gaan knokken, worden beiden weggezogen naar *Lost Lands*, een onbekende dimensie. Niet dat dit veel uitmaakt, want meteen na aankomst vliegen

De moeilijkheidsgraad wordt opgevoerd doordat de mannetjes respawen. Niks mis mee, maar helaas doen ze dat wel vaak op je knar en dat is moeilijk mikken. Erg frustrere-

je. Come on, wat is er mis met saven via de cartridge? Erger wordt het als je er achter komt dat je het spel in één middagje kunt uitspelen en dan is het ook echt meteen einde verhaal. Je kunt TE weliswaar nog een keer in de Pro-mode uitproberen of (via een linkkabel) met zijn tweeën afwerken, maar zo heftig is het verhaal niet, en minigames of extra modes ontbreken. Tja dan komt het neer op 100 piek (fuck de euro) voor een game die je in een uurtje of zes uitspeelt, dat is niet in verhouding natuurlijk.

TUROK EVOLUTION

In de GBA-versie van *Turok Evolution*, kun je aan de slag met twee helden, Tal'Set en Djunn. De eerste is verwickeld in een oorlog met Kapitein Tobias Bruckner van de Amerikaanse cavalerie. Precies op het

de twee elkaar opnieuw naar de strot.

PLUSSEN

Grafisch overtuigt de shooter TE. Tal'Set en hulpje Djunn bewegen zich voort tegen fraai getekende achtergronden en er is af en toe een heuse 3D-feel doordat je ook verticaal mannetjes kunt neermaaien. Ook de gameplay haalt een voldoende. Hersenloos schieten heeft geen zin, daarvoor bevinden er zich te veel adders onder het gras. De vijanden staan zo opgesteld dat enkel rechtdoor vuren geen zin heeft. Je moet ook omhoog, omlaag en diagonaal vuren. Verder moet je veel springen en bukken.

rend omdat doodgaan opnieuw beginnen betekent.

Het wapenarsenaal is in orde. Je hebt pistolen, geweren, bijlen, rakwerpers, etc. en je kunt ze allemaal upgraden, net zoals je pantser.

ELLEDE

Tot zover alles oké. Een aantal uur had ik veel fun met TE maar toen begon de ellende. Eerst bij het saven; dat gebeurt middels een password van vier letters en vervolgens een inventory-password van... zestien letters! Dus iedere keer als je opnieuw wilt beginnen, moet je twintig letters intypen, als je tenminste al je verdiende wapens wilt meenemen (en dat wil



De Knieannosaurus Rex eet het liefst laterale kruisbanden, zachte stukjes binnen meniscus en gewrichtskraakbeen.



Met z'n witte balonnen-schieter had Turok altijd de lachers op z'n hand.

Criterion Games / Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.burnout2.com

PLAYSTATION 2

■ JEROEN

GRAPHICS

9

REPLAY

7

GAMEPLAY

8

80 SCORE

■ *Burnout 2* is niet vernieuwend, het is vooral meer.

crossen. Aangevuld met de mogelijkheid een boost in te zetten, die je

MOOIER

Burnout 2 oogt een stuk mooier dan het origineel, echter door deze grafische oppoetsbeurt heeft men wel in moeten leveren qua hoeveelheid verkeer op de weg en daardoor komen de wegen vergeleken met het origineel nogal leeg over. En dat is een beetje een domper want het gaat in een game als *Burnout* juist om het scheuren door het verkeer. Het gaspedaal vol intrappen, het stuur stevig omklemmen, de ogen wijd opengesperd, de zintuigen ten volste benuttend.

Gelukkig is de snelheid nog steeds aanwezig en is het soms je instinct dat het verschil maakt tussen een stevige botsing (die er heftiger uitzien dan in het origineel) en een "near miss". Zeker als je gebruik maakt van de boost (die onder de R1 knop zit verstopt) is het echt instinctief handelen want op 't moment dat het fluittoontje (de makers hebben opzeker gekeken naar *the Fast and the Furious*) van de turbo klinkt, treedt er een blurr-effect in werking waarna je als een pijl uit een boog wegschiet van je tegenstanders.

BURNOUT 2 POINT OF IMPACT

Burnout is nog steeds een van mijn favoriete racegames, een vervolg hoefde van mij dan ook niet; ik was nog dik tevreden met de game. Echter, ik vermoed dat de makers met *Burnout 2* wilden proberen de harten van de massa te veroveren (lees: te cashen). Aangezien het origineel in goede aarde is gevallen bij veel hardcore gamers is het niet zo gek dat men bij Acclaim op het idee kwam dat het grote publiek deze titel ook wel eens aardig zou kunnen vinden. De hele sloot extra's zijn dan ook met die gedachte in het achterhoofd, aan de game toegevoegd.

MAKKELIJK

Het concept is hetzelfde gebleven; snoeihard over drukke straten

verdient door roekeloos te rijden. Dit keer is het echter een stuk makkelijker om de boost op te vullen en hierdoor verliest de turbo zijn speciale karakter; in het origineel was het echt een prestatie om je boostmeter gevuld te krijgen. Zoals gezegd zit *Burnout* vol extra's. Wat te denken van een Pursuit mode waarin je plaatsneemt in een politiewagen om achter boeven aan te jagen, of een Crash mode waarin het de kunst is om zoveel mogelijk schade aan te richten door een enkele botsing. En dan is er natuurlijk nog de Championship mode en niet te vergeten de verschillende Face Off modes waarin je extra wagens vrij kunt spelen.



De gebruikelijke avondspits is vandaag iets vroeger begonnen.



"Welke idioot heeft de deur van de tunnel op slot gedaan!"

GRATIS

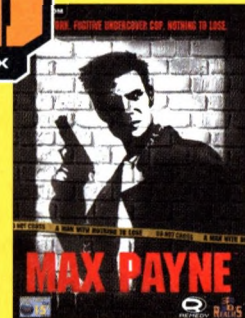
VOOR NIEUWE ABONNEES

BIJ EEN ABONNEMENT OP

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

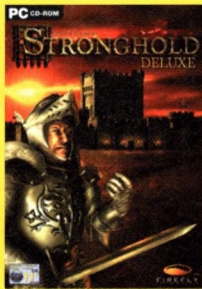


PIRANHA GAMECUBE CONTROLLER T.W.V. € 29,95



PC GAME MAX PAYNE T.W.V. € 29,95

OF



PC GAME STRONGHOLD DELUXE T.W.V. € 29,95



PIRANHA PS2 CONTROLLER T.W.V. € 29,95



BEN JE AL ABONNEE VAN POWER UNLIMITED, MAAR WIL JE TOCH EEN VAN DEZE VETTE PRIJZEN KRIJGEN? GA DAN NAAR WWW.POWERWEB.NL/ABOKADO VUL JE GEGEVENS IN EN MISSCHIEF WIN JE WEL EEN VAN DEZE CADEAUS! DEZE MAAND GEVEN WE ER 10 WEG!

WORD NU ABONNEE VAN POWER UNLIMITED.
KIES JE VOOR EEN CADEAU DAN BETAAL JE VOOR 12 NUMMERS € 33,60.
JE KUNT OOK KIEZEN VOOR EEN EENMALIGE KORTING.
JE BETAALT DAN SLECHTS € 28,- VOOR 12 NUMMERS (2 GRATIS!)

WOON JE IN BELGIË EN WIL JE EEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED, BEL DAN: 02-7762233.
HET WELKOMSTGESCHENK VAN JE KEUZE KRIJG JE DAN THUISGESTUURD. JE KUNT NATUURLIJK OOK KIEZEN VOOR EEN KORTING.
ABONNEREN KAN OOK VIA WWW.POWERWEB.NL

VUL DE KAART IN OF BEL: 023-5566789 OF GA NAAR WWW.POWERWEB.NL

Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.sega.com

XBOX

GRAPHICS

8

REPLAY

8

GAMEPLAY

7

84 SCORE

BORIS



Deze game heet eigenlijk Sega Gran Turismo 2002 en het spel maakt zijn naam grotendeels waar. Er zijn minder tracks en minder auto's maar qua gameplay doet deze game niet onder voor zijn grote broer.



mooi wagenpark aanwezig. Hoogtepunt vind ik de Chronicle mode waarin je met oude auto's tekeer kunt gaan. Met het winnen van races in de Chronicle mode kun je trouwens een boel auto's unlocken die je later tegenkomt in de Career mode. Overigens is het wel vreemd dat de klassiekers geen damage kunnen oplopen in Chronicle maar dat ze dat later wel kunnen in Career. Waarschijnlijk zouden de reparatiekosten anders helemaal uit de klauwen lopen.

DAN HEB JE OOK WAT...

Sega GT 2002 is zo opgezet dat je er niet aan ontkomt de game te vergelijken met Gran Turismo 3. Dat is voor de makers van deze game een beetje zuur want zo'n vergelijking win je natuurlijk nooit. Tenzij je echt grensverleggend bezig bent geweest en dat geldt voor Sega GT 2002 nou ook weer niet.

Het is wel een goed spel, een erg goed spel zelfs en de Career mode heeft me meer dan een week bezig gehouden. Dat is een compliment maar ik moet er wel bij vermelden dat 't vooral kwam omdat het zo verschrikkelijk lang duurde voordat ik een acceptabel wagenpark bij elkaar had gespaard. Maar dan heb je ook wat zullen we maar zeggen.

SEGA GT 2002

■ De arcade topper die zijn hoogtepunt kende op de Dreamcast komt terug op de Xbox. Reden voor een klein feestje?

Sega GT is zo'n game die je vast wel eens voorbij hebt zien komen. Is het niet op de Dreamcast dan wel in een oude arcadehal. Het was een fatsoenlijke racegame waarbij gretig gebruik werd gemaakt van het Gran Turismo principe. Meer races winnen betekent meer geld verdienen en daarvoor koop je weer snellere auto's.

Het is een simpel principe dat al jaren goed werkt bij dit soort racegames. Niet alleen duurt het lang voordat je alle auto's in je bezit hebt, maar vanwege het geld verdienen, rij je zonder al te veel verveling steeds dezelfde tracks.

Sega GT 2002 heeft dit idee geper-

fectioneerde. Er zijn een paar hele mooie tracks, een paar hele mooie auto's en het is verrot moeilijk om wat geld te verdienen.

TIJD OM TE TUNEN

Gevolg is dat je heel lang bezig bent om een beetje vette auto bij elkaar te racen maar als je die dikke bak hebt, begint de ellende pas. Hoe duurder de auto namelijk, hoe duurder de reparaties als je iets kapot rijdt. Een flinke crash voel je dus gelijk in je portemonnee. Jammer genoeg zie je de beschadigingen niet terug aan je auto want net als in Gran Turismo wordt de schade alleen virtueel bijgehouden. Toch zijn de mogelijk- en onmogelijkheden met je budget een van de belangrijkste punten van Sega GT 2002.

Je begint met 13.000 dollar en

daarvan kan je alleen een hele gare bak kopen. Het is belangrijk om die gare bak slim te upgraden want voordat je geld genoeg bij elkaar geraced hebt voor een snellere auto, ben je uren verder.

Upgraden en tunen dus en daarin gaat deze game super diep. Er zijn zoveel upgrade en afstel mogelijkheden dat je wel eventjes zoet bent met je eerste budget Japanner.

KEN JE KLASSIEKERS

Naast al het 'getune' is Sega GT 2002 ook een prima racetitel. Het racen zelf gaat super snel.

De bilodes laten zich goed besturen met de Xbox controller en er is een



Een modelletje dat je nog regelmatig aantreft in de Amsterdamse Bijlmermeer.



Ik heb d'r zin an in m'n kekke Nissan.



Wat een achterbak! Daar kan m'n schoonmoeder zonder opvouwen in!



Zesde en laatste... Tja, auto's op zonne-energie zijn 't nog niet helemaal. Of is 't gewoon een verbouwde ligfiets?

PC

SCORE **89**

GRAPHICS

9

REPLAY

7

GAMEPLAY

9

NOLF 2 is een even briljante als dolkomische spygame die iedereen eens uit zou moeten checken.



massaal aan te schaffen. Deel twee is namelijk van dezelfde sublieme kwaliteit als het origineel, zo niet beter.

3E WERELDOORLOG?

Het eerste dat duidelijk gesteld moet worden is dat NOLF 2 eigenlijk geen shooter is. Het is een echte first-person spygame geworden die volkomen op zichzelf staat. Uiteraard knalt Cate er van tijd tot tijd lustig op los, maar het spel vergelijken met andere first-person shooters zou deze titel te weinig eer doen. De game is eigenlijk alleen maar te vergelijken met het originele NOLF en met Thief; een serie die als subtiële inspiratiebron heeft gediend voor het tweede omvangrijke avontuur van Cate. Een avontuur dat onze sexy spionne -die nog altijd voor UNITY werkt- op een reis over de aardbol stuurt met als opdracht H.A.R.M.'s (Unity's Oostblok tegenhanger) snode plannen te dwarsbomen. De Koude Oorlog is wederom voelbaar aanwezig en de Russen hebben zich voor H.A.R.M.'s karretje laten spannen. Een nucleaire dreiging met een WO III als gevolg móet voorkomen worden.

Kate gaat gewapend met de 'nieuwste' en meest grappige spygadgets op stap en komt oog in oog te staan met nieuwe vijanden en oude bekenden.

SNEAKEN

Het eerste dat opvalt is dat stealth een veel belangrijkere rol speelt in NOLF 2. Tijdens de eerste missie in Japan, waar een geheime crime-conventie plaatsvindt, houdt Cate het geen minuut vol als ze gaat rondrennen in Duke Nukem stijl. Overal bevinden zich vrouwelijke ninjas die bij het minste of geringste hun werpsterren tussen haar ogen planten. Cate's belangrijkste wapen is hier dan ook een kruisboog met geniepige giftige dartpijltjes. Nu is het niet zo dat je ieder level à la Garrett uit Thief dient te sluipen en te sneaken, maar het kan wel. Andere levels lenen zich weer prima voor de meer actie georiënteerde speler; levels waarin tonnen, schuttingen, muren en andere obstakels dienen als cover terwijl je je wapen(s) herlaadt en je je opmaakt voor een nieuwe aanval. Stealth speelt echter altijd een rol. Zo kun je lampjes uit hun fitting draaien zodat kamers donker worden

NO ONE LIVES FOREVER 2

■ **De meest sexy en vindingrijke spionne uit de sixties is back! Cate Archer treedt opnieuw in de schijnwerpers en vervult alle dromen van spy-wannabees.**

Iedereen die het originele No One Lives Forever gespeeld heeft, herinnert zich vast nog wel een gesprek tussen een Arabier en een guard aan het begin van het eerste level. De Arabier wil de nors kijkende guard een aapje verkopen, maar de guard is niet geïnteresseerd. De Arabier is vasthoudend en blijft het proberen met als gevolg oplopende irritatie. Dit resulteert in een hilarische woordenwisseling tussen verkoper en guard die bij mij tranen in de ogen

van het lachen opleverde. Vanaf dat moment wist ik dat NOLF anders was dan andere shooters. De over-the-top, sixties spy-shooter won bovendien vele prijzen, iets wat he-

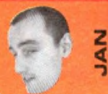


Kan niet missen; z'n roos is de roos. Kan natuurlijk ook mikken op z'n head of shoulders.

laas niet resulteerde in een daverend verkoopsucces. Daarom wil ik alle liefhebbers van dit genre oproepen om No One Lives Forever 2: A Spy In H.A.R.M.'s Way



(Op de wijs van K3) ♪ Van Afrika tot in Afghanistan, mik ik met enthousiasme op de Taliban. ♪



Zo, die gaat effe uit z'n dak.



Soldaat Friederichs dacht zich slim om de hoek te verschuilen. Was alleen de verkeerde hoek.



"Als ik m'n pijl nou eens richting je kruis boog?"



"Knibbel, knabbel, knuisje; wie schiet er op ons huisje?"



"Zeg meisje, heb jij weleens de wind van voren en van achteren tegelijk gehad?"



"Olé ik mag mee, olé ik mag mee... naar de bananenbar!"



Ach je moet maar denken, "niemand leeft voor eeuwig."

en je dus minder snel gezien wordt. Een in beeld springend oog-icoon heeft dan een paar seconden nodig om zwart te worden; wat aangeeft dat niemand je ziet. Wordt het licht weer aangeklikt dan kun je alsnog ontdekt worden.

Een ander typische Thief tintje is het oppakken van bewusteloze lichamen of gedode guards. Deze zeul je over je schouder mee om elders weer te dumpen. Een ontdekt lichaam resulteert namelijk in alarm én het opentrekken van een blik verse vijanden. Wél is het nuttig een gedumpte lichaam op je gemak te onderzoeken want vrijwel iedere vijand heeft iets op zak. Van kogels, pleisters en briefjes met clues, tot uitgekauwde kauwgom, een wimperkrultang of een nagelschaartje. Je begrijpt dat die laatste drie voorwerpen volkomen nutteloos zijn, maar wel een grijns op je smoelwerk toveren.

SKILL POINTS

NOLF 2 heeft nog meer nieuwigheden en roert een heus Deus Ex RPG tintje door de vermakelijke gameplay. Hierdoor tilt Monolith deze game naar een hoger plan.

Hoe werkt het? Voor verschillende opdrachten krijg je Skill Points. Deze punten kun je verdelen over diverse skills te weten Stealth, Stamina, Markmanship, Carrying, Armor, Weapons, Gadgets en Search. Het is niet noodzakelijk om alle vaardigheden te ontwikkelen want je kunt ze hoe dan ook uitvoeren. Maar met opgeklikte skills kun je langer rennen, sneller een slot openkraken, vind je meer goodies op lichamen en ga zo maar door. Interessant in dit kader zijn ook de Optional Goals. Veel games hebben dergelijke opdrachten maar dat levert 'slechts' extra gameplay op. In NOLF's Optional Goals verdien je al-

tijd skill points én dus zul je wel gek zijn om deze extra opdrachten links te laten liggen. Bovendien geeft het je meer inzage in de overkoepelende verhaallijn en de achtergronden van de belangrijkste hoofdrolspelers. Het extra gespeur wordt net als in het originele spel aantrekkelijk gemaakt door stupide rapporten, geïnjekte memo's van superieuren aan hun werknemers en zogenaamde super geheime documenten. Je vindt ze overal en net als de hierboven genoemde wimperkrultang leveren ze iedere keer een glimlach op.

BIJ JUPITER!

Natuurlijk zijn er de heerlijke conversaties die bewakers, ninja's en soldaten met elkaar hebben. Er zitten weer een paar instant klassiekers bij die het 'aapje aanprijzen' uit de eerste alinea van deze review in herinnering roepen. NOLF 2 wordt daarnaast gepowerd door de nieuwe Jupiter engine en dat is te zien. De game ziet er prachtig uit en weet een fantastische sfeer neer te zetten. Het level-design is daarnaast uitstekend ge-

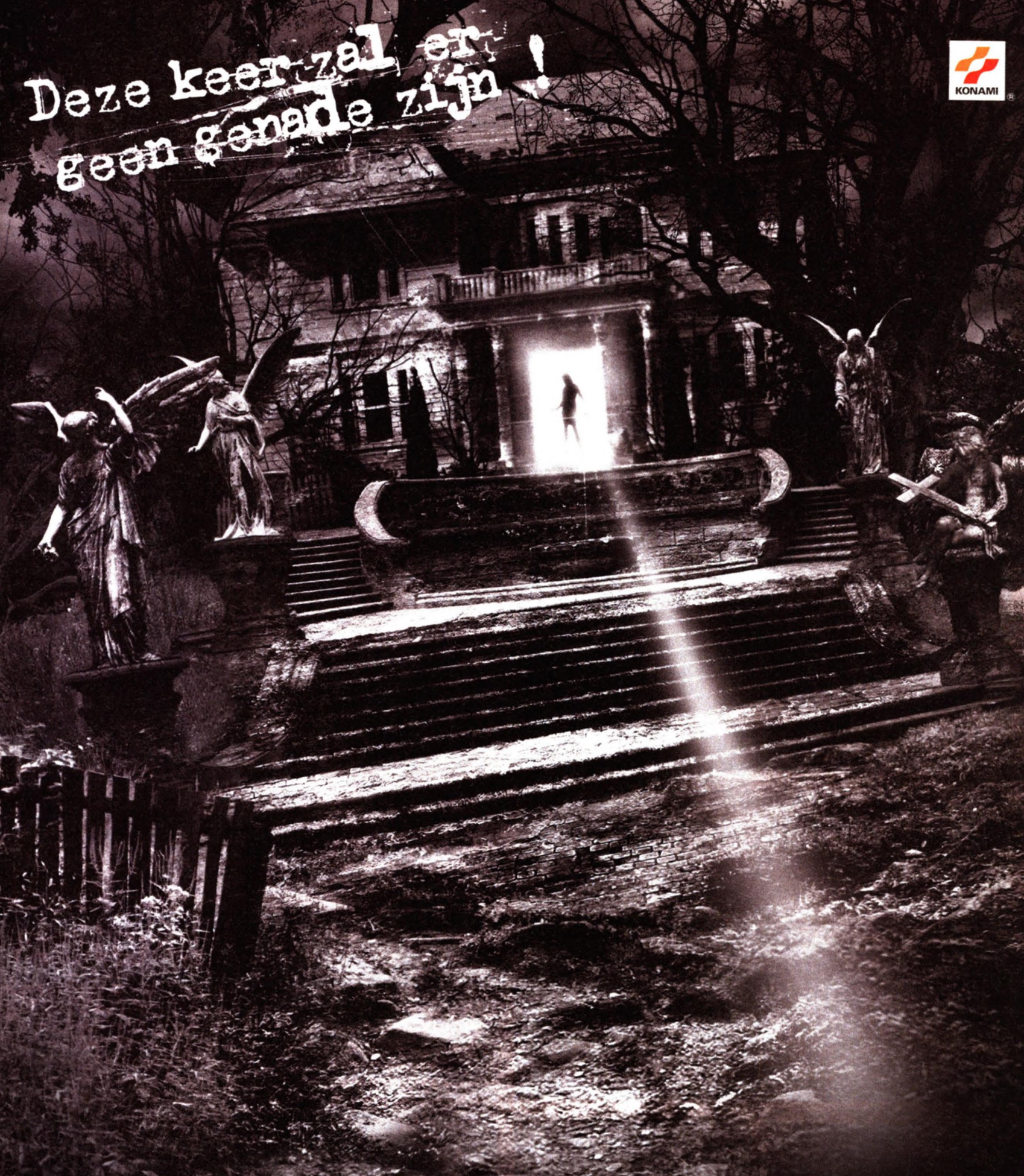
SPYGADGETS

Cate vindt de nodig komische gadgets op haar pad die haar helpen de vijand uit te schakelen of gesloten deuren te openen. Hier zijn de belangrijkste.

- Gifgas granaat
- Slaapgas granaat
- Codebreaker in de vorm van een poederdoos
- Lockpicker
- Mechanic Explosive Kitten (inderdaad een robotkatje dat explodeert)
- Lipstick camera
- Coins (werp een muntje op straat om een vijand af te leiden)
- Bananen (bananenschillen waren nog nooit zo leuk)
- En nog heel veel meer...

daan en blijft je verrassen. De animatie van de NPC's zijn sowieso de beste die ik in tijden heb gezien. Zie hoe een bewaker over een bananenschil uitglijdt, en je weet wat ik bedoel. Ook de sprongen en vliegbewegingen van de mysterieuze ninja-clan (volgens Ed zijn het Taliban) zijn zwaar indrukwekkend. Zo is inhoud en techniek dus volledig op elkaar afgestemd en hebben we hier te maken met een meeslepend en humoristische spy adventure dat z'n gelijke niet kent.

Deze keer zal er
geen genade zijn!



SILENT HILL 2

inner fears™

www.konami-europe.com / www.konamistyle-europe.com

SILENT HILL 2 INNER FEARS™ is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. © 1999 2002 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All rights reserved.

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All rights reserved.
MICROSOFT, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.



Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.com

XBOX / PLAYSTATION 2

SKATE

GRAPHICS

7

REPLAY

8

GAMEPLAY

8

79 SCORE

Codemasters cashte de afgelopen jaren zwaar in met deze op mini-voertuigjes gebaseerde racegames en nu heeft Infogrames het handeltje overgenomen in de hoop hetzelfde te kunnen bewerkstelligen.

fundering die Codemasters heeft gelegd) kan men met deze nextgen versies mooie tijden tegemoet gaan. Nou, ik moet zeggen dat de Engelse ontwikkelaar Sheffield House goed z'n huiswerk gedaan heeft, want de

KOEKENPAN

Het aantal modes waarin je kunt racen is behoorlijk groot. Zo zijn er verschillende kampioenschappen te behalen waarin je nieuwe voertuigen kunt verkrijgen en daarnaast zijn er nog alleraardigste opties als Bomb Tag (waarin je een tijdbom zo lang mogelijk in je bezit moet houden alvorens 'm te deponeren in de bak van een tegenstander) en wellicht de belangrijkste en leukste van allemaal, de multiplayer, aanwezig. Natuurlijk zijn ook nu weer allerlei powerups en wapens in de game verwerkt. Zo herkennen we nog die koeckenpan waarmee je lekker kunt inhakken op je tegenstanders. Maar ook bazooka's, bokshandschoenen, vuurballen, raketten en electro-charges kunnen de competitie meer dan eens tot wanhoop drijven. Verder zijn er volop hindernissen als ramps en blokkades, maar ook kikkers met vervelende tongen en ratten die regelmatig het traject onveilig maken kunnen een pain in the butt zijn.

PRIMA WERK

Van beide versies kan gezegd worden

dat ze erg lekker speelbaar zijn; 't is af en toe effe tricky om je voertuig de juiste richting op te laten gaan (soms zul je je stick bijvoorbeeld naar boven moeten duwen om naar beneden te rijden), maar dat went snel. Dankzij de verschillende eigenschappen van de voertuigen en characters (elke coureur heeft z'n eigen sterke en zwakke punten) zul je deze game ook zeker niet snel beu worden en al helemaal niet als je drie maatjes op je bank laat plaatsnemen.

MM-freaks kunnen hun hartje ophalen; die peeps van Sheffield House hebben prima werk afgeleverd.

MICRO MACHINES

Dat Infogrames goud in handen heeft, moge duidelijk zijn. Micro Machines is al jarenlang razend populair bij jong en oud en mits ze het een beetje goed aanpakken (dat wil zeggen: niet te veel klooiën met de

game ademt nog steeds hetzelfde sfeertje en speelt nog steeds op dezelfde manier als in het verleden. Groot voordeel op beide consoles is natuurlijk dat het er allemaal nog wat beter uitziet (waarbij de Xbox-versie net wat scherper en frisser oogt dan de PS2-versie) en dat er meer opties beschikbaar zijn. Zo zien we acht nieuwe characters die niet alleen een normaal autootje onder hun ass hebben, maar ook een sportwagen, off-road voertuig, motor en een speedboat. Met al deze voertuigjes zul je dan ook op verschillende trajecten op land en in het water (variërend van een traject in een stal tot een rondje in een vijvertje) je ding moeten doen.



Briljant idee: maak een game waarin je die kikker bestuurt en noem het Frogger of zo...



Dan heb ik toch liever een bumperklever.

Radon Lab / CDV / Mediamix / Tel: 0032-33851470 / www.radonlabs.de

JAN

GRAPHICS

8

REPLAY

7

GAMEPLAY

7

78 SCORE

Project Nomads is een ambitieuze strategy-action game die door zijn hybride karakter een beetje tussen wal en schip dreigt te vallen. En dat zou zonde zijn...

derzijds door de samensmelting van genres waarin action, shooter, strategy en het vliegen in grappige voertuigjes de verbeelding wisten te prikkelen.

in third person vijandelijke basissen saboteren. Het verzamelen van artefacten speelt hier een sleutelrol; dit zijn upgradable gebouwonderdelen. Je benut deze om je basis uit te breiden of je combineert ze tot nieuwe, sterkere constructies. De keuze is steeds aan de speler. Echter, soms moet je een bestaand gebouw afbreken om ruimte te maken voor een nieuwe creatie. Daarnaast kunnen gebouwen kapot en dan komt het artefact vrij en dat kan weer gejat worden door de tegenpartij. Uiteraard kun je zelf ook vliegtuigjes inzetten en bommen droppen bij de vijand.

Je hebt het als speler dus behoorlijk druk al kun je snel tussen verschillende afweergeschut en voertuigen switchen, als ware je op alle plaatsen tegelijk. De controle is alleen erg tricky en vraagt enige inspanning om te doorgronden. De PN smeltkroes is fris maar vormt tegelijkertijd de achilleshiel van de game. Giants en Sacrifice kenden eveneens een mix van elementen en ook die games werden geen (commercieel) succes. Strategen en Crimson Skies liefhebbers moeten zeker de demo downloaden en zich niet laten afschrikken door de weirdness van deze titel.

PROJECT NOMADS

Ook vorig jaar was het aanbod op de ECTS enigszins tegenvallend. Binnen een dag had de PU crew de aanwezige games geïnventariseerd. Toch waren er in vergelijking met dit jaar genoeg leuke titels te ontdekken en kon je je zelfs een tweede dag vermaken. Vooral CDV maakte de ECTS destijds nog een beetje goed. De Duitse publisher had een van de grootste stands op de vloer met tientallen titels (voornamelijk PC) die we konden spelen en becommentarieerd werden door de diverse ontwikkelaars uit de CDV stal. Project Nomads viel toen op; enerzijds door de bonte verzameling kleuren die als een mix oogde tussen Outcast, Giants en Sacrifice, an-

PN (Project Nomads) ontving de The Best PC Game Of The Show 2001 onderscheiding en nu het spel af is begrijp ik deels waarom.

ONDERKOTSEN

Ik zeg 'deels' omdat PN toen opviel bij gebrek aan beter. Maar tegelijkertijd heeft deze vreemde game een aantal unieke features in petto. Features die voor gamers - die bereid zijn verder te kijken dan hun neuzen lang zijn - samen te vatten zijn als uitdagend, origineel en actief. Om kort te gaan; in PN controleer je drijvende eilanden die je vervolgens opbouwt met basissen en afweertoren. Tegelijkertijd vlieg je in Crimson Skies-achtige vliegtuigjes om de vijand te bestoken en kun je



Bizar. Nog nooit vertoond in een spel. Als het nacht wordt...



... verandert de omgeving totaal! En... wordt het donker!

MAAK VERRE REIZEN BRENG SOUVENIRS MEE




"COOL, SLICK, INTENSE AND EXTREMELY COMPELLING." PS2 MAGAZINE

En dan bedoelen we geen duffe armbandjes en beeldjes. Maar eerder diepe littekens en vier kernbommen, als je je werk goed doet. Doe je dat niet, dan keer je terug als pakketpost.

Jij bent John Mullins, een 'adviseur' die ingehuurd is om zoveel mogelijk terroristen uit de weg te ruimen om de internationale veiligheid te kunnen waarborgen.

Met het legendarische GHOUL™-systeem van Raven Software en tien missies in vijf werelddelen. Je bent gewaarschuwd, dit wordt geen vakantie.

SOLDIER OF FORTUNE
GOLD EDITION

 PlayStation 2



ACTIVISION



www.codemasters.com

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Soldier of Fortune® ©1999-2002 Activision, Inc. en zijn afdelingen. Uitgave en distributie onder licentie van Activision Publishing, Inc. door The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Ontwikkeld door Raven Software Corporation. Soldier of Fortune® is een geregistreerde handelsmerk van Omega Group, Ltd. Activision is een geregistreerde handelsmerk van Activision, Inc. en zijn afdelingen. "Codemasters"® en het Codemasters-logo zijn geregistreerde handelsmerken in eigendom van Codemasters. "Genius at Play" is een handelsmerk van Codemasters. © 2001-2002 Majesco Sales, Inc. Alle rechten voorbehouden. "PS2" en "PlayStation" zijn geregistreerde handelsmerken van Sony Computer Entertainment Inc.

Rage / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.rage.com/crashed/

PLAYSTATION 2

JAN

GRAPHICS

6

REPLAY

6

GAMEPLAY

7

68

SCORE

Crashed is de PS2 versie van Crash; die op zich best geinige, razendsnelle beuk- en kunstjesdoen racer voor de Xbox. Hij is er nu dus voor de PS2 en als Destruction Derby je ding is, dan is Crashed misschien wel iets voor jou.

Het sympathieke aan deze game is dat het niet pretendeert meer te zijn, dan het is.

Het is namelijk een lekkere, hersenloze instant fun racer, zoals ook bijvoorbeeld de eerste BurnOut en

Rumble Racing dat waren. Game in de zwarte doos schuiven, knop indrukken en gaan.

De framerate was op de Xbox razendsnel en dat is ie op de PS2, voor het grootste deel ook.

Af en toe dropt het hier en daar en dat is toch niet de bedoeling.

Ook de graphics zijn een tikkeltje fletser.

Diegene die de Xbox versie kennen, zullen constateren dat de game regelrecht naar de PS2 geport is en

nergens leuke extraatjes of iets dergelijks bevat.

Op de Xbox is Crash een lichtzinnige maar redelijk gemakkelijk spelletje dat bestaansrecht heeft vanwege het feit dat er naast Wreckless weinig andere arcade beukraces zijn.

Op de PS2 zijn die er wel (Twisted Metal Black is lichtjaren boven Crashed verheven) en vele malen beter, dus uiteindelijk valt Crashed toch een beetje als overbodig te bestempelen.



CRASHED

SouthEnd Interactive / Ubi Soft / Tel: 035-5288810 / www.ubisoft.com

XBOX

BORIS

GRAPHICS

8

REPLAY

8

GAMEPLAY

7

74

SCORE

"I'm gonna tear that ugly ass costume of your back and shove it down your throte".

Ja ja, we zitten midden in een potje Deathrow en de lompe teksten blijven aardig hangen hier op de redactie.

Ed doet in ieder geval genoeg inspiratie op om ons uit te schelden als de teksten weer eens te laat zijn (of te kort, zoals deze van Boris voor de zoveelste keer! - Ed) en Jeroen is met het zweet op zijn voorhoofd

koffie aan het halen.

Geen wonder ook want het gaat er heet aan toe bij een potje Deathrow. Deze beat'em up moet je eigenlijk verplicht spelen tegen een paar vrienden want alleen dan komt het spel echt tot zijn recht.

Dat gescheld is namelijk vooral leuk als je een reactie terug krijgt van iemand die naast je zit.

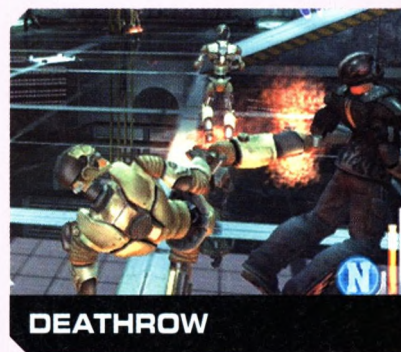
Al moet ik wel zeggen dat de scheldpartijen die vervolgens ontstonden hier op de redactie een stuk geiniger

waren dan de teksten die developer SouthEnd zelf heeft bedacht.

Maar alle toeters en bellen daar gelaten, heeft Ubisoft een mooie beat'em up in handen.

Er zijn veel moves en de A.I. is best wel oké.

Ik heb betere vechtgames gespeeld maar deze Deathrow heeft zijn plekje onder de zon wel verdiend.



DEATHROW

Capcom / Nintendo Benelux / Tel: 030-6097100 / www.capcom.com

GAME BOY ADVANCE

JURJEN

GRAPHICS

8

REPLAY

6

GAMEPLAY

8

60

SCORE

Toen ik Mickey's magische avontuurtje een jaar of tien geleden beleefde op de SNES vond ik het al een erg fijn spelletje. En dat is het nog steeds.

Magical Quest biedt 2D-platforming op z'n best, in prachtig getekende omgevingen, met steeds weer verse uitdagingen.

Naast het standaard loop-en-springwerk kun je vijanden en voorwerpen vastpakken, bijvoorbeeld om andere vijanden mee te bekogelen of om er

mee omhoog te vliegen. In de loop van het spel krijg je daarnaast toegang tot drie kostuums die elk goed zijn voor grappige extra vaardigheden. Zo kun je water spuiten als brandweermuis, over ravijnen slingeren als bergbeklimmuis of magische sterretjes schieten als tovermuis. Je bent vrij om per situatie zelf te bepalen in welke hoedanigheid je deze wilt overwinnen, met een druk op de R-knop verschijnt een grappig tafereeltje waarin de preutse Mickey

zich achter een gordijntje omkleedt. Het is tekenend voor de vrolijke Disney-details die je overal in het spel tegenkomt, en je het spel met een glimlach laten spelen. Jammer dat die glimlach maar zes levels lang is. Daarna rest enkel nog het staartje; een weinig opwindende party game voor 1 of 2 spelers.

Ik vind 't echt een erg leuk spel, maar een game die je in een uur of vijf uitspeelt, mag blij zijn met een voldoende.



DISNEY'S MAGICAL QUEST STARRING MICKEY & MINNIE

Midway / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.midway.co.uk

PLAYSTATION 2

BORIS

GRAPHICS

5

REPLAY

2

GAMEPLAY

2

17

SCORE

Ik heb in mijn leven een boel slechte schijf games gespeeld maar Legion: Legend of Excalibur is zelfs voor mij een hele nieuwe ervaring. Zelfs in de wereld van slechte schijf spellen moet deze game nog als een diepteptun beschouwd worden.

"Hoe is het mogelijk dat er een bedrijf is dat geld steekt in zo'n zuigende bagger titel?", vraag je je misschien af.

Nou, dat vragen wij ons hier op de redactie ook af, terwijl we nog een

tergend saaie cutscene proberen weg te klikken.

Deze RPG vertelt het (op zich boeiende) verhaal van Koning Arthur op zo'n saaie en ongeïnspireerde manier dat je al na twee minuten de neiging hebt om de PlayStation gewoon uit te zetten.

Maar ja, het is toch mijn werk om deze game fatsoenlijk te reviewen dus besloot ik om nog maar een keer te proberen om mijn mannetje uit de boom te bevrijden waaronder ik al

een paar minuten vast zat.

Op een gegeven moment dacht ik zelfs dat de boom een tegenstander was maar na een boel geklooi kwam ik tot de conclusie dat er gewoon een paar rotsblokken onder de boom moesten liggen.

Ja ja, een knap staaltje level design al zeg ik het zelf.

(Zeg Boris, was het nou echt niet mogelijk om nog zo'n 25 scheldwoorden extra aan deze game te besteden? -Ed)



LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR

GAME BOY ADVANCE™

ON A MISSION

MAVERICK COP TANNER doesn't play things THE EASY WAY.

He's out to get THE MOB and the only way in, is to GO DEEP UNDERCOVER.

www.driver-2.com

DRIVER 2™ ADVANCE



"At last some pure metal trashing action on GameBoy Advance!"

Ign.com

Driver 2™ © 2002 Infogrames Inc. All rights reserved. Designed and Developed by Sennari Interactive based on the video game Driver 2™ created by Reflections Interactive an Infogrames development studio.

Atari and the Atari logo are registered trademarks of Infogrames.

Nintendo ©. Game Boy Advance™ are trademarks of Nintendo Co. Ltd.



ATARI

GRAPHICS

7

REPLAY

8

GAMEPLAY

7

79 SCORE

Emperor is een puike city building game die echter te gemakzuchtig op z'n voorgangers leunt. Maar dat zal de fans waarschijnlijk worst zijn.

JAN



EMPEROR

RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

■ Na eerst de Romeinse, toen de Egyptische en daarna de Griekse beschaving tot leven gewekt te hebben, presenteert Impressions nu het Oude China in *Emperor: Rise of the Middle Kingdom*.

In de inleiding doelde ik natuurlijk op Ceasar III, Pharaoh en Zeus; stuk voor stuk city building games die Impressions geen windeieren hebben gelegd. De trouwe fanbase koopt de games iedere keer weer en why change a winning team? Echter, de trouwe PU-lezer herinnert zich wellicht nog de conclusie bij Master Of Atlantis: Poseidon; de add-on voor Zeus, ik citeer: "Het is

echter overduidelijk dat de grafische engine op zijn laatste benen loopt en ook qua gameplay wordt het hoog tijd dat Impressions zich gaat bezinnen op een nieuwe formule". Helaas werden mijn wensen voor Emperor slechts ten dele ingelost. Wat niet wegneemt dat deze game in zijn genre nog steeds goed is. Behoorlijk goed zelfs maar tegelijkertijd ook een tikkeltje laf en voorspelbaar.

ZEUS MET SAMBAL

Als city building game laat Emperor je je eigen stad ontwerpen waarbij je moet zorgen voor genoeg behuizing, wegen, landbouw, handel, een voedselvoorraad, paleizen, een leger en ga zo maar door. Arbeiders moeten naar hun akkers, de handel moet levendig zijn, inkomsten stijgend en je stad florerend. Je drijft handel met andere steden en soms is er een oorlog. Vervolgens werk je verschillende goals af, zoals het bouwen van een prachtig kasteel of monument, het behalen van een bepaalde populatie of het opzetten van een gegeven aantal handelsroutes. Je wordt daarbij geholpen door ver-

schillende tips en raadgevers en religie speelt ook een rol. Het mythologische tintje uit Zeus, de inbreng van Goden en het aanbidden van een bepaald geloof is hier traditioneler en grijpt terug naar de eerdere reeksen. Het is een kwestie van smaak maar ik vond de manier waarop de interactie met Goden werkte in Zeus leuker. Hoe dan ook, het is gesneden koek voor de volgers van Impressions' games.

VERSLAVENDE VOORSPELBAARHEID

Aan de ene kant is Emperor weer even verslavend, kwalitatief goed en houdbaar als altijd. Dankzij de mis-

sion editor en online modes kun je hier lang zoet mee zijn. Aan de andere kant is het net of je Zeus of Pharaoh speelt; het spel heeft genoeg dezelfde structuur en je kunt dus met dezelfde tactieken het spel (uit)spelen.

Dat maakt Emperor dus erg voorspelbaar en repetitief. Zeker als je beseft dat je bijna alle missies van begin af aan moet spelen (op een paar positieve uitzonderingen na) en ieder keer weer een nieuwe stad op moet bouwen. Dit in tegenstelling tot Zeus waar je steeds een stapje verder ging en voor het grootste deel helemaal niet steeds van scratch hoefde te beginnen.

Bovendien is de engine nu echt uitgewrongen. Ik vind het knap hoe Impressions er nog zo'n toonbare game van heeft kunnen maken maar de engine is nog steeds hetzelfde oude beessie en dat merk je, al is ie duidelijk op de schop gegaan.

De steden en de karakters zien er fris en aandoenlijk uit maar als je je mannetjes duizend keer hun overduidelijke voorgeprogrammeerde padjes heen en weer ziet lopen, begint dat te vervelen. Daarnaast vind ik de huizen en gebouwen erg op elkaar lijken. Zeus had meer variatie in artwork, wat je steden een afwisselender look gaf.

Emperor kent een hogere resolutie, minder korrelige beelden en meer kleine details. De huizen zijn wel saai en dus je stad uiteindelijk ook een beetje.

Voor beide looks is wat te zeggen, maar in wezen maakt het gaan saté-prikker uit. De echte fans kopen dit deel toch wel (en terecht) en nieuwkomers zullen merken waarom Impressions' gameplay werkt.

Als veteraan begin ik het kunstje echter wel een beetje uit mijn hoofd te kennen en eis ik bij de volgende city building game een compleet nieuw concept. ◀



En toch zit je onbewust te wachten op die Amerikaanse helikopter die 't vuur opent op onschuldige burgers.



"Eén ding weet ik zeker; er komt hier geen schip meer langs of mijn naam is geen サイワヨ ウネビスボ!



Ik wil als ik oud ben ook een hennepplantage in plaats van een volkstuinje. Lekker blowend de pijp uit.

PLAYSTATION 2 / XBOX

SCORE **90**

GRAPHICS

9

REPLAY

8

GAMEPLAY

8

Colin McRae 3 combineert de beste besturing en het vetste geluid nu ook met hoogstaande graphics. McRae en de Ford Focus in al hun glorie.



die game het zo goed gedaan heeft. In deel 3 is gebruik gemaakt van een nieuwe game-engine en een nieuw physics model voor de auto's en ik moet zeggen dat het te zien is. De auto's liggen lekker stevig op de weg en verder is alles in en af te stellen naar eigen wens. Hoewel alles... In de dope Career mode, waar het spel om draait, moet je de benodigde onderdelen en opties wél eerst verdienen... maar dan heb je ook wat.

Botsingen zijn helaas nog niet realistisch want de wagen staat gewoon pats-boem stil. Dat is iets waar eindelijk eens naar gekeken moet worden want nu we zo dicht bij de perfecte rallygame komen, moet ook dat gewoon goed zijn uitgewerkt.

SCHADE

Codemasters is trots op zijn schade-model; de wagens in Colin 3 kunnen namelijk op de meest creatieve manieren kapot gereden worden. Banden kunnen lek, platen en bumpers kunnen eraf en ruiten kunnen stuk en het is inderdaad een prachtig gezicht als bij een schuiver tegen een

COLIN MCRAE RALLY 3

■ De hele redactie zit er al maanden op te wachten maar terwijl iedereen lekker in Londen op de ECTS zat, vloog ik naar de Franse Cote d'Azur om als een van de eerste Europese journalisten de review-versie van Colin 3 uit te checken.

Voor iedereen die niet heeft opgelet de laatste jaren, zal ik even uitleggen dat Colin 3 een game is die voor 90% draait om het rallyteam van Ford. McRae en zijn co-driver Nicky Grist rijden de laatste jaren in een Ford Focus en dat betekent dat sinds deel 2.0 de Ford Focus de hoofdrol speelt.

De Focus ziet er gedetailleerder uit en beweegt zich realistischer over de weg dan de andere vijftien auto's in het spel. Dit komt omdat Codemasters bij elke game nauw samenwerkt met de monteurs en technici van Team Ford.

Je moet wel twee keer kijken voordat je het verschil ziet, maar een Mitsubishi Lancer of een Citroën Xsara

hebben ook net niet hetzelfde niveau van wegligging als de Ford Focus.

Reden daarvoor is dat ook Colin zelf zwaar betrokken was bij de ontwikkeling van de game. Hij heeft het spel uitgebreid gespeeld en het team geholpen bij de juiste afstelling van de wagens in relatie tot de tracks.

WEGLISSING

Het is geen geheim dat auto's in veel rallygames problemen hebben met de wegligging. Vele grote titels



Colin heeft er lol in en gaat er weer vol in.

vonden hun weg naar de vergetelheid omdat de wagens leken te zweven over de weg of omdat het allemaal gewoon niet echt genoeg aanvoelde.

Nee, dan Colin McRae 2.0, dat is een goed voorbeeld van hoe het wel moet en het was niet voor niets dat

boom de ruiten eruit klappen en de deur na het verder rijden blijkt los te hangen.

Echter, vergeleken met de vette shit die je op TV ziet (auto's die drie keer over de kop gaan terwijl de motorkap en de deuren eraf vliegen, of auto's die helemaal om een boom gevou-



Hola, daar glipt een gozer in de achterbak! Zeker een illegaal die denkt dat Colin meedoet aan de Kanaaltunnel Rally.



BORIS



"Wat nou hundred straight? Dikke pik, Nick; rij jij of rij ik!"



"Wat zeg je? Halfweg? Ik dacht Haarlem."



"Ook wat pepermuntjes, Colin?"



"Zijn we geflitst? Ach, we sturen de bus wel door naar minister Heinsbroek."



"Verdomme Nicky, zet die radio op een andere zender; ik word helemaal gek van die Ketchup-song!"

wen zijn), kan het allemaal nóg wel een tikkie realistischer.

BETONNEN HEKJES

Prettig is dat in Colin 3 geen sprake meer is van 'betonnen lintjes' langs de weg. Lintjes zijn er om doorheen

te sliden terwijl je probeert de ideale lijn vast te houden.

Daarentegen zit deze game nog wel vol met houten hekjes van beton. Hekjes dus waar je met 100 km/uur tegenaan kunt knallen maar die geen centimeter meegeven. Gelukkig



"Shit wat schijnt die zon weer gemeen door m'n zijraampje. Ik zei toch dat we die Winnie The Pooh zonnenschermjes moesten opplakken."



"Hé Colin, gas d'r op; het is een wedstrijdje hoor ik net via m'n koptelefoon."



Bij sommige rally's hebben ze ook een 'open klasse'.

GEMISTE KANS

Als Colin fan van het eerste uur (kan me nog herinneren dat ik 'm ooit in een 'dubbeltest' dik liet winnen van Tommi Mäkinen Rally) was ik natuurlijk razend benieuwd naar dit nieuwe deel.


'Niet verrassend', zo kan ik Colin 3 denk ik het best omschrijven. Niet verrassend in de zin van Tiger Woods wint een golftoernooi, Leontien van Moorsel wordt Nederlands kampioen, de bijschriften in de PU zijn weer om je te bescheuren. Ik bedoel, Colin heeft zich in het verleden bewezen als top rallygame en bevestigt dit voor de derde maal.

Jammer vind ik wel dat 'het rallygevoel' waar Codemasters vele malen over sprak, nauwelijks is uitgewerkt. Op een enkele fragmentje na waarin we Colin geïnterviewd zien worden of wat gasten aan z'n auto zien sleutelen, onderscheidt deel 3 zich op dit gebied niet of nauwelijks van z'n voorgangers.

Een gemiste kans. Had bijvoorbeeld 'de echte' Colin sprekend in beeld opgevoerd. Had 'm tips laten geven over bepaalde trajecten. Had 'm de speler laten aanmoedigen... "I told you everything you need to know, let's kick some ass", of iets dergelijks.


Wat mij betreft de enige tegenvaller aan de game, juist omdat dit aspect deel 3 nóg wat meer onderscheidend had kunnen maken. Toch heeft deze game met acht rally's verspreid over de hele wereld met elk zes nieuwe circuits en een special stage, genoeg nieuws te bieden om ook de bezitter van eerdere Colin games te verleiden eveneens deeltje 3 in huis te halen.



 PlayStation 2

Every Religion
has its own Messiah!

KONAMI '02

www.konami-europe.com  www.konamistyle-europe.com

KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "D." and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. PRO EVOLUTION SOCCER 2 ©2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved.

kan ik daar op een of andere manier een stuk beter mee leven dan met de betonnen lintjes. Als je overigens de weg kwijt raakt of om een of andere reden van het parcours afdwaalt, wordt het beeld zwart en word je weer "wakker" terwijl jouw auto in de juiste richting weer op de juiste weg wordt gezet. Afsnijden heeft dus vrijwel geen zin meer (ik hoor Ed al juichen).

RACE ERVARING

Aan het eind van het liedje gaat het bij een game als Colin McRae 3 natuurlijk allemaal om de race ervaring. Die moet gewoon super strak zijn anders is de game waardeloos. Nou, ik ben blij om te vertellen dat de race ervaring inderdaad erg strak

is maar zoals je eerder hebt kunnen lezen zijn er wel een paar kleine minpuntjes. Dat neemt niet weg dat de game verder echt geweldig is en dan heb ik het met name over de Career mode die met zijn acht verschillende landen en vele nieuwe tracks, variërend van sneeuwstormen tot bloedhete woestijnen, deze titel een grote mate van afwisseling geeft. Bovendien is het wel degelijk een uitdaging om niet alleen de snelste tijd neer te zetten maar ook je wagen zo heel mogelijk te houden. Dat spreekt ook voor zich want met een leuke band zet je natuurlijk geen recordtijd neer.



Echt altijd als er een Citroën meedoet in een rallygame, is het een rooie. Waarom nooit een gele Citroën (met twee gasten in de auto met hele zure gezichten)?

THE REAL THING

Dat met die rallygames is natuurlijk allemaal leuk en aardig maar op een gegeven moment wil je toch wel eens weten hoe het nou is om zelf achter het stuur te zitten van zo'n bak.

Codemasters kwam ons tegemoet en leverde ons een aantal spiksplinternieuwe Ford Focussen die we naar eigen inzicht kort en klein mochten rijden.

Dat was aan ons wel besteed want toen we eindelijk in de Franse Alpen waren aangekomen en we al flink hadden kunnen oefenen met de handrem in de modder, was het tijd om het beessie eens flink op zijn staart te trappen. We kozen een mooi bergpad en zette de toegang af zodat er geen ander verkeer op de weg aanwezig zou zijn.

THEORIE

De theorie van het rally rijden zegt ons dat de controle op je auto voor 75 procent bestaat uit gas geven. Met andere woorden; zolang je gas geeft blijft je motor kracht uitoefenen op de weg en heb je optimale controle over je auto.

Een andere regel luidt: nooit te hard remmen want als je wielen blokkeren en je auto gaat slippen dan ben je alle controle kwijt en eindig je met een boel blauwe plekken in de bosjes.

Met die theorie gingen we op pad maar het

was nog maar de vraag of ik in een kritieke situatie deze regels niet gewoon zou vergeten, net als 99% van de mensheid zou doen. Het is namelijk heel erg natuurlijk om op je rem te trappen als je denkt de controle te verliezen.

PRAKTIJK

Nadat de meeste aanwezige journalisten een tijd hadden neergezet, was het mijn beurt om het record te breken. De lat was al flink hoog gelegd door de hoofdredacteur van Rally Insight Magazine (een oud rallyrijder), dus ik wist wat me te doen stond. Dat gaspedaal moest flink ingetrapt worden.

Bij de eerste bocht was het gelijk raak. Ik ging te hard en moest vol in de remmen. Gelukkig had ik flink de ruimte om de bocht door te komen want het duurde wel even voordat ik mijn wagen uit de slip had. Stom, stom, stom ik moest ook juist méér gas geven in die bocht zodat ik de controle kon behouden.

Maar ja, je moet flink grote ballen hebben om extra gas te geven als je oog in oog staat met een 30 meter diep ravijn. Ahum, nou ja, verder racen dus.

GATEN

Na die bocht kwam een lang recht stuk met als enige obstakels een aantal gaten in de weg. Ik had het stuk al een paar keer gereden en zonder veel problemen de gaten kunnen ontwijken maar deze keer reed ik een stuk harder.

Ik wist dat de Focus over goede schokdempers beschikte dus toen ik de keuze had om óf rakelings langs de bergwand te scheren óf een medium size kuiltje te pakken, koos ik voor het laatste. Dat was dom. Omdat ik deze keer toch zeker 80 reed, maakte de auto gelijk een klapper naar links. Ik schoot richting kant van de weg waarnaast een indrukwekkend stuk bergelling naar beneden lag.

Gelukkig was het een recht stuk weg en

verloor ik door mijn slip een beetje vaart. Ik trapte het gas in en wonder boven wonder had ik gelijk weer controle over de auto. De banden gierden over het grind en de stenen vlogen alle kanten op maar ik scheurde weer de goede kant op.

BOEM

Mijn reactie was snel maar het had nog sneller gemoeten want mijn linkerachterwiel was na 10 meter toch nog van de weg geraakt. Op de zachte aarde had mijn wiel totaal geen grip en opnieuw kreeg mijn auto met een snelheid van zo'n 70 km/uur een slinger naar links.

Deze keer was er geen houden meer aan en het volgende wat ik hoorde waren de knallen van de airbags toen mijn Ford Focus vol tegen een boom aan klapte. Zo dat was lachen.



Handig hoor; de kotszakken komen automatisch uit het dashboard.

Gelukkig waren mijn twee inzittenden en ik niet gewond maar de auto was total loss. Vreemd genoeg zag je dat pas echt toen we de achterklep probeerden dicht te doen. Het hele chassis was verbogen. Ik moet zeggen dat ik eerder op de dag nog onder de indruk was geweest van het schademodel van Colin McRae 3 maar nu ik eenmaal had gezien hoe makkelijk je een auto total loss rijdt, vond ik het toch ineens een stukje minder realistisch.



"Het is niet eerlijk; moeten wij rijden in Colin's afdankertje van vijf jaar geleden. Valt me nog mee dat we door de APK zijn gekomen."



"Kijk uit voor die boarding!" "Sorry zat effe uit te puzzelen wie er voor ligt."



"Hier naar rechts, afslag Keutshavel. Efteling here we come!"



"Pssst jongens, die gast hiernaast kan vast gaan sparen voor een kunstgebit want ik rij dit karretje straks helemaal in de prak."

PC

Deep Red / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.eidosinteractive.co.uk

SCORE 64

GRAPHICS

6

REPLAY

6

GAMEPLAY

7

SKATE

Wie diepgang en pittige, gevaarlijke uitdagingen in God games niet zo goed trekt, zal zich ongetwijfeld meer thuisvoelen bij Beach Life.

door haaien niet bepaald een prettige aanblik opleveren.

SLOPEN

Aan het begin van elke missie (er zijn zo'n 12 lokaties) krijg je te zien

En zo gaat dat dus de hele game door: checken wat je gasten willen (door op ze te cliken kun je zien of ze het naar hun zin hebben of niet), gericht bouwen om aan al hun wensen te voldoen, hier en daar een Baywatch typetje in een uitkijktoren droppen om er op toe te zien dat je gasten niet verzuipen en intussen de boel mooi schoonhouden met behulp van een horde onderbetaalde autochtone dametjes.

Op sommige momenten zullen je management skills zwaar op de proef gesteld worden maar helaas zijn die momenten te schaars; daar zijn de missies simpelweg niet gevarieerd genoeg voor.

In het begin is het nog wel leuk om te zien hoe de gasten zich klemzuipen (tijd om de bierprijzen te verhogen!) en vervolgens met een dametje in de bosjes verdwijnen maar na verloop van tijd is de fun er wel zo'n beetje af.

Ik kreeg ook nooit echt het gevoel betrokken te zijn bij het geheel. Het feit dat je je eigen MP3-tjes als soundtrack kunt gebruiken is eigenlijk een van de leukste opties in de game. Dat zegt genoeg, lijkt me.



In olijfolie-land kun je nooit schijthuizen genoeg hebben.



"Waar is die %\$#!" vakantieman! M'n appartement moet nog helemaal gebouwd worden!"



En vanavond op groot scherm: Telstar-Veendam!

BEACH LIFE

Het doel van Beach Life is simpel: trek je managerkloffie aan, daal neer in een saai vakantieoord en zorg voor wat leven in de brouwerij zodat er meer en meer gasten de vakantie van hun leven kunnen beleven. Vergelijk het met de Tycoon-games, maar dan met zon, zee, drank, vreten en natuurlijk chicks. Nu liet ik in de vorige PU het antwoord op de vraag of er ook een flinke dosis sex, drugs en rock 'n roll in de game aanwezig is achterwege; wel, ik kan jullie nu zeggen dat er van alles een beetje is. Echt ranzig wordt het helaas nooit, hoewel kotsende partypeeps en onschuldige badgasten die worden opgevretten

waar het zoal aan schort in het oord. De ene keer is de vuilnisoverlast dermate ernstig dat vakantiegangers de benen nemen, terwijl je in een ander oord weer te maken hebt met gasten die uit verveling de boel maar gaan slopen.

Nu zul jij met je beperkte budget vanaf day one de juiste keuzes moeten maken. Er moet sowieso veel gebouwd worden, van beach bars tot energiecentrales om de hele tering-zooi draaiende te houden. Hiervoor dien je natuurlijk bouwvakkers en monteurs aan te nemen die op hun beurt ook weer bepaalde eisen hebben waar je rekening mee moet houden.

XBOX

Curley Monsters / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.xbox.com/quantumredshift

SCORE 77

GRAPHICS

8

REPLAY

8

GAMEPLAY

7

JAN

Ieder platform z'n eigen futuristische snelheidsduivel. In het rijtje WipeOut, Rollcage en Extreme-G, kunnen we nu ook met gematigd enthousiasme Quantum Redshift plaatsen.

Out) gasten. In bijna alles doet het spel aan WipeOut denken, al laat QR uiterlijk haar inspirator ver achter zich. De gamer krijgt een hele lading bump mapping, lichteffecten, realistisch water, gedetailleerde textures en andere grafische goodies voor z'n

sche tracks en kun je verschillende powerups krijgen in de vorm van bommen, turbo's, lasers etc. Geheel in de lijn der verwachting maar wel goed uitgewerkt, zijn de diverse afsnijroutes. De tracks en zijpaadjes gidsen je door water,

vloed op de gameplay en doet daarom een beetje overbodig aan. Beter is de houdbaarheid van de game als zodanig. Er zijn vier modes te weten Quick Race, Tournament, Time Attack en Multiplayer (met 2, 3 of 4 spelers).

Tournament is het leukst (met een heus verhaallijntje) en kent vijf verschillende klassen (novice, amateur, expert, master en redshift), waarbij de laatste twee zo goed als foutloos racen vereisen.

Na iedere gewonnen klasse word je beloond met een nieuwe piloot en een bonustrack, maar voordat het zover is, heb je er (vloekend) al heel wat potjes op zitten.

QUANTUM REDSHIFT

Ik zeg bewust 'gematigd' omdat QR (Quantum Redshift) een duidelijke WipeOut Fusion kloon is. Niet verrassend, want Curley Monsters bestaat vooral uit ex-Psygnosis (Wipe-

kiezen, met als summum de levens-echte opspattende waterdruppels in je scherm die naar beneden sijpelen vanuit first-person. Tot slot zien de karakters er stuk voor stuk stoer en lekker (de babes dan hè?) uit, alleen de voertuigen van de racers zijn nagenoeg identiek.

SAME OLD

Gebrek aan inhoudelijke inspiratie zien we in de hele game terug; als allround gamer heb je het idee van seen it, done that, been there, maar als de Xbox je eerste console is, dan kun je uit deze titel zeker de nodige fun halen. Zo mag je in QR racen over futuristi-

loopings, tunnels, en schansen en ook voor het hangen in de lucht krijg je punten. Het hoogteverschil tussen sommige delen van de tracks is soms zo groot dat je honderden meters naar beneden valt en beneden aangekomen even onderwater racet. Leuk gevonden.

REDSHIFT

Curley Monsters bewandelt dus voor het grote deel de bekende weg om slechts af en toe een beetje van de route af te wijken. Zo spelen ze leentje buur bij SSX Tricky door voor iedere coureur een aartsrivaal te introduceren. Dit heeft nauwelijks in-



Kiss my feet... oei, die durft!



Kutoo, ooooh wat grof!

■ *Degenen die graag een hoger arcadegehalte zien in rallygames en het extremere werk niet schuwen, zullen zich zonder twijfel thuis voelen bij deze over-the-top racer uit de stal van EA Sports Big.*

moet herinneren dat arcade rallygames ook vandaag de dag een hoop spelvreugde kunnen geven. Shox is dus zo'n game waarbij het niet gaat om realisme maar pure arcade fun, met een makkelijk onder

maar waar het vooral om draait is kreuken uit de strijd zien te geraken en indrukwekkende sprongen te maken. Hoe beter je rijvaardigheid is, hoe meer cash je namelijk zult innen. Met dat geld kun je vervolgens een weddenschap aangaan met een tegenstander naar keuze en een head-to-head race rijden. Wanneer je die wint, zul je in het bezit komen van zijn wagen. Verlies je, dan ben je én je kar én al je centjes kwijt die je in de weddenschap gestopt hebt.

het gevoel van pure snelheid en had de besturing iets 'minder losjes' mogen zijn), mag je concluderen dat Shox geen baanbrekende game, maar zeker wel een aanwinst voor het rallygenre is.

SHOX

Denk je aan rallygames, dan kom je al snel terecht bij titels als Colin McRae of V-Rally. Games waarbij de nadruk gelegd wordt op simulatie dus. Om eerlijk te zijn kan ik niet een, twee, drie een recente rallytitel noemen die schijnt heeft aan allerlei ingewikkelde afstellingen van de auto's en je gewoon lekker in een ongecompliceerde arcade-style laat crossen door zand, sneeuw en weet ik veel wat nog meer voor woestijnen. Blijkbaar hadden ze daar bij EA ook moeite mee en dus besloot men om aan hun EA Sports Big-divisie een game toe te voegen die ons eraan

de knie te krijgen besturingsysteem en spectaculaire acties die je never nooit zult terugzien in een game als Colin McRae.

WEDDENSCHAP

Met 24 officieel gelicenseerde wagens (bekende merken als Ford, Audi, BMW en Toyota) en een acht-tiental circuits (verspreid over drie omgevingen, te weten Arctic Tundra, Arid Desert en Asian Jungle) is het niet alleen zaak om steeds je vijf tegenstanders in drie rondjes voor te blijven. Tuurlijk is het fijn om steeds als eerste te eindigen (hiermee komt er namelijk een nieuw parcours vrij),

SHOX-ZONES

Om het verhaal af te maken zijn er op elk traject zogenaamde Shox-zones te vinden. Laat je in deze zones zien dat je de man bent met de beste driving skills, dan zul je in aanmerking komen voor goud, zilver of brons. Ook hiermee komen weer nieuwe trajecten vrij. Erg leuke toevoegingen allemaal. Als je dan ook nog in ogenschouw neemt dat de framerate zeer constant is met weinig tot geen pop-up en er over het gehele audiovisuele gedeelte van de game weinig negatiefs te melden valt (al mis ik soms



Als 't plaatje niet helemaal past, persen onze vormgevers de boel gewoon een beetje in elkaar.



Door alle reclame hoeven ze geen game te verkopen om toch dik te verdienen aan dit spelletje.

■ *Gokken is leuk, maar mensen die jou betalen om te mogen gokken is nog veel leuker. Run je eigen casino & ontwerp je paleizen der geldsmijterij met smaak in Casino Empire.*

prijis voor je entertainment te vragen. Ben je te goedkoop dan verdien je te weinig om te investeren in mooiere apparatuur, beveiliging en aankleding. Ben je te duur dan blijven al-

de afwisselend in handen zijn van grote bedrijven, families of de mafia. Het is dus zaak goed uit je doppen te kijken.

kers dan wanneer je dergelijke attributen niet neerzet. Je klanten moeten dus én genoeg te doen hebben en zich lekker voelen.

Ook de buitenkant van je casino moet er flitsend uitzien, en dat kan door middel van neonreclame en lokkende uithangborden. Voorts dien je te letten op hygiëne (dronken mensen kunnen de boel onderkotsen), genoeg en tevreden personeel, wc's, eettentjes ... nou ja, the usual sim stuff dus.

Je begint in een kleinschalig casino en uiteindelijk kun je een compleet Las Vegas imperium nabouwen met look-a-likes van de MGM Grand, Caesar's Palace en het Luxor. De game zelf ziet er grappig uit zonder te schitteren al had de interface naar mijn smaak nog simpeler en overzichtelijker gekund.

De core gameplay is behoorlijk herkenbaar en gemakkelijk maar wordt tegelijkertijd een beetje eentonig. Voor fans van dit genre (zoals ik) is de aanschaf van deze game een veilige gok, maar voor de meer casual gamer vraag ik me af of de game lang genoeg houdbaar is.

CASINO EMPIRE

Na het runnen van een bananenrepubliek in Tropico, mijn eigen golfbaantje ontwerpen in SimGolf en het opzetten van een hotelketen in Hotel Giant, is het nu de beurt aan Casino Empire.

Het idee is simpel; zorg dat jouw casino's winstgevend worden en versla daarbij de concurrentie met alle mogelijke middelen. Voor diegenen die wel eens in een casino komen, is het een feest der herkenning maar ook anderen zullen de blackjack tafels, pokerhoekjes, roulettes, fruitautomaten en dobbel tafels herkennen van films als Ocean's Eleven of Casino. Alles wat in een Amerikaans casino aanwezig is, kun je hier neerzetten. Daarnaast is het belangrijk de juiste

leen de echte rijke stinkers hangen, maar lopen de meeste klanten over naar andere casino's. Je hebt bovendien voortdurend te maken met concurrerende casino's;



"Wil die Blackjack-speler naast die mevrouw in 't geel onmiddellijk die Aas uit z'n mouw halen."

ONDERKOTSEN

Van belang is ook hoe alles is opgesteld en hoe je casino eruit ziet. Een simpele plantenbak of een fontein ter opleuking lokt net iets meer gok-



Dit is de Poseidon-zaal. Toepasselijk want een casino verdient geld als water.

■ GAMECUBE

SCORE

79

GRAPHICS

5

REPLAY

8

GAMEPLAY

8

Doshin the Giant heeft veel weg van een Molyneux-gerecht, op console-smaak gebracht met een Nintendo-sausje. Het proeven waard!



spel te halen. Niet doen!

Doshin the Giant heeft veel meer te bieden dan het slordige beginnetje doet vermoeden. Gun het spel een half uur van je tijd, en je gaat het langzaam door krijgen. Geef het een uur en je bent verkocht. Of niet, maar dan ben je gewoon niet voor god in de wieg gelegd.

BOOGIE WOOGIE

Doshin is een gezellige reus, een gele gigant die als een god over Barudo heerst. Om de aanbidding van de eilandbewoners te verdienen, kan hij ze op allerlei manieren helpen. Hij kan bijvoorbeeld bomen uit de grond trekken, om ze vervolgens weer te planten op de plaatsen die de bewoners aanwijzen. Een boom verstrekt voor een bepaalde tijd groene energie aan de grond, die nodig is om de grond te kunnen bebouwen. Om huizen te kunnen bouwen is een egaal grondoppervlak eveneens van belang.

Om de inboorlingen hiermee te helpen kun je een van de tofste moves uit het spel gebruiken. Houd de X-knop ingedrukt, en Doshin voert met zijn slungelige armen een grappig boogie-dansje uit, waarbij de grond onder zijn handen omhoog gaat. Het ingedrukt houden van de Y-knop heeft het tegenovergestelde resultaat; de grond zakt. Op deze manier kan Doshin geheel naar eigen inzicht de zesduizend virtuele hectares van de map bewerken.

Als hij sterk en groot genoeg is (leg ik zo uit) kan hij de bodem van de zee omhoog trekken om een eiland te creëren, of een berg tot onder de zeespiegel omlaag duwen zodat een

DOSHIN THE GIANT

■ Naast de verplichte voortzettingen van populaire spellenseries met helden als Mario, Zelda en Star Fox in de hoofdrol, probeert Nintendo zo af en toe gelukkig ook nieuwe franchises te ontwikkelen. Spellen als Pokémon, Pikmin en Animal Crossing zijn het resultaat; games met maffe, bijna experimentele thema's en innovatieve gameplay. In dit rijtje kunnen we ook Doshin the Giant plaatsen, een game die vrij stilletjes de Nederlandse winkels binnen is geslopen.

De eerste stappen met Doshin op het eiland Barudo voelen vreemd. Voor een reus is hij niet erg groot en hij loopt ook wat langzaam. De graphics zijn karig, met weinig details en hoekige omgevingen. Onder in beeld verschijnen tips en adviezen van ene Sodoru, een soort priester. Deze adviezen worden op kalme toon uitgesproken, een stuk prettiger dan de hysterische kreten in de Japanse versie.

Wat me echter verbaasde, is dat de gesproken tekst vaak net iets an-

ders is dan de geschreven tekst. Ook klopt een advies of beschrijving soms niet helemaal bij de spelsituatie van dat moment.

ROMMELIG

Het is een rommelig, weinig indrukwekkend begin van een spel dat door zijn afwijkende karakter juist een pakkende start had verdiend. Ik kan me voorstellen dat een speler na tien minuutjes rommelen denkt "wat is dit nu?", vervolgens afhaakt en terug naar de winkel fietst om een ander



Zulke foto's maak ik nou ook altijd.



JURJEN

meertje ontstaat. Hierdoor bepaal je geheel zelf hoe je speelveld er uitziet, je kunt bijvoorbeeld een eiland maken in de vorm van je achternaam of de voluptueuze verschijning van je vriendin. Iedere aanpassing blijft bewaard in het spelgeheugen.

SLUNGEL

Doshin kan groeien. Hij groeit door de liefde van de eilandbewoners te verdienen. Iedere goede daad levert hem hartjes op die in een cirkelvorm langs de randen van het beeldscherm worden opgeteld. Als Doshin genoeg hartjes heeft verdiend, gaat ie een stukje de hoogte in. Zo kun je hem een keer of tien laten groeien, tot hij hoog boven het eiland uittorent en niet eens meer helemaal in beeld past.

Een grote Doshin heeft meer mogelijkheden dan een kleine. Hij kan bijvoorbeeld huizen optillen om cadeautjes te vinden en de kracht waarmee hij land kan verhogen en verlagen neemt toe.

Zoals Jeroen jullie kan vertellen heeft een buitensporige lengte echter ook zijn nadelen. Zo is het moeilijker om nauwkeurig te opereren, en als die onhandige lange slungel (ik bedoel Doshin) zich in een dorpje begeeft, is er grote kans dat ie een huisje verplettert of op een mannetje stapt. Dit nemen de bewoners hem niet in dank af, met

hatelijke schedelwolkjes als resultaat. Nu kun je deze schedelwolkjes ook in je voordeel gebruiken, want Doshin blijkt een gespleten persoonlijkheid...

HAAT-REUS

Wanneer je maar wilt kun je op de L-knop drukken om te veranderen in Doshin's demonische alter-ego Jashin, de haat-reus. De omvang van deze reus wordt gevoed door de schedelwolkjes die hij verdient door onheil over het eiland te brengen. Met Jashin kun je razendsnel hele dorpen met de grond gelijk maken door met je armen om je heen te maaien of vuurballen te gooien. Een prettige manier om het frustrerende leven als dienende reus een beetje te compenseren.

En de transformatie naar Jashin biedt meer voordelen. Zo kun je in deze roodkleurige gedaante sneller lopen en -nog sneller- je vleugeltjes gebruiken om korte eindjes te vliegen. Ook als een natuurramp het eiland bedreigt, is Jashin de giant-tobe, zijn grotere kracht maakt het gemakkelijker om af te rekenen met vulkanen, windhozen of gekke-spring-monsters-die-bomen-stelen.

DOELEN

Doordat je de eilandbewoners met twee verschillende gezichten tegemoet kunt treden, kun je ze op allerlei slinkse manieren manipule-

ren. Je kunt bijvoorbeeld in je slechte hoedanigheid ellende veroorzaken, om vervolgens als de goede reus de nodige liefde te verdienen door de schade te herstellen.

Uiteindelijk blijkt de liefdevolle toenadering het meest constructief. Als ze je leuk genoeg vinden, gaan dorpsbewoners namelijk monumenten bouwen, en het verzamelen van deze monumenten zou je kunnen zien als het doel van het spel. Het spel begint met vier stammen, die elk een uniek monument kunnen voortbrengen. Door uit twee verschillende stammen een mannetje en een vrouwtje te kidnappen en deze op vruchtbare grond bij elkaar te zetten, kun je een nieuwe stam laten ontstaan, die ook weer een eigen monument kan bouwen. In totaal zijn er op deze manier zestien monumenten te verzamelen.

Om deze en andere (zelfgekozen) doelen te bereiken mag je een oneindig aantal generaties of speldagen gebruiken, elk duurt ongeveer een half uurtje in de werkelijke tijd. Aan het begin van iedere dag, begint Doshin weer in zijn kleinste vorm.

BLOKKENDOOS

Doshin the Giant heeft wel iets van godgames als Populous en Black & White, maar het spel kent genoeg eigenheid om een verfrissende erva-

ring op te leveren. Toch had de uitwerking hier en daar wel wat beter gekund. Niet alleen zijn de graphics matig, er ontbreekt ook iets aan het evenwicht in de gameplay. Spelen als Jashin loont te weinig de moeite, waardoor het morele aspect niet helemaal uit de verf komt. De weegschaal slaat automatisch door naar de goede kant. Het spel dwingt je grotendeels te opereren als Doshin, en zo'n keuze had ik liever zelf gemaakt.

Toch heb ik veel plezier beleefd aan dit opbouw-en-afbreuk-spelletje. Het riep herinneringen op aan mijn jeugd waarin ik me uren kon vermaken met Playmobil.

Dorpen bouwen, afbreken en weer opbouwen, zonder direct naar een doel toe te werken... Vanuit dit gezichtspunt liggen de roots van Doshin's aantrekkingskracht in de blokkendoos.



"Heb reuze honger en alles beter dan snoskommers."



"Het is hier bijna net zo leuk als op de kermis... in het reuzenrad. hahahaha!"



"Ik ga naar de bergen om te skiën. M'n specialiteit is de reuzenslalom. hahaha!"



"Afgetraaide body hè? Komt door 't turnen aan de rekstok. M'n specialiteit is de reuzenzwaai. Hahaha."



"Ik sta als een gek tjakaa te schreeuwen, maar het ruikt hier inmiddels behoorlijk naar verschroeid scrotum"



En iedereen maar denken dat die overstromingen door overvloedige regenval kwamen...



Echt hoor, hij loopt net als J.J.



"Ach, beter een rode reus dan een grijze muis, zeg ik altijd maar."



"Effe lekker gestoeid met een reuzenhaai!"

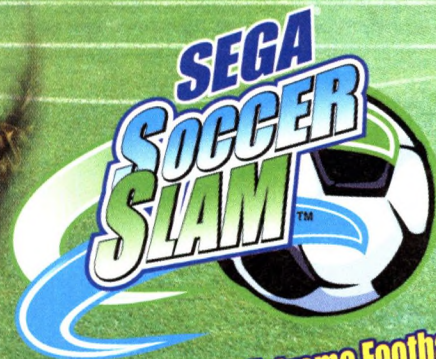
PlayStation 2



Distributed by



© SEGA CORPORATION. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Microsoft, Xbox, and Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. PS and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2002 INFOGRAMES. All Rights Reserved.



Extreme Players. Extreme Football.

Bizarre Creations / Sony / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.treasureplanet.com

PLAYSTATION 2

GRAPHICS

8

REPLAY

7

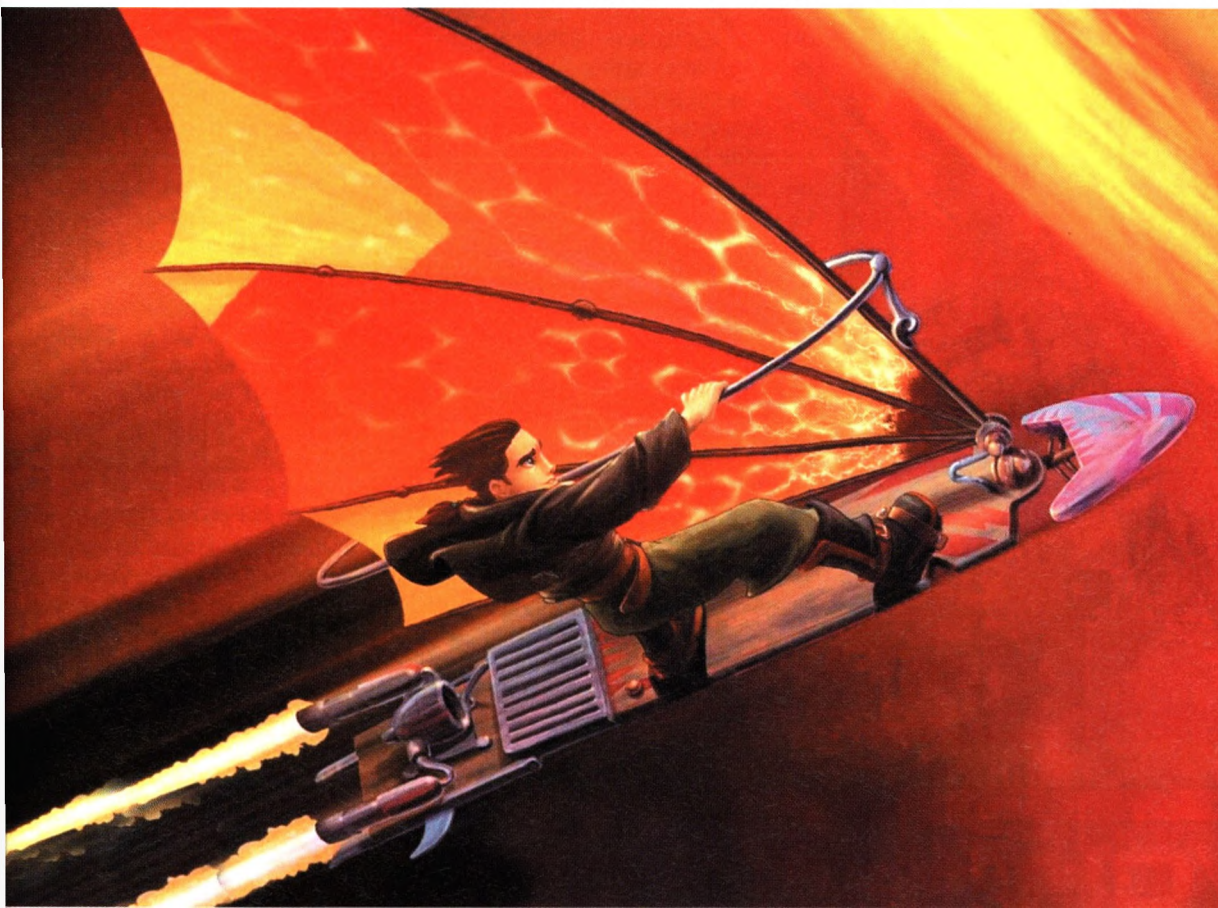
GAMEPLAY

7

73

SCORE

Treasure Planet is een mooie platformer met een zwaar Jak & Daxter gevoel. Jammer genoeg mist het spel de afwisseling en diepgang om als topgame bestempeld te kunnen worden.



JAK & JIM HAWKINS

Treasure Planet doet nog het meest denken aan Jak & Daxter. Het is een vergelijking die je de laatste tijd veel hoort en leest. Dat viel ook wel te verwachten want een bedrijf als Disney neemt niet graag risico's. Dus toen Bizarre de licentie kreeg toegespeeld voor deze game, moesten ze wel beloven dat ze iets gingen maken dat leek op iets anders dat al veel succes heeft gehad. Ja, zo gaat dat blijkbaar tegenwoordig. Maakt ons verder niet uit want het scheelt weer een boel werk. Je weet namelijk al min of meer wat je te wachten staat als je deze game in je PlayStation 2 doet: mooie graphics, goede soundtrack, beetje humor en een boel platform actie. De enige verrassing zat hem in de levels waar bij je moet surfen op een soort ruimtesurfplank. Dat was wel aardig.

DE LAT HOGER

Treasure Planet is een mooie titel maar het gebrek aan creativiteit en vernieuwing waarmee deze game gepaard gaat, laat toch wel wat te klagen over. Het is namelijk jammer dat er niet een heel klein beetje meer kwaliteit in deze titel zit, maar aan de ander kant is het ook wel weer een erg goede dertien in een dozijn game.

Met andere woorden; de lat voor de middelmaat wordt met Treasure Planet weer een stukje hoger gelegd. Ik kan daarom ook niet zeggen dat ik deze game een teleurstelling vind want er is genoeg dat me wel aanspreekt. Ik denk dat iedereen die houdt van een beetje platformgame, deze titel wel zal kunnen waarderen. Maar ja, voor alle gamertjes die glimmend van de pret de bioscoop uit komen rennen na het zien van de film heb ik toch ook wel wat advies; check deze game eerst even bij de videotheek voordat je er 65 keiharde euro's voor neertelt.

TREASURE PLANET

■ *Het sprookje van Schateiland krijgt van Walt Disney een nieuw gezicht. De film komt pas met kerst in de bioscopen maar de game krijgen we nu al te zien.*

Schateiland of Treasure Island is het bekende verhaal van de jonge Jim Hawkins die door een vreemde samenloop van omstandigheden een schatkaart in handen krijgt. Al snel krijgt hij gesedemeter met een stel piraten en is het plot voor een goed verhaal geboren.

Walt Disney, in hun eeuwige zoek-

tocht naar verhalen die ze kunnen gebruiken voor hun jaarlijkse berg animatiefilms, stuitte op het verhaal van Treasure Island en besloot er iets nieuws van te maken. De piraten werden vervangen door aliens en het piratenschip door een ruimteschip. Jim Hawkins blijft hetzelfde maar de film heet nu Treasure Planet. Een knap staaltje creativiteit van Disney, al zeg ik het zelf.

ONDERSTEBOVEN

Waar een Disney film gemaakt wordt, daar wordt een game gemaakt

van een Disney film, zo ook bij Treasure Planet. Niet minder dan tien maanden werd er door Bizarre Creations gesleuteld aan het idee van deze game. Het resultaat is een ...tataaa... platformgame. Wow ongelofelijk, wie had dat kunnen vermoeden? Een platformgame. Nou, bij ons op de redactie werden de slingers en de ballonnen uit de kast gehaald en Ed zette de bureaustoelen weer eens op languit onderuit. Dat werd rennen, springen en schieten geblazen, totdat onze feestmutsen ervan ondersteboven hingen.



Ooooooh, nou begrijp ik hoe ze ooit aan de naam Schiphol zijn gekomen.



Hij kijkt erbij of ie net een windje heeft gelaten en er per ongeluk wat meekwam.



"Hé Jim, ouwe rukker. Alles kits achter de rits? Alles ei en koek in de broek?"



Jim krijgt: net te horen dat deze modelletjes problemen hebben met het staartroer en voorlopig aan de grond hadden moeten blijven.

PLAYSTATION 2

KCET / Konami / Tel: 030-6622332 / www.konami.com

SCORE **94**

GRAPHICS

9

REPLAY

10

GAMEPLAY

9

Dit is geen zesde klasse zaterdagamateur niveau, kiddo's. Dit is voetbal van een andere planeet!



beteren, in plaats van achterover te leunen en in te cashen.

Toch zal het nog een tijdje duren eer die serie vooral qua gameplay op hetzelfde level zit als KCET's reeks. Als het überhaupt zover komt natuurlijk. PES 2 kent namelijk op behoorlijk wat fronten verbeteringen en tweaks ten opzichte van deel één en dat was al subliem.

PERFECTIE

Het zit 'm allemaal in de kleine dingetjes bij PES 2 maar da's alleen maar goed. Bij KCET zijn ze gelukkig niet zo gek om na elk deel het roer compleet om te gooien. Waarom zouden ze, wanneer het totaalpakketje dicht tegen perfectie aanzit? Dat geldt helemaal voor de nieuwste editie, waarin nog meer landen- en clubteams aanwezig zijn dan voorheen, de klassieke Master League is uitgebreid van twee naar drie divisies en de graphics weer wat zijn opgepoetst.

nemen en bijvoorbeeld te kappen of weg te draaien. Dat frustreerde me in deel één nog wel eens; nu je na je aanname een stuk sneller de bal onder controle hebt, is dat probleempje gelukkig uit de wereld geholpen. Het leidt er aan de andere kant ook toe dat tegenstanders lastiger af te schudden zijn wanneer je ze eenmaal gepasseerd hebt. Ook zij draaien immers sneller weer jouw kant op. Het maakt de game er alleen maar beter en realistischer op. Dankzij de soepelere controls is ook het passen en schieten erop vooruitgegaan; het gaat nu allemaal net wat preciezer en lekkerder, zeg maar.

PETJES AF

Heel fijn is ook dat het ouwe commentaar-team opgerot is. Hiervoor in de plaats zijn Peter Brackley en Trevor Brooking gekomen die veel lekkerder in het gehoor liggen dan die laue Terry Butcher en Chris James. Ook de mogelijkheid om de sound

PRO EVOLUTION SOCCER 2

■ In mijn preview van *Winning Eleven 6* liet ik al doorschemeren dat *footiefreaks* met de Europese versie ervan goud in handen zouden krijgen. Eens zien of er wellicht nog een platina randje aan zit.

Begin november ligt FIFA 2003 in de winkels en ook This Is Football 2003 is in aantocht maar het laat me eerlijk gezegd koud. Sorry mensen bij EA en Sony, maar KCET's Pro Evolution Soccer 2 is toch echt de enige voetgame waar ik maandenlang naar uit heb gekeken. De redenen hiervoor zijn inmiddels wel bekend bij jullie: het gruwelijk dope eerste deel van Pro Evolution Soccer en sinds kort Winning Eleven 6 die me ook al wegblies. In laatst-

genoemde werd duidelijk dat we heel wat moois konden verwachten wat betreft PES 2 en inderdaad, de game is een juweeltje geworden dat ik op z'n minst zal koesteren tot het moment dat PES 3 het daglicht ziet. Hallo daar FIFA-apostelen, wakker worden! De voetgame der voetgames ligt in de winkel!

HETZE

Ik moet trouwens maar eens ophouden met mijn FIFA-hetze (al ben ik heus geen fel tegenstander van die games). Steeds meer liefhebbers van voetbalspellen beginnen sowieso in te zien dat Konami dope games op de markt brengt. Ook is het zo dat ze bij EA eindelijk hun best doen om hun FIFA-serie daadwerkelijk te ver-

ook is er nu een hele vette Training mode en kun je in de Edit mode meer dan ooit uit je dak gaan met uiterlijkheden, tenues en vaardigheden van spelers.

Maar bovenal is het natuurlijk belangrijk om te weten dat PES 2 nog lekkerder speelt dan z'n voorganger. Veel van de kleine probleempjes die ik had met de gameplay van PES zijn aangepakt en verbeterd.

SNELLER

Al snel wordt duidelijk dat de spelersanimaties flink zijn uitgebreid, waarbij spelers meer bewegingen maken dan voorheen. Hierdoor neemt ook de snelheid van het spel toe. De spelers doen er nu namelijk minder lang over om de bal aan te

effects van het publiek aan te passen is een erg leuke optie. Je kunt nu bijvoorbeeld het thuispubliek massaal boe laten roepen wanneer de tegenstander een fout maakt, of geheel stil laten vallen wanneer het uit spelende team scoort.

Helaas zijn er nog wel wat kleine minpuntjes, zoals het ontbreken van de namen van de spelers van het Nederlands elftal (al kun je die gelukkig allemaal aanpassen) en het nog steeds vrij magertjes ogende publiek.

Maar ach, waar heb ik het over; dit is op het gebied van voetgames gewoon het allerbeste wat ons pad ooit gekruist heeft, op welk systeem dan ook. Iedereen petje af voor KCET alstublieft. Ja, ook jij, FIFA-boy! ◀



Nummer 9 had die aanvoedersband al voor ie aids kreeg.



Dé trend dit seizoen: de broekrok. Geen hinderlijke inkijk meer bij slidings.



Die Carr is altijd weer blij als ie z'n bijnaam eer aan kan doen: gele Carr.



In deel 3 kun je de kleur, lengte en coupe van het schaamhaar selecteren.

PLAYSTATION 2 / XBOX

SCORE: **90**

GRAPHICS

8

REPLAY

9

GAMEPLAY

9

Met een sterke singleplayer en een beestachtige multiplayer presenteert TimeSplitters 2 zichzelf als een van de beste console-shooters van 2002.



"Een loden hostie in uw smoel, eerwaarde?"

stuwdam in Siberië, is een regelrechte hommage aan Goldeneye (veel ex-Rare dudes werkten mee aan deze game).

Naast het Siberië level in 1990, tijdreis je onder andere naar het Wilde Westen in 1850, de Notre Dame in 1890, Het maffiose Chicago in de jaren dertig, het futuristische Tokio van 2030 en Planet X. Alle perioden hebben hun eigen look en feel, en vallen uiteen in verschillende missies.

De omgevingen overtuigen, al zijn de gebouwen en kamers vaak leeg en kaal. De karakters zelf zijn subliem gedaan en vooral de gezichtsuitdrukkingen van de cartoony koppen en de animaties verdienen een lintje. De Xbox-versie ziet er een tikkeltje scherper uit maar beide versies slagen ruimschoots voor de grafische test. Het is geen Halo maar de game kent zijn eigen sfeer en oogt gewoon goed.

DIVERSE GAMEPLAY

De controle van TS 2 is heerlijk, zo-

TIMESPLITTERS 2

■ *Het originele TimeSplitters was een hit die maar geen hit wilde worden. Maar als TimeSplitters 2 geen bestseller wordt, eet ik persoonlijk mijn muismatje op!*

Het achtergrondverhaal van TimeSplitters 2 is zo dun als het eetbare folie van een kokosmakroon, maar who cares? Dé TimeSplitters zijn weer terug en de rare monstertjes met schotsscheve tandjes hebben

Time Crystals gejat en hoppen door een enorme time-portal naar allerlei verschillende perioden.

Onder het mom 'alles voor de kijkcijfers' hop je door de time-portal en is het aan jou om de tijdkristallen terug te vinden voordat de baddies de boel door de war gooien.

Iedere keer als je een nieuwe periode betreedt, hop je in het lichaam van een ander personage en speel je als hem of haar in die bepaalde set-

ting. Toevallig zijn de settings steeds zeer gevaarlijke plekken vol schietgrage guards, supergetrainde killer commando's of happende zombies. En dat is maar goed ook, anders zou er weinig te knallen zijn.

CHICAGO HOPE

De afwisselende omgevingen zitten puik in elkaar met verschillende lagen en zowel indoor als outdoor locaties. Het eerste level, een enorme

wel op de Xbox als op de PS2, en de framerate blijft contant hoog; een puike 60 fps. Daar kan Halo wat dat betreft nog een puntje aan zuigen. Deze twee factoren zijn zeer bepalend voor een game, zeker in multiplayer, en dat is bij TimeSplitters 2 dus pico bello geregeld. De camera, je bewegingen en je wapens bestuur je afzonderlijk en je kunt inzoomen, apart richten en als je wilt auto-aim aanzetten.



JAN



Die zal wel niet schrikken van een paardenhoofd in bed. Is wel wat gewend in de scheerspiegel.



40
113
27
"Sorry dame, ik wil echt álle handjes omhoog zien."

Zeer prijzenswaardig is het verschil in moeilijkheidsgraad. TS 2 op een pittiger niveau spelen betekent niet alleen slimmere en hardere baddies, de levels worden groter, meer locaties openen zich en je krijgt meer opdrachten en puzzels voor je kiezen!

Tot slot is TS 2 meer divers in uitvoering ten opzichte van z'n voorganger. Je krijgt subopdrachten, evenals optionele goals en behalve knallen, dien je documenten te vernietigen, sabotage te plegen, met NPC's samen te werken en nog veel meer.

Ook stealth is een bepalende factor. Sommige levels kun je guns blazing doen, maar ook stilletjes. Veiligheid-camera's zijn kapot te schieten met als resultaat minder vijandelijke back-up. Je kunt ook de hoofdterminal van de camera's uitschakelen of een bewakingspost binnen sneaken en controle nemen over de computergestuurde machinegeweren. Deze aangeboden diversiteit in gameplay, plaatst TS 2 bij de grote jongens in het genre.

acht personen; up, close & personal zeg maar. In totaal zijn er een slordige zestien multiplayer maps en als dat niet genoeg is, ga je ze lekker zelf maken met de map editor.

Ook de bots zijn even grappig als irritant waarbij je het onder meer opneemt tegen gewapende apen. Deze schreeuwende primaten ogen dolkomisch al zijn ze verdraaid lastig in het vizier te krijgen. Splitscreen gaat



"Wat zeg je nou? Wie maakt me los? Schatje we zijn hier niet op de markt. Oké, ik begin wel met dat vetertje."

tot vier spelers en je kunt linken tot wel zestien spelers. En voortdurend is de 'pace' snel.

Ook afweergeschut en geïnstalleerde kanonnen maken in sommige maps hun opwachting, klaar om je vrienden te doorzeven.

De Multiplayer mode is absurd verslavend en herinnerde me aan de tijd dat Unreal Tournament (PC) net uit was. Voor je het weet is het 4 uur 's nachts.

ONDERBUIK

Een zeer vermakelijke singleplayer, co-op mode, een waanzinnige multiplayer, linken met je maten, een verbeterde editor... het moet toch wel heel gek lopen wil TimeSplitters 2 niet de klinkende creds krijgen die het verdient.

Iedere console gamer die altijd met een beetje afgunst naar dat PC gedweep luisterde, en stiekem jaloers was op de Unreal en Quake verhalen, heeft nu eindelijk een waardig alternatief voorhanden.

Bovendien is TimeSplitters 2 zowel



Ja, ja; ook Leisure Suit Larry is een dagje ouder geworden.

voor de PS2 als de Xbox helemaal klaar om online te gaan, al hebben wij hier in de Benelux daar nog even niks aan. Maar het idee om deze geliede waanzin via breedband door te knallen, zorgt zelfs bij de grootste kniesoor voor een genotzalig gevoel in de onderbuik. Ook tot die tijd zal Free Radical's sublieme shooter je van heel veel tijd en slaap beroven. The fun just never stops...

DE WAPENS

Een shooter zonder schietgerei is als Niels zonder een pak luiers binnen handbereik. Hieronder vind je het imponerende lijstje. Vergeet niet dat sommige wapens bovendien zijn uitgerust met een secundaire firemode. Mjummie!

Scifi Handgun, Lasergun, Electrotool, Shotgun, Lugerpistol, Double Lugerpistol, SBP90 Pistol, Rocket Launcher, Crossbow, Silenced Pistol, Soviet S47, Remote Mine, Sniper Rifle, Homing Rocket Launcher, Garrett Revolver, Winchester Rifle, Powder Keg, Plasma Autorifle, Minigun.



Over gouwe ouwe gesproken; dit lijkt toch wel heel erg op een eind jaren zeventig spelletje van Taito...

MULTIPLAYER

En dan heb ik het nog niet eens gehad over de waanzinnige multiplayer... want, moeder Theresa, wat is die goed! Leef je lekker uit in Deathmatch, TDM, Capture-the-bag, Virus en meer.

De maps zijn de beste die ik in tijd heb gezien waarbij iedere locatie weer om een andere reden speciaal is. Zo kan de Western map bogen op ondergrondse gangenstelsels, naast grote open zanderige vlakten en een veelvoud aan sneaky sniping points, terwijl de Azteekse ruïnes lekker claustrofobisch zijn. Andere maps zijn weer kleiner en vooral bedoeld voor shoot-outs met



"Hé lelijkerd, pak die pen maar uit je vestzakje en schrijf jezelf maar af."



"Heb jij effe pech, ongelikte beren zijn niet beschermd. En als je 't precies wilt weten; ik heb je huid al verkocht. Hahaha."

POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Hij staat natuurlijk pas in de kinderschoenen hè, die nieuwe rubriek in Eeuwig Leven: cheats op bestelling. En op 't moment dat ik deze twee pagina's vulde, was het vorige nummer nog niet eens uit. Veel feedback was er dan ook nog niet. Dus ik hoop volgende maand veel brieven van jullie te ontvangen met vragen waarop ik antwoord kan geven. Waarom Eeuwig Leven maar twee pagina's is? Omdat we weer eens ruimtegebrek hadden. Anders hadden we een aantal games niet kunnen doen en dat vonden we zonde. Mee eens? Laat maar weten. Game On!!

STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

**POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM**

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

JEROEN



VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:

Nederland: 0909 - 04 90 444 (€ 0,45 per minuut)

België: 0900 - 10 800 (€ 0,45 per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:

www.playstationcommunity.nl

www.playstationcommunity.be

NGC

ETERNAL DARKNESS

Credits

Speel het spel succesvol uit om het credits scherm te unlocken.

Level select

Speel het spel twee keer succesvol uit (kies een verschillend artifact in Roman Dude's stage). Gebruik het zelfde opgeslagen spel om het "jump to game" te unlocken.

Invincibility

Speel het spel drie maal succesvol uit door middel van steeds hetzelfde opgeslagen spel te gebruiken om de Eternal mode te unlocken onder de "jump to game" optie.

Secret ending

Speel het spel drie maal succesvol uit door steeds hetzelfde opgeslagen spel te gebruiken. Als je opnieuw begint, zie je als je voor de derde keer het spel uitspeelt, een ander filmpje.

Skeleton screen

Kies in het hoofdmenu "options" en

het plaatje van Alex verandert in een skelet.

Invisibility

Gebruik de onzichtbaarheids spreuk met de Mantorok rune om je karakter onzichtbaar te maken.

Recovery

Als je de "recovery" spreuk hebt geleerd, gebruik dan Chattur'gha (rood) om jezelf te helen, Xel'lotath (groen) om je gezondheid te herstellen, of Ulyaath (blauw) om je magic te vergroten.

Zombies doden

Als je een fakkel hebt en je staat met je gezicht naar een grote groep zombies toe, maak dan een zwaai met je fakkel. Ze zullen na één klap sterven. Je moet de laatste zwaai snel maken anders verdwijnen ze omdat je te langzaam bent. (dit werkt alleen bij de normale zombies).

Max | Internet

PS2

DYNASTY WARRIORS 3

Codes invoeren in het keuzemenu.

Alle ventjes: **R2, R2, R2, L1, Δ**,

L2, L2, L2, L2, ■

Bgm test optie: **L1, L1, R1, R1,**

L2, L2, R2, R2, ■, Δ

Opening edit optie: **R1, ■, R1, Δ,**

R1, L1, ■, L1, Δ, L1

Dark prince →jor← | Internet

PS2

STREET HOOPS



Unlock Xzibit: Win de Lord of the Court challenge op Venice Beach. Unlock Jil' Romeo and Master P: Koop in de foot action store heel veel gear. Als je eenmaal een paar duizend hebt besteed, wachten ze buiten de winkel.

Moves

Fake rechts: **↑, ↓, →**

Fake links: press **↑, ↓, ←**

Whoow: **R2, ←, →, ○**

Shamgod: **L1, L2, ↑, ■**

Around the world: **R2, L1, ↓, ×**

Maja look: Hou **R1 + R2** vast, **■**

Look up: **L2, R2, ↓, ↑, ○**

Slip n slide: **R1, L1, ■**

Micheal | Internet

GBA

WOLFENSTEIN

Voor alle codes geldt; eerst het spel pauzeren en de L+ R vasthouden. Als je ze goed hebt ingevoerd, hoor je een geluidje.

God mode A, A, B, A, A, A, A, A

Alle wapens, sleutels, ammo, en

gezondheid A, B, B, A, A, A, A, A

Level skip A, B, A, A, B, B, B

Ga naar boss level 9 A, B, A, A, B,

A, A, A

Rob van Es



PS2

STUNTMAN



De codes zijn namen die je als bestuurder moet invoeren.

Effect

Unlock alle toys

Unlock alle driving

games, cars and toys

Unlock alle trailers

Unlock alle auto's

code

Turnips

BiNdErS

BonNeTT

Sez4Jnr

Dave | Internet

CHECK DE CHEATS VOOR:

Dynasty Warriors 3	PS2
Eternal Darkness	NGC
Street Hoops	PS2
Stuntman	PS2
Wolfenstein	GBA
Golden Sun	GBA
Breath of Fire II	GBA
Advance Wars	GBA
Soldier of Fortune 2	PC



GBA

GOLDEN SUN EN BREATH OF FIRE II

1) Met Golden Sun heb ik de Tret verslagen in Kolima Forest; wat moet ik daarna doen?

2) Met Breath of Fire II heb ik net Cure 2 gekregen van Ray; waar moet ik daarna naar toe?

Reinier Bangma

1) Nadat je Tret hebt verslagen, moet je naar het stadje Imil. Je zult weer terug moeten naar de Biblin



Baricade. Ga nu naar Biblin en laat je karakters zichzelf helen in de plaatselijke kroeg. Vanaf Biblin loop je in Noordwestelijke richting. Ga over de brug en loop dan een stukje naar het westen om weer over een brug te gaan. Nu kun je de Biblin Cave ingaan.

2) Als het goed is, staat er een oude vrouw tussen twee huisjes. Laat Ryu met haar praten en ze zal je meenemen naar een huisje. Uiteindelijk zal de boel in vlammen opgaan en moet je de dame en haar dochter onderdak bieden in jouw Hideout. Ga daar dus eerst naar toe. Na dit tafereel ga je weer terug naar Captain en kun je met de boot over varen. Ga het bos in en uiteindelijk vind je een kikker. Help hem.

GBA

ADVANCE WARS

Hoi Jeroen, kun je nog eens alle CO's afdrukken?

Robin

ORANGE STAR ARMY

Andy

Vaardigheid: Andy heeft geen echte zwakke punten en is goed in alles. Power: Hyper Repair (al je eenheden krijgen twee HP aangevuld).

Max

Vaardigheid: De eenheden van Max zijn extra sterk in directe aanvallen, maar zwak in indirecte aanvallen. Power: Max Force (al je directe eenheden worden nog sterker).

Sami

Vaardigheid: Sami verovert altijd de helft van haar HP extra.

Power: Double Time (voor infanterie en mech eenheden is op elk landschap de movement cost 1).

Nell

Vaardigheid: ????

Power: ????

Te krijgen door: In war room één S rank halen, hetzelfde geldt voor Advance Campaign mode.

BLUE MOON ARMY

Olaf

Vaardigheid: Zijn eenheden trekken zich niks aan van de sneeuw, maar

wel extra van de regen.

Power: Blizzard (het sneeuwt). Te krijgen door: Field training te voltooien.

Gritt

Vaardigheid: Zijn indirecte eenheden kunnen meer raken, maar zijn directe eenheden zijn zwak.

Power: Snipe Attack (zijn bereik wordt nog groter en zijn indirecte eenheden worden sterker).

Te krijgen door: Missie vier van de campaign met Max te doen. Je kan hem voor 50 coins kopen in het battlemaps screen.

GREEN EARTH ARMY

Drake

Vaardigheid: Z'n zee-eenheden zijn sterker en hebben twee defense, maar zijn lucht-eenheden zijn zwak. Power: Tsunami (van alle eenheden van je tegenstander(s) wordt één HP afgehaald).

Te krijgen door: Met Andy Captain Drake, Naval Clash, Wings of Victory en Battle Mystery in campaign te winnen. Je kan hem voor 50 coins kopen in het battle maps screen.

Eagle

Vaardigheid: Zijn luchteenheden zijn sterker en hebben twee de-

PC

SOLDIER OF FORTUNE 2

Ik ben op zoek naar SoF 2 cheats. Please, please.

Mzzl dr.game

Druk op ~ om het window te openen. Dan tik je in setrandom sv_cheats 1 en druk op [ENTER]. Nu kun je de volgende cheats intikken. Voor je een cheat intikt, wel weer ff op ~ drukken anders werkt het niet.

Effect

God Mode

No Clipping mode

Alle wapens en ammo

Geef item

Armor

Full ammo

Gezondheid

Uithoudingsvermogen

Oneindige kracht

Schakel de A.I. van de vijand uit

Niet moe worden

Waar bevind je je

Zelfmoord



Code

god

noclip

give all

give <naam van het item>

give armor

give ammo

give health

give stamina

pinkspider

notarget

nofatigue

mapname

kill

fense, maar zijn zee-eenheden zijn zwak.

Power: Lightning Strike (alle eenheden die geen infanterie of mech's zijn, kunnen nog een keer lopen/vechten (gebruik deze power aan het einde van je beurt).

Te krijgen door: Met Sami Captain Drake, Naval Clash, Wings of Victory, en Battle Mystery winnen, win later ook nog rivals. Je kan hem voor 80 coins kopen in het battle maps screen.

YELLOW COMET ARMY

Kanbei

Vaardigheid: Alles is sterker maar 1/5 duurder.

Power: Morale Boost (al zijn eenheden worden sterker).

Te krijgen door: De Campaign mode uit te spelen. Je kan hem kopen voor 50 coins in het battlemaps screen.

Sonja

Vaardigheid: Ze kan meer zien en de HP van haar eenheden wordt weergegeven met een vraagteken. Power: Enhanced Vision (haar eenheden hebben een nog groter gezichtsveld en ze kunnen zelfs in wood en reef zien).

Te krijgen door: De Kanbei Arrives

missie binnen 9 dagen te doen, de Mighty Kanbei missie binnen 11 dagen te doen en de Kanbei's Error missie binnen 13 dagen. Speel daarna de Sonja bonus missies.

BLACK HOLE ARMY

Sturm

Vaardigheid: Overal één movement cost.

Power: Meteor Strike (een grote meteoriet die ergens inslaat).

Te halen door: Alle CO's te unlocken. Je kan hem kopen voor 100 coins in het battlemaps screen.

Advance Campaign mode

Te krijgen door: Campaign uit te spelen en dan te kopen.

Als je 'm hebt en je wilt 'm spelen houd select dan in en druk op campaign. Je kan 'm kopen voor 1 coin in het battle maps screen.

Het weer

Clear: Alles is normaal.

Rain: Je gezichtsveld wordt kleiner (maar met Olaf wordt de movement cost ook hoger).

Snow: Alle movement cost wordt hoger (behalve als je Olaf bent).

Met dank aan Okke de Lint en Willem van Strien

Rolf is projectmedewerker van XS4ALL. En dan liefst van 'special projects'. Zo begeleidde hij XS4ALL bij de overgang van de gulden naar de euro. Rolf kan daarbij natuurlijk geen ongewenste pottenkijkers gebruiken. Al gaat 'go away, the internet is full' natuurlijk een beetje ver. Maar wel heeft hij, net als al onze klanten, een abonnement met standaard een firewall en een virusscanner. Ook zo'n abonnement? Ga naar www.xs4all.nl/deprofessionals

Geen toegang
voor onbevoegden

GO AWAY!
THE
INTERNET
IS FULL

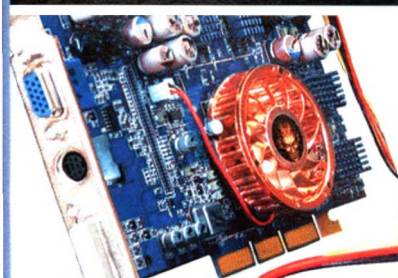
Rolf, 28 jaar, projectmedewerker

INTERNET ACCESS EN HOSTING

XS4ALL

de professionals

HERCULES 3D PROPHET 9700 PRO



Oké; hij kost meer dan 1150 piek (fuck de euro) maar dan heb je wel een 3D kaart met de meest snelle chipset die momenteel op de markt is.

De 3D Prophet 9700 Pro, die is gebaseerd op de langverwachte RADEON 9700 Pro VPU van ATI, is ook het beest waarop DOOM III draaide op de afgelopen E3.

Hercules komt nu met deze krachtpatser die op sommige punten bijna twee keer zo snel is als de GeForce 4 Ti 4600 van Nvidia. Hij is helemaal geoptimaliseerd voor Microsoft DirectX 9 en kent een 8-pixel pijplijn architectuur, geklokt op 325 MHz, goed voor het mappen van 2600 miljoen pixels per seconde.

We kunnen jullie nu wel gaan vervelen met nog meer technische stuff maar in normaal Nederlands komt het er op neer dat wanneer de resolutie flink wordt opgeschroefd (1600 x 1200) en de FSAA op 4x gezet wordt, de meeste kaarten flink droppen maar Hercules' vlaggenschip absurd snel blijft presteren.

De 3D Prophet 9700 Pro is op dit moment de King onder de 3D kaarten. Nvidia is aan zet.



PC
Prijs: 529 euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
<http://be.hercules.com/nl/>

360 MODENA FORCE GT RACING WHEEL

Thrustmaster's nieuwste stuurkje ziet er natuurlijk bijzonder fraai uit met dat steigerende paardje in het midden, echter de pedalen zijn nog steeds niet lekker gepositioneerd; ze staan volgens ons te stijf omhoog. Jammer is ook het matige gevoel van de rumble, om van de force feedback nog maar te zwijgen. Wat wel erg lekker is, is het schootstuk. Je kunt nu heerlijk achterover hangen in je bank terwijl je het stuurkje op je schoot parkeert.

Al met al is het geen slecht stuurkje, ware het niet dat het ding niet met alle racegames werkt. Nu hebben wij DTM op de redactie standaard in de PS2 zitten en wilden we het stuurkje wel eens onderwerpen aan een test met die game.

Helaas pindakaas, no go. Het stuurkje werd niet herkend en weigerde dienst. Da's toch een domper want als je een beetje racefanaat bent, ben je nu dus

aangewezen op het (duurdere) Logitech stuurkje dat daadwerkelijk door zo'n beetje elk willekeurige racegame wordt ondersteund.



PS2 / PSone
Prijs: 79,95 euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288800
www.thrustmaster.com

THRUSTMASTER 2.1 SOUND SYSTEM

Zo maar even een korte omschrijving van hoe een kamer van een willekeurige lezer eruit ziet. Correct me if I'm wrong. Ik neem aan dat jullie gewoon op jullie slaapkamer gamen, toch? De slaapkamer is natuurlijk niet zo groot dus de TV die je hebt staan ook niet. Hoogstwaarschijnlijk een kleine Philips TV-Video combi. Dus echt goed geluid komt daar niet uit, maar het is genoeg om je favoriete game op te spelen.

Je zou echter wel wat vetter geluid willen hebben, maar om nu een dolby digital surround setje te halen voor je kleine TV is ook zonde van 't geld.

Heb jij even mazzel dat Thrustmaster een paar toffe boxjes in de winkels heeft liggen. Nee, het is geen Dolby Digital 5.1 waar je een hoop centen voor op de toonbank moet leggen; het is een simpel 2.1 systeem. Maar dat mag de pret niet drukken want het geluid dat uit die kleine boxjes schalt is werkelijk toppie. Niet blikerig maar lekker vol, met de mogelijkheid om de bass en de treble aan te passen.

Pluspunt is dat het setje geschikt is voor alle consoles, gewoon wat snoertjes met elkaar verbinden en al snel zit je te shaken in je stoeltje of op je zitkussen. Stop bijvoorbeeld Medal of Honor in je PS2, zet het volume op vol en je zult zien dat je wegduikt in de hoop de kogels te ontwijken die langs je hoofd heen fluiten. Of stop Resident Evil in je kleine kubus en je zult met kippenvel

achter je TV zitten. Kortom iedere gamer die wel eens wat meer in de game wil krui-pen moet verplicht deze boxjes in huis halen want de spelbeleving wordt er alleen maar groter door. De set heeft veel weg van de Hercules XPS 210 uit PU nummer 9, die was echter alleen voor PC geschikt en scoorde daarom (vanwege de heftige concurrentie) een stukje lager.



All Systems
Prijs: 69,95 euro
Distributeur: Guillemot
Tel: 035-5288810
www.thrustmaster.com

POCKET DIGITAL

Een digitale camera heeft niet direct met gamen te maken, maar wel alles met de PU. Hoe dacht je anders dat we iedere maand van die (f)lauwe foto's kunnen maken? Ook steeds meer lezers sturen ons geinige digitale foto's op en Logitech heeft de drempel van de aanschaf van zo'n hebbedingetje met een prijs van 179 euro een stuk naar beneden gehaald.

Het design is helemaal goed. Leg twee bankpasjes op elkaar en je krijgt een idee hoe klein en dun deze camera is. James

Bond is er niks bij en je maakt mooi de blits! Je moet tegelijkertijd ook weer niet te veel verwachten van de kwaliteit van de digitale kiekjes. Je kijkt door het oogje, drukt op een knopje. Er is geen flits en geen display om het resultaat te bekijken.

Dat laatste zie je terug op je PC als je de meegeleverde software hebt geïnstalleerd en de USB kabel hebt ingeprikt. Die eenvoud van de Pocket Digital is natuurlijk ook een pluspunt; want zelfs Ed kon met dit apparaatje overweg.



PC
Prijs: 179 euro
Distributeur: Logitech
Tel: 010-2438897
www.logitech.com



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



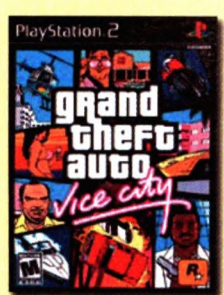
ALTEC LANSING®
XA3021

VAN ~~120.99~~
VOOR
99.99

PS2



€ 67.99



bel !!

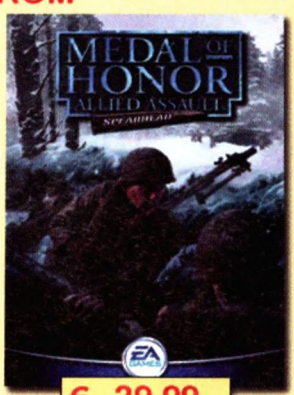


€ 67.99



€ 67.99

CD ROM



€ 29.99

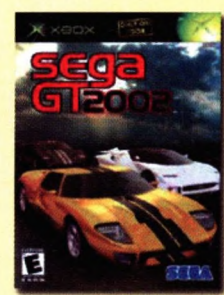
BINNENKORT

- GBA Megaman Battle Network 2
- GBA Street Fighter Alpha 3
- PS2 Kingdom Hearts
- PS2 Red Faction 2
- PS2 Lara Croft: Angel of Darkness
- GC James Bond 007: Nightfire
- GC Mario Party 4
- XBOX Medal Of Honour: Frontline
- XBOX X-Men Next Dimension
- PC Rollercoaster Tycoon 2
- PC DTM Race Driver

XBOX



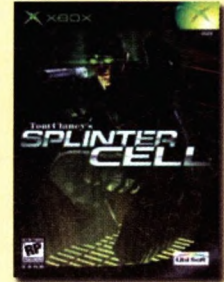
€ 67.99



€ 64.99



€ 59.99



€ 59.99

GBA



€ 49.99



€ 44.99

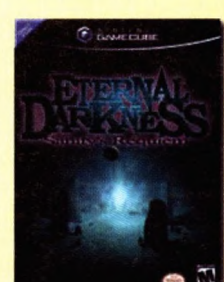
NGC



€ 59.99



€ 59.99



€ 59.99

West Kruiskade 48
3014 AT Rotterdam
010 - 4369350
info@futurezone.nl

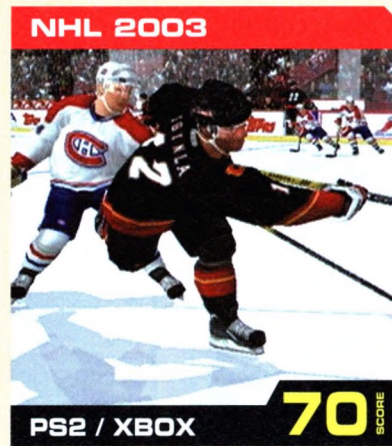


Hoogstraat 1025
3011 PM Rotterdam
010 - 404 9908
info@futurezone.nl

ONE-LINERS



Koop een dansmat, deze game en je zult een tiptop conditie kweken... en compleet voor gek staan.



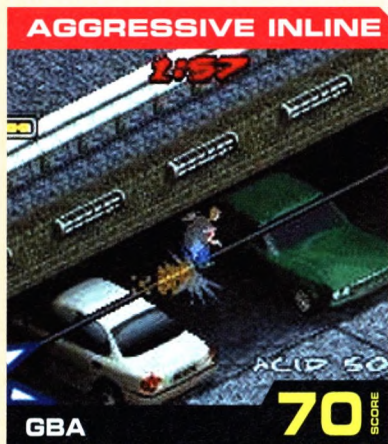
Hockey maar dan op glad ijs, leuk als dit een sport is waar je warm voor loopt (hahahaha!).



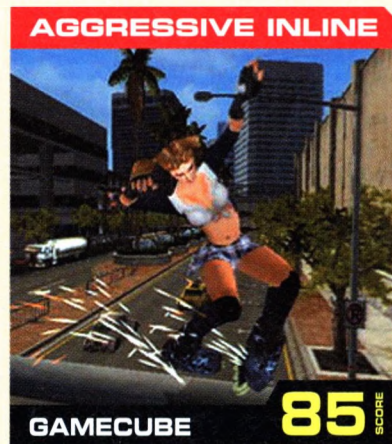
Heerlijke simplistische puzzelgame, waarbij vader en moeder gezellig aanschrijven (bwwaargh).



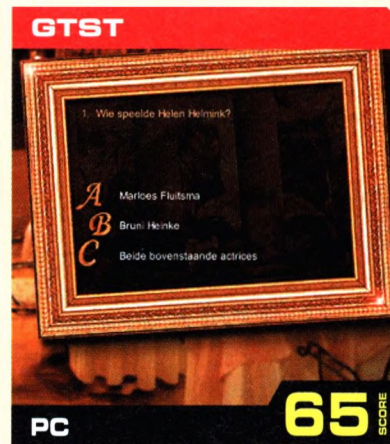
Damn, wat ziet dit er goed uit en het rijdt ook fantastisch; verplichte kost voor iedereen met een GBA.



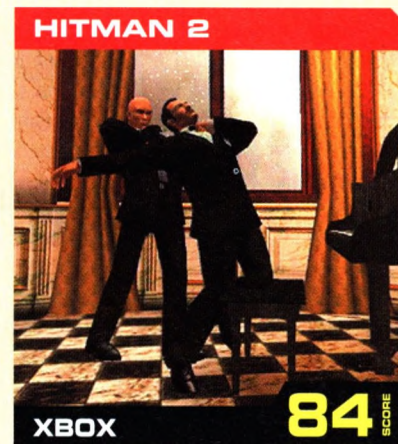
Tony roeleert op de GBA met zijn games en daar kan zelfs Aggressive Inline niets aan veranderen.



Het maakt niet uit wat voor console je hebt, hou je van Xtreme Sports dan is dit een must-have.



Alleen voor die mensen die om 20.00 uur de televisie op RTL 4 hebben geprogrammeerd.



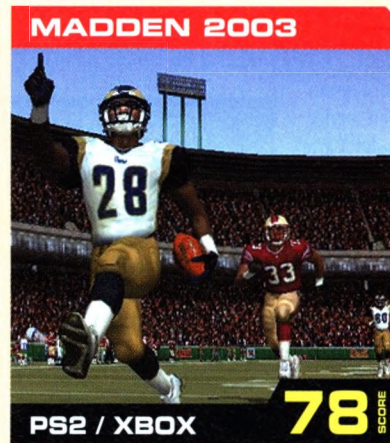
Een blockbuster van een actionthriller voor de geduldige gamer (hé waar hebben we dat eerder gelezen?).



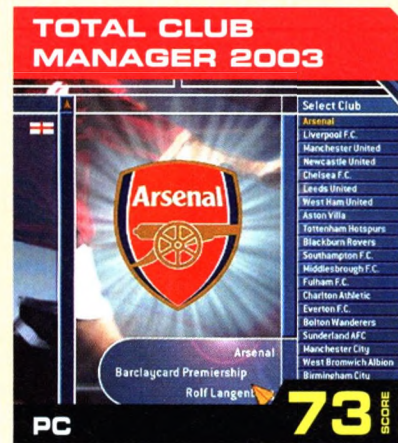
De beste fun voetie game op dit moment, ongeschikt voor serieuze socceraars maar hou je van arcade fun dan is dit je ding.



RollCage maar dan voor je kleine broertje, niet goed maar ook weer niet heel erg verschrikkelijk ontzettend vreselijk slecht.



Verplichte kost voor iedereen die american football doper vindt dan een potje oer-Hollandsche strijd om den lederen knikker.



Hoewel het goed in elkaar steekt, moet deze game toch zijn meerdere erkennen in Championship Manager, en da's geen schande.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Jan en Niels namen een kijkje bij Microsoft in Sevilla ■ Jeroen speelde draadloos Kingdom Hearts ■ Jurjen ging op avontuur met een vos ■ Jan zat in een achtbaan ■ We checkten de eerste Rare game op de Xbox ■ Jurjen zat met de snikkel in de champagne in de Skywalker ranch ■ Skate selecteerde de beste voetiegame voor deze kerst ■ Maar wel alles onder voorbehoud hé...

POWER UNLIMITED 12 LIGT 15 NOVEMBER IN DE WINKEL!

In Pole Position



F1 Force Feedback voor PC



Scuderia Analog Gamepad voor PlayStation²



360 Spider[®] voor PlayStation^{**}
ook verkrijgbaar voor de PC met pedalen



360 Modena[®] UPad Force voor PC



360 Modena[®] Force GT voor PlayStation^{**} of Xbox[™]

*Voor PlayStation[®], Psone[™], PlayStation[®] 2



Echte replica racesturen en unieke gamepads voor de PC en console. Met officiële Ferrari[®] licentie

THRUSTMASTER[®]

www.thrustmaster.nl

De Thrustmaster accessoires zijn onder andere verkrijgbaar bij:



Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© Guillemot Corporation 2002. Thrustmaster is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation SA. Ferrari, 360 Modena en 360 Spider zijn handelsmerken van Ferrari S.p.A. Alle rechten voorbehouden. Microsoft, Xbox, en het Xbox logo zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de VS en/of andere landen en worden met autorisatie van Microsoft gebruikt. PlayStation, PSone zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van Sony Computer Entertainment Inc. Gamecube is een handelsmerk van Nintendo Co Ltd. Alle andere handelsmerken zijn eigendom van de betreffende eigenaren. Alle rechten voorbehouden. Foto's zijn niet bindend. Inhoud, ontwerp en gegevens kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd en kunnen per land verschillen.



fifa2003.ea.com

