

POWER

UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

MICRO MACHINES V3
MYRTON SENNA KART
PHANTASMAGORIA 2
DAYTONA USA CCE
EARTH WORM JIM 2
IDK

UITSLAG POWER ENQUÊTE: DE BESTE GAMES VAN 1996

EENMALIGE
TUNTPRIJS
4,95
BFR 91



THE CROW
R. BONES
CREAMER 2
MONIC 3D BLAST
TREET FIGHTER
ALPHA 2
PSYCHIC FORCE
THE NEVERHOOD
NET FIGHTER 3
STAR GLADIATOR
THREE DIRTY
WARVES
ECRODOME
DESTRUCTION
ERBY 2
MAX
ARCHEMEDIAN
DYNASTY
KHUMED

MONKEY KONG COUNTRY 3 DIXIE KONG'S Double Trouble!



DISC WORLD 2



TOONSTRUCK



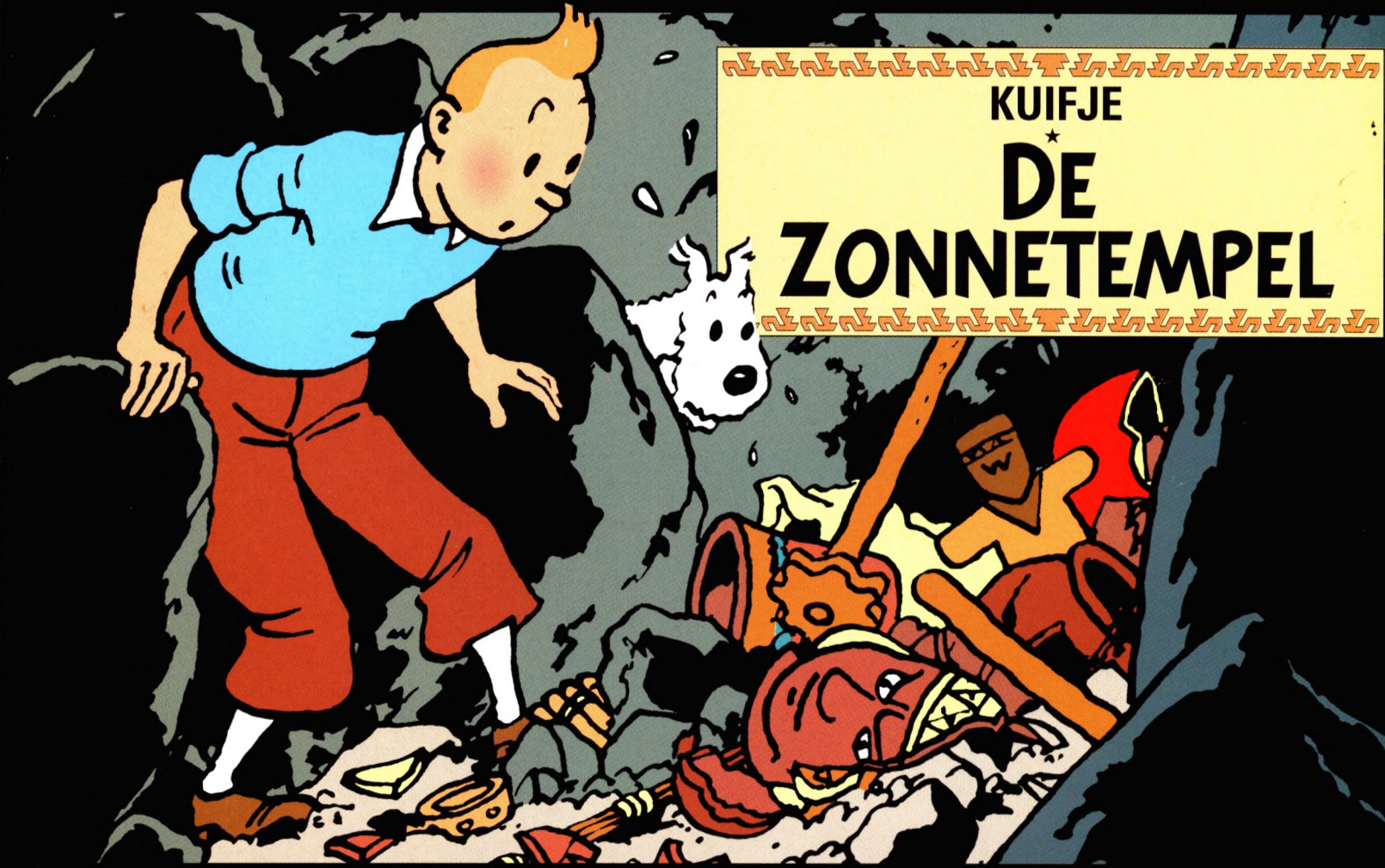
KUIFJE



DUKE NUKEM 3D



8 710294 102978



KUIFJE
★
**DE
ZONNETEMPEL**

20
verschillende niveaus
3
moeilijkheidsgraden



~~~~~

Ramp! Een zonderlinge epidemie teistert de ontdekkingsreizigers na hun terugkeer uit Peru. Er gaan geruchten dat een onrustwekkende mummie weleens de oorzaak zou kunnen zijn... Kuifje is vastbesloten de waarheid te ontdekken wanneer ook professor Zonnebloem spoorloos verdwijnt!

**Beleef de adembenemende, spetterende avonturen, boordevol onvoorspelbare situaties !!**



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



INFOGRAMES

**CONTACT**

077 4773701  
www.via.nl/contact

# Area 51 bestaat niet.

Als je slim bent stel je verder geen vragen meer.

Dit is geen spel, het is een waarschuwing!

Je kunt er niet in komen, maar je kunt het wel mee naar huis nemen.

**AREA 51**

Het nummer 1 Arcade spel; laat je zien wat je niet mag zien.

**MIDWAY**



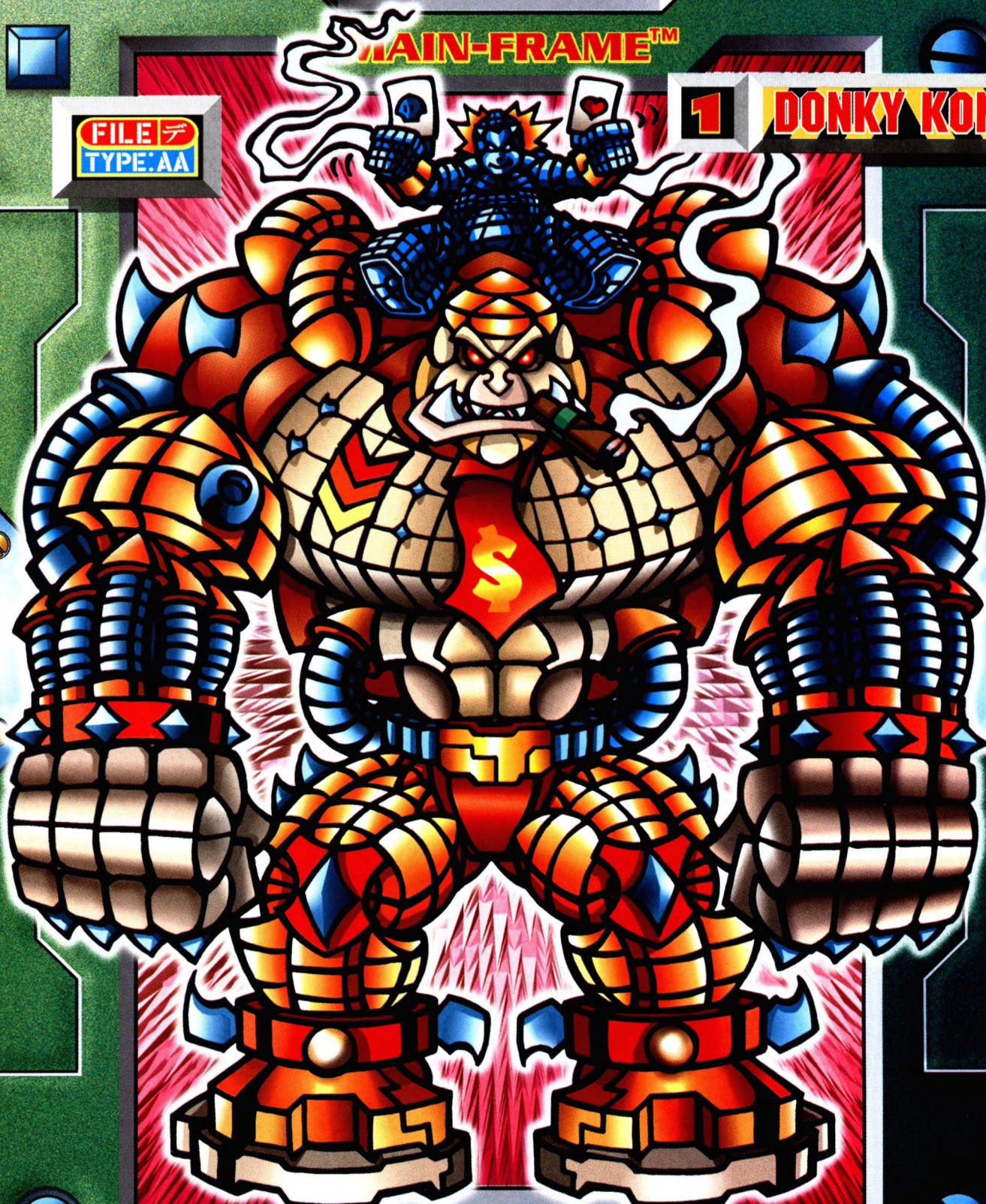
**GT**<sup>TM</sup>

MAIN-FRAME™

FILE ㊦  
TYPE:AA

1

DONKY KONG



VIDEO-GAME



**LARRY 7**  
Liefhebbers van onderbroekenlol kunnen aanmonstere... aan boord van de P.M.S. Bouncy want ons kleine kalende viezerikje is weer op vrouwenjacht. Lachen? Er zit in ieder geval een luchtje aan dit spel.

16

**DONKEY KONG COUNTRY 3**

Meer dan 40 levels en maar liefst 82 bonuslevels liggen voor je klaar om gecheckt te worden. En één ding is zeker; Double Trouble is nog mooier dan z'n voorgangers!

18

**SONIC 3D BLAST**

Sonic 3D Blast ziet er goed uit en heeft uitgebreide levels. Wereldschokkend is het allemaal niet maar de Sonic fans zullen er van genieten.

22

**STREET FIGHTER ALPHA 2**

De dodelijke multi-hits en super combo's druipen weer van je TV scherm. Een aanrader voor de echte leunstoel knokkers.

24



**KUIFJE EN DE ZONNETEMPEL**

Een waardige opvolger van Kuifje In Tibet. Het is alsof je een Kuifje album opent waarin de karakters tot leven komen.

26

**DISCWORLD 2**

Zo zien we dat graag bij een vervolg. De goede dingen zijn behouden en waar nodig zijn verbeteringen aangebracht. Klasse!

28

**TOONSTRUCK**

Een interactieve tekenfilm met extreem mooie graphics, hele goede gameplay en geslaagde humor. Een vette negen van Bas.



29

**THE NEVERHOOD**

Een heel bijzonder spel dat zich afspeelt in een prachtig uitgewerkte kleiwereld.

30

**EARTHWORM JIM 2**

De dapperste worm ter wereld laat zich op de PlayStation en Saturn weer van z'n beste kant zien.



32

9  
Het lijkt op Shivers en Myst maar dan nog mooier.

**DUKE NUKEM 3D PLUTONIUM PACK**

De Duke is terug met een gloednieuw avontuur: Birth! Een upgrade die je er bij moet hebben!

39

**PHANTASMAGORIA 2**

Gruwelijke moorden, SM, aliens, kindermishandeling, overspel... altijd lachen dat Phantasmagoria.

42

**DAYTONA USA CCE**

Een toffe racer met heel veel mogelijkheden maar vergeleken met deel 1 zijn de verbeteringen niet spectaculair.

44

**SCREAMER 2**

Opnieuw een deel 2 dat zich een waardige opvolger mag noemen.

47

**STAR GLADIATOR**

Een verslavend vechtspel met romige gameplay en vette graphics. Krijgt van alle geteste spellen in dit nummer het hoogste cijfer!

50

**MICRO MACHINES V3**

Het mooiste exemplaar uit de MM familie. Een 'must have' voor de fans van racen op postzegelformaat.

52

**JET FIGHTER 3**

Een flightsim met een avontuurlijk tintje. Zeer geschikt voor beginnende piloten.

54

**MECHWARRIOR 2, MERCENARIES**

Geen oogstrelende graphics maar beter dan de vorige delen en met een zeer goed uitgewerkt strategiegedeelte.

55



56

**MDK**

Een topspel waarin de hoofdpersoon loopt, rent en springt alsof hij een werkelijk levend mens is.

59

**THE CROW**

Een spel dat niet snel verveelt. Met name door de veranderende camerastandpunten krijg je als speler het gevoel alle kanten op te kunnen.

59

**SNES**

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Donkey Kong Country 3    | 18 |
| Street Fighter Alpha 2   | 24 |
| Kuifje en De Zonnetempel | 26 |

**PC CD-ROM**

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Leisure Suit Larry 7       | 16 |
| Captain Quazar             | 20 |
| Discworld 2                | 28 |
| Toonstruck                 | 29 |
| The Neverhood              | 30 |
| Archimedean Dynasty        | 34 |
| DuckCity                   | 36 |
| Donald Duck In Cold Shadow | 36 |
| 9                          | 38 |
| Duke Nukem Plutonium Pack  | 39 |
| Phantasmagoria 2           | 42 |
| Destruction Derby 2        | 46 |
| Screamer 2                 | 47 |
| Daytona USA                | 49 |
| Virtua Cop                 | 49 |
| Jetfighter 3               | 54 |
| Mechwarrior 2, Mercenaries | 55 |
| M.D.K.                     | 56 |
| M.A.X.                     | 57 |
| Necrodome                  | 62 |
| Hardline                   | 63 |
| Cyberstorm                 | 64 |
| Dracula's Secret           | 64 |
| Mummy                      | 64 |
| Chessmaster 5000           | 65 |
| Battleground Shiloh        | 66 |
| Ultimate Soccer Manager 2  | 66 |
| Swiv                       | 66 |
| Necromantics               | 67 |
| Ultra Pinball              | 67 |
| Warwind                    | 68 |

**PLAYSTATION**

|                        |    |
|------------------------|----|
| Earthworm Jim 2        | 32 |
| Ayrton Senna Kart Duel | 48 |
| Star Gladiator         | 50 |
| Psychic Force          | 51 |
| Micro Machines V3      | 52 |
| Batman                 | 58 |
| The Crow               | 59 |
| Horned Owl             | 64 |
| Dragonheart            | 65 |
| Beyond The Beyond      | 66 |

**SATURN**

|                     |    |
|---------------------|----|
| Sonic 3D Blast      | 22 |
| Earthworm Jim 2     | 32 |
| Three Dirty Dwarves | 37 |
| Daytona USA CCE     | 44 |
| Mr.Bones            | 60 |
| Exhumed             | 61 |
| Dark Saviour        | 65 |
| Tilt                | 67 |

**GAME BOY**

|                      |    |
|----------------------|----|
| Donkey Kong Land 2   | 21 |
| King Of Fighters '95 | 65 |

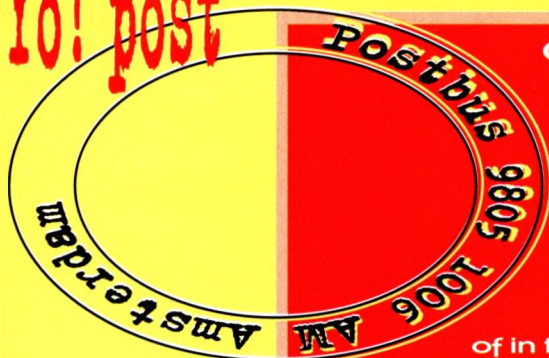
**CD-I**

|         |    |
|---------|----|
| Shadoan | 67 |
|---------|----|

**VASTE RUBRIEKEN**

|              |    |
|--------------|----|
| Yo! Post     | 6  |
| Nieuws       | 8  |
| De redactie  | 10 |
| Column       | 11 |
| Power Top 10 | 12 |
| In de arcade | 13 |
| Screenshots  | 14 |
| Eeuwig Leven | 68 |
| Power Sales  | 76 |
| De Qwifz     | 82 |

Yo! post



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

**POWER UNLIMITED**  
**Postbus 9805**  
**1006 AM Amsterdam**

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

### MEER MEGABYTES

Laatst las ik in Power Unlimited een brief van iemand (Pieter Claes uit België) die de N64 zat af te kraken omdat de machine cartridges gebruikt in plaats van CD's. De enige reden die hij hiervoor geeft, is dat cartridges een kleinere capaciteit hebben dan CD's. Dat is ook zo als je bedenkt dat een CD ongeveer 650 megabytes geheugen kan bevatten en een cartridge daarentegen 96 Mb. Elke fabrikant zal dan volgens hem CD's moeten gebruiken. Dit is een grote fout! Door de grote capaciteit van CD's kan er Full Motion Video op gemaakt worden, maar wat dan nog? Softwareproducenten denken dat spellen met FMV goed verkopen, zelfs al is het spel nog zo slecht. Dit is niet waar. De CD lezer heeft nu eenmaal tijd nodig om data op de CD te lezen. De laser moet van het ene punt naar het andere en dat kan 10 of meer seconden kosten.

Een ander probleem is dat CD's nooit constant 3D kunnen laten zien omdat CD's veel te langzaam zijn om echt 3D weer te geven. Cartridges zijn daarentegen een stuk sneller.

Verder zegt hij dat softwareproducenten hun 32bit spellen niet zullen omzetten naar de N64 omdat ze niet op die cartridge passen. Over welke softwareproducenten mogen we het dan wel hebben? Namco, Konami en Capcom (om er maar een paar te noemen) hebben zich al bij het Dream Team gevoegd en zijn weldig van plan om vele spellen uit te brengen voor de N64!

En ja, de N64 is de console waar we allemaal op zitten te wachten. Dat blijkt ook uit de verkoopcijfers. De N64 is in Japan in drie dagen evenveel verkocht als de PlayStation in drie maanden (om over de Saturn maar te zwijgen). Nintendo heeft dus de juiste keuze gemaakt om cartridges te gebruiken. Zij realiseren zich tenminste dat goede gameplay voor alles gaat.

Sontong Lam, Uithoorn

■ Rustig, rustig. Cartridge, CD-ROM, 't is ons om het even. Zoals je zelf zegt: het gaat om de gameplay

en ieder systeem heeft zo z'n eigen voor- en nadelen. We zullen zien of de Nintendo 64 vanaf maart hier net zoveel succes heeft als in Japan.



### ANTI SEGA?

Om te beginnen, jullie hebben een hartstikke tof blad. Lekker overzichtelijk. Maar waarom zijn jullie zo anti-Sega? Ik bedoel waarom staat de Sega megaphone niet meer achterin in jullie blad en waarom reviewen jullie zo weinig Saturn, MegaDrive en Game Gear spellen?

En zeg nou niet van er komen geen spellen meer voor MegaDrive en Game Gear! Nieuwe spellen zoals Vectorman 2, Ultimate Mortal Kombat 3, NBA Hang Time, Sonic 3D Blast, Bugs Bunny in Double Trouble, NBA Live '97 en nog veel meer MegaDrive-games. Voor de Game Gear: Sonic Blast, Bugs Bunny in Double Trouble en Virtua Fighter Animation. En voor de Saturn: Daytona (2) CCE, Virtua Cop 2, Sonic 3D Blast, Sonic X-treme, Cool Spot, Tomb Raider, Sega Worldwide Soccer '97, Street Fighter Alpha 2, FIFA '97, Soviet Strike, Sega Rally Plus, Crime Wave en Street Racer. Ik heb het gevoel dat jullie geld krijgen van Sony. Vorige maand was Tomb Raider nog niet voor de PlayStation uit, maar al wel een review ervan. Ik beschuldig jullie nergens van maar doe er wat aan en plaats deze brief.

Matthijs van Schendelen,  
Heemstede

■ Kregen we maar geld van Sony! Seriesus, wij zijn absoluut niet anti-Sega, maar Sega is wel een beetje

anti-Power Unlimited en anti-Nederland. Sinds ze hun kantoor in Nederland hebben gesloten, moeten we heel veel moeite doen om die nieuwe Sega-games naar de redactie te krijgen. Gelukkig kom je in dit nummer weer aardig aan je trekken met reviews van onder andere Daytona USA CCE, Mr. Bones, Exhumed, Sonic 3D Blast en Three Dirty Dwarves.

**VERZIEKT OP THUNDERDOME**  
Ik ben een verwoed gamer. Niet alleen achter de consoles maar ook achter de PC. Ik ben ook een verwoed gabber. Nu denken jullie natuurlijk wat heeft dat er nou weer mee te maken? Alles dus! Iedereen die naar Thunderdome '96 Part 2 is geweest, weet waar ik het over heb. Op een van de schermen lieten ze reclames draaien voor de PlayStation (en andere consoles). Ze gaven zelfs gratis spelletjes weg. Verder waren er, behalve het podium met de dj's en de erotic dancers met het lasergebeuren erbij, ook nog twee virtual reality-stands. Waarom doen ze dit soort dingen bijvoorbeeld niet op een punkfuij? Nou? Omdat wij housers al helemaal verziekt zijn door de wereld van de elektronica. Kijk maar naar alle tech-nofreaks, de meeste zullen niet vies zijn van een spelletje Tekken 2. Zelf ken ik enkele dj's die tussendoor graag een spelletje spelen. You know games are fun, but don't let them controle you.

It's better if you control the Ogames!

Maurice Vliegenthart,  
Brecht, België

■ Verziekt door elektronica? Wacht dacht je van: verziekt door botte beats en fantasieloos gedreun? We wisten overigens niet dat gabbers ook brieven kunnen schrijven!

### NERD AANTREKK

Wat lult die Robert Schippers Rotterdam ze vreselijk aan elk Die Pipo beweert dat de 3D-ups op de PC beter zijn dan op consoles. Wat de fok is wrong you? Zeker nooit een gamepa Sony of Sega in je handjes gel Als ik Robert Schippers was z maar gauw een excuusbrief na Power redactie sturen.

Volgens mij kan deze clown oc goed lezen. In de PU van oktob '96 staat toevallig Toshinden op PC. Als cijfer wordt een mager gegeven. Nee Robertje, ik ben met je eens dat je met een fatt Pentium leuke dingen kan doe maar dan moet je ook wel bere zijn een paar fatte duizendjes r te tellen. Denk daar eens over

Destruction Sander van  
Zessen, Alphen a/d Rijn

### NERD AANTREKK

Wat is er toch met deze werelc de hand? Straks gaan ze ook r gewelddadige games verbiede Maar ondanks alle ellende (sni snotter) hebben jullie fantastisc werk afgeleverd, perfecte cove perfecte (p)reviews en plaatjes degelijke humor.

Maar helaas stond er in de vor PU een door de wereld verstot wezentje dat onder een steen v daan kwam. Robert Schippers noemde HET zich. Wat een @###%\$@&!!!\$# vent is dat zeg PSX, SATURN, N64 het is toch maal hetzelfde, hij moet niet zo ren (geef die vent een lolly en h houdt zijn kop wel).

Roel de Beer, Urmond.

### NERD AANTREKK

Robert Schippers waar zit je? nog één keer die gore goocher gapneukbek van je open trek, stamp ik je in die CD-ROM van trap ik je net zolang tegen je sn totdat je het slachtoffer bent va

briek-spelende Quake-mannetje. Oké, Oké. Sorry PU en alle lezers, maar ik laat me niet zo in de zeik zetten door een snertventje als Robert Schippers. Ik geef toe dat de PC meer geheugen heeft dan de PlayStation, maar beter? No way! Bij de PlayStation hoef je tenminste geen moeilijke lettertjes en cijfertjes in te tikken. Geef mij maar zo'n grijs ding met tien drukknopjes erop en een vierpundruktoets erbij. En direct spelen met die hap.

Trouwens PU, als jullie plaggestampers weten dat er ontelbare brieven komen met reacties over dat sullige discriminatie briefje van die dipstick Rob-nerd, waarom plaatsen jullie hem dan?

**Dennis Hassing, Blesdijke**

## NERD AANTREKKER

Wat een eikel ben jij zeg, Robert Schippers! De enige spellen die de PlayStation en Saturn van de PC hebben gekopieerd staan in jouw brief. En trouwens 'het spannendste verhaal komt uit Gabriël Knight 2', slaat al helemaal nergens op: weerwolven die mensen vermoorden. Wow, dat is origineel!

Hé-hallo, de PlayStation is niet voor niets gekozen tot de beste computer van het jaar! Later in je brief schrijf je: 'zelfs de 30-beat'em-ups op de consoles zijn niks vergeleken met Toshinden en Virtua Fighter op CD-ROM'. Eerst zit je te zeiken dat de PlayStation en de Saturn alles van de PC kopiëren en dan dit.... Toshinden was eerst van Sony en Virtua Fighter van Sega, Eikel! Als je nog eens zo'n zeikbrief schrijft, denk dan eerst effe na, oké?

**Jasper Vreugdenhil, Zandvoort**

Kijk, daarom genieten we zo van een goede discussie over de strijd tussen de spelsystemen. Je plaatst een provocerende brief en een maand later komen de jongens van de postkamer zwaar overspannen met tien grote postzakken bij ons in de binnenvallen.



## SLAAPVERWEKKEND

Ik zal zeer beleefd en zeer kort zijn. Wilt u, als het in uw drukke tijdschema past, de rubriek In De Arcade eens stevig onderhanden nemen? Geef bijvoorbeeld (p)reviews van KI 2, Cruis'n USA, VF 3, Rave Racer, Manx TT, MK Trilogy, Alpine Racer en andere toffe arcadespellen.

Tip: laat de Pacman look-a-like reviews weg, want die zijn nogal slaapverwekkend. Hartelijk dank.

**Bart Loosveld, Anzegem, België**

■ Deze maand wel goed?

**Oscar Schalkoord, Den Haag**



## NOG MEER POEZIE

Genoten van mijn prachtige ode aan Pamela Anderson? Dacht het wel toch? Het volgende gedichtje is echt gebeurd en gamers met kleinere broertjes en zusjes zullen zich in het stukje herkennen.

*Ben je eindelijk bij de laatste eindbaas aanbeland, met je schip op een onbewoond eiland gestrand.*

*En in het heetst van de strijd, de goede prinses bijna bevrijd. Ben je eindelijk bij de wijze fee is het opeens tijd voor de TV.*

*Ja, de computer moet uit, zo vindt de jongste spruit. Iedere ouder zwicht meteen voor zo'n protest, en gelijk is jouw goede humeur verpest.*

*Die baby's vergallen jouw plezier, maar je ouders interesseert het geen zier....*

**Sanne de Wilde, Almere**

■ Bedankt Sanne, voorlopig hebben wij onze portie poëzie wel weer gehad.

## GARFIELD KNEUS

'Hoe durft hij!' schreeuwde ik op een mooie zaterdagochtend, toen ik Power Unlimited aan het lezen was. Wat een lauwe sukkel is die 'Killer Nick' of beter gezegd: Killer Kneus, want alleen eikels die niets beters te doen hebben dan (zeer slechte en al gekopieerde) moppen nog eens op te schrijven en daarmee dit allerheiligste en superieure blad te verontreinigen halen hun inspiratie uit een Garfield agenda. I dare you, kneus! Schrijf terug als je durft!

**Filip Reitema, Monnickendam.**

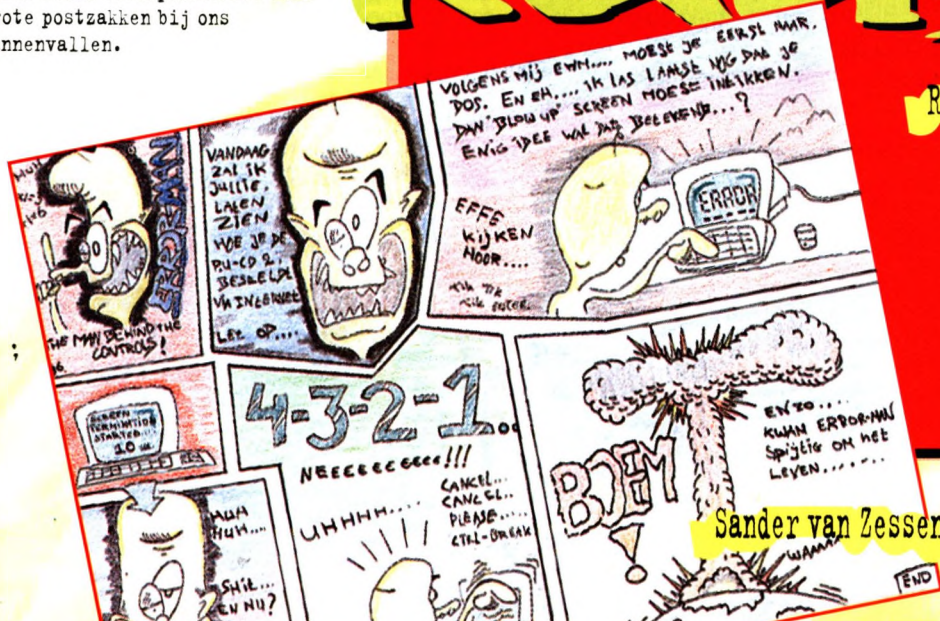
■ Hoe weet jij trouwens dat die mop uit de Garfield-agenda komt?

**Nils Bressers, Roosendaal**



# WANT TO TAKE ME TO YOUR GAMES DEALER

**René Verbong, Tegelen**



**Sander van Zessen, Alphen a/d Rijn**

# Kwartetje GAMETEK

Het Britse Gametek was één van de meest productieve softwarehuizen van het afgelopen jaar. Vrijwel iedere maand bracht de firma wel een aantal nieuwe spellen op de markt. Ook dit jaar zal Gametek het releasetempo hoog houden.

Zo staan er op korte termijn vier nieuwe games op stapel. **The Art Of Fly Fishing** is een PC-spel voor visfans. Verplaats je richting grote Amerikaanse rivieren zoals de Yellowstone River, de Green River en de Silver Creek en probeer daar grote forellen aan de haak te slaan. Naast een uitgebreide bibliotheek met nuttige tips en praktische visinfo, heeft het spelgedeelte

het levensechte visgedrag en dynamische weercondities ingebouwd.

**Dark Colony** is een futuristische militaire actie- en strategiesim voor de PC en **The Quivering** combineert de karakters van Dracula, Frankenstein, de weerwolf en vele andere griezels in een bloedstollende PC-adventure.

**Flip Out** tenslotte, is een erg grappig 3D-puzzel spelletje waarbij alles (letterlijk) draait om het behendig jongleren met tegels. Ja, tegels! Die jongens bij Gametek zijn werkelijk geFlit!



## SOUND BLASTER DOOR DE 64-GRENS

Waren we nog maar net gewend aan de Sound Blaster AWE32, kunnen we alweer gaan sparen voor de nieuwe generatie geluidskaarten van Creative Labs.

Met de Sound Blaster **AWE64** mikt de firma op amateurmuzikanten en PC-gebruikers die veel waarde hechten aan de geluidskwaliteit van hun computer. De **AWE64 Gold** is gericht op de professionele muzikant en de high-end geluidsfanaat.

### SNUFJES

Beide kaarten bevatten Creative's meest re-

cente audio-snufjes. We noemen ze even: 64-tonen polyfonie van een enkel MIDI-toestel, maximale upgrade mogelijkheid van 12 Mb, Soudius WaveGuide-technologie, Creative WaveSynth, 3D Positional audio en ruimte-effecten en full-duplex mogelijkheden voor Internet-communicatie en gelijktijdig afspelen en opnemen. De Gold-uitvoering heeft de volgende extra's: standaard 4 Mb RAM, 2 Mb/3,5 Mb/4 Mb General MIDI SoundFont-banken, echte digitale output

langs een SPDIF-connector, gouden RCA-connectoren en een geluidskwaliteit met de hoogste signaal-ruisverhouding en de laagste harmonische vervorming van alle Sound Blaster-kaarten.

Snappen jullie het nog? De Sound Blaster AWE64 kost in ieder geval f 375,- / Bfr 6.999 en is inmiddels gewoon verkrijgbaar. De Gold-kaart wordt verwacht in het eerste kwartaal van dit jaar.





# AARDE IN GEVAAR

Ook spelproducent EIDOS Interactive probeert een graantje mee te pikken van het succes van spellen als Settlers 2, Z en Red Alert.

Hun variant op het aloude Dune-principe (het bouwen van een eigen wereld, militaire vestingen en het veroveren van land, gezien vanuit een bijna goddelijk perspectief) verschijnt in april en heet **Conquest Earth**. Buitenaardse wezens tegen het menselijk ras, of andersom. Een weinig verras-

send thema en er is goed naar Command & Conquer/Red Alert gekeken, maar de 3D beelden van dit spel zien er in ieder geval veelbelovend uit. Spoedig meer info over Conquest Earth.

## RACEN in 1997

Sega maakt eindelijk echt werk van haar PC-strategie.

In rap tempo worden of zijn de volgende titels op CD-ROM uitgebracht: Sonic CD, Daytona USA, Virtua Fighter, Sonic 3 en Sonic & Knuckles, Bug!, Virtua Cop, Baku Baku Animal en Panzer Dragoon.

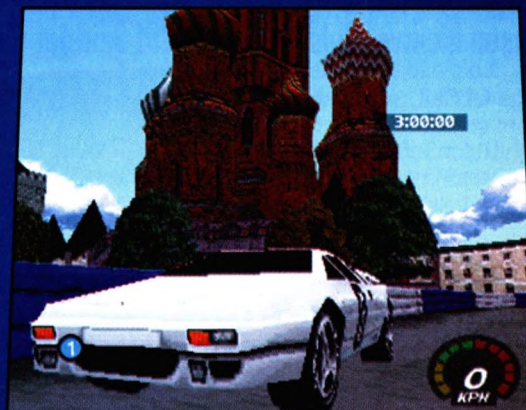
Op korte termijn wordt daar nog Sega Rally, een van de populairste Sega Saturn-games, aan toegevoegd. De officiële release staat gepland voor 15 januari en Sega Rally PC gaat f 99,95 kosten.

Merit Studios, producent van onder andere Pete Sampras Tennis, werkt op dit moment extra hard om dit eerste kwartaal hun race-variant Total Drivin' aan het publiek te presenteren. Total Drivin' is een PlayStation-titel in 3D waarbij je kunt racen in populaire rally- en sportwagens, variërend van Porsches tot Lambourgini's. Er zijn zes verschillende tracks (onder andere in Moskou, Hong Kong, de Zwitserse Alpen en de Schotse Hooglanden).

Onderweg zul je niet alleen je tegenstanders te slim af moeten zijn, maar de wagen ook handig langs of over allerlei obstakels als instortende bruggen en uitbarstende vulkanen moeten manoeuvreren. Wordt vervolgd in Power Unlimited.

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

Volgende maand kun je (onder voorbehoud) (p)reviews verwachten van onder andere: Flying Corps (PC), Grand Prix Manager 2 (PC), Rama (PC), Cool Boarders (PSX), FX Fighter Turbo (PC), 2Xtreme(PSX), Bubsy 3D (PSX), Dark Forces (PSX) en Rebel Assault II (PSX). Bovendien zullen wij uitgebreid stilstaan bij de officiële lancering van het Power-Web en natuurlijk bij de introductie van de Nintendo 64 in Nederland. Verder kun je de Nederlandstalige Red Alert Strategy Guide in jouw lijfblad verwachten! De nieuwe Power Unlimited ligt vanaf 24 februari in de winkels.



# TWEE KEER SORRY

Twee foutjes in de Power Unlimited van januari. Op pagina 41 bespraken we het PC-spel Soul Hunt. Inmiddels is besloten dat dit spel niet op de markt zal verschijnen.

Een paar pagina's verder vermeldden we per ongeluk het telefoonnummer van Philips bij de korte bespreking van Pocahontas. Uiteraard hoort hier het telefoonnummer van Disney (020-5829206) te staan.

# EMPIRE ZET ALLE ZEILLEN BIJ

Ook het Engelse bedrijf Empire lanceert de komende maanden een aantal nieuwe titels. Vooral Age Of Sail ziet er veelbelovend uit.

**Age Of Sail**, gemaakt door softwareproducent TalonSoft, speelt zich af rond 1800 een tijd dat vele oorlogen op de woeste baren werden uitgevochten. Je start in 1775 als matroos van de Britse-, Franse-, Spaanse-, of Amerikaanse marine en de bedoeling is om via allerlei slim gevoerde veldslagen in 1820 je eigen standbeeld te hebben verdiend.

Maar liefst 600 historische schepen en 100 scenario's wachten om gecheckt te worden voor helden zonder watervrees.

**Pro Pinball-Time-shock** is het lang verwachte vervolg op Pro Pinball-The Web. Silicon Graphics werkstations staan borg voor gladder plaatjes en de



stem van Orson Welles voor gladder plaatjes. En, o ja, er zit ook nog een verhaal achter!?

Zoek je het liever hogerop, dan is het spel **Stars** het be-

kijken waard. Een zeer uitgebreid ruimte/strategiespel (handleiding 150 pag.) waarin het jouw taak is om de ruimte te veroveren. Mijnen exploiteren, planeten koloniseren, nieuw leven ontdekken enz. Typisch een spel voor de lange winteravonden.



# de redactie

Bibberend en kleumend komen de redacteuren hun artikelen inleveren. De winter van '97 mag er wezen. En echte Hollanders houden van ijs- en schaatspret, toch?

## SKATE

Hé man, ik kom uit Brabant. In de winter denken wij van onder de grote rivieren maar aan één ding: carnaval!



## BAS

Ik ben nogal voorzichtig aangelegd en ga nooit over één nacht ijs. Maar als het dik genoeg is, hang ik graag bij de koek en zo pie.



## BJØRN

Of ik kan schaatsen? De achternaam is Bruinsma, I rest my case.

## THOMAS

Als we vroeger ijsvrij kregen op school, zat ik de hele dag voor de kachel met m'n Game Boy. Mij zie je alleen schaatsen met st.juttemis, als de kalveren op het ijs dansen.



## MICHAEL

Ik heb nog steeds een kater van die afgelaste Elfstedentocht vorig jaar. Er was nog drie dagen strenge vorst nodig en dat was ook voor speld. Zegger ze 'op het weerbericht kunnen we niet speculeren'. Toen was het ijs dik genoeg en zeiden ze, het gaat niet door want men verwacht over drie dagen dooi. Nou jij weer.



**LAURA**  
Ik ben dol op ijs, vooral Magnums.

## NANCY

Ik eis meer Mac-spelletjes! Ik draai overigens m'n hand niet om voor een dubbele Rietberger of een Cherryflip.



## ED

Ik heb de hele zomer geskeelerd om deze winter goed beslagen ten ijs te komen. Vorig jaar heb ik nog de Gouwzee-tocht gereden, de medaille hangt boven m'n bed, naast de foto's van mijn prachtige kinderen natuurlijk.



## KEES

Ijs is prachtig, vooral van diepvrie specialist Sub-Zero. Vroeger gingen we altijd 'bochelen': met een groepje elkaar vasthouden en dan in gestrekte draf over het ijs en kijken wie er het eerste doorzakt. Daar heb ik die chronische loop-neus aan overgehouden.



## ANDREAS



IJs? Ja, in m'n whisky! Ik vertrek 's winters altijd voor een paar weken naar de tropen waar ik overigens graag een scheve schaats mag rijden.

## BEN



Ijspret is voor pinquins. Ik zeg altijd maar: 'er is geen ijs, of het kost mensen-vleis'.

Ik heb me de afgelopen weken vooral met adventures in het echte leven bezig gehouden: Cruisin' USA zeg maar, en dan in 4D. In een gammele Saab uit 1981 waarvan de remmen het niet echt meer doen. Precies het vehikel om de 700 kilometer op Highway No.1 van Los Angeles naar San Francisco mee te verschalken. Dit is een kustweg die zich een weg boort door de kliffen die het continent van Amerika afschermt van de Pacific Ocean.

### GESTOORDE WEG

Een gestoorde weg met diepe afgronden, wolkenkrabberhoge bruggetjes en met om de bergtop een andere filmcrew die een achtervolging aan het filmen is. Dan weer met oldtimers, dan weer met glimmende Lamborghini's, en even waande ik me in de game Interstate '76, toen mijn geliefde vriendin buckwild ging in een ellenlange file door een plaatselijk pompoenfestival.

De sheriff die zij op de vluchtstrook bijna aanreed was te verbouwe-reerd om ons te arresteren en wees ons trillend de weg uit de impasse.

De nacht brachten wij door in het plaatsje Big Sur, maar werden twee uur 's nachts uit bed getroffen met het verzoek onmiddellijk op te rotten, want de berg stond in de hens. Dat was pas spannend; tussen vuurspugende spaanders haarspeldbochten afscheuren. Ridge Racing to the max.

### WHISKEY PETE

Als een volleerd Road Warrior zat ik een week later in de kar op weg naar Whiskey Pete, een casino tien meter over de grens van Californië (in Nevada), waar gokken legaal is en je op straat bier mag drinken.

Het was een rit van vijf uur over de Cajon Pass, de winderigste plek van Amerika, en onderweg

Howdi y'all. Oeps. En toen was de deadline van het januari-nummer alweer voorbij terwijl ik nog aan het wegvluchten was voor een grote boze vlammenzee die woest van de bergen af kwam rollen. Echt waar... In realtime, real life, weet je wel.



omgeving te staren naar de doodskist van twee jonge mensen.

Het geluid van alle eenarmige bandieten in Whiskey Pete, een 'poor man's casino' waar busladingen oude dametjes uit de ghetto's aangevoerd worden, is het geluid van de waanzin. Een soort van op hol geslagen platformspel. Ik was aldaar niet om te gokken -echt waar niet- maar om op een kunstenaarsevenement de Franse filosoof Baudrillard te horen spreken over het fenomeen 'Kans'. Ooit een Fransman Engels horen ouwehoeren? Onverstaanbare nonsens.

### 3X NIX

Het evenement werd pas leuk toen later bij vrienden op de hotelkamer vierhonderd spelkaartdeken tevoorschijn kwamen om een reusachtig kaartenhuis in elkaar te plakken. In plaats daarvan bekogelden we

elkaar met al die kaarten en molde de hotelkamer dusdanig dat we ons niet veel later op straat bevonden. Niet getreurd, we reden naar Las Vegas waar ze op de Strip geheel fokkin' New York in miniatuur aan het nabouwen zijn en dat binnenkort als casino geopend zal worden. We namen een kamer in Ceasar's Palace, waar ik na een nacht gokken met gratis bier op de slotmachines een winst boekte van welgeteld negen dollar.

Toen in de Mirage op een woeste witte tijger achter glas gestuit, het pronkdier uit de collectie van de magiërs Siegfried en Roy, twee oude mannen die zoveel plastische chirurgie hebben ondergaan dat hun kop eerder hun poepgat lijkt. Daarna in de piramide van

**Cruisin' USA Zeg maar, 4th**  
**in een gammele Saab uit 1981**  
**waarvan de remmen**  
**het niet echt meer deden.**

**Dat was pas spannend;**  
**tussen vuurspugende spaanders**  
**haarspeldbochten afscheuren.**  
**Ridge Racing to the max.**

**Het was een rit van vijf uur**  
**over de Cajon Pass,**  
**de winderigste plek van Amerika.**

**Op de Strip zijn ze geheel fokkin'**  
**New York aan het nabouwen.**

# UNITED STATES OF ADAM CRUISIN' USA

aten we bij de Summit Inn -'open 25 hours a day'- waar de beroemde gangsters Bonnie en Clyde vaak hingen. En we zagen in Baker 'the gateway to Death Valley'- 's werelds grootste thermometer. Echt de moeite van het regeren waard.

In Whiskey Pete staat als attractie de met kogels doorzeefde auto van het criminele paar. Een uiterst eigenaardig gevoel om in zo'n opgepoetste

Luxor drie rondjes ondersteboven gehangen in de AS 360 van Sega, een sukkelige F-15 simulatie die doet alsof het virtual reality is. Het was driemaal niks.

Nee, dan maar hopen dat ik je volgende maand wat zinnigers te vertellen heb wanneer ik bij de CES ben geweest, de grootste beurs op het gebied van consumenten-elektronika.

ADAM



In samenwerking met:  
Dutch Interactive Charts

Vanaf deze maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens uit de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden in de Veronica-gids en het vakblad Multi Media Markt. Naast de maandelijkse lijstjes in PU, zullen we om de twee weken de Power Top-10 / DIC publiceren op het PowerWeb ([www.bpa.nl/powerweb](http://www.bpa.nl/powerweb)). Er zijn een paar kleine verschillen met de oude Top-10. De DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers (van ruim 150 adressen), daarom zul je vanaf nu ook veel oudere budget-titels tegenkomen. Omdat het de eerste keer is dat we de nieuwe Power Top-10 plaatsen, tref je nog niet de posities van vorige maand aan.

## POWER HITS

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

### MEGADRIVE

Micro Machines Military (november) 8,1

### NINTENDO 64

Wave Race 64 (december) 8,5

### SATURN

Fighting Vipers (november) 8,9

Area 51 (januari) 8,6

Ultimate Revenge Attack (december) 8,3

Hexen (januari) 8,1

Keio 2 (januari) 8

### PLAYSTATION

Mortal Kombat Trilogy (november) 10

Die Hard Trilogy (december) 9,6

NBA In The Zone 2 (januari) 9,4

WipeOut 2097 (november) 9,2

Robotron X (januari) 9,1

Namco's Museum Pieces 2 (november) 9,1

Pandemonium (januari) 9,1

Soviet Strike (januari) 8,8

Overblood (december) 8,8

Tomb Raider (november) 8,8

Disruptor (januari) 8,4

Destruction Derby 2 (januari) 8,1

Street Racer (december) 8,1

Iron Man (december) 8

Lomax (december) 8

Broken Sword (december) 8

Blazing Dragons (november) 8

### PC CD-ROM

Deadly Tide (november) 9,8

Links LS (november) 9,2

Pinocchio (januari) 9

I Have No Mouth... (januari) 9

Red Alert (januari) 9

Quake Full Version (november) 9

Lighthouse (december) 9

Monty Python Holy Grail (december) 9

Pinball Construction Kit (december) 9

Rally Championship (januari) 8,8

Disney's Gamebreak (november) 8,7

Monster Truck Madness (december) 8,6

US Navy Fighters 97 (januari) 8,5

Tomb Raider (januari) 8,5

The Pandora Directive (december) 8,5

Fable (december) 8,5

Need For Speed Spec. Ed. (november) 8,4

Harvester (januari) 8,3

Orion Burger (november) 8,3

Z (november) 8,3

Down In The Dumps (december) 8,1

Privateer 2 (januari) 8

Timelapse (januari) 8

NBA Full Court Press (december) 8


Battlecruiser 3000 AD (december) 8

Dealy Games (december) 8

### NINTENDO POWER top 10


1. Super Mario Land 2 (Game Boy) (budget)
2. Donkey Kong Country 3 (SNES)
3. Mario Kart (SNES) (budget)
4. Street Fighter Alpha 2 (SNES)
5. Donkey Kong Land 2 (Game Boy)
6. Smurfen 2 (SNES)
7. Mario Land (Game Boy) (budget)
8. Kuifje (SNES)
9. Smurfen 2 (Game Boy)
10. Zelda Link's Awakening (Game Boy)

### SEGA SATURN POWER top 10



1. Tomb Raider
2. World Wide Soccer
3. Nights
4. Fighting Vipers
5. Formula 1
6. Exhumed
7. Sega Rally
8. Tilt
9. 3D Lemmings
10. Tunnel B1

### SONY PLAYSTATION POWER top 10



1. FIFA Soccer '97
2. Tomb Raider
3. Crash Bandicoot
4. Formula 1
5. Tekken 2
6. Mortal Kombat Trilogy
7. WipeOut 2097
8. Broken Sword
9. Command & Conquer
10. Sim City 2000

### PC CD-ROM POWER top 10



1. C & C Red Alert
2. FIFA Soccer '97
3. F1 Grand Prix 2
4. Tomb Raider
5. 11th Hour (budget)
6. F1 Grand Prix 1 (budget)
7. Microsoft Flightsimulator 6.0
8. Phantasmagoria 2
9. Leisure Suit Larry 7
10. Full Throttle (budget)

# THE STREETS OF SAN FRANCISCO

Wegpiraten zet je schrap, de nieuwste sensatie op het gebied van het drie dimensionale racen is gearriveerd. Deze meesterlijke creatie van Atari draagt de naam San Francisco Rush Extreme Racing en zal, als we de fabrikant mogen geloven, de stoutste verwachtingen van de arcade-bezoeker overtreffen.

## KEEP IT REAL

Een van de belangrijkste pluspunten van S.F. Rush is de mogelijkheid om uit maar liefst acht heilige koeien te kiezen. Iedere wagen is voorzien van unieke eigenschappen. Het verschil in snelheid is minimaal, de kicksaus zit hem in de besturing en de mogelijkheden om te manoeuvreren. Zo kun je beginnen met een makkelijk te hanteren automobiel. Zodra je het race-parcours onder de knie hebt, kan je je geluk beproeven met een van de wat meer realistische karretjes. De meest geavanceerde modellen zijn qua besturing vergelijkbaar met 'echte' racewagens. De kast is zelfs uitgerust met een 'net echt' koppelpedaal dus wanneer je, net als ik, niet in het bezit bent van een rijbewijs maar wel plannen hebt om dat auto-briefje in je

bezit te krijgen, is San Francisco Extreme Racing een stap in de goede richting.

## RIJ HEM ERUIT

Een opvallend verschil met de bestaande race-spelletjes is de aanwezigheid van sluip-routes. Terwijl je tegenstanders (mens of computer) als brave Hendrikjes het uitgestippelde parcours volgen, vlieg jij over daken, rij je door het riool en val je van afgesloten snelwegen af. Pas wel op. Deze sluip-routes zijn niet waterdicht, het is niet onmogelijk dat je met volle vaart tegen een flatgebouw aanknalt of de verkeerde afslag neemt in het riool-netwerk en in iemand zijn anus belandt. Een hoog Ter Land, Ter Zee & In De Lucht gehalte maar dat dig ik wel. Als ik ergens een hekel aan heb, zijn het wel van die spelletjes die te braaf zijn. Er kunnen mij niet genoeg brokken gemaakt worden en bij S.F. Extreme Racing kan ik dan ook m'n hart ophalen. Of dit alles bijdraagt aan mijn toekomstige rijgedrag is uiteraard nog maar de vraag.

## HOUTEN KONT

De 'kast' ziet er eveneens lekker uit en, wat nog veel belangrijker is; hij zit zoals je mag verwachten van een machine waarin men heeft geprobeerd alles zoveel mogelijk op de cockpit van een race-auto te laten lijken. De enige minpunten zijn de afwezigheid van een handschoenenkastje en de veiligheids gordel en het feit



Daar kan geen rijles tegenop!



Vlucht SF 352 vraagt permissie te landen.

dat je na verloop van tijd een houten kont krijgt van de plastic stoel. Als het autorijden in de echte wereld hetzelfde effect heeft op je zitvlak dan wacht ik nog even met dat rijbewijs. In de wat meer uitgebreide arcades, die zijn uitgerust met meerdere San Francisco kasten, is het mogelijk om met maximaal acht

personen tegelijk te racen. De boodschap is duidelijk lijkt mij: laat niets je in de weg staan om deze race sensatie van het moment aan den lijve te ondervinden en spoed je naar de dichtstbijzijnde arcade. KEES



Een deel van de bolides.



Waarheen leidt de weg...



Circuit voor gevorderden.



Riool-race.

# DRAGON

Bowen is een ridder. Een echte, die volgens de Oude Erecode van Koning Arthur leeft. Maar de tiende eeuw na Christus is een zware tijd vol corrupte machthebbers. Voor eervolle ridders is weinig plaats. Dus zoekt Bowen een nieuwe betrekking. Hij wordt drakendoder.

Ridder Bowen is een beetje naïeve man. Hij verdient z'n geld door de zoon van de koning te trainen in zwaardvechten. De koning is een corrupte machtswellusteling die de boeren en arbeiders in z'n land volledig uitzuigt. Bowen hoopt dat zoon Einon het beter zal doen en probeert hem De Code bij te brengen. Dit zijn de regels waar de ridders van Koning Arthur's

Ronde Tafel zich aan moesten houden (moed, deugd, waarheid, hulpelozen helpen enz.).

## EINON IS SLECHT

Tijdens een opstand van arbeiders wordt de koning gedood en raakt Einon zwaargewond. Een draak geeft hem de helft van z'n drakenhart, waardoor Einon overleeft en zelfs onsterfelijk wordt zo-



lang de draak leeft. Maar Einon is niet de betere koning die Bowen van hem probeerde te maken. Hij is zo mogelijk nog bloeddorstiger dan zijn vader en zaait angst en dood door het hele land.

Diep teleurgesteld en ervan overtuigd dat het drakenhart Einon behekt heeft, begint Bowen aan een zwerftocht door het land. Deze koning wil hij niet dienen. De ridder besluit drakendoder te worden.

## VRIENDEN

Twaalf jaar later, na heel wat vuurspuwers gedood te hebben, ontmoet Bowen de laatste draak. Die laat zich niet zomaar doden; hij is niet voor niets de laatste draak

# SHORTS



Michael Jordan en Bugs Bunny 'back to back' op de court. Warner Bros heeft eindelijk

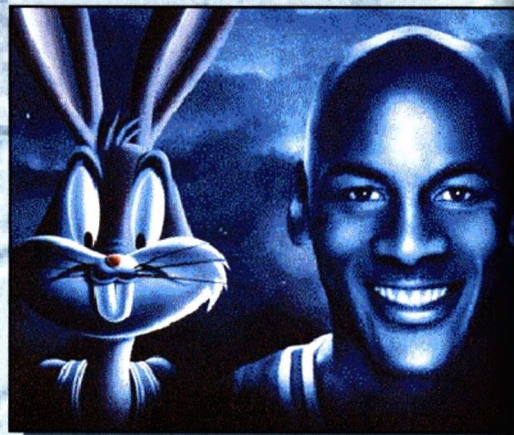
een bioscoopfilm met de Looney Tunes gemaakt. In **Space Jam** lopen, net als in Who

framed Roger Rabbit, cartoons en mensen door elkaar.

Michael Jordan speelt zichzelf als 's werelds bekendste basketballer die zijn vrienden Bugs, Sylvester, Daffy, Taz en Elmer Fudd helpt. Zij worden namelijk bedreigd door Nerdlocks; cartoons van een hele saaie planeet die van hun baas de Looney Tunes moeten kidnappen en meeneemen naar Moron Mountain.

Dit is een pretpark dat wel wat nieuwe attracties kan gebruiken. De Tunes dagen de Nerdlocks uit voor een potje basketbal, winner takes all. Wat volgt is een basketbalwedstrijd in Tunesstijl met Air Jordan als sterspeler.

Space Jam is leuk, maar naar Looney Tunes begrippen wel wat braat (met uitzondering



van de briljante Daffy Duck). Ook vraag ik me af hoeveel mensen in Nederland NBA-speelers kennen. Er lopen nogal wat sterren rond in de film die in Amerika wereldberoemd zijn maar hier alleen

vage belletjes doen rinkelen. Maar ook zonder te weten wie Muggsey Bogues en Shawn Bradley zijn, valt er veel te lachen in Space Jam. **Vanaf 13 februari in de bioscoop.**



# HEART

geworden, en Bowen ontdekt dat hij met een intelligent, grappig en elegant creatuur te maken heeft.

Ook kan Draco, zoals Bowen hem noemt, duidelijk maken dat niet het drakenhart

maar Einon zelf verantwoordelijk is voor de massaslachtingen die plaatsvinden in het land. De jonge koning heeft gewoon een aardje naar z'n vaartje en kon dit lang verborgen houden voor z'n



leraar. Bowen en Draco worden vrienden en beleven avonturen die uiteindelijk de toekomst van het land zullen bepalen. Dragonheart heeft geen opzienbarend verhaal maar maakt toch indruk. Een groot gedeelte hiervan is te danken aan de special effects makers die een overtuigende draak neerzetten. De

rest komt van Sean Connery wiens stem en gezichtsuitdrukkingen voor Draco gebruikt werden. Het resultaat is een sprookjesdier, in een film vol echte mensen, dat minstens zo overtuigend en stukken sympathieker speelt dan de rest van de acteurs. **Dragonheart draait vanaf 30 januari.**

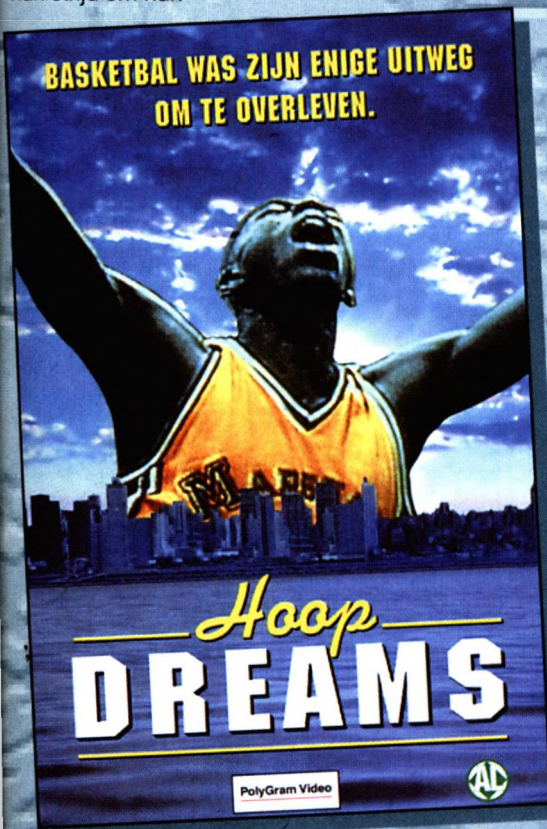


Nog meer basketbal. Maar dan echt. **Hoop Dreams** is een documentaire waarin William en Arthur, twee jongens uit Chicago, gevolgd worden tijdens hun strijd om hun

droom waar te maken: in de NBA spelen. De importversie van de film slingert al een tijdje in videotheken rond maar sinds kort is de officiële, ondertit-

telde, versie te krijgen. De filmmakers hebben de jongens viereneenhalf jaar gevolgd. Daar is een bijna drie uur durende documentaire uitgekomen. Afgezien van de mooie basketbal-acties, laat de film goed zien hoe belangrijk sport in Amerika kan zijn wanneer je arm bent. Dat ook in universiteitsbasketbal alles om geld draait, zal weinigen verrassen en wordt mooi in beeld gebracht. De jeugdselectie van Ajax is peanuts vergeleken bij college-basketbal.

Op de site van **Mars Attacks**, de sf-film die waarschijnlijk in maart in de Nederlandse bioscopen gaat draaien, zijn een paar screensavers te downloaden. Behalve dat ze je scherm tegen doorbranden behoeden, zijn de screensavers ook shoot'em up games. [www.mars-attacks.com](http://www.mars-attacks.com)



## SOUNDS BLENDER

Het 'pop-culture magazine on CD ROM' zoals Blender zichzelf noemt, bestaat al een tijdje. In het aanbod aan CD ROM's dat momenteel te krijgen is, vinden wij het nog steeds een van de betere. Vandaar dat er in deze Sounds aandacht aan besteed wordt.

Muziek vormt een groot deel van de inhoud van Blender. Interviews met muzikanten die naast tekst ook uit audioclips en filmpjes bestaan. Deze verschijnen door op de felgekleurde woorden in de tekst te klikken.

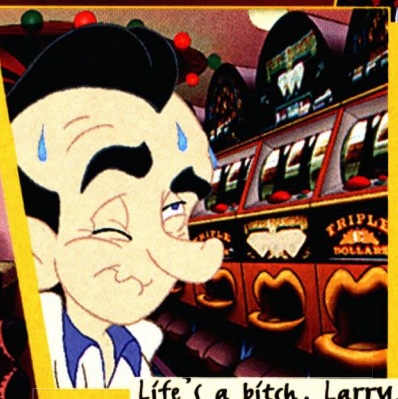
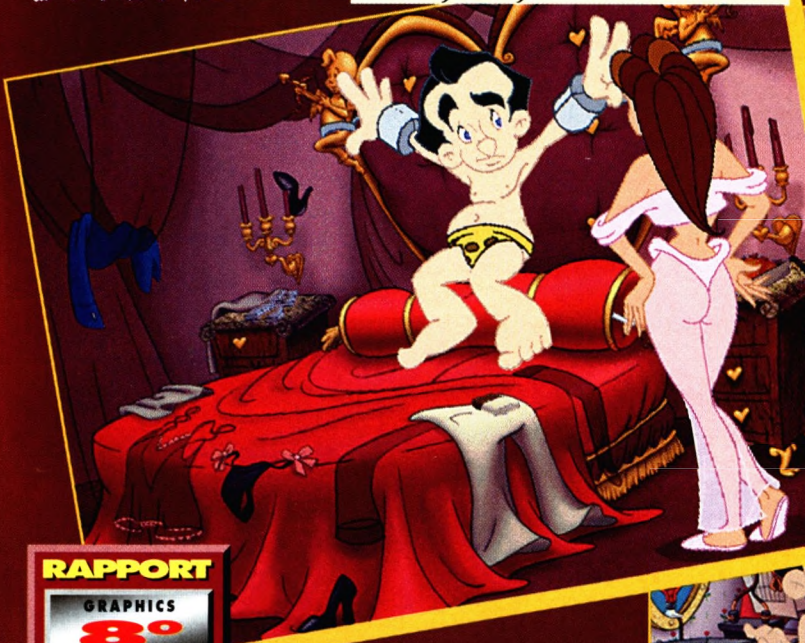
### GEINTJE

De makers van het tijdschrift beseffen heel goed dat weinig zo vervelend is als grote lappen tekst van een beeldscherm lezen. Om dit tegen te gaan hebben ze gezorgd voor een strakke vormgeving, veel humor en onverwachte gebeurtenissen. In elk nummer

zit een geintje verstopt achter een doodshoofd-icoontje, dat op het beginscherm opduikt wanneer je met de cursor op een bepaalde plek komt. Klik erop en vreemde dingen gebeuren. In een nummer verschenen er beelden op het scherm die verdacht veel leken op een virus-aanval. In weer een ander nummer leidde het doodshoofdje tot een plek in een benauwde doodskist waar een sadistische beschermengel je ervan probeert te overtuigen dat je dood bent en daar maar aan moet wennen. "Klikken leidt tot niets, schik je

maar in je lot en let vooral niet op de kleine beestjes die overal opduiken. Hadden je familieleden maar een stevigere kist voor je moeten aanschaffen." Daarnaast heeft elk nummer recensies van CD's, films en games en een paar tekenfilm-pjes. Naast het tijdschrift is er ook de Blender Website. Dit is een soort alternatieve versie van het blad die meer op het Web is toegesneden. De humor is hetzelfde. **Blender kost 39,95 en is in de meeste kiosken te koop Blendersite: [www.blender.com](http://www.blender.com)**

Sommige dingen veranderen nooit.



Larry's hut is een plaatje.



Life's a bitch, Larry.

Kom op Larry, grijp je kans!

RAPPORT

- GRAPHICS 8°
- GELUID 8°
- ORIGINALITEIT 7°
- SPEELBAARHEID 7°

- Nog altijd even flauw
- Geurkaartje
- Diido
- Woorden intikken

Wat doen mannen in de midlife crisis het liefst? Juist, ze willen bewijzen dat ze 'm nog steeds overeind kunnen krijgen. Hoe bewijzen zij dat? Goed zo, ze proberen alles met borsten en een kort rokje in bed te krijgen. En wat doen programmeurs die in de midlife crisis zitten? Die maken daár een spel van!!

Was ik maar zo groot en gespierd.



De P.M.S. Bouncy.

van de maand dat vrouwen moeilijk doen en hoofdpijn hebben).

AAN BOORD

En wat een mazzel, de kapitein is een vrouw! En wat voor een, een vrouw die gek is op spelletjes en mannen. Tijdens elke cruise kunnen de mannelijke passagiers meedingen naar een weekje werken onder (of is dat boven?) de kapitein.

De competitie bestaat uit wedstrijden zoals; wie is de best geklede man, wie maakt het lekkerste toetje en een spelletje bowlen. Daarnaast is er voldoende vrouwelijk schoon aanwezig om te 'scoren'. Hoewel, uit de andere

HET IS UIT

Je kunt je misschien nog wel herinneren dat Larry en Shamara iets 'moois' met elkaar hadden? Nou, aan het begin van Love for Sail maakt Shamara het uit (de manier waarop is in een woord geweldig). Gelukkig voor Leisure Suit Larry vindt hij een ticket voor een cruise. Aangezien hij toch niets beters te doen heeft, sleept hij zijn in het pak gestoken 'goddelijke' lijf naar het schip genaamd de P.M.S. Bouncy (ja, ik snap 'm: PMS staat ook voor pre menstrueel syndroom; de tijd



Liever een waterbed, Larry?

**PC CD-ROM**  
 Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
 Systeemeisen: Windows 95, Windows 3.1 (voor beide Windows versies 12 Mb RAM) of Dos (8 Mb RAM), 486 DX2/66, SVGA, Double speed CD-speler, geluidskaart, muis.  
 Fabrikant: Sierra  
 Distributeur: Homesoft  
 Tel: 023-5311241



Larry is back and here to stay, maar niet voor lang. En daar bedoel ik mee dat ik 't een leuk spel vind, maar er snel op uitgekeken raakte. Gewoon omdat ik dagenlang dezelfde onderbroekenlol niet volhoud.

LAURA





heb je wel een lekker uitzicht als je klein bent.



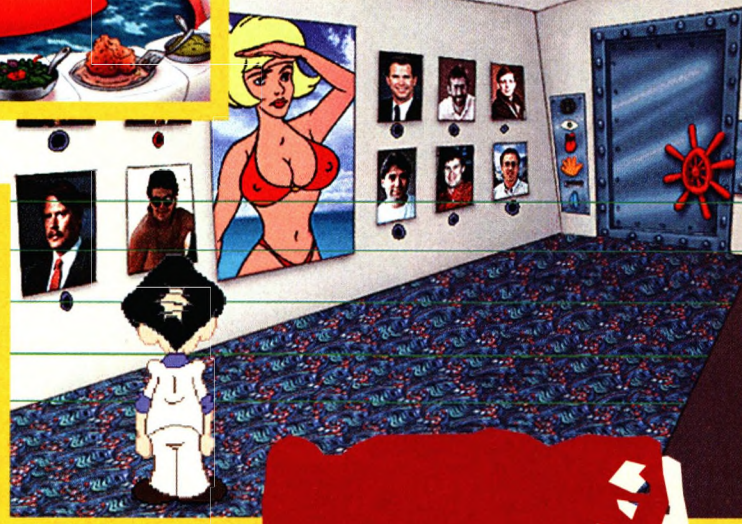
Jamie Lee Coitus.

Strip crap is altijd leuk om te spelen.



Don't feed the mermaid.

Zij hebben al een keer gewonnen, nu jij nog.



an d'r een lekker tochié van maken.

Larry games weten we dat scoren niet altijd even makkelijk gaat. De dames in kwestie hebben allemaal 'bekende' namen (en cup D, natuurlijk). Zo is daar de bibliothecarisse Victorian Principle, de schrijfster Drew Baringmore en natuurlijk kleding ontwerpster Jamie Lee Coitus. Natuurlijk moet Larry weer allerlei dingen doen om zijn doel te bereiken. Voor Jamie Lee Coitus moet hij bijvoorbeeld materiaal vinden zodat zij een modeshow kan geven aan boord van de Bouncy. Drew Baringmore heeft een heel ander probleem, zij houdt ervan om naakt te lopen dus heeft zij haar koffer met kleren aan een van de personeelsleden gegeven en zie die dan maar eens terug te krijgen want onze Drew gaat no way naakt mee naar Larry's hut.

Nou ja, hut... Larry's verblijf is ergens in de kelder van het schip. Een W.C die niet doorspoelt, lekkage boven de kooi en meer van dat fijns.

### DILDO

Naast de competitie en al de babes is er nog meer om de speler bezig te houden. Zo kun je op zoek gaan naar dildo; de schattige rood witte zingende en dansende vibrator. Zo'n 32 keer verstopt deze 'joystick' (dank je, Ben) zich op het schip en de speler moet hem zien te vinden. Om het speelplezier te verhogen, hebben de gasten van Sierra nog een extra dimensie in de doos gestopt (knap hè?). In de doos zit een kaartje met daarop verschillende genummerde vlakken. Elk vlak heeft zijn eigen geur. Als je met de verschillende dames praat, zie je dit kaartje in beeld en verschijnt er een cijfer.

Het is de bedoeling dat je op dat moment aan het kaartje ruikt voor het bijpassende geurtje bij die scène. Dus als Drew Baringmore haar naakte lichaam insmeert met zonnebrandolie ruik je de heerlijke geur van cocos. Ik zou alleen niet ruiken aan het kaartje als het nummer voor het toilet in beeld komt.

vind ik gewoon lastig. Zelfs de mededeling 'denk als Larry' helpt mij geen zier. Negen van de tien keer begrijpen de dames me niet, zelfs niet als ik gevlugelde woorden als 'sex' en 'nude' in tik. Wat ik er rottiig aan vind is eigenlijk dat het 't spel onderbreekt en je het gevoel geeft dat je nog iets moet vragen maar niet precies weet wat. In het spel wordt gebruik gemaakt van een condoom als cursor, want zelfs een man als Larry doet aan safe-sex. Grappig is, dat als je iets kunt gebruiken, de condoom uitgerold is en wanneer een object of personage niet klikbaar is dan blijft het condoom verpakt. Aangezien het schip en het spel vrij groot zijn, beweeg je je via een kaart van de Bouncy van de ene naar de andere plek. Dit is handig vooral omdat je dan geen tijd verliest met heen en weer lopen en je je goed kunt concentreren op de vrij moeilijke uitgebreide puzzels.

### HANDIG

Wat goed is gedaan door Sierra, is dat je het spel, als je over een internet-aansluiting beschikt, automatisch kunt upgraden. Het enige dat je hoeft te doen is in te loggen en te klikken op een icoontje en de rest gaat vanzelf. Je hoeft dus niet meer zelf naar de homepage toe en daar te zoeken of er een patch is die je kunt gebruiken. Ook gaat het uitpakken en installeren vanzelf. Erg handig.

### OPTIES

Wat mij betreft is een bepaald gedeelte van de besturing van het spel nog steeds klote, en dan bedoel ik voornamelijk het 'praten' met de personages die je tegenkomt. Niet het stellen van de vragen is zo erg, want de onderwerpen komen netjes rechtsboven in beeld, nee ik bedoel de 'other' optie. Hierbij kun je een woord intikken en dat

## POWER TIP

www.sierra.com voor de messageboard en Larry's eigen chat room.

Kennen jullie Dixie Kong nog? Je weet wel, die blonde gorilla die samen met Diddy in DKC 2 de koning der Kremblings van zijn troon stootte. Welnu, zij heeft in deel 3 het gorillarijck voor zich alleen. Diddy en Donkey zijn namelijk weer eens spoorloos verdwenen en in deze geweldige derde Double Trouble gaat zij helemaal los!

**BOTER**

Zo'n vier jaar geleden werd door het softwarebedrijf Rare een begin gemaakt met de ontwikkeling van de Donkey Kong Country serie. Binnen een paar maanden na de introductie van DKC1 in november 1994 werden ettelijke miljoenen(!) cartridges verkocht. Nu zijn we alweer drie jaar verder, bezig met het derde deel en nog steeds blijft de Donkey Kong serie verbazen. De graphics zijn ook dit keer van een waanzinnige schoonheid en de gameplay glijdt als zachte boter door je handen.

**DIXIE EN KIDDY KONG**

In Double Trouble is het dit keer Dixie die de sterren van het digitale doek mag spelen. Was zij tot voor kort nog een B-aapje, vanaf deze maand mag Dixie zich een heuse vi-

deogameheldin noemen. Dixie gaat dus op zoek naar Diddy en Donkey. Deze twee harige kameraden gingen een aantal dagen terug op een korte verkenningstocht langs de eilanden van het Kongrijk. De afspraak was dat ze voor het avondeten weer thuis zouden zijn. Maar helaas, twee nachten later was er nog geen Diddy of Donkey aan de horizon te bekennen. Dixie begon zich zorgen te maken. De eeuwig dansende Funky Kong raadde haar aan om maar eens het gezelschap op te gaan zoeken van de jonge Kiddy. Misschien dat hij haar wel wilde helpen om op zoek te gaan naar de verdwenen helden. "Ja, hoor, ik heb toch geen reet te doen...", was zijn nogal onvolwassen antwoord. En zo ging het duo op

# DONKEY

# COUNTRY DIXIE KONG Double Trouble

**POWER TIP**

Vind alle bananenvogels en rond alle bonuslevels met succes af en er staan je een paar grote verrassingen te wachten...

Laat olifant Ellie een vat opzuigen en er kan weer gegooïd worden.



**POWER TIP**

Wil je een spelletje spelen en geld verdienen? Ga dan bij Swanky op bezoek.



Dat ziet er gezellig uit daarbinnen.

**POWER TIP**



Let goed op wat de beren je te vertellen hebben.



Door vaten op zijn kop te gooien, kun je Arich verslaan.



Kom maar Ellie, je kan het.



Gooi een tor in z'n bek en hij laat een ongelofelijke boer.



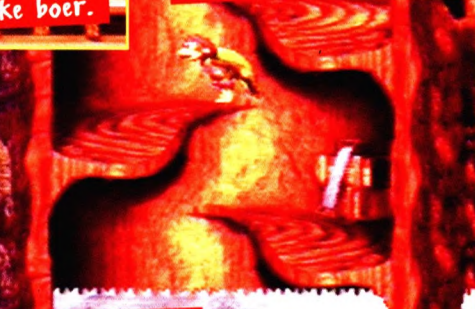
Hé, daar hebben we Squawks ook weer.



Aanpakken, smerige rat.



Bij Funky kun je gratis een bootje huren.



Oeps, die Zaag. Ziet er verdomd scherp uit.



Met een

# KONG RY NG'S ouble!

TM\*

pad. Op zoek naar de verloren gorilla's, op zoek naar zichzelf en vooral op zoek naar het grote avontuur...

## WONDER BOVEN WONDER

Wat Dixie en Kiddy vervolgens allemaal op hun pad tegenkomen, is in grote lijnen hetzelfde als de avonturen in DKC1 en DKC2. Het zijn vooral de Kremlings die weer voor een hoop oponthoud zorgen. Maar de oerwouden en zeeën van het Kongrijk zijn in dit avontuur uitgebreid met een hoop nieuwe tegenstanders. Je moet bijvoorbeeld opletten als je Buzz tegen het lijf loopt. Dit is een onverslaanbare wesp die een cirkelzaag op zijn rug heeft zitten! En verder zijn er nog de spastische bewegingen van de springende spin Nid, de zenuwlijder Re-koi, de vervaarlijke Bazuka en nog een vette

handvol ander kleurrijk uitschot. Je zou bijna gaan denken dat het voor Rare onmogelijk was om de gameplay van deel 1 en deel 2 te overtreffen, maar het is ze wonder boven wonder toch gelukt. En ze hebben Double Trouble zelfs uitgebreid met een nieuw spelonderdeel: RPG!

## BERENBOEL

Inderdaad, Double Trouble torent weer hoog boven zijn voorgangers uit en doet er zijdelings nog een schepje bovenop met wat nieuwe RPG elementen. Dit nieuwe onderdeel is voornamelijk geconcentreerd rond een winkelketen van een hele grote berenfamilie. Deze beren lopen met hun winkels als een rode draad door het verhaal heen en bij een bezoek aan hun schattige boetiekjes vragen zij om op zoek te gaan naar een speciaal item of om een

met een onderdeel voor Funky's botenwerkplaats of een ander leuk cadeaukje. Luister dus goed naar wat deze beren je te vertellen hebben...

## TURBO-BOOST

Natuurlijk kunnen er nog boekwerken geschreven worden over deze nieuwe kraker rondom de Kongs en hun geweldige avonturen. Het blijft echter een feit dat de spanning en spirit van het spel pas voelbaar zijn op het moment dat je Dixie en Kiddy door de eerste levels Double Trouble heen loodst. Meer dan 40 levels en maar liefst 82 bonuslevels liggen met smart op je te wachten. En ik overdrijf niet als ik vertel dat we het als een klein wonder mogen beschouwen dat die mannen en vrouwen van het Engelse Rare weer zo'n fantastisch spel in een 16-bit cartridge hebben weten te proppen...

Als ze volgend jaar nu eens de gameplay van de Donkey Kong Sequels combineren met de turbo boost van de Nintendo 64, dan zal de Gameswereld compleet op zijn kop staan...

|                                       |
|---------------------------------------|
| <b>RAPPORT</b>                        |
| GRAPHICS<br><b>9<sup>e</sup></b>      |
| GELUID<br><b>8<sup>e</sup></b>        |
| ORIGINALITEIT<br><b>7<sup>e</sup></b> |
| SPEELBAARHEID<br><b>10</b>            |

- Lekkere trip
- Mega besturing
- Beter dan 1 & 2
- Onbeperkt houdbaar

**SNES**  
Prijs: f 179,- Bfr. ca. 3320  
Fabrikant: Rare  
Distributeur: Nintendo  
Tel: 030-6051353



Het is Rare weer eens gelukt: Double Trouble steekt met kop en schouders boven zijn voorgangers uit. De gameplay en graphics zijn van een onovertroffen kwaliteit. Het enige dat jij hoeft te doen om hiervan te kunnen snoepen is naar de winkel rennen en een kleine investering doen. Geef me, het is de moeite waard...  
THOMAS

Take that, jij overjarige gekko!



vat in je mijk gaat je niet

in je konwe kleren zitten.



door het riool...

la's pas lachen.

Helaas, maar we beginnen gewoon opnieuw.



# CAPTAIN QUAZAR

Captain Quazar is net Crusader in komische stripvorm, maar laat de kapitein het niet horen. Hij ziet zichzelf liever als een ouderwetse superheld.

### 3DO?

Captain Quazar is een produkt van de Amerikaanse firma 3DO - inderdaad, dat bedrijf dat een paar jaar geleden wel even een nieuwe standaard op games-hardwaregebied zou neerzetten met hun

3DO-console. Die gamesmachine is weliswaar nog steeds te koop, en er worden zelfs regelmatig nieuwe games voor gemaakt, maar dit levert zo weinig op dat 3DO zich gedwongen ziet van elke titel ook een PC-versie te maken.

Vandaar dat zich onlangs Captain Quazar op mijn computer aandient, en ik moet zeggen, de kennismaking was allerminst onaangenaam.

### QUAZAR NO REMORSE

Captain Quazar is een schiet-en-vernietig-alles-terwijl-je-bepaalde-opdrachten-uitvoert-spel. De speler kijkt schuin van boven op de mini-wereldjes waarin Quazar het geboufte moet uitschakelen.

Dit doet sterk denken aan Crusader No Remorse/No Regret, waarin ook een enkele vrijwilliger het moet opnemen tegen vele honderden gewapende mannetjes. Quazar oogt alleen wat vriendelijker (lijken verdwijnen spoorloos) en wat komischer, al wordt hij geacht net zo vernietigend te werk te gaan als zijn roodgehar-naste Crusader-collega.

De captain gebruikt daartoe standaard een arsenaal dat bestaat uit een machinegeweer, een aantal raketten en een paar handenvol granaten. Upgrades en uitbreidingen (vlammenwerper, ijsgeweer, snelle laarzen enzovoort)

kunnen op allerlei plaatsen in de levels opgepikt

worden, of tegen betaling aangeschaft.

In de levels liggen ook allerlei powerups voor de captain

Dit mannetje wordt met hetzelfde toetsenbord bestuurd als de kapitein

die zich elk in een andere wereld afspeelt. Bij elke missie is het bedoeling om alle andere bewegende graphics stuk te schieten en alle stilstaande graphics op te blazen met gebruik van de tien verschillende w

pens en in taal vijfhonderd powerups. Een aantal van deze power-ups is verborgen geheime slagplaatsen waarvan de toegang wordt gegeven door n

netjes bij wie de kapitein het omringende gebouw heeft weggeschoten. Doe je het allemaal

Eat that, dea



Joho, joho, verbranden doen we zo.

Quazar en Pulzar in de tropen.



Iene miene mutte.



### POWER TIP

Meer info op het Internet-adres [www.3do.com/studio3do/](http://www.3do.com/studio3do/).



goed, dan ma Quazar op een gegeven moment ook in een klein tankje rond. Hiermee kan onder meer naar alle kanten tegelijk geschoten worden, wat misschien minder veilig is voor sidekick luitenant Pulzar (die kan in 'hard mode' ook door de kogels van Quazar geraakt worden), maar wat wel een diepe indruk maakt op het t druk dat Quazar zo heldtig bestrijdt.

### RAPPORT

#### GRAPHICS

8°

#### GELUID

8°

#### ORIGINALITEIT

7°

#### SPEELBAARHEID

9°

Heel veel actie

Twee spelers op één scherm

Eenvoudig speelbaar

Grof geweld wel erg komisch gepresenteerd

### PC CD-ROM

Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450  
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, Windows 95, SVGA, geluidskaart, Double speed CD-speler, muis/joystick/gamepad.  
Fabrikant: Studio3DO  
Distributeur: PMR  
Tel: 023-5420554



Minder serieus dan Crusader, eenvoudiger dan Command & Conquer, maar al met al lollijg genoeg om flink wat vrije tijd mee te doden.

BEN

# DONKEY KONG 2 LAND

## RESPECT

Veel gamers kijken een beetje neer op de Game Boy, vooral zij die gewend zijn om met grote beeldschermen te werken en nauwelijks genoeg nemen met minder dan 16 bit.

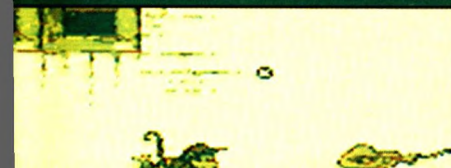
Onterecht, want als je ziet hoe Donkey Kong Land 2 vanaf dat mierzerige schermje spettert, dan is respect zeker op z'n plaats.

## DONKEY IS PLEITE

In de nieuwe SNES-naller Double Trouble zijn Donkey en Diddy erdwenen en is het Dixie die op onderzoek uit gaat. In Donkey Kong Land 2 is het alleen Donkey die vergeen is om op tijd thuis komen. Nou ja, vereten... zeer waar-

Dixie en Diddy laten er

geen gras over groeien.



Hé, onder welke steen kom jij vandaan!



Hebben we deze brilslang niet al eens eerder ontmoet?

Donkey Kong Land 1 is ongetwijfeld een van de beste platformspellen ooit voor de Game Boy uitgekomen. Ach, waarom dan ook geen tweede deel. Het is alleen niet bijster origineel om een exacte kopie van DKC2 voor de SNES door de 8-bit molen te gooien...

schijnlijk zit dat irritante mannetje K. Rool achter zijn verdwijning. Maar K. Rool was toch verslagen? Nou nee, op het moment dat de hele Kong-familie het heuglijke feit vierde dat de bananenvoorraad weer heroverd was op deze koning der Krem-lins, sloop de king himself geniepig het Kong-partycentrum binnen om de inmiddels dronken en werkloze Donkey te ontvoeren. Net op het moment dat hij tegen het nieuwe be-

hang van Cranky Kong stond te pissen, voelde Donkey een nekslag en verdween hij richting Kremlin-Land... Hoe spijtig deze gebeurtenis ook mocht zijn, dit was natuurlijk het moment voor de kleine Diddy om te kunnen bewijzen dat hij zijn hormonen onder controle had en een volwaardig lid van de Kong-clan was. Helaas mocht hij niet alleen op onderzoek uit, maar moest hij een meisje aan zijn zijde dulden: de inmiddels beruchte diva Dixie

Kong. Ja jongen, zo gaan dat soort dingen...

## BENDE

In Donkey Kong Land 2 beginnen we waar het eerste deel ophield: het piratenschip van K. Rool. Helaas is de Koning van de Onderwereld zo slim geweest om met een sloep het ruime sop te kiezen. Diddy en Dixie zullen hem de komende tijd dus even niet meer zien. Waar ze wel tegenaan lopen is een enorme bende Krem-lins, insecten, monsters en obstakels die ten koste van alles willen voorkomen dat de familie Kong weer herenigd wordt.

Ondanks het kleine schermje van de Game Boy zijn de gevechten en de platformen zeer gedetailleerd weergegeven.



En kijk wie we hier hebben, onze goede vriend Enguarde.



Ongedierte bestrijden we met een rake trap tegen de vierde nekwerfel.



Dit is nog eens wat anders dan een zeilbootje op de Vinkeveense plassen.



Naar school?

Ja, want daar kan je de boel saven!

TELL THOSE NAUGHTY KREMLINGS IT'S ENGLISH TOMORROW.

Daarnaast is de besturing bijna net zo soepel als die van de SNES. Deze combinatie maakt Donkey Kong Land 2 tot het beste platformspel dat ooit voor de GB werd gemaakt. Het is alleen wel jammer dat DKL2 geen originele titel is, maar een kopie van het SNES-spel dat eind vorig jaar al in de winkels lag. En wie mag kiezen tussen een SNES of een Game Boy zal, hoe handig dat pocket formaat ook is, altijd kiezen voor meer bits en bites...

## RAPPORT

|               |    |
|---------------|----|
| GRAPHICS      | 8° |
| GELUID        | 8° |
| ORIGINALITEIT | 6° |
| SPEELBAARHEID | 9° |

▲ Heerlijk speelbaar

▲ Grafisch erg sterk

▲ Soepele besturing

☑ Diddy en Dixie werken niet samen

## GAME BOY

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



Ondanks het kopieerwerk, is Donkey Kong Land 2 een keiharde must-have voor Game Boy freaks. Het is gewoonweg het beste platformspel ooit verschenen en dat is reden genoeg lijkt mij...

THOMAS

## POWER TIP

Diddy en Dixie kunnen de kleinere tegenstanders oppakken en weggooien. Krem-lins zijn hier niet erg blij mee.

Ik ben klein en jij bent groot en da's niet eerlijk.

## POWER TIP

Sonic lijkt een beetje van de kaart te zijn, maar onthoud deze geheime gang: hij leidt naar Tails!



**FLICKIES**  
Er bestaat een oude legende over het eiland Flicky. Alleen de mystieke kleine vogeltjes (flickies genaamd) weten waar de edelstenen, waaronder de Chaos Emeralds, zich op het eiland bevinden. Dr. Robotnik komt als eerste op het eiland aan en begint meteen met het nemen van de defensieve maatregelen. Daarvoor haalt hij zijn geliefde robots uit de stofnesten, die hij niet meer had gebruikt sinds de vorige Sonic-videogame. De oude roestbakken zijn niet meer wat ze geweest zijn en dus besluit Dr. Robotnik ze een levende batterij te geven. Niets op het eiland zou die functie beter op zich kunnen ne-

men dan die vreemde flickies, maar waar zijn die snertbeesten? Terwijl Dr. Robotnik zich op zijn blikkende kop krabt, verschijnt er uit het niets een fel stralende dimensie-ring, waaruit een groepje flickies vrolijk fladderend verschijnt. "Aha", zegt de robodokter, "ze wonen in een andere dimensie!"

**ROBODOC**  
Zelf zou ik daar nou nooit opgekomen zijn en dat bewijst maar weer dat je als schrijver van videogames soms tot een absurd niveau creatief moet fantaseren. Maar goed, we hebben het nog niet over de grootste toevalligheid gehad. Net als Dr. Robotnik een nieuwe uit-

vinding - de dimensiering generator - in werking heeft gezet, komt Sonic met zijn posse aanzetten. Na een gezond potje bluffen, waarbij Sonic roept dat hij Dr. Robotnik voorgoed zal vernietigen en als eerste de Chaos Emeralds zal bemachtigen en de robodoc scheldt dat zijn robots dat zullen voorkomen en de blauwe egel voorgoed naar de eeuwige jachtvelden zullen blazen, begint het spel.

**GEEN CHAOS**  
Daarmee zijn ook meteen de regels duidelijk: bevrijd de flickies, vind de Chaos Emeralds en vernietig voor de zoveelste keer de bijna bejaarde Dr. Ro-

botnik. Om de flickies te bevrijden moet je eerst de robots waar ze in zitten, vernietigen. De vrolijke vogeltjes zijn je dan zo dankbaar dat ze meteen overal naar toe volgen. Breng ze vervolgens naar de dimensiering en pleur ze erin: missie voltooid. Nu zou je denken dat je na elk voltooid level een Chaos Emerald krijgt maar dat is dus niet zo. De Chaos Emeralds zijn alleen te vinden in de bonus-levels.

**BONUSBOEGLEEBAAAN**  
Een bonuslevel krijg je natuurlijk niet zo maar daarom heten ze ook bonuslevels. Om je geluk in zo'n level te beproeven, moet je per level minimaal vijftig ringen verzamelen en deze aan Knuckles of Tails geven. Beide

Sonic en zijn buddies Tails en Knuckles gaan op vakantie naar het mysterieuze Flicky Eiland, waar waardevolle edelstenen te vinden zijn. Niet geheel toevallig heeft hun eeuwige vijand Dr. Robotnik dezelfde vakantiebestemming...

# Sonic 3

Wacht tot hij met z'n kop

RINGS 80 naar beneden gaat en spin...



POWER TIP

De tweede bonusronde is heel wat moeilijker.

Eindbaas Robotnik

in zijn vliegmachtentje.



Tails geeft een liftje naar het bonuslevel.



Laat Sonic even draaien, hij blijft dan spinnen en je kunt pilaren wegblazen.

### BETERE GRAPHICS

Maar goed, ik geef toe dat je na uren spelen enigszins aan die bediening went en dan gaat het weer een beetje beter.

Over de graphics niets dan goeds; betere heb ik tot nu toe niet gezien in een Sonic game. Bij het eerste level in de Green Cove Zone kom je bijvoorbeeld op een brug die over het water leidt. Door het transparante water zie je stenen op de bodem van het stroompje liggen en langs de kant staan fleurige bloemetjes. De brug is eigenlijk een hangbrug en dat merk je ook als je er overheen

loopt. Loop je namelijk in het midden over de brug, dan zakt hij alleen wat naar beneden door, maar loop je aan de rechter- of linker kant, dan helt hij ook nog eens naar die kant over. Voeg hierbij het onheilspellend kraken van de houten balken waar de brug van is gemaakt en je krijgt een heel realistisch effect.

### DOMBOTS

De robots van Dr. Robotnik zijn niet de snuggerste. Ze blijven regelmatig op één plek hangen en alles wat je dan hoeft te doen, is ze met een Sonic Spin uitschakelen. Deze spin is bekend van de meeste vorige Sonic games: druk op de spinknop om Sonic te laten buitelen, laat de knop dan los en So-

nic stuift weg in de door jou gekozen richting. Uit de robot ontsnapt dan een flicky die je blijft volgen tot je hem in de dimensiering dumpst. Ringen zijn er genoeg, maar Tails en Knuckles zijn soms niet zo makkelijk te vinden. In een van de powertips laat ik zien hoe moeilijk het is. Opvallend vind ik dan ook hoe makkelijk het is om Dr. Robotnik aan het einde van Zone 1 te verslaan. Hij laat telkens een grote gespijkerde bal vallen die je even achtervolgt. Als de bal stil ligt, moet de robodoc hem komen halen en dat is het perfecte moment om even tegen zijn glazen bol aan te springen. Doe je dat vijf keer dan smeert hij hem en mag je naar Zone 2. Makkie toch?

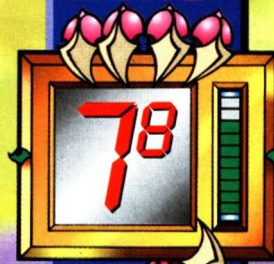
### RAPPORT

|               |                |
|---------------|----------------|
| GRAPHICS      | 8 <sup>6</sup> |
| GELUID        | 8 <sup>2</sup> |
| ORIGINALITEIT | 7 <sup>5</sup> |
| SPEELBAARHEID | 7 <sup>0</sup> |

- Kleurige graphics
- Veel actie in bonuslevels
- Geen passwords
- Verwarrende bediening

### SATURN

Prijs: f 119,50 Bfr. ca. 2175  
Verkrijgbaar bij:  
Dimension Plus  
Tel: 050-3129818



Sonic 3D Blast ziet er goed uit en heeft uitgebreide levels. De nadelen zie ik vooral in de bediening en het feit dat er geen password-systeem is ingebouwd. Desondanks denk ik dat echte Sonic/Sega fans een reden te meer hebben om van de Mega-Drive naar de Saturn over te stappen. BJØRN

# D Blast

# Street Fighter



Zangief kan het niet langer aanzien.



Blijf van m'n kniekers af!



De snelle vuist van Bison velt zelfs een olifant.



Kan je wel tegen zo'n oud ventje.



Ha, je dacht dat ik er niet bij kon.



Rose laat haar sjaaltje wapperen.



Ryu is geladen.



Cadeautje van Charlie.

## FREEFIGHT

Ik zal maar eens beginnen te vertellen hoe het kwam dat het Rembrandtplein veranderde in een ware Battle Arena. Het is een gewelddadige geschiedenis, die begon toen het nachtelijke uitgaansleven zich in 1996 langzaam maar zeker verplaatste van het Leidseplein naar het Rembrandtplein. Nu zijn de lange weekendnachten in Amsterdam altijd al een zootje, maar zo langzamerhand kun je stellen dat het plein meer is gaan lijken op de frontlinies in de sloppenwijken van Los Angeles dan een uitgaanskwartier. Elk weekend wordt er geknokt en elke keer moet de politie de vechtende jeugd uit elkaar trekken met behulp van de hondenbrigade, ruiters en de

lange lat. Omdat we vinden dat je op vrijdag en zaterdag beter een dansje kan maken dan een vechtpartij beginnen, organiseerden we een heus freefight-gala. Met de nieuwste aanwinst op de SNES (ja, die bestaat nog), Street Fighter Alpha 2, welteverstaan, want van echt bloedvergieten houden we niet.

## 1E RONDE: SAKURA VS. JANNEKE

Sakura zit nog op de middelbare school, maar ze is afgestudeerd in de zelfverdedigingskunst. Janneke Rotsvast is een vrouwelijke bodyguard, traint bij een hoofdstedelijke kickboxschool en sluit steevast haar zaterdagavond af door een ontvreemde barkruk door de voorruit van de

nachtbus te gooien. Bij de aanvang van dit eerste gevecht blijkt al gelijk dat Janneke nog veel kan leren van Sakura. Meteen al bij het begin van het gevecht gooit Sakura er een van haar beruchte Shinku-hadoken uit. De Super Fireball schroeit het permanent van Janneke die meteen huilend afdruipt en belooft om nooit meer met barkrukken te smijten.

## 2E RONDE: RYU VS. STEVEN SPEKNEK

Welbekend natuurlijk voor de trouwe SF-fans, is Ryu. Beste student van de Shotokan karateschool en mooie jongen, die liever zijn handen schoonhoudt, dan ze te bevuilden aan ruziezoekers. Maar wie niet horen wil moet voelen.

Steven Speknek is portier bij de Escape. In die hoedanigheid heeft hij al heel wat jonge studentjes een kaakfractuur geslagen. Niet omdat ze zich niet aan de huisregels van de disco hielden. Nee, Steven heeft een hekel aan jongens met brillen.

Als een blinde stier stormt Speknek op Ryu af. Soepel stapt Ryu opzij en trakteert Steven op een harde Sho-Ryu-Ken (Dragon Punch). Hoewel de Dragon Punch normaal gesproken een os uitschakelt, is de uitsmijter van de Escape niet eens aangeslagen. Een harde vuistreg wordt door Ryu geblok.

Gefrustreerd door zijn onvermogen om Ryu snel uit te schakelen, wrelt Steven een beetje overmoedig. Hij denkt aan een finale

klap genoeg te hebben, maar net op het moment dat hij wil toeslaan, gooit Ryu er een Shinku-Tatsu-Maki-Senpu-Kyaku (Super Hurricane Kick) uit. De klap van de helicopterkick kraakt over het plein en de kaak van Steven Speknek is gebroken. Een gratis ritje naar de eerste hulp, waar zoveel studenten hem voorgingen, is het resultaat.

## 3E RONDE: ROLENTO VS. DE VISSER

Rolento is een Vietnam veteraan. Om zijn soldaten een voorbeeld te stellen toen ze zich tijdens de Vietnam-oorlog een keer versliepen voor een operatie, wurgde hij een van zijn manschappen met zijn blote handen. De Visser, z'n naam zegt het al, is een viserman uit Katwijk. Eigenlijk is hij in Amsterdam om zijn vrijgezellenavond te vieren. Als hij niet de kans had gekregen om aan het tournament mee te doen, was hij de hele nacht bezig geweest om vrouwen lastig te vallen en vuil-

nisbakken door windruiten heen te gooien. Samen met hem zijn nog twintig Katwijkse meegekomen om te vieren en eens goed de bloemetjes buiten te zetten.

De Visser stinkt een beetje en Rolento heeft een hekel aan vis. Daarom wacht Rolento rustig af tot De Visser zijn eerste move maakt. Een vuilnisbakkenvliegt door de lucht en Rolento kan het projectiel nauwelijks ontwijken. Wild met zijn armen molenwiekend stormt de visboer op zijn tegenstander af. Met een High Kick doet Rolento De Visser tussen zijn kornuiten belanden en voordat de visser ook maar aan stalten kan maken om verder te vechten, roept de ex-commandant luchtsteun in: een vernietigende zee reduceert het Katwijkse gezelschap in een mum van tijd tot een zielig hoopje verkoold met slijkelijke resten. Opgebruimd staat netjes.

## 4E RONDE: BISON VS. OOM AGEN

Bison, ons aller welbekende eindbaas, behoeft natuurlijk geen



# Moeder Alpha



Laat maar eens zien  
wat je gegeten hebt!



Werk voor  
de kaakchirurg.

## POWER TIP

De eerste klap is een daalder waard. 1500 punten om precies te zijn.



*Het is wat onrustig geweest rond de feestdagen in de Amsterdamse binnenstad. Om een tipje van de sluier op te lichten, kunnen we je alvast vertellen dat de hoofdstedelijke onrust uiteindelijk uitmondde in een heus one-on-one beat'em up tournament, midden in het grasperk van het Rembrandtplein.*

brandtplein. Als hij even de kans krijgt, slaat hij zijn arrestanten en schrijft in het

vecht, hij heeft eindelijk een afspraakje kunnen regelen met Chun-Li. Op het moment dat Oom Agent met zijn wapenstok een dreigende beweging maakt, voert hij een Psycho Crusher uit. De agent valt meteen smekend op zijn knieën, de arme man heeft de meest vreselijke waanvoorstellingen. Al zijn slachtoffers uit het verleden ziet hij gillend aan zich voorbij trekken. De inderhaast ingeschakelde ziekenbroeders kunnen hem alleen nog in een dwangbuis gespen, net op tijd voordat hij zichzelf van kant wil maken met zijn dienstpistool.

vechtpartijen. Meestal zoekt hij grotere tegenstanders uit, omdat die hem met zijn 1.48 m onderschatten. Maar dan weten ze niet dat Achmed een geoevende vechtersbaas is. Wie hoog is, kan hard vallen en de slachtoffers van Achmed kunnen daar over meepraten.

Achmed probeert hetzelfde trucje als bij zoveel van zijn tegenstanders. Hij doet net alsof hij volstrekt niet weet hoe hij moet vechten. Maar Dhalsim trapt er niet in en teleport meteen bovenop zijn tegenstander. Als Achmed op de grond ligt te kermen dat hij veel kleiner is, maakt hij een einde aan het gekerm door een Yoga Shock uit te delen, waarvan het hele Rembrandtplein staat te schudden op zijn grondvesten. Na vijf ronden met de professionals uit SF2 Alpha werd duidelijk dat herriescoppers niets te zoeken hebben op het Rembrandtplein. Het werd dan ook zeer rustig na het tournament. Maar voor hoe lang?



Vitslover!

## 5E RONDE: DHALSIM VS. ACHMED

Dhalsim is de zwerver van het tournament. Voor degene die het zich niet meer kan herinneren; Dhalsim komt op voor de hongerigen, de armen en de daklozen. Zijn einddoel is om een hogere staat van bewustzijn te bereiken door meditatie. Achmed is een opgeschoten puber uit Amsterdam-Oost. Zijn lust en z'n leven bestaat uit het uitlokken van

fokte agent met losse handjes. Dit soort dienders is er medeverantwoordelijk voor dat het zo onrustig is op en rond het Rem-

rapport dat ze van de trap zijn gevallen. Bison heeft eigenlijk geen tijd voor het ge-

verdere introductie. Of het moet zijn dat hij een hekel heeft aan uniformen, behalve als hij ze zelf draagt. Oom Agent is het prototype van een opge-

Sakura laat zich  
van haar  
beste kant zien.

## RAPPORT

GRAPHICS

7°

GELUID

8°

ORIGINALITEIT

7°

SPEELBAARHEID

9°

Supercombo's

Auto-block

Klassieker

Meer van hetzelfde

SNES

Prijs: f 169,- Bfr. ca. 3075  
Fabrikant: Nintendo  
Distributeur: Nintendo  
Tel: 030-6051353

78

SF2 Alpha is een adaptie van de arcade beat'em up. De nieuwe vechters zijn een extraatje, maar waar het in SF2 Alpha om draait, zijn de dodelijke combinatie moves. Mits op het juiste moment uitgevoerd, verandert je TV-scherm in een inferno van geweld. Ook de multi-hit mogelijkheden van deze klassieker geven SF2 Alpha weer een beetje aansluiting bij knokspellen als MK3. Het was eigenlijk wel fijn om weer eens met de Moeder Der Vechtsporten te mogen stoeien. Een aanrader. MICHAEL

# Kuifje

## EN DE ZONNETEMPEL



Kolere, wat een vette slang!

Na het SNES-succes van Kuifje in Tibet, was het een kwestie van tijd voordat een tweede avontuur van deze jonge reporter zou worden gedigitaliseerd. De Zonnetempel is een waardige opvolger en Tintin-liefhebbers kunnen met een gerust hart op avontuur naar het oude Inca-rijk...



Dit heerschap kun je beter niet tegenkomen.

**RAPPORT**

GRAPHICS **8<sup>5</sup>**

GELUID **7<sup>5</sup>**

ORIGINALITEIT **8<sup>0</sup>**

SPEELBAARHEID **8<sup>0</sup>**



Inca mummies, daar kun je dus

beter vanaf blijven.

### HERGÉ? HERGÉ!

Het is een feit dat zo'n beetje iedereen die in Europa woont, wel eens een Kuifje-album onder ogen heeft gehad. Maar wie was nu de tekenaar en schrijver die deze eeuwig jonge en moralistische journalist het daglicht liet zien? Zijn naam was Georges Remi die onder het pseudoniem Hergé sinds 1930 maar liefst 23 albums over deze jongeman schreef en tekende. Kuifje in de Sovjetunie was zijn eerste album en 46 jaar later, in 1976, verscheen zijn laatste: Kuifje en de Picaro's. Echt zijn laatste, want op 3 maart 1983 stierf hij.

Maar hoe zoet kan de dood zijn als je weet dat nog steeds een paar miljoen mensen dagelijks plezier bele-

ven aan jouw creatie. Kuifje is still going strong en het Belgische Infogrames doet er met deze Zonnetempel gewoon nog een schepje bovenop...

### DE VLOEK

Kuifje en De Zonnetempel is vermoedelijk het meest populaire avontuur dat Hergé ooit heeft gemaakt. Dit komt

waarschijnlijk door het spannende verhaal en de uitgebreide research die hij hiervoor gedaan heeft. Van Inca graftombes tot eenvoudige aardewerk potten: alle details werden grondig door hem bestudeerd voordat hij er een tekening van maakte. Het verhaal gaat over de geheimzinnige Inca mummie Rakar Kapak. De leden van de expeditie die deze mummie hebben meegenomen, lijden stuk voor stuk aan een mysterieuze ziekte. Volgens een van de geleerden zou

de mummie wel eens de oorzaak kunnen zijn van deze vloek. Nieuwsgierig als hij is, gaat Kuifje natuurlijk op onderzoek uit. Maar plots wordt professor Zonnebloem ontvoerd... Wat heeft dit nu weer te betekenen? Samen met Kapitein Haddock, zijn keffertje Bobby en een flinke dosis malariapillen vertrekken ze naar Zuid-Amerika. Daar waar zo'n vijf eeuwen geleden de Inca beschaving nog bloeide voordat het door de Spanjaarden werd uitgeroeid. Of zou er toch nog wat van die be-

schaving over zijn gebleven...?

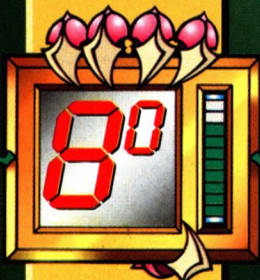
### ASS KICKEN

De Zonnetempel is in vele opzichten te vergelijken met zijn voorganger Kuifje in Tibet. Het is een platformadventure waarbij zo'n beetje alle disciplines van het huidige gamen in naar voren komen: klimmen, zwemmen, schieten, rennen, duiken, bukken, duwen, gooien, teamwork, noem maar op. Aan de graphics kunnen ook dit keer een paar lekkere puntjes gezogen worden. Start het spel en het is alsof je een Kuifje-album open t waar in alle karakters tot leven komen.

Het enige grote nadeel aan het spel is de houterige besturing. Deze is af en toe zo knullig dat het gaat irriteren. Nu ben ik sowieso nogal snel geïrriteerd als iemand niet doet wat ik wil, maar je zou die karakters zo nu en dan een verschrikkelijke schop onder hun kont willen geven... Toch blijft dit Zonnetempel avontuur een verrijking van je SNES-collectie.

- Goed verhaal
- Mooie graphics
- Erg lang speelbaar
- Te stugge besturing

**SNES**  
 Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350  
 Fabrikant: Infogrames  
 Distributeur: CD Contact Data  
 Tel: 077-4773701



De Zonnetempel is een mooie aanvulling op al die Kuifje-albums die al jaren bij je in de kast staan. Als Hergé nog zou leven, dan kocht hij meteen een SNES om dit spel uit te checken...

THOMAS

### POWER TIP



Met een stevige stok sla je het pistool keihard uit z'n hand.



Bij deze man kun je gereedschap krijgen.



Professor Zonnebloem is ontvoerd en Bobby zal een pootje helpen.

# EEN DRAAK VAN EEN T-SHIRT

bij een halfjaarabonnement op  
Power Unlimited (f 35,70)

Power Unlimited  
Levert de beste  
Levert de beste  
Levert de beste



**BELLEN  
IS SNELLER!  
☎ BEL GRATIS  
0800 - 0224222**

IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK IN HET WEEKEND

## BURP

Rincewind loopt na een avondje zuipen met de apachtige bibliothecaris terug naar de Unseen University. Totdat hij bij het Donkey Cart Park aankomt. Daar ziet hij dat er net een bom geplaatst is door een

vaag figuur. Natuurlijk probeert Rincewind de bom te ontmantelen en...

## BOEM

Rincewind en de bibliothecaris kunnen gelukkig op tijd aan de ontploffing ontkomen. Met de Dood is het anders gesteld... Wat er ook met hem gebeurd moge zijn, hij is de grote afwezige in Discworld. Dit is natuurlijk hartstikke lastig want mensen sterven wel, maar hun geest blijft gewoon in Discworld rondhangen en vooral doorkletsen.

In de Unseen University hebben ze daar pas last van als Windle Poons het loodje niet legt (terwijl dat wel de bedoeling is). Dus wil de Archchancellor de dood terughalen via een ingewikkelde rite. Rincewind en de lopende inventory Luggage moeten daarvoor de benodigdheden halen. Denk nu niet dat het halen van de ingrediënten alles is dat je als speler moet bewerkstelligen. Dit is slechts een heel klein gedeelte van het spel. Discworld 2 is namelijk net als zijn voorganger weer verdeeld in verschillende episodene en dat betekent een heleboel puzzels en opdrachten.

Maar nu we het toch over deel 1 hebben; het is zo'n twee

De Dood zadelt zijn dode ros Binky en trekt er met zijn zeis op uit om zijn dagelijkse quotum bewoners van Discworld te oogsten. Hij rijdt met z'n paard boven Donkey Cart Park en...



Het paard van Troje op z'n Discworld's.

jaar geleden dat dat deel uitkwam. De tijd heeft intussen niet stil gestaan en dat is duidelijk te zien in deel 2.

## TIME FLIES...

Rincewind is in die twee jaar bijvoorbeeld ouder geworden (en sommigen zeggen ook knapper) hij is nu heel modern in het bezit van een geitesik (twee jaar geleden noemde we dat nog een stom baardje). Dit is echter niet de enige ontwikkeling die het spel heeft doormaakt. Discworld 2 is gebruiksvriendelijker geworden. In plaats van het

irritante 'That doesn't work', krijg je nu anderssoortige reacties van Rincewind te horen. Hij komt nu ook niet verder dan je te vertellen wat voor soort object je hebt aangeklikt, maar het is toch een stap in de goede richting. Discworld 2 is misschien minder irritant, maar op den duur net zo frustrerend omdat de puzzels weer even onlogisch en vreemd zijn als in deel 1.



Luggage, de lopende inventory, volgt Rincewind zonder vrt



Met z'n nieuwe uiterlijk maakt Rincewind misschien wel een kansje



Rincewind heeft een geitesikje gekregen.



Zou jij een tweedehands kameel kopen bij die kerel?

Wel is er in het spel ingebouwd dat je, als je erg ver van de oplossing afzit of afdwaalt, wordt teruggeleid naar het punt waar je in de goede richting zat. Dit gaat voornamelijk door vage hints die Rincewind je tijdens het spelen geeft. Gelukkig is een aantal dingen wat betreft

gameplay hetzelfde gebleven. Je kunt nog steeds via iconen de toon waarop je een vraag stelt, regelen. Zo is er bijvoorbeeld het vriendelijke icoon en het sarcastische icoon. Ook de simpele manier van bewegen is onveranderd; één klik voor richting, dubbelklik voor actie; een kind kan de was doen. And last but not least, Eric Idle doet nog steeds de stem van Rincewind!

## RAPPORT

### GRAPHICS

8.5

### GELUID

8.5

### ORIGINALITEIT

9.0

### SPEELBAARHEID

8.0

Eric Idle

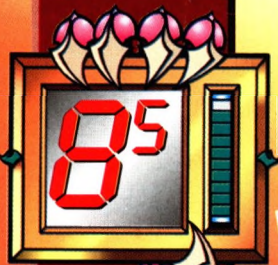
Verbeterde gameplay

Melig

Moeilijk

## PC CD-ROM

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350  
Systeemeisen: 486DX2/66,  
8 Mb RAM (16 Mb RAM  
voor Windows 95), Double  
speed CD-ROM, SVGA,  
geluidskaart, muis.  
Fabrikant: Psygnosis  
Distributeur: Columbia Tristar  
Tel: 035-6250720



Die gasten van Psygnosis kunnen bij mij niet meer stuk! Discworld 2 is namelijk een waardig opvolger van deel 1; even melig, even mooi en met een verbeterde gameplay.

LAURA



De dood zit stevig te paard.



Alhoewel...

# DISC WORLD 2

MISSING PRESUMED 13

# TOONSTRUCK



Pitbull Piranha.

Ik opende de doos, haalde er de CD uit en stopte hem in mijn computer. Boem, splat, djing...ik was Toonstruck.

## UITZONDERLIJK

Toonstruck is een interactieve tekenfilm. De hoofdpersoon Drew wordt gespeeld door Christopher Lloyd (de professor uit Back To The Future). Zijn rol in dit spel is helemaal gefilmd met een groen doek als achtergrond. Met allerlei speciale technieken hebben ze het voor elkaar gekregen om dit in een tekenfilm te verwerken. Net zo iets als in de film Roger Rabbit. Maar dat is niet alles. Je kunt Drew namelijk door het hele spel bewegen, en ook met de cartoons laten omgaan en praten. Nou is dit niet nieuw voor adventure spellen maar in dit spel hebben ze het wel uitzonderlijk mooi gedaan.

Electric boogie.

## ULTRA FUNNY

De gameplay is ook perfect. Met Flux in zijn kielzog beweegt Drew zich soepeltjes door het hele spel. De interactie met de omgeving is geweldig en vaak erg grappig. Drew en Flux zijn net een soort komisch duo. Als de een iets zegt, zal de ander daar meteen een komische opmerking achteraan plakken. De conversaties in dit spel zijn sowieso ultra funny. Vooral Flux kan nog wel eens erg grof uit de hoek komen en dat mag ik wel. Vaak zie je in dit soort spellen dat steeds weer dezelfde zinnen herhaald worden. Bij Toonstruck gebeurt dit bijna niet. De gesprekken zijn ontzettend uitgebreid, en zelfs als je terug gaat naar een plek waar je al eerder was, kan het gesprek een compleet andere wending nemen.

## EIKELS JATTEN

Het spel zelf is niet makkelijk. Je zult veel moeten vragen, proberen, combine-

ren en uitpuzzelen. Overall kom je wel iets of iemand tegen die je verder kan helpen. Het is alleen een kwestie van de juiste vragen stellen en de juiste dingen proberen. Flux loopt niet alleen maar achter je aan om bijdehante opmerkingen te maken, nee, hij komt vaak ook erg goed van pas. In de slaapkamer van Koning Hugh bijvoorbeeld, kun je Drew niet op het bed laten kijken en zul je Flux het gamele trappetje op moeten sturen. Dit heeft niet altijd succes. Op een gegeven moment stuurde ik Flux een boom in om een paar eikels van een eekhoorn te jatten, en toen werd ie er bont en blauw weer uitgeslagen door die rooie pluimstaart.



Trek maar eens aan die staart Drew.

## TOONSITE

Normaal ben ik niet zo dol op dit soort games, maar ik raakte al snel verslaafd aan dit spel. Omdat ik op een goed moment vast zat, ging ik op Internet kijken of ik misschien wat cheats kon vinden. Na een tijdje zoeken, kwam ik zowaar een heus Toonstruck site tegen. Helaas vond ik hier geen cheats maar wel veel ander leuk spul. Zo kun je daar een Theme Pack downloaden. Hiermee kun je onder andere je hele desktop op je computer in een Toonstruck

desktop veranderen. Je geluiden, iconen en lettertypen veranderen allemaal. Je kunt uit drie verschillende versies kiezen. De lieve (zacht roze kleurtjes, konijntjes en hartjes), de funny (cartoon stijl met maffe iconen) en de gemene (Nefarious als wallpaper en naar klinkende geluidjes etc.). Overall in mijn computer duiken inmiddels vreemde iconen of maffe geluidjes op en ik ben zo 'Toonstrucked' dat ik mijn deadline helemaal ben vergeten en



Killerdown.

eigenlijk weer aan het werk zou moeten gaan. Maar dat kan pas als ik dit spel heb uitgespeeld, sorry hoor Ed, kan er niets aan doen, dit spel is verslavend.

## RAPPORT

### GRAPHICS

9.5

### GELUID

9.5

### ORIGINALITEIT

9.0

### SPEELBAARHEID

9.5

Extrem mooie graphics

Hele goeie gameplay

Drew en Flux zijn erg komisch

Erg lang speelbaar

## PC CD-ROM

Prijs: f 99,- Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: 486/66, 30 Mb schijfruimte, muis, 8 Mb RAM, SVGA Videokaart, Double speed CD-Rom Drive, 8 bit soundkaart.  
Fabrikant: Virgin  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 030-2416016

Probeer maar eens langs deze portier te komen.



Hé, Pipo ik ben geen ballon!

Dank je, die had ik net nodig.

SM koe.



Toonstruck Rules Big Time.

BAS

Je dacht dat alle videogames uit pixels bestonden? Not! Soms bestaan ze uitsluitend uit klei. Zoals deze.

## SPIELBERG

In 1977 maakte iemand een aantal tekeningen over een merkwaardig buurtje zomaar ergens op een planeet. Deze tekeningen werden 'A beautiful day in the Neverhood' genoemd. Zeven jaar later kwam een aantal gamesprogrammeurs van Virgin op

het idee om naar aanleiding van de tekeningen een nieuwe videogame te maken. Omdat de programmeurs niet helemaal tevreden waren over hun werkgever, begonnen ze samen een eigen bedrijfje, The Neverhood geheten. Het idee werd vervolgens aan Steven

Spielberg gepresenteerd, die het een prachtig plan vond. Hij investeerde een onbekend bedrag in Neverhood en de productie kon beginnen.

## THE MAKING OF...

Allereerst werd het hele verhaal van het spel getekend, gewoon met potlood en papier. Toen dat ergens op ging lijken werd een aantal kleiers ingehuurd die de ondankbare taak hadden om van alle tekeningen

kleifiguren te maken. De volgende stap was het filmen en animeren van de kleipoppen, kleihuizen, klei-achtergronden en kleivoorwerpen. Dat gebeurde door elke scène uit het verhaal in een studio neer te zetten en daar een afbeelding van te maken. Deze afbeeldingen werden vervolgens door de knappe koppen met verstand van computers gedigitaliseerd, bewerkt en op een CD-Rom gezet. Bij elkaar duurde dit alles een jaar en werd zo'n drie ton klei gebruikt. Maar toen had-

den ze ook wel een heel bijzonder spel gemaakt.

## KLEIOTHEEK

De hoofdrolspeler van Neverhood is Klaymen. Door puzzels op te lossen en goed te zoeken kan hij twintig cartridges vinden die tezamen een kleifilmpje opleveren. Uit dat filmpje moet duidelijk worden hoe het spel uiteindelijk gewonnen kan worden.

Maar al veel eerder in het spel wordt duidelijk wat er nu eigenlijk aan de hand is in deze kleiwereeld. En dat heeft alles te maken met de ontstaansgeschiedenis van deze wereld...

## KLAY, THE EARLY YEARS

Ooit was er de Vader, een mysterieus wezer uit 'de andere kant'. Over de Vader is niets bekend behalve dat hi op een gegeven moment Quater maakte. Deze Quater maakte op zijn beurt zeven verschillende koningen, die ook weer allemaal hun eigen wereld maakten.

Het probleem zat 'm in de zesde schepping: Hoborg. Deze robotachtige kleikoning wilde een wereld maken waarin hij voor altijd gelukkig zou kunnen leven. Maar er ging iets mis. Wat precies mis ging maakt

... dank aan Mick Jagger voor de lippen.



Klogg.



Go Klaymen go!



# Neverhood

Hoezo heb je hier een kleibewijs voor nodig?

Yeah right!



Kleiduimpje.



deel uit van het spel en daar moet je dus zelf achterkomen. De opdracht aan Klaymen: help Hoborg bij het maken van de wereld die hij in gedachten had, zodat iedereen alsnog voor altijd gelukkig kan leven.

### UITBUIKEN

De interface van Neverhood is echt zo simpel als je maar kan bedenken. Er zijn geen menuutjes, geen echte inventory's, geen niks. Het enige dat je moet gebruiken is de muisaanwijzer, waarmee je op van alles en nog wat dient te klikken. Vind je op die manier

een voorwerp dat je ergens voor kunt gebruiken, dan stopt Klaymen die zelf in z'n buik (die dient als opslagplaats). Moeten de voorwerpen ergens gebruikt worden, dan haalt Klaymen ze zelf uit z'n 'inventory' en gebruikt ze zelf op de juiste manier. Wat er dan voor de speler overblijft is vooral het oplossen van allerlei puzzels en het bezoeken van de juiste plaatsen.

### KEN JE KLEIWERELD

Uiteraard is Klaymen niet de enige bewoner van dit spel. Zo is er ook nog Klogg (de

'bad guy' die Klaymen zo veel mogelijk tegenwerkt), **Hoborg** (degene die jouw hulp nodig heeft), **Willie** (een jochie dat je helpt door af en toe brieven te sturen waarin hints staan), **Robot Guy** (het vriendje van Willie) en tot slot **Ugly Guy** (een groen monster dat je regelmatig probeert te verslinden). Voor de tips van Willie moet je telkens terug naar het huisje waar het spel begint, en om de cartridges af te spelen moet je steeds naar een speciale videoplayer die elders in de kleiwereld staat. Aangezien er geen manieren zijn om snel deze speciale plaatsen

te bereiken, zit er niets anders op dan telkens weer overall heen te lopen. Een kaart of iets dergelijks is niet verkrijgbaar, reden om de kleiwereld eerst goed te verkennen alvorens je de puzzels probeert op te lossen.

### DE LETTER H

Die puzzels zijn niet al te moeilijk, helemaal niet voor ervaren spelers. Zo kom je bijvoorbeeld op een gegeven moment een deur tegen waarop drie grenfels in drie verschillende kleuren zitten. Deze deur gaat open door elders in het spel op drie knoppen te drukken met dezelfde kleuren als de grenfels.

Andere puzzels zijn onder meer schuifpuzzels (vorm bijvoorbeeld de letter H om een nabij gelegen dichte deur te openen) en sorteerpuzzels (maak een mannetje helemaal rood om hem te veranderen in een lopende bom waarmee het groene monster een poosje uitgeschakeld kan worden). Zijn de puzzels desondanks te moeilijk, dan zijn er onder andere

op de website van Neverhood allerlei hints en oplossingen te vinden.

### KLAYMEN ONLINE

Die website van Neverhood ([www.neverhood.com](http://www.neverhood.com)) is sowieso de moeite waard om te bekijken. Het hele productieproces van het spel staat hier uitgebreid beschreven, inclusief allerlei schetsen en tekeningen aan de hand waarvan de kleifiguren zijn gemaakt. Je kunt zelfs op deze site kleifiguren tekenen die na twee dagen aan een grote kleimuur worden toegevoegd, waar iedereen het resultaat kan bekijken.

### TIKTAKTAK-TAK

Wil je eerst een demo van dit spel zien. Dat kan, maar het zal niet prettig worden. Op het Internet-adres [www.dreamworksgames.com](http://www.dreamworksgames.com) zijn twee demo's verkrijgbaar. Eentje met twee en eentje met één puzzel. Het probleem is echter dat de eerste demo 22,4 Mb groot is en de tweede demo 11,8 Mb. Met een 14k4 modem kost het maar liefst zes uur om de eerste demo te downloaden, en zo'n drie uur voor de tweede. Alleen de moeite waard als je een hele snelle Internetverbinding hebt (ISDN bijvoorbeeld) of als je je echt suf verveelt. Maar waarom zou je al die downloadmoeite doen? Als je de demo hebt gezien wil je ongetwijfeld toch het hele spel hebben.

Voer het plantje een ring en de deur gaat open.



Toch maar met de fiets?



Hoborg en zijn vriendje.



Klaymen, de man met de drieknops-borst.



Moet je maar geen vreemde paddestoelen eten.



**RAPPORT**

GRAPHICS **9°**

GELUID **8°**

ORIGINALITEIT **9°**

SPEELBAARHEID **8°**

Komisch

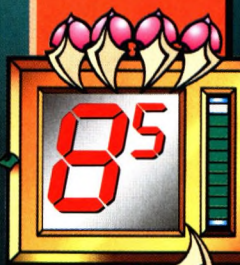
Zeer fraai om te zien

Supersimpele bediening

Puzzels zijn een beetje makkelijk

### PC CD-ROM

Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350  
 Systeemeisen: Pentium 75,  
 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, SVGA, Quad Speed  
 CD-speler, geluidskaart,  
 muis, Windows 95.  
 Fabrikant: The Neverhood/  
 Dreamworks Interactive  
 Distributeur: Microsoft  
 Tel: 023-5677700



Veel van dit soort spellen zullen er vast niet gemaakt worden (want wie krijg je zo gek om dat allemaal te kleien en te verfilmen?). Alleen al daarom is dit een bijzonder spel waar de gelukkige eigenaar veel plezier aan kan beleven.

BEN

# EARTHWORM JIM



Je wist natuurlijk al dat dit wrede spel een vervolg had gekregen. Niet? Sukkel! Natuurlijk is er Earthworm Jim 2. En nu nog op de PlayStation en Saturn ook!

## WHASSUP?

Jim heeft zich weer heel wat ellende op de hals gehaald. Daar is hij nogal goed in want hij bestaat voor ongeveer 90% uit hals. In dit nieuwe avontuur heeft snoodaard Psy-Crow de lieflijke prinses What's-Her-Name gekidnap. Omdat zij de enige troonopvolgster is, wordt haar eventuele echtgenoot automatisch koning van het Koninkrijk der Melkweg!

Jim moet zorgen dat Psy-Crow en de prinses nooit het Lost Vegas Sterrenstelsel bereiken want daar kunnen ze elkaar 24 uur per dag eeuwige trouw beloven. De koele worm belandt in een gevaarlijk avontuur waarbij hij de arme prinses en Psy-Crow volgt van planeet tot planeet.

Veel van die planeten zijn toevallig ook de favoriete vakantieoord van zijn oude vijanden dus gezellig wordt het niet. Maar Jimmy is niet alleen. Zijn nieuwe

vriend Snot staat hem bij deze gevaarlijke reis terzijde.

## SNOT

Wat nou Snot? Wie nou Snot? Snot is toch dat spul wat bij verkouden mensen uit hun neus komt en bij driekwart van politiek Den Haag in hun hoofd zit? Jim gebruikt snot om te kunnen slingeren. Vroeger gebruikte hij daar zijn lichaam voor (zoals Indiana Jones zijn lasso gebruikt) maar bij koud weer begon zijn reuma op te spelen en hij werd er misselijk van. Nu gebruikt hij dus snot.

## POWER TIP

Wie kan me vertellen wat de functie is van de 'wormenblikjes powerup'? Stuur een kaartje naar de redactie onder vermelding van Earthworm Björn. De eerste inzender met het juiste antwoord stuur ik een pet.

Snot kan alleen gebruikt worden als je een glibberig oppervlakte hebt om de snotlasso tegenaan te zwiepen. Let dus goed op alles waar kleverige druppeltjes vanaf komen, dat is een hint dat je er je snotlasso tegenaan kan kletsen en je komt dan vrijwel altijd op een plek terecht waar powerups of vlaggen liggen. Overigens kan de snot, mits goed geconcentreerd, ook gebruikt worden als parachute. Handig als je een grote kloof over moet springen waarbij je normaal de overkant niet zou halen.

## WAPENS

Jimmy heeft flink kunnen oefenen met wapens in zijn eerste avontuur en nu wil hij meer! De programmeurs bij Shiny hebben aan deze wens gehoor gegeven en zes (ja ja, zes!) nieuwe guns beschikbaar gesteld voor het betere sloopwerk.

Erg leuk is bijvoorbeeld de Mega Plasma. Deze powerup geeft je niet meer dan twee schoten maar dat is ook alles wat je nodig hebt om een heel scherm te ontdoen van vijandelijk gespuis. Als dat niet lukt, moet je het maar eens proberen met de Barn Blaster. Een powerup geeft je slechts één schot maar dat ene schot is wel effe heftig, zeg maar de Mega Plasma on steroids! Pas wel op voor de terugslag want ook die mag er zijn.

Nog een erg fijn wapen is de 3 Finger Gun. Nee, het is geen wapen dat vingers in de richting van de vijanden lanceert maar een normaal pistool dat in drie richtingen schiet. Handig voor iedereen die niet zo goed kan mikken. Het laatste wapen dat ik nog even wil noemen is de Bubble Gun: een volautomatische superpersonische bellenblazer. Het apparaat

veroorzaakt in de meeste gevallen weinig schade maar kan een rivaal van de wijs brengen. Tevens leuk om kinderen mee te vermaken.

vlaggen verborgen: een Aarde Vlag (met een aardbol erop), een Jim Vlag (met Jim erop)

## Mortal vissekombat.



## PASS-WORDS

Natuurlijk heeft Earthworm Jim 2 een pass-wordsysteem. Helaas krijg je die niet meer gratis! Daar moet je wel wat voor doen! (beeld je bij deze zin een schreeuwerige Veronica/radio 3 stem in). In elk level zijn drie

en een Worm Vlag (drie keer raden). Je moet alle vlaggen zien te vinden om aan het einde van een level het bijbehorende password te verdienen. Leuk idee vind ik, want het geeft een extra dimensie aan het spel.



It's raining pigs! Dekking!



Zal ik jou eens effe in je bek knallen?

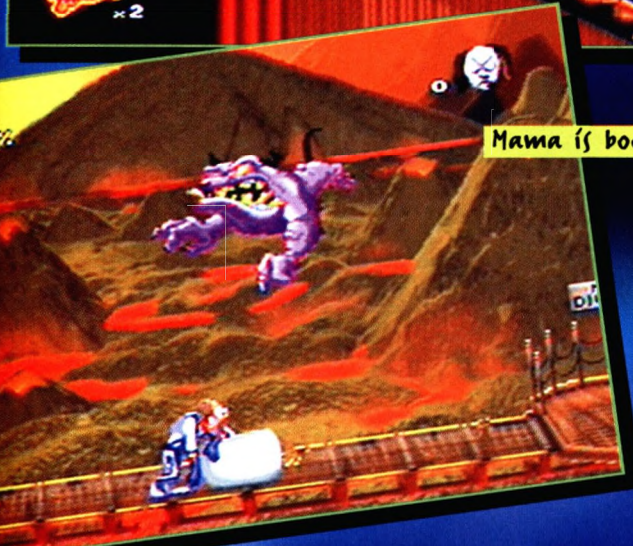
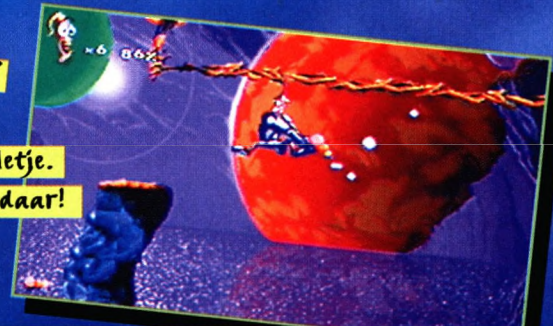


Aaaargh, Jimmy brandt aan!

Hé oma, denk aan je bloeddruk!



En hier een belletje. En daar, en daar!



Mama is boos!



Fuck, wat zijn die biggen zwaar.

Viva la snotslinger.



Had je wat?



Effe uitblazen...

### ANDERE POWERUPS

Behalve alle bovengenoemde goodies heb je nog een aantal andere powerups. De standaard stuff als extra levens en energie hoef ik niet te beschrijven maar wat dacht je van een smakelijke boterham? Nee? Nou, je krijgt er wel een vette

200% boost op je energietekort door! Heb je het niet zo op boterhammen dan kun je altijd nog een voedzaam blikjes wormen opentrekken. In Earthworm Jim 1 stond in de handleiding dat ze ook in dat spel blikjes wormen hadden verstopt maar die heb ik nooit kunnen vinden. In het

boekje van Earthworm Jim 2 verklappen ze dat het een geintje van ze was. Leuk hè!? Hm. Ook nu de blikjes wel te vinden zijn, zit er een addertje onder het gras (of een wormpje) want ze vertellen niet wat de functie is van deze powerup. Daar behoor je zelf achter te komen.

### LEVELS

Net als in deel 1 hebben de levels van Earthworm Jim 2 vreemde, dubbelzinnige namen. Wat dacht je bijvoorbeeld van Lorenzo's Soil (van Lorenzo's Oil), Peter Pain (Peter Pan) en Circus of the Scars (Circus of the Stars).

De inhoud van die levels is nog vreemder. In het eerste level moet je varkens uit een stal halen om ze als tegengewicht te gebruiken voor zo'n middeleeuwse kasteelvaldeur en ontwijk je vallende oma's op een traplift. Ook moet je een varken met precisie lanceren zodat hij in de vissekom in de vijver belandt. En dan heb ik het nog niet over de mieren uit level 2 die met baby's en servies gooien. De levels zijn zelfs zo absurd dat ik er beter plaatjes van kan laten zien dan er verder over te beppen.

### RAPPORT

GRAPHICS

90

GELUID

90

ORIGINALITEIT

85

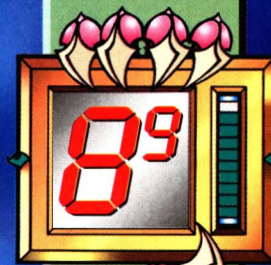
SPEELBAARHEID

90

- Humor is ook echt leuk
- Gevarieerde levels
- Passwords verdienen
- Meer guns dan in EWJ1

### PLAYSTATION / SATURN

Prijs: PlayStation en Saturn f 149,- Bfr. ca. 2700  
Fabrikant: Shiny Entertainment  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 030-2416016



Met Earthworm Jim 2 heeft Shiny een prima vervolg gemaakt. De graphics zijn niet zo zeer goed in de zin van 3D-gerenderd enz. maar ze zijn hilarisch. Het geluid ondersteunt die humor perfect. De PlayStation- en Saturn versie doen verder niet voor elkaar onder. BJØRN

# review

We zakken af naar de bodem van de oceaan. Het is ergens midden 27ste eeuw en de mensheid heeft nog steeds niets geleerd van haar fouten. Als huurling Emerald 'Deadeye' Flint zul je jezelf moeten zien te redden in de Archimedean Dynasty.

Openbaar vervoer.



Als er maar geen water in de motor komt.



## AQUA

Dit onderwaterverhaal speelt zich af in een tijd waar de mensheid de aarde zo vervuild heeft, dat men noodgedwongen naar de bodem van de oceanen is verhuisd. Hier ontstond langzaam aan een nieuwe maatschappij genaamd Aqua.

De mensen leven in onderwatersteden en verplaatsen zich door middel van reusachtige onderzeeërs en kleinere eenmans ge-

vechtssubs. Grote bedrijven, regeringen en zelfs piraten, zijn allemaal bezig zoveel mogelijk geld en macht te verwerven. Dit levert natuurlijk nogal wat problemen op.

## EL TOPO (DE MOL)

Jouw verhaal begint als je voor een zekere El Topo een konvooi vrachtsubs begeleidt, om die te beschermen tegen aanvallen van piraten.

De gevechtssub die El Topo je ter beschikking heeft gesteld is een schroothoop, en de wapens stellen ook al niet veel voor. Plots wordt het konvooi aangevallen door een overmacht aan zwaarbewapende piraten. Je kunt nog net ontsnappen en gaat op weg naar El Topo's hangout om effe met hem te babbelen.

Vanaf hier is het spel grotendeels in jouw

handen. Net als bij een adventure loop je rond en praat je met mensen. Het is mogelijk om het gesprek verschillende kanten op te sturen, maar meestal staat de uitkomst al vast.

El topo vertelt je de werkelijke reden dat het konvooi aangevallen werd. De piraten waren op zoek naar papieren met geheime informatie (zit je in de 27ste eeuw, zetten ze dat niet eens op disc). Die informatie is zo belangrijk dat degene die het in zijn bezit heeft oneindig veel macht krijgt.

El Topo mag jou niet zo erg, maar vraagt je wel om op zoek te gaan naar de papieren.

## KNOKKEN

Je zult nu moeten gaan zoeken, praten, omkopen en ga zo maar door. Je gaat heel Aqua door op zoek naar die papieren. Op een goed moment zul je zelfs naar het hoofdkwartier van de piraten moeten. Maar AD is meer dan alleen een adventure spel. Deadeye Flint is niet voor niets een huurling. Tijdens je zoektocht sluit je allerlei deals en neem je werk aan. Iedere plaats waar je bent, heeft een dock. Hier ligt de gevechtssub en vind je een wapenhandelaar. Bij hem kun je, mits je genoeg geld hebt verdient in vorige missies, je sub upgraden. Dan is het tijd voor actie. Als in een Subsim vaar je rond en vecht je met piraten en ander tuig. In het begin word je op pad gestuurd met simpele opdrachten, maar hoe verder je komt in het verhaal, des te heftiger de knokpartijen.

## RAPPORT

### GRAPHICS

8°

### GELUID

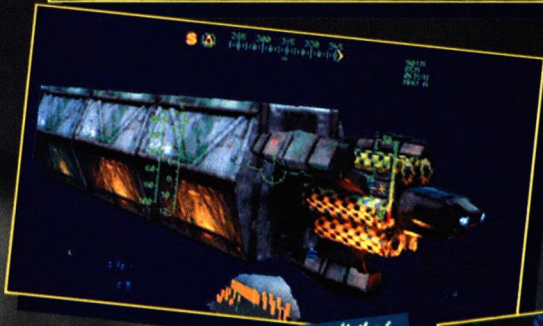
8.5

### ORIGINALITEIT

7.5

### SPEELBAARHEID

9°

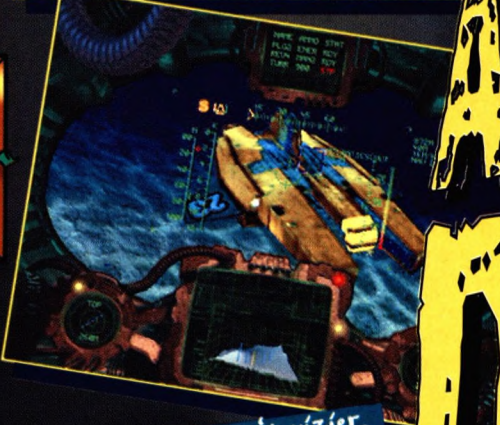


Die vervoert zeker waterijsjes.

De onderwater industrie wordt gemold.



Booyaa, recht in 'n smoel!



Vijand in 't vizier.

## POWER TIP

Liefhebbers van stevige vechtpartijen kunnen bij het hoofdscherm kiezen voor 'Instant Action', oftewel, meteen knokken.

# ARCHIMEDEAN DYNASTY

- Schieten en Adventure
- Lang speelbaar
- Mooie filmpjes
- Fouten in verhaal

## PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: 486/100 MHz  
Pentium aanbevolen, 8 Mb RAM, SVGA, Double speed CD-ROM, joystick.  
Fabrikant: Blue Byte  
Distributeur: HomeSoft  
Tel: 023-5311241



Ik moet zeggen dat ik dit spel bijna net zo mooi vind als Deadly Tide en het is zeker net zo lang speelbaar. Gewoon kopen dus.

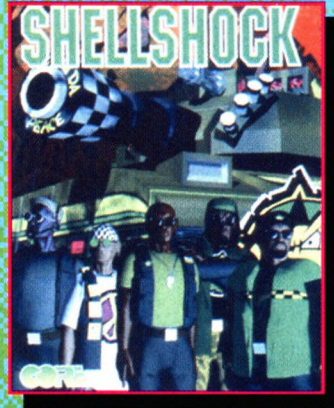
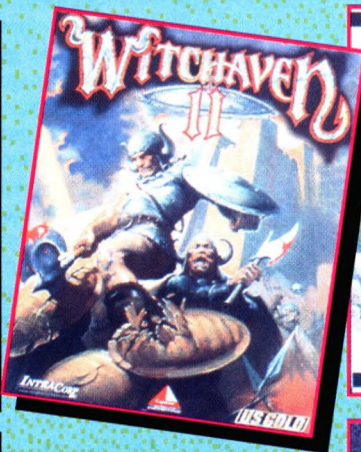
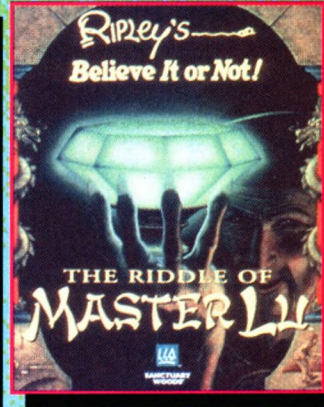
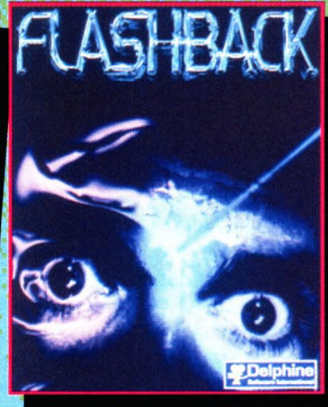
BAS

Wedstrijd

# WIN 10 KIXX CD-ROM games!

Zit je een beetje krap bij kas en ruim in je tijd? Heb je een PC met een CD-ROM speler en verlang je naar een fikse stapel goede PC-spellen? Lees dan snel verder, want Power Unlimited verloot tien stapels van tien games onder de goede inzenders van de grote KIXX-wedstrijd.

KIXX is de naam die producent EIDOS Interactive aan haar serie budgetgames heeft gegeven. Onder deze KIXX-vlag worden populaire PC-games opnieuw uitgebracht, in een nieuwe jasje gestoken en voor een scherpe prijs (f 34,95/649 Bfr) in de winkels gezet. De belangrijkste KIXX-titels van dit moment zijn onder andere: ShellShock, Buried In Time, Chronomaster, Tekwar, Big Red Racing, Street Fighter II, Johnny Bazookatone, The Riddle Of Master Lu, Firestorm, Thunderhawk 2, Flashback, Witchaven II. In samenwerking met EIDOS en distributeur BASF Multimedia hebben we tien pakketten van deze tien spellen samengesteld. Bovendien is er een Microsoft SideWinder Game Pad als extra hoofdprijs (dus inclusief tien games) beschikbaar.



Wat moet je doen om eigenaar te worden van deze stapel software en/of gloednieuwe game pad? Geef het antwoord op de volgende twee vragen:

1 Noem drie namen van spellen die EIDOS in 1996 heeft uitgebracht.

2 Wat is de naam van de hoofdpersoon uit het EIDOS-spel Tomb Raider?

Zet je antwoorden op een briefkaart en stuur die naar:  
Power Unlimited  
KIXX-wedstrijd  
Postbus 9805  
1006 AM Amsterdam

Je mag de antwoorden natuurlijk ook e-mailen naar:  
power@euronet.nl

De sluitingsdatum is 10 maart.  
De winnaars worden bekend gemaakt in de Power Unlimited van mei (verschijnt eind april).

# Duckcity

Slam that Duck!

**RAPPORT**

- GRAPHICS **8°**
- GELUID **7.5**
- ORIGINALITEIT **8.5**
- SPEELBAARHEID **8°**

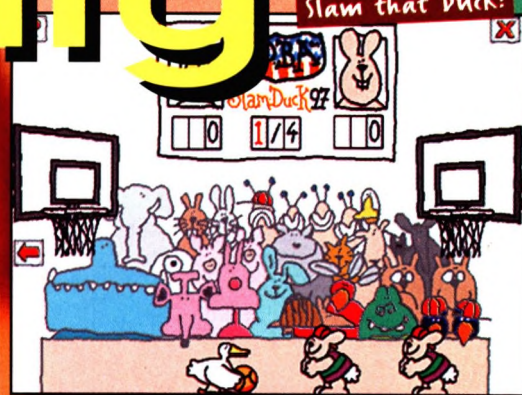
M'n PC kwaakte de afgelopen tijd dusdanig dat het wel een Macintosh leek. Dat kan gebeuren als je van die eendengames op je computer toelaat.

Op de CD-Rom staat een racespelletje (All Terrain Duck), een basketbal-spel (Slam Duck), een haarknip-spelletje (Snip Snip), een voedsel-laboratorium (Duck Lab), een slakkenboerderij (Slug Farm) en een gewelddadig actie-spel waarin je Duckcity moet beschermen tegen oprukkende slakken (Roboduck).

leven in Duckcity ernstig ondermijnen.



Wat nou Lelijk Eendje?!



- Grappig
- Eenvoudig speelbaar
- Soms iets te makkelijk
- Geen Disney

**GEEN DISNEY**

Is het kinderspel, of is het meligheid voor volwassenen? Duckcity is in elk geval, anders dan de titel doet vermoeden, geen spel van Disney. De eenden van Duckcity zijn daarvoor niet glad genoeg en met het soort humor in dit spelletje zou een komiek in Disney-Duckcity waarschijnlijk geen volle zalen trekken. Niet dat het niet grappig is, maar het helpt als je eenden niet serieus neemt. Zoals in Duckcity dus.

**CUT!**

Alle spelletjes zijn op zeer eenvoudige wijze te spelen. Het spelletje bij de kapper is zelfs zo eenvoudig dat het de naam spelletje eigenlijk niet eens waard is. Desondanks is het knippen van de haren van een eend of een varken net zo grappig als een potje slam-dunken met één eend tegen twee konijntjes of het uit-roeien van een horde slakken die de kwaliteit van het

**ROBODUCK RULES**

Duckcity bestaat uit zes eenvoudige eend-spelletjes die in ieder geval voor een poosje behoorlijk melig zijn.



All Terrain Duck aan de start.

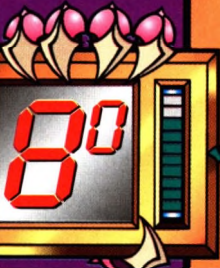
**RAPPORT**

- GRAPHICS **8°**
- GELUID **8°**
- ORIGINALITEIT **6°**
- SPEELBAARHEID **7.5**

- Speelt als een consolespel
- In elk formaat speelbaar
- Grote levels
- Standaard platform

**PC CD-ROM**

Prijs: f 75,- Bfr. ca. 1350  
Systeemeisen: 486-66,  
8 Mb RAM, 6 Mb schijfruimte,  
eend, geluidskaart.  
Fabrikant: BMG Interactive  
Distributeur: BMG Nederland  
Tel: 035-6256256



Serius moet je dit spul niet nemen, dan is het reuze grappig om er een deel van je vrije tijd mee te doden. **BEN DE DUCK**

**POWER TIP**

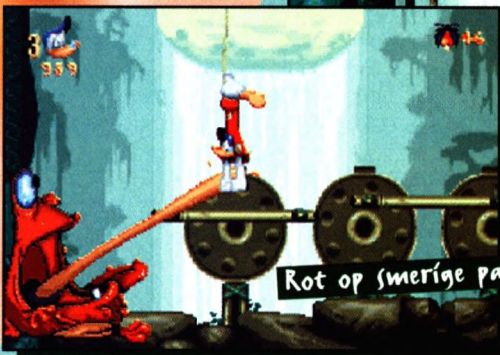
Meer bewoners van Duckcity tref je aan op het World Wide Duck. Adres: www.duckcity.com.



Bungeeduck jump.

**POWER TIP**

Cold Shadow geeft het beste resultaat in een klein windowtje van 320x200, maar het is speelbaar tot een formaat van 640x400.



Rot op smerige pad!

Meer nieuws van het Eendenfront. Donald Duck's platformspelletje heeft een geslaagde oversteek gemaakt naar Windows 95.

genschap moet hij de balans en harmonie op het eiland bewaren, en wel op de bekende platform manier: springen, rennen, schieten, klimmen enzovoort.

**KILL KWAAK KWILL**  
Ondanks de Ninja-ver-

momming blijft te allen tijde duidelijk dat we hier in werkelijkheid met Donald Duck te maken hebben. Achttien levels lang neemt hij het op tegen piraten, zombies, warriors enz. Dit moet zo'n 50 uur gameplay opleveren, en dat zal gezien de grootte van de levels best wel lukken.

**WARRIOR**

In dit zijwaarts scrollende Ninja-actie spel wordt de hoofdrol gespeeld door Maui Mallard, een doodgevone detective die de kracht van de legendarische Ninja warrior Cold Shadow heeft gekregen. Met deze ei-



Donald staat voor hete vuren.

**PC CD-ROM**

Prijs: f 84,95 Bfr. ca. 1525  
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, Win 3.1/95, geluidskaart, Double speed CD-speler, SVGA, muis, gamepad/joystick.  
Fabrikant: Disney Interactive  
Distributeur: Disney Nederland  
Tel: 020-5829206



Op zich het zoveelste standaard platformspel, maar aangezien er daarvan nog steeds niet zo heel veel bestaan voor de PC, best wel leuk om er bij te hebben. **BEN DE DUCK**

# Donald Duck in Cold Shadow

# Three Dirty Dwarves

**Dwergen, ook nog vies en gemeen, en bovendien met z'n drieën. Dat zou best eens een supermelig spelletje kunnen zijn...**

## EINSTEIN

Bij dit spel hoort een heel verhaal over vier kinderen met ouders die eigenlijk reageerbuizen zijn. Ze zijn opgesloten in een militair laboratorium en zien geen mogelijkheid om te ontsnappen. Totdat ze Einstein's relativiteitstheorie, pinda-kaas en de Wetten der Videogame-ontwikkeling combineren en ze in een parallel universum belanden. Vanuit die wereld bedienen ze drie dwergen genaamd Greg, Taconic en Cort-hag. Met een beetje geluk en een stevige

joypad kunnen de dwergen hun via de poort tussen de twee werelden helpen ontsnappen. Zit je nog?

## DE DWARVES

Die kids doen er verder niet zoveel toe dus. Jij bestuurt de dwergen. Dat kan je alleen doen, met z'n tweeën, of met z'n drieën. Alledrie de dwergen hebben zo hun eigen kunstjes en die kunnen in verschillende situaties bruikbaar zijn. Je moet dus zorgen dat je voor de juiste job de juiste dwerg kiest.

Greg bijvoorbeeld kiest als wapen zijn baseballbat compleet met ballen. Zonder ballen is een knuppel bruikbaar om mee te meppen en een bal dient prima als projectiel. Zijn beste special move is 'Bat Ballet', waarmee hij pirouettes draait terwijl hij iedereen om zich heen neerknuppelt.

Taconic heeft als hobby bowlen. Met een kegel als knuppel en een bowlingbal als projectiel kan hij een aardig robbertje knokken. Gebruikt ie z'n 'Flying Ball Slam' dan is geen enkele omstander veilig.

Corthag doet het traditioneel; met z'n shotgun blaast hij overal gaten in en het ding dient prima als slag-

hout. Via een special move verandert zijn shotgun tijdelijk in een machinegeweer.

## KNOKKEN

Met dit drietal moet je het dus doen. Leveltje na leveltje alle orcs, ratten, honden en ander gespuis ombrengen om de vier kiddies te bevrijden.

Klinkt saai? Not! Three Dirty Dwarves is een vreselijk melig spel, vooral ook door de gezamenlijke special moves, die morphs heten. Door de drie dwergen te combineren kunnen ze namelijk 'morphen' naar superdwergen. Waarin ze uiteindelijk

morphen, hangt af van welke dwerg de leiding heeft, of welke dwerg de morph begint.

Als je alleen speelt, is er namelijk altijd één dwerg leider en met de L- en R-Knoppen verander je de volgorde. Er is ook een special move waarbij de dwergen met elkaar gaan knokken. De vijanden staan er dan een beetje beteuterd bij want die schijnen aan ieders aandacht te ontsnappen. Maar komen ze een beetje té dicht bij de knokkende dwergen dan wordt het een gigantische matpartij zonder overlevenden!

## RAPPORT

|               |     |
|---------------|-----|
| GRAPHICS      | 8.5 |
| GELUID        | 8.5 |
| ORIGINALITEIT | 9.0 |
| SPEELBAARHEID | 10  |

▲ Supermelig

▲ Lekker bot

▲ Met z'n drieën tegelijk spelen

▲ Special Moves

## SATURN

Prijs: f 119,50 Bfr. ca. 2175  
 Fabrikant: SegaSoft/Appaloosa  
 Interactieve  
 Verkrijgbaar bij: Dimension  
 Plus  
 Tel: 050-3129818



Haha, lieten we jullie even schrikken!



Baseball is een gevaarlijke sport.



Leuk doel om balletjes tegen te meppen.

Waaaat, hé, dat is niet eerlijk.

AMERIKAANSE IMPORT



Eat this! Just another supermorph.



Gemorphed zijn de dwergen onverslaanbaar.

## POWER TIP

Als er een dwerg buiten westen is dan moet je hem met een van de andere dwergen een oplawaai verkopen. Dwergen komen namelijk alleen op die manier weer bij.

Terwijl de dwergen uitrusten, velt oma de reus.

Three Dirty Dwarves is een heel geinig spel en daardoor een echt aanrader. De graphics zijn goed en het geluid draagt bij aan de meligheid. Hier zat ik sinds 'The Lost Vikings' (PU 1993, nummer 1) op te wachten!

BJORN



Hotel The Last Resort.



De trommelkamer.



Time sucks!

**RAPPORT**

GRAPHICS 90

GELUID 90

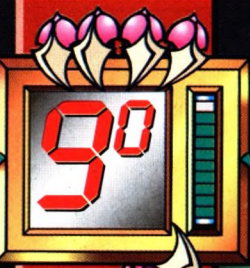
ORIGINALITEIT 90

SPEELBAARHEID 90

- Fraaie beelden
- Aardige puzzels
- Eenvoudige bediening
- Puzzels vereisen soms geluk i.p.v. wijsheid

**PC CD-ROM**

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175  
 Systeemeisen: 486-66, 16 Mb RAM, 15 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, svga, Soundblaster compatible geluidskaart, muis.  
 Fabrikant: Tribeca Interactive / GT-Interactive  
 Distributeur: CD Contact Data  
 Tel: 077-4773701



Het lijkt op Myst en op Shivers, maar dan mooier, met meer beweging, een samenhangender verhaal en vooral: veel meer gameplay. BEN



De oude Thurston.



Pilot Salty biedt hulp.



Bunga, bunga.

**KWADE GEESTEN**

Het spel begint als je door familielid Thurston benoemd wordt als zijn erfgenaam. Zodoende ben je eigenaar geworden van hotel The Last Resort. Bij aankomst merk je echter dat de tent ingrijpend is veranderd door een paar kwaadaardige geesten

die bekend staan als 'de tweeling'. Eenmaal binnen kun je niet meer naar buiten. Tenzij je de duivelse puzzels oplost die de geesten overal voor je hebben achtergelaten.

**ISADORA REDT**

Gelukkig is er hulp aanwezig in de vorm

Gaf Shivers je de rillingen? '9' zet de trip door in een surrealistisch hotel waarin bizarre puzzels de gasten hebben vervangen. Welkom, nieuwe eigenaar.

stopt. Op een postertje aan een muur bijvoorbeeld kan aan de achterkant een belangrijke hint zitten, maar ook een CD'tje in een schilderij helpt je soms een stukje verder.

**PLAY IT AGAIN**

Naast alle kleine puzzels bevat '9' een hoofdpuzzel. De speler moet een bepaalde muzieknotatie ontcijferen waarvan af en toe een onderdeel opduikt. Heb je de muziek compleet, dan kan die op het orgel gespeeld worden waarna het eindfilmpje begint. Ben je niet zo muzikaal, geen nood. De speler kan niet dood gaan - behalve bij het oplossen van de laatste puzzel. Op het juiste moment het spel saven, kan wat dat betreft veel ellende voorkomen.

**9 NAVIGATOR**

De bediening van '9' gebeurt vrijwel uitsluitend met de muis. Waar dat van toepassing is, verandert de muisaanwijzer van vorm zodat de speler weet dat er een bepaalde actie mogelijk is. Navigeren is eenvoudig: de muisaanwijzer verandert in een pijl als het mogelijk is een bepaalde richting uit te gaan. Wat dan op het scherm te zien is, heeft veel weg van games als Myst en Shivers: mooier gerenderde 3D-plaatjes waarin af en toe een Quicktime-filmpje voor wat beweging zorgt. De resolutie is niet groter dan 640x480 in 25 kleuren. Daardoor is de kwaliteit van de graphics niet zo fantastisch maar dit wordt ruimschoots gecompenseerd door de fantasie en creativiteit waarmee de graphics zijn gemaakt.

**SPACE AGE**

Hoewel '9' zeer veel geluidspuzzels bevat, heeft het spel zelf vrijwel geen muzikale begeleiding. Op de achtergrond hoor je vooral allerlei atmosferische geluidseffecten, die hun doel wonderbaarlijk goed dienen. Zeker met het oog (of oor?) op de aard van de puzzels is het ontbreken van achtergrondmuziek dan ook geen gebrek. De stemmen worden trouwens gedaan door bekende Hollywood-acteurs zoals Cher, Christopher Reeve en James Belushi, al zal het niet meevallen te herkennen wie welke stem doet. Ook de stemmen van een paar leden van de rockgroep Aerosmith doen mee.

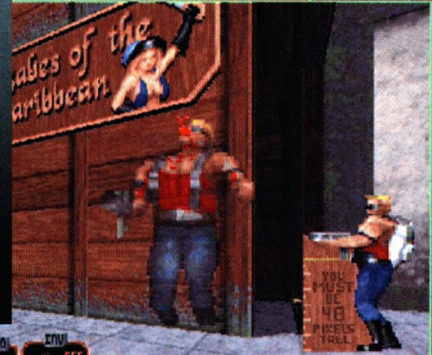
# DUKE NUKEM 3D

Ondanks de felle concurrentie onder de 3D-killers, torent de Duke nog steeds hoog boven de rest uit. Hij is terug met een gloednieuwe episode: Birth.

## PLUTONIUM PAK



Yep, ook nog steeds van dat werk.



Een beetje ongesteld, Duke?



XXX-Stacy...

**UPGRADE**  
Het Plutonium Pak is een upgrade voor de officiële versie van Duke Nukem 3D. Deze upgrade voegt op de eerste plaats een nieuwe episode toe aan de bestaande drie. Daarnaast bevat het Plutonium Pak een nieuwe Duke-editor (om zelf levels te maken), een aantal Duke screensavers en plaatjes om Windows mee te versieren, Duke-gekluiden, Duke-ikonen, een aantal shareware-versies van populaire games en een paar previews van nieuwe games.

de volledige versie van Duke Nukem inclusief de nieuwe episode, maar dan zonder de extra goodies zoals screen-savers en dergelijke.

**NOT FOR KIDS AND PARENTS**  
De nieuwe episode Birth bestaat uit elf levels, waarvan sommige niet echt geschikt zijn voor jonge spelers. Vooral (de ouders van) degenen die zenuwachtig worden als ze dames in lingerie of in sm-outfit aantreffen, kunnen misschien beter een onschuldig spelletje Tet-

ris gaan spelen dan een level als Babe Land of XXX-Stacy af te werken. Maar ook een ogenschijnlijk onschuldig level als Valdez zal niet voor iedereen geschikt zijn; dit level is genoemd naar de Exxon Valdez, een olietanker

grootste milieuramp aller tijden veroorzaakte. Duke brengt in deze episode een bezoekje aan de Valdez 2, en het vernietigende gedrag van de Duke kennerende, zullen milieu-activisten er niet vrolijk van worden.

### IF YOU CAN'T STAND THE HEAT...

Duke komt in Birth twee nieuwe monsters tegen, een soort draakjes en de 'queen bitch': de koningin van de aliens.

Deze kan hij uiteraard bestrijden met het bekende arsenaal, waarvan de gelegenheid één wapen is toegevoegd. Die noem ik de Microwaver, een wapen dat magnetron-energie afvuurt, wat tot gevolg heeft dat slachtoffers levend gekookt worden waarna ze enorm opblazen en vervolgens uit elkaar knallen. Cool huh?! Verder valt van de nieuwe episode op dat deze minstens zo goed in elkaar zit als de reeds bekende delen. Ik merk dit op omdat ik in het bezit ben van twee CD's waarop in totaal zo'n drieduizend verschillende Duke-levels staan. Al deze



Nu niet babe, ik moet nog werken.

Duke in de supermarkt, donder op met je aanbiedingen!

De Pig cops zijn alvast ingeblikt.

### RAPPORT

|               |                |
|---------------|----------------|
| GRAPHICS      | 9 <sup>3</sup> |
| GELUID        | 9 <sup>2</sup> |
| ORIGINALITEIT | 8 <sup>0</sup> |
| SPEELBAARHEID | 9 <sup>5</sup> |

Elf nieuwe levels

Duke-screensavers en andere goodies

Bijna nog cooler dan het origineel

Het zijn maar elf levels

### PC CD-ROM

Prijs: f 69,95 Bfr. ca. 1275  
Systeemeisen: 486-66.8 Mb RAM, Dos 5.0, 26 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis/joystick, volledige Duke-versie moet reeds geïnstalleerd zijn.  
Fabrikant: Apogee / 3Drealms  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 077-4773701



Eigenaren van de officiële versie moeten deze upgrade er gewoon bij hebben. En spelers van de shareware-versie moeten maar eens serieus gaan overwegen om de Atomic Edition aan te schaffen, willen zij tenminste voor vol worden aangezien in gamerskringen.

BEN

levels zijn gemaakt door hobbyisten, wat in de meeste gevallen goed aan de kwaliteit van de levels te merken is.

De officiële nieuwe levels maken goed duidelijk dat het echt wel een vak apart is om een level te maken dat de Duke waardig is...

# UITSLAG GROTE POWER ENQUÊTE

de winnaars van 1996

Het is een mooie traditie geworden. Wij organiseren de Grote Power Enquête en jullie kiezen de beste games van het afgelopen jaar. Opnieuw werden we overladen met inzendingen en het heeft Ed vele dagen overwerk gekost om de winnaars van 1996 voor jullie op een rijtje te zetten.

## Games

BESTE GAMES VAN 1996:



- 1 Duke Nukem 3D (PC)
- 2 Tekken 2 (PlayStation)
- 3 Quake (PC)
- 4 Super Mario 64 (N64)
- 5 Formula One (PlayStation)
- 6 Grand Prix 2 (PC)
- 7 Red Alert (PC)
- 8 Donkey Kong Country 2 (SNES)
- 9 Resident Evil (PlayStation)
- 10 Die Hard Trilogy (PlayStation)

Beste PC games van 1996:



- 1 Duke Nukem 3D
- 2 Quake
- 3 Grand Prix 2
- 4 Red Alert
- 5 Z

Beste PLAYSTATION games van 1996:



- 1 Tekken 2
- 2 Formula One
- 3 Resident Evil
- 4 Die Hard Trilogy
- 5 Wipe Out 2097

Hoe vielen de resultaten dit jaar uit?

Voor het eerst in de Power-geschiedenis kozen jullie een PC-spel als beste game van het jaar. Verder is opmerkelijk dat geen enkele Saturn-titel de lijst met jullie tien favorieten heeft gehaald. Ook valt op dat Red Alert als best verkochte spel van 1996 (stand eind december: 57.000 exemplaren voor België en Nederland) nog te kort in de winkels lag om tot de absolute top door te dringen. De enquête kwam bovendien te vroeg voor Donkey Kong Country 3, Destruction Derby 2, Pandemonium, FIFA

Soccer 97 en Soviet Strike. In december van dit jaar volgt de herkansing.

Beste SNES games van 1996:



- 1 Donkey Kong Country 2
- 2 Super Mario RPG
- 3 Secret Of Evermore
- 4 Donkey Kong Country 3

Beste SATURN games van 1996:



- 1 Ultimate Mortal Kombat
- 2 Nights
- 3 Formula 1
- 4 Rayman
- 5 Virtua Fighter Kids



# OWER SPEL

Natuurlijk vroegen we ook de specialisten naar hun favoriete games van het afgelopen jaar. Hier volgt de keuze van de Power-redactie:



Na de Duke het populairst bij het testteam: Adidas Power Soccer.

## BJØRN

- 1 Super Mario 64 (N64)
- 2 Crash Bandicoot (PlayStation)
- 3 Namco Museum Pieces 1 (PlayStation)

## ANDREAS

- 1 Adidas Power Soccer (PlayStation)
- 2 Star Gladiator (PlayStation)
- 3 WipeOut 2097 (PlayStation)

## THOMAS

- 1 Pandemonium (PlayStation)
- 2 Twisted Metal 2 (PlayStation)
- 3 Tunnel B1 (PlayStation)

## ED

- 1 Formula One (PlayStation)
- 2 WipeOut 2097 (PlayStation)
- 3 Ridge Racer Revolution (PlayStation)

## BEN

- 1 Duke Nukem 3D (PC)
- 2 Red Alert (PC)
- 3 Crusader No Regret (PC)

## BAS

- 1 Duke Nukem 3D (PC)
- 2 Deadly Tide (PC)
- 3 Rally Championship (PC)

## LAURA

- 1 Quake (PC)
- 2 Lighthouse (PC)
- 3 Duke Nukem 3D (PC)

## NANCY

- 1 Duke Nukem 3D (PC)
- 2 Quake (PC)
- 3 Pong (Mac)

## KEES

- 1 Tekken 2 (PlayStation)
- 2 Adidas Power Soccer (PlayStation)
- 3 Quake (PC)

## SKATE

- 1 Adidas Power Soccer (PlayStation)
- 2 Nights (Saturn)
- 3 Tekken 2 (PlayStation)

En dan de beste spelcomputer van het jaar. Opnieuw ging jullie voorkeur uit naar de PlayStation, maar het lijstje zou er volgend jaar er wel eens anders uit kunnen zien. De nummer 2 komt er aan!

## Hardware

Beste spelcomputers van 1996:

- 1 PlayStation
- 2 Nintendo 64
- 3 PC
- 4 Saturn
- 5 SNES



Nintendo en Sega, eat your heart out!

## Prijswinnaar

Uit de enorme stapel trokken we Daniël Marcel Joosse uit Vlissingen als lucky inzender. Hij won een exemplaar van Die Hard Trilogy voor de PC.

Wat was vies en lekker in 1996? Ook dit jaar blijkt dat het merendeel van de Power-lezers een erg voorspelbare smaak heeft.

### Vies:

- 1 Spruiten
- 2 Witlof
- 3 Bruine bonen

### Lekker:

- 1 Pamela
- 2 Patat
- 3 Pizza

Anderse, veel leukere inzendingen? Vies: De vetrollen van Viola Holt (voor of na de operatie?), Herman Brood (50 keer vies), Hoog Spel (sorry, Max), Lekker: jorijden in Ed z'n Twingo (niemand weet dat hij nu een Megane heeft, daarmee haalt-ie de 120 niet eens), Miep Brons (hoezo lekker?), de geur van een nieuw spel (tuurlijk), tongzoenen (de vraag is: met wie?).

Dit jaar vroegen wij naar jullie helden en kneuzen van het jaar. De resultaten zijn nogal voorspelbaar, om het zacht uit te drukken.

## En dan nog even dit

Helden van 1996:

- 1 Ik
- 2 Jean Claude
- 3 De redactie



Van Damme had niet anders verwacht.

Kneuzen van 1996:

- 1 Mortal Marcel
- 2 Skate
- 3 Sonic

Originalere inzendingen voor de helden waren: Nick van Exel (scherpschutter van de Bulls), Tommy Lee (voor of na de scheiding?), Lara Cruif (die babe met ballen), de directeur van Westwood (vanwege Red Alert, natuurlijk). Bij de kneuzen konden we lachen om: Louis van Gaal (fijn jaartje voor Louis, wat zal '97 brengen?), Krazy Ivan (te moeilijk zeker?), Extince (profcheck niet goed gevallen?), Mark Minkels (ja echt Mark, je werd genoemd!).

In dit tweede deel van Phantasmagoria heeft Sierra allerlei hippe taboes gestopt; SM, gruwelijke moorden, aliens, kindermishandeling en overspel, you name it. Interessant? Lees maar!

## AKELIGE JEUGD

Phantasmagoria 2 gaat over Curtis Craig, een jongeman die net een jaartje in een psychiatrische inrichting heeft doorgebracht, maar nu een baantje heeft gevonden in hetzelfde bedrijf waar zijn vader ooit werkte. Curtis heeft een moeilijke jeugd achter de rug. Zijn moeder was een 'mental case' en verhing zich toen Curtis nog klein was. De jaren daarvoor had zij hem altijd mishandeld en niet zo zuinig ook: elektrische schokken, afranselingen en meer van dat lekkers vielen kleine Curtis dagelijks ten deel. En waarom? Zijn moeder vond hem een monster... Zijn vader stierf een paar jaar

later; hij werd overreden door een dronken automobilist. Anyways, op een gegeven moment wist Curtis niet meer wie hij was (letterlijk) en werd opgenomen in een psychiatrisch ziekenhuis. Nu, een jaar later, heeft hij werk gevonden en een vriendin gescoord; zijn collega Jocilyn. Je zou denken dat hij het ergste achter de rug heeft, maar nee de problemen worden alleen maar groter. Jocilyn is trouwens niet de enige collega waartoe Curtis zich aange-trokken voelt. Ook van de SM beoefenende Therese en zijn beste vriend Trevor krijgt Curtis een aangenaam gevoel in zijn lendenen.

## WYNTECH

Het bedrijf waarvoor Curtis werkt heet Wyn-tech, waar onder andere medicijnen gemaakt worden. Met de meeste van zijn collega's kan Curtis het aardig vinden. Behalve met Bob; zij hebben een bloedhekel aan elkaar. Curtis heeft sinds kort last van akelige dromen, hij droomt onder andere dat hij Bob vermoordt. De volgende dag blijkt dat Bob overleden is. Hij wordt dood naast Curtis' bureau aangetroffen. De man is op een afgrijselijke manier toegetakeld; zijn mond is dichtge-niet en zijn borstkas ligt open. De politie verdenkt Curtis, maar kan niets bewijzen. Tegelijkertijd krijgt Curtis door dat er iets gaande is bij Wyn-tech. En hij heeft gelijk; ze zijn al dertig jaar bezig met het geheime project, Threshold, dat ooit werd gefinancierd door het Amerikaanse leger.

## THRESHOLD

Threshold is Engels voor drempel zoals je misschien wel weet. Maar in het spel is het ook letterlijk een drempel naar een andere dimensie. In die dimensie bevindt zich leven of te wel 'alien life', zoals X-file Mulder dat zou zeggen. Deze aliens werken voor Wyn-tech en zijn bezig met het ontwikkelen van een antidepressiva waar je niet alleen vrolijker van wordt maar ook nog eens slanker. Alleen is het middel verslaven-der dan nicotine; je begriipt dat als dit product op de markt zou komen, het bedrijf Wyn-tech 'binnen' is. Het duistere aan dit hele gedoe is dat er



Curtis (rechts) verliefd op Trevor (links)

grote hoeveelheden menselijk weefsel gebruikt wordt om deze pillen te ontwikkelen. Daarvoor heeft Wyn-tech een deal gesloten met een psychiatrisch ziekenhuis. Degenen die de drempel overgaan keren nooit meer terug naar onze wereld. Hoe past Curtis in dit verhaal? De kleine Curtis is ook over de

## POWER TIF

Het password voor de computer van Curtis is BLOB.

Threshold gegaan, maar in tegenstelling tot de andere proefpersonen is hij weer terug gekomen. Alleen niet zoals hij dat gewild hebben.

## FILMGAME

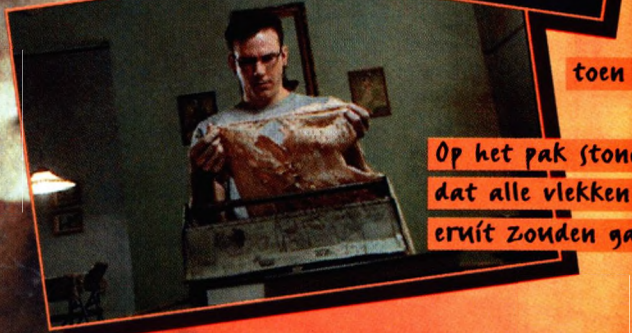
Het spel is eigenlijk een combinatie van een interactieve film en een adventure. Je moet als speler echt alles klikken waarna soms iets krijgt dat je nodig hebt voor het spel of je krijgt een filmpje te zien (meestal een bloederig filmpje)



Het komt allemaal weer goed joh.



Ze heeft me erin geluisd.



Op het pak stond dat alle vlekken eruit zouden gaan



# PHANTASMA

Best fris in zo'n andere dimensie.



Altijd lachen dat Phantasmagoria.



Daar gaat Bob's varifocus glas.

Komt een man bij de dokter...



Smakelijk eten.



Je kus of je leven.

Er worden in het spel weinig iconen gebruikt en da's wel zo handig. Naast de inventory zit een oog-icoon waar je de opgepakte objecten wat beter kunt bekijken in een klein schermje. Daar kun je ook objecten met elkaar combineren. Zoals bijvoorbeeld een hamer en een schroevendraaier om een gereedschap-kist te openen.

**OBSCEEN** Dat Sierra goed bekend is met de wereld van seriemoordenaars blijkt uit het feit dat bijna alle Threshold medewerkers in het spel de naam dragen van bekende moordenaars. Dr. Peter Sutcliffe, in Engeland beter bekend als de Yorkshire Ripper, is bijvoorbeeld de wetenschappelijk directeur van Threshold. En Dr. Fritz Haarmann (Duitse kannibaal) gaat

over de dierproeven. Deze Phantasmagoria versie bevat, zoals ik al in het intro schreef, een groot aantal hippe taboes. En je kunt je afvragen of dat het verhaal/spel ten goede komt. Persoonlijk vind ik dat Sierra een beetje over de top is gegaan door zoveel goor en elende in het spel te

stoppen. Als snel wordt een spel dan obsceen en sommige dingen hoeven echt niet nog eens in beeld gebracht te worden, zoals de scènes waarin Curtis door zijn moeder wordt mishandeld en uitgescholden. Aan de andere kant zou je kunnen zeggen

dat de makers door aandacht te schenken aan zaken als onstabiel gezin, kindermishandeling, en weinig ouderliefde er wel in geslaagd zijn om van Curtis een aannemelijke moordenaar te maken.

**RAPPORT**

|               |    |
|---------------|----|
| GRAPHICS      | 9° |
| GELUID        | 8° |
| ORIGINALITEIT | 8° |
| SPEELBAARHEID | 9° |

Goed verhaal

Weinig iconen

Spannend

Kindermishandeling

**POWER TIP**

Op de doos staat dat je op z'n minst een Pentium 75 nodig hebt. Ik heb dit spel gespeeld op een Pentium 60, 16 Mb RAM met Quad speed CD-Rom (onder Windows 95) en het draaide redelijk, soms wat langzaam, maar niet irritant. Het is maar dat je het weet.

Wat mot je snotneus.



En als ik wakker word dan droom ik nog.



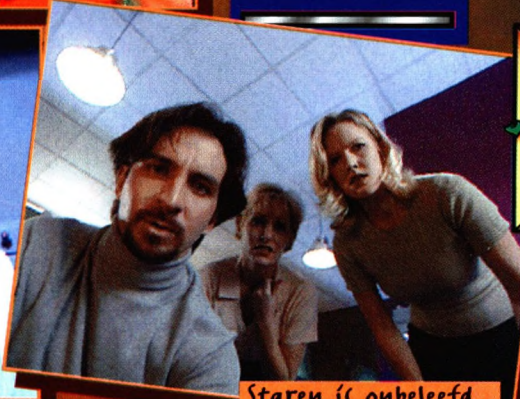
ben we hē?



Blijf uit de buurt van m'n schone overhemd!



Staren is onbeleefd.



**PC CD-ROM**

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175  
Systeemeisen: Pentium 75, 12 Mb RAM, Windows 95, Quad speed CD-ROM, SVGA, 16 Mb vrije schijfruimte, geluidskaart, muis.  
Fabrikant: Sierra  
Distributeur: Homesoftware  
Tel: 023-5311241

85

Ik vond Phantasmagoria een goed spel en dat dan voornamelijk door het verhaal. Het bloed en goor gehalte zijn hoog, maar valt qua graphics allemaal reuze mee. Wat ik echter not done vond waren de kindermishandeling stukjes waar de speler op getraakteerd wordt.

LAURA

# GORIA 2

puzzle of flesh

# Daytona



Een van de eerste Saturn spellen die ik ooit zag was Daytona USA. Een prachtig spel, vond ik toen, met als enig minpuntje dat het niet met z'n tweeën te spelen was. In de CCE-versie zit wel een twee speler optie en dat is in ieder geval een verbetering, maar geldt dat ook voor de rest van het spel?



Vannit de auto ziet het er helemaal realistisch uit.

### SATURN WAARDIG

De laatste maanden was het Saturn race-aanbod nogal teleurstellend en werden zelfs spellen uitgebracht (Highway 2000, Chase HQ) die het MegaDrive niveau niet of nauwelijks ontstegen. De nieuwe Daytona CCE (CCE staat voor Championship Circuit Edition) is echter weldegelijk Saturnwaardig al kun je je afvragen of dit spel

zoveel beter is geworden dat het de bezitters van de 'oude' Daytona dwingt om opnieuw de portemonnaie te trekken. Veel bijzondere vernieuwingen heb ik niet kunnen ontdekken.

### BEELDOPBOUW

Op één punt scoort CCE een vette plus ten opzichte van z'n voorganger en dat is de eerder genoemde twee speler optie. Een race-spel kan nog zo mooi en compleet zijn, als je het alleen maar in je eentje kan spelen (of zoals bij veel PSX-spellen met een link kabel, twee computers en soms ook nog eens twee spel-exemplaren) ontbreekt er iets essen-

tiels aan de fun. Zoals gezegd die twee speler mogelijkheid erin, alleen toont die gelijk een mankement dat in deel 1 ook al aanwezig was en bijvoorbeeld nog niet is opgelost: de beeldopbouw. Het is net alsof de Saturn het grafische geweld van Daytona helemaal kan behagen. Tijdens de race en in de twee speler mode lijkt het nog eenger, is de computer nog bezig het beeld te bouwen. Nu is dit niet uniek voor 32bit spellen maar bij Daytona is het zo opvallend dat het afleidt. Je zou toch denken dat dit probleem na een kleine twee jaar ontwikkelen voor een groot deel zouden hebben opgelost.



Hé jongens, waar blijven jullie?



Wie van het uitzicht gaat genieten wint natuurlijk nooit.

### POWER TIP

In de Time Attack mode kun je een soort spookbeeld van de auto oproepen die de ideale lijn volgt.



Die gozer gaat me snijden!



Alleen in de Endurance heeft het zin de pit te bezoeken.

Een sterk punt van CCE is de twee spelers mogelijkheid...



... ondanks de probleempjes (rechtsonder) met de beeldopbouw.



De Saturn heeft de brug nog niet afgebouwd.

# tonna

## USA CCE



Je hebt de keus uit acht verschillende bo- lides die qua weglig- ging, acceleratie en topsnelheid zoveel van elkaar verschillen dat het je zeker enige tijd zal kosten om je favo- riet te kiezen. Daarbij komt dat ook de cir- cuits (vijf in totaal) zo van elkaar verschillen dat ook dat de keuze van je wagen zal bein- vloeden.

Wat die circuits betreft, denk ik dat de bezitters van de eerste Daytona een beetje teleurge- steld zullen zijn want slechts twee ervan zijn nieuw en vijf in totaal is misschien ook wat aan de magere kant. De circuits zien er overi- gens wel prachtig uit en zijn, zoals gezegd, zeer gevarieerd en zeer uiteenlopend qua moeilijkheid.

### OPTIES

Qua opties heeft Day- тона CCE heel veel mogelijkheden. Ik zal je niet vermoeien met het instellen van de achter- grondmuziekjes of de toetsconfiguratie maar

een aantal is be- slist het vermelden waard. Ten eerste kun je de moeilijkheidsgraad ver- anderen (Easy, Nor- mal, Hard) en dat komt de levensduur van het spel zeker ten goede. Het aantal ronden is in te stellen waarbij de Endurance een ware uitputtingslag is voor racers met eelt op hun kont en duimen. Met 'Time Compare' aan zie je tijdens de race het verschil tus- sen jouw tijd en de snelste ronde en met 'Section Lap' krijg je de tussentijden per onder- deel van de ronde. Net als in de eerste versie heb je de keuze uit vier gezichtspunten waarbij de blik schuin achter de auto het beste over- zicht geeft en de twee

vanuit de cockpit het meest realistisch zijn.

### BESTURING

Zelfs de besturing van de auto's is op drie ma- nieren in te stellen (Langzaam, Normaal en Snel). En daar komen we bij nog een minpuntje van Daytona CCE: de besturing. Misschien ligt het aan mij maar ik vind de controller van de Sa- turn sowieso wat min- der lekker bij racespel- len dan die van de PlayStation. Alleen bij een spel waarbij de in- teractie tussen joypad en auto perfect is (zo- als bij Sega Rally) werkt het bij de Saturn optimaal.

Bij CCE is dit niet het geval. Als ik het in één woord zou moeten on- schrijven, zou ik zeg- gen: nerveus. Ook in de optie waarbij je auto het traagst reageert op je commando's (veel verschil met de twee andere mogelijkheden heb ik overigens niet gemerkt) is het lastig om de juiste 'touch' te vinden. Het is heel moeilijk om een bocht geleidelijk in te sturen want je stuurt óf te ruim óf je drukt een pietsie harder op de knop en dan knal je je wagen zowat 90 gra- den de vangrail in. Oké, oefening baart ook hier kunst maar het kan veel beter, ook op de Sa- turn. Helaas

was de eerste versie van Daytona USA uit ons testhok verdwenen (welk redactielid heeft 'm even 'geleend'?) maar volgens mij stuurde die ouwe toch een stukkie beter.

### PITTIG

Op zich houd ik wel van racespellen die moeilijk zijn om te win- nen (echt waar) maar omdat door middel van een matige besturing te bereiken, heeft niet mijn voorkeur. Daytona CCE heeft op zich genoeg eigen- schappen die het ook voor de ervaren racer een zeer pittig spel maken. Zo word je er tijdens de race const- ant aan herinnerd dat je ook een race tegen de klok rijdt want als te langzaam gaat, haal je de checkpoints niet. Verder zijn twee van de vijf circuits op zich al een uitdaging om te winnen en dan kun je natuurlijk de moeilij- kheidsgraad op 'Hard' zetten en ook nog eens kiezen voor een handgeschakelde ver- snellingsbak. Al met al biedt Daytona CCE genbeg mogelijk-

heden om ook bij de ervaren racer zweet in de bilnaad te veroorza- ken maar de matige besturing en beperkte verbeteringen ten op- zichte van z'n voorgan- ger zijn minpuntjes die je niet uit het oog mag verliezen.

**RAPPORT**

- GRAPHICS **7.5**
- GELUID **8.0**
- ORIGINALITEIT **6.5**
- SPEELBAARHEID **7.5**

- Veel opties
- Twee spelers
- Matige besturing
- Hinderlijk trage beeldopbouw

**SATURN**  
 Prijs: f 149,50 Bfr. ca. 2700  
 Fabrikant: Sega Sports  
 Verkrijgbaar bij: Dimension  
 Plus Tel: 050-3129818

**74**

Een toffe racer met heel veel mogelijk- heden en hoge moeilijkheidsgraad. Toch geen topcijfer vanwege de matige besturing en beeld- opbouw en de ge- ringe verbeteringen ten opzichte van de eerste versie.

ED



Niemand is vies van een duwtje.



Grof geweld.



Bekend straatje.

Skit, vlieg ik zowat m'n TV uit!

Het racespel voor de onsportieve rijder is terug. Groter dan voorheen, sneller en vooral slopender.

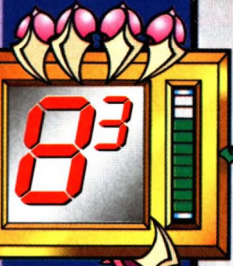
## RAPPORT

- GRAPHICS **8,5**
- GELUID **8,5**
- ORIGINALITEIT **7,0**
- SPEELBAARHEID **9,0**

- Los van de grond
- Lekker lange circuits
- Een beetje weinig weg-ligging
- Multiplayer?

## PC CD-ROM

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2175  
 Systeemeisen: Pentium 75,  
 8 Mb RAM (dos), 16 Mb RAM  
 (Win 95), Double speed  
 CD-speler, SVGA, geluids-  
 kaart, muis.  
 Fabrikant: Psygnosis  
 Distributeur: Columbia Tristar  
 Tel: 035-6250720



Had ik al verteld dat de stevige gitaarmuziek prima bij het sloopwerk past? Bij deze dan. O, je twijfelt nog? Haal dan met behulp van je modem snel een demo, op het Internet. Adres: [www.psygnosis.com](http://www.psygnosis.com)



Blijf staan jongens, ik kom even wat punten scoren!



Nog 18 wagens in de race, en ik lig zo?!

Nee schoonmoeder, je hoeft je riem niet vast te maken.

## VERBODEN

Heerlijk, zo'n spel waarin je precies moet doen wat in het echt of verboden, of levensgevaarlijk is. En ik ben niet de enige die er zo over denkt, want Destruction Derby deel 1 was tot nu toe een van de meest succesvolle titels op de PlayStation. Tot nu toe, want deel 2 maakt goede kans dat succes te overtreffen - en met recht.

## PUNTJE ERIN...

Voor de autolozen onder ons: in Destruction Derby is het belangrijkste doel om zoveel mogelijk auto's van tegenstanders kapot te maken. Dat lukt meestal het beste door ze met het eigen voertuig van de weg te rijden, waarbij de coureur er uiteraard zorg voor moet dragen dat het eigen vehikel wél de eindstreep haalt. Auto's slopen kent een puntensysteem: een auto total loss rijden levert 25 punten op. An-

dere punten haal je door auto's van anderen te laten 'spinnen'. 10 punten als dat een draai van 90 graden oplevert, 25 punten als de ander achterstevoeren wordt gezet, en 50 punten als zo'n auto helemaal in de rondte gaat.

## MACSRPOO

De veteranen van deel 1 weten dit natuurlijk al lang en zijn vooral geïnteresseerd in de verschillen. Welnu, in deel 2 zijn de circuits en tracks vier tot vijf keer zo lang als in deel 1. Er zijn er in totaal zeven, waarvan de laatste drie pas bereikbaar worden na het overleven van de eerste vier - tenzij je denkt dat het tussenkopje van deze alinea eigenlijk een cheatcode is waarmee alle circuits direct toegankelijk worden.

Verder zijn er 4 'Total Destruction Bowls', er is de mogelijkheid tot

een pitstop (waarbij de auto op onzichtbare wijze wordt hersteld) en - en dat is een fraaie optie - de instant-replay filmpjes kunnen gesaved worden.

Verder is het grootste verschil, afgezien van nieuwe special effects zoals uitslaande vlammen, rondvliegende vonken en gelanceerde auto-onderdelen, dat de auto's in deel 2 behoorlijk luchtvaardig zijn. Denk je dat het heel wat voorstelt als je na de eerste heuvel los van de grond komt, even verder in het spel zit een bocht die zo schuin staat dat de auto die er met hoge

snelheid doorheen raast, letterlijk een salto maakt. Kewll!

## LAAT-ALLES-HEEL DERBY

Derby 2 kent ook een onderdeel waarbij het voor de verandering niet de bedoeling is om auto's te slopen, maar gewoon om als eerste de finish te halen. Dit lijkt verdacht veel op een doodgewoon racespel en is weinig lol om te spelen, tenzij je de bedoeling aan je leren laars lapt en alsnog de andere coureurs ondersteboven rijdt. Dat zal geen punten opleveren, maar wel extra veel

ravage, temeer omdat de computergestuurde coureurs in dit onderdeel er helemaal niet op bedacht zijn dat de speler niet probeert te winnen, maar alleen te slopen...

## SAMEN OM DE BEURT

Race je liever niet je eentje? Geen nood. Destruction Derby kent een multi-player onderdeel waaraan negen spelers kunnen meedoen. Hoewel, met z'n allen tegelijk racen is er niet bij. Zijn er meerdere spelers, dan moeten deze om de beurt tegen de computer spelen. Wat je multi-player noemt...

Koopnuh? Nog zo goed als nieuw meneertje.



Wil nummer 01 zich bij de 20 of pitstraat melden!

# Destruction

# Derby 2

# review

Klein wagentje, grote tunnel.



Dwars door de stad.

Screamer is een van mijn absoluut favoriete racegames. Toen we deel twee binnenkregen, was er dan ook geen twijfel mogelijk over wie 'm zou gaan reviewen. Ik dus.

# SCREAMER 2

## LULLIG

Gelukkig had ik net op tijd mijn nieuwe Pentium 200 met 32 EDO RAM aangesloten om Screamer 2 te kunnen spelen. Ben had al stiekem geprobeerd om het spel op zijn Pentium 133 te spelen, maar kwam er tot zijn verbazing achter dat het voor geen meter liep. Blijkbaar wil dit spel het snelste van het snelste, terwijl er op de doos staat dat een Pentium 60 met 8 Mb RAM voldoende moet zijn.

Mij kunnen die systeemeisen voortaan geen ene moer meer schelen. Als het op mijn computer niet te spelen is, dan kan het gewoon niet. Punt uit. Het valt me de laatste tijd sowieso op dat de minimale systeemeisen die op gamesdozen staan vermeld, meestal niet genoeg zijn om het spel te kunnen spelen. Op z'n zachts gezegd flink lul- ligg voor de consument (jij dus).

## AAN DE SLAG

Maar goed, dat probleem ken ik dus niet meer. Ik installeerde S2 en binnen no time kon ik aan de slag. Er zijn vier teams om uit te kiezen; Angels, Condors, Wasps en

Zeus. Ik ben geen engeltje, Condors zijn een beschermde diersoort en ik geloof niet in een god, dus besloot ik mij aan te sluiten bij een stel wespen. De wagen waar ik instapte was de Nebula met een topsnelheid van 192 km/h en die heb ik gelijk even bijgesteld. Er is een Time Attack, Championship en Arcade mode. Het is ook mogelijk om tegen elkaar te racen, dat kan via een netwerk, modem of gewoon met de Combat mode. Uiteraard zijn er verschillende camera standpunten om uit te kiezen.

Tot zo ver niet veel nieuws onder de zon.

## TUNNEL VOOR FREAKS

Ik ging voor de Arcade mode en kon kiezen uit zes verschillende tracks. Eerst is er Engeland; slechte weggetjes en pokkenweer. Egypte; veel zand en dus erg stoffig, de concurrenten en kleine zandstormpjes belemmeren je zicht. Californië; komen veel van

mijn vrienden vandaan, maar de roadblocks en andere obstakels onderweg zijn behoorlijk lastig. Finland; het zal je niet verbazen dat de wegen zijn bedekt met sneeuw en in de slip raken gebeurt dan ook erg snel. In Zwitserland zijn erg veel haarspeldbochten en is het weer veranderlijk en dan is er nog Colombia; dwars door de jungle waar de modder voor de nodige problemen zorgt.

Als laatste is er dan nog de Tunnel. Deze tunnel vraagt alles van je stuurmanskunsten, en is dus alleen voor de echte racefreaks.

## LASTIG

Het rijden op zich is misschien niet zo strak als in Rally Championship (zie PU 1 1997), maar is zeker goed te noemen. Ik raad je wel aan om per track je wagen goed aan te passen. Net als in Rally reageert je wagen totaal anders op de verschillende soorten wegdek en weer. De graphics zijn

prachtig en in vergelijking met deel 1 stukken beter. Wat ook nieuw is, en zeker meehelpt aan het meer realistisch maken van dit spel, zijn de sprongen over hobbels en bruggetjes. Ga je te hard dan is het behoorlijk lastig om je wagen in bedwang te houden.

## POWER TIP



In Finland in de bochten niet teveel tegensturen, voor je het weet zit je in een slip.

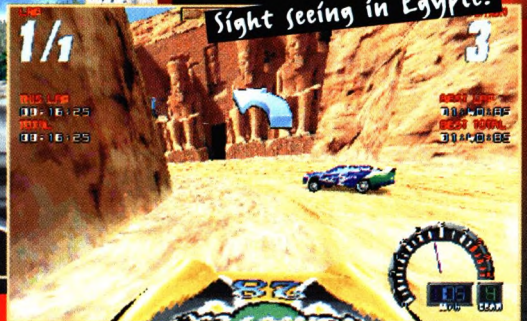


WASP - EXTERNAL

Is ie niet mooif!



Grossen maar.



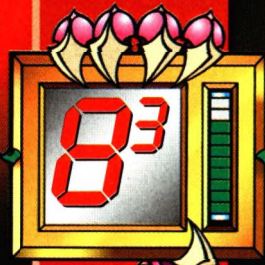
Sight seeing in Egypte.

**RAPPORT**

- GRAPHICS: 9°
- GELUID: 8°
- ORIGINALITEIT: 7.5°
- SPEELBAARHEID: 9°

- Zeer verschillende tracks
- Goeie wagens
- Sprongen
- Vraagt een zware computer

**PC CD-ROM**  
 Prijs: f 89,- Bfr. ca. 1625  
 Systeemeisen: Minimaal Pentium 60, 8 Mb Ram, Sound Card, Quad speed CD-ROM drive.  
 Fabrikant: Virgin  
 Distributeur: Atoll Soft  
 Tel: 030-2416016



Een waardige opvolger van deel 1. Heerlijke besturing en prachtige graphics. **BAS**

Het is alweer bijna drie jaar geleden dat de dood van topcoureur Ayrton Senna de racewereld in diepe rouw dompelde. Naar mijn mening zou alleen een subliem racespel Senna's naam mogen dragen. Maakt 'Kart Duel' dat waar?

## RAPPORT

|               |                |
|---------------|----------------|
| GRAPHICS      | 8 <sup>o</sup> |
| GELUID        | 7 <sup>o</sup> |
| ORIGINALITEIT | 7 <sup>o</sup> |
| SPEELBAARHEID | 5 <sup>o</sup> |

- Realistisch
- Overzichtelijk
- Lange laadtijden
- Te makkelijk

## PLAYSTATION

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 2000  
 Fabrikant: SunSoft  
 Distributeur: Philips  
 Tel: 06-8406



Een goed uitgewerkt kartspel dat helaas alleen via 'linken' met z'n tweeën te spelen is. Mede daarom is het feit dat het spel vrij makkelijk te winnen is, een fors minpunt. ED

## EERBEWIJS

Kart Duel is in zekere zin een postuum eerbewijs aan de Braziliaan Senna die door velen wordt gezien als de beste coureur aller tijden. In het spel zit dan ook een aparte optie waarin uitgebreid aandacht voor Senna's grootse carrière. Per seizoen kun je alle resultaten van Senna's races bekijken en er is ook de mogelijkheid om een blik te werpen op foto's uit de privé-collectie van de voormalig wereldkampioen. Op zich heel aardig en in dit geval zeker op z'n plaats maar het draait natuurlijk om het spel zelf....

## NEGEN RACES

Kart Duel bestaat uit negen races op evenzoveel circuits. Je begint in de S-Stock categorie en de bedoeling is om via de SS-Stock te promoveren naar de A-Stock. In alle drie de divisies moet je drie races afwerken en alleen bij een overwinning krijg je toegang tot een volgend circuit. Win je alle negen circuits dan krijg je als bonus een één

tegen één race tegen 'Senna zelf'. Elke race begin je in de Time Trial waarin je een tijd neerzet die bepalend is voor je startpositie in de echte wedstrijd, waarin je het tegen elf concurrenten moet opnemen. Meteen valt op dat het 'Game Screen' zeer goed is uitgewerkt en alle informatie overzichtelijk op het scherm is afgebeeld. De belangrijkste opties zijn het wijzigen van de view, waarbij je ook even een blik over je schouder kunt werpen, de keuze uit twee soorten banden, regen of

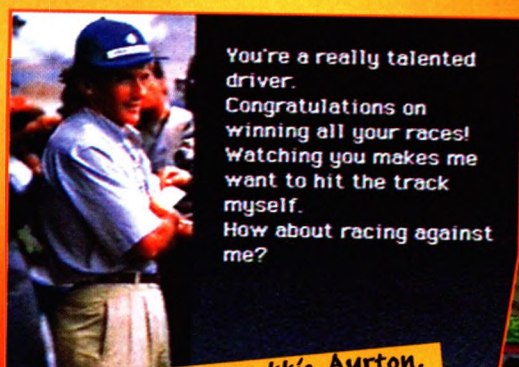
mooi weer en de mogelijkheid om een van de vier aanwezige karts (die verschillen qua acceleratie, topsnelheid, grip en besturing) te kiezen.

## TE MAKKELIJK

Op zich is het even wennen aan het gedrag van je skelter want karts reageren nu eenmaal anders dan race- of rally-auto's en kart circuits zijn ook veel korter en bochtiger. De karts sturen stuk voor stuk behoorlijk scherp en luisteren goed naar jouw com-

mando's. De concurrentie is over het algemeen in de bochten wat sneller maar op de rechte einden kun je heel veel goed maken. Eigenlijk kun je op de rechte stukken téveel goed maken want het grootste minpunt dat ik aan dit kart-spel heb kunnen ontdekken, is dat het te makkelijk is. Na een paar uurtjes racen had ik alle negen circuits gewonnen en mocht ik het opnemen tegen

Senna zelf. Deze én op één race is pittig maar na opnieuw een half uurtje zweten is het me om ook de beste racer aller tijden (zij het nipt) te verslaan. Op zich is het jammer dat een spel, dat verder goed in elkaar zit, te makkelijk is om te raceplezier te garanderen. Ik vraag me af, Senna daar zelf van gevonden zou hebben



Het was een makkie Ayrton.



## POWER TIP

De kart met de beste 'handling' houdt zich op alle circuits het best.

# Ayrton Senna KART DUEL



# Virtua Cop & Daytona USA

## PLEZIER VOOR TWEE?

Virtua Cop op de PC is een exacte replica van de arcade-versie, maar dat lijkt eerder een nadeel dan een voordeel te zijn geworden.



Nu een spelletje Virtua Cop geen gulden of meer per keer kost, blijkt het vrij eenvoudig om de drie levels uit te spelen. Dat levert ook nog eens minder plezier op dan in de arcade, omdat er bij de CD-Rom geen pistolen worden meegeleverd. De speler mag nu schieten met de muis of een joystick, en als er een tweede speler meedoet, moet deze gebruik maken van het toetsenbord.

Dan blijkt snel dat een toetsenbord nog steeds een prima middel is om teksten te tikken of zelfs om adventures te spelen, maar niet geschikt voor schietspeltjes à la Virtua Cop.

kopie van een arcade-spel niet per definitie geschikt is voor PC-gebruik. Vandaar dat Sega gaat uitkomen met Virtua Squad, een versie van Virtua Cop met de mogelijkheid om via een (inter)netwerk met z'n tweeën het geboefte uit te roeien. Het is nog de vraag hoe dit in de praktijk zal uitpakken, maar veel slechter dan de meerspeler-mogelijkheid van Virtua Cop op de PC kan het in ieder geval niet worden.

## VIRTUA COP

Vit de weg, suffe gijzelaars!



## INTER-NET COP

Bij Sega zelf hadden ze blijkbaar ook door dat een perfecte

Auto-target ziet er niet uit,

ar t is wel lekker makkelijk.



**RAPPORT**

GRAPHICS 8.5

GELUID 8.0

ORIGINALITEIT 6.0

SPELBAARHEID 5.0

Precies als arcade-versie

Vrij eenvoudig uit te spelen

Schieten met muis, joystick en toetsenbord

### PC CD-ROM

Prijs: / 99,- Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: Pentium 90,  
8 Mb RAM, 60 Mb schijf-  
ruimte, Windows 95, Double  
speed CD-speler, 16-bits  
geluidskaart, muis/joystick.  
Fabrikant: Sega  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 030-2416016



Ik zou zeggen: koop voorlopig maar liever titels die zijn ontworpen voor PC-gebruik, en laat Sega voorlopig een tijdje experimenteren tot ze beter doorhebben wat de mogelijkheden en beperkingen van een PC-spel zijn. BEN

Sega Entertainment is een nieuw bedrijf dat zich bezighoudt met de omzetting van de populairste Sega-games naar de PC. Twee van de PC-titels die dit nu heeft opgeleverd, zijn de klassiekers Virtua Cop en Daytona USA.

Weer niet als eerste bij de stoplichten weg!



## DAYTONA PC

De tweede titel waarmee Sega een plek op de PC-markt wil veroveren, is het succesvolle racespel Daytona USA. Op zich is deze conversie een goed idee; de PC kan een prima machine voor race-games zijn, helemaal als je de gelukkige eigenaar van een PC-stuur bent.

### TRAAG

Helaas bleek Daytona op de PC niet vooruit te branden. Aangeraden wordt een Pentium 90 of meer in combinatie met 16 Mb RAM, maar dat is volstrekt

onvoldoende. Ik speelde het op een Pentium 133 met 16 Mb RAM, maar dit leverde het gevoel op alsof ik Quake op een 386 zat te spelen. Zo traag dat elke wedstrijd bij voorbaat een verloren strijd was.

Je zou kunnen denken dat dit vooral duidt op een beperking van de PC, maar je hoeft maar naar het soortgelijke race-spel Screamer te kijken om te weten dat snelle race-games ook op de PC tot de mogelijkheden behoren.

Wie heeft die #0&!weg schuin gezet?



Lekker met z'n allen de bosvlucht verknallen.



### RAPPORT

GRAPHICS 7.0

GELUID 7.0

ORIGINALITEIT 6.0

SPELBAARHEID 5.0

Precies als arcade-versie

Veel te traag

Pentium 133 trekt het niet

### PC CD-ROM

Prijs: / 99,- Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: Pentium 90,  
8 Mb RAM, 15 Mb schijf-  
ruimte, Windows 95, Quad  
speed CD-speler, 16-bits  
geluidskaart, joystick/stick.  
Fabrikant: Sega  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 030-2416016



Voor Daytona geldt dezelfde conclusie als voor Virtua Cop BEN



# STAR Final Crusade GLADIATOR

Laat ik het maar meteen verklappen. Capcom heeft met Star Gladiator een vechtspel in de markt gezet dat ik in één woord zou omschrijven als: prachtig, geweldig, fantastisch, briljant, geniaal, schitterend, grandioos en... magnifiek!

## RAPPORT

GRAPHICS

9.8

GELUID

10

ORIGINALITEIT

8.5

SPEELBAARHEID

9.5

Vette graphics

Romige gameplay

Verslavend

Beetje slappe computertegenstanders

## PLAYSTATION

Prijs: f 129,- Bif. ca. 2350  
Fabrikant: Capcom  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 030-2416016

9.5

Star Gladiator is het eerste 3D spel dat me van mijn 2D-Mortal Kombat verslaving af kon helpen! De absolute topper in mijn spelletjesverzameling. Ik ga me de komende tijd opsluiten in het P.U.-testhok om lekker plasmacombo's uit te delen!

ANDREAS

## INGEHAALD

In de tijd van tweedimensionale fighting games had Capcom met de Street Fighter titels meer dan de helft van de vechtersbazenmarkt in handen. Tot de era van de 3D games aanbrak en Street Fighter zich samen met Mortal Kombat ingehaald zag worden door titels als Virtua Fighter en Tekken. Dit kon natuurlijk niet langer zo doorgaan, dus besloot Capcom om mee te gaan dingen in 3D vechtdland....

## GLADIATOR OF WARS?

Zonder veel ophef ontwikkelde Capcom in alle stilte Star Gladiator, een futuristisch vechtspel met een achtergrondverhaal dat netjes is afgekeken van Star Wars. De introfilm laat dan ook een soort Jedi-ridder zien, die het gaat opnemen tegen de verduiveld veel op Darth Vader lijkende

Dr. Edward Bilstein. Deze Amerikaanse snoodaard werkte vroeger gezellig mee met het onderzoeksinstituut van de Earth Federation. Daar ontdekte hij het zesde zintuig van de mens en de daarin verscholen liggende kracht van de Plasma Power. Deze krachten, ontstaan door menselijke emoties, zouden het gevaarlijkste wapen van de wereld kunnen vormen...

Het wapen werd ontwikkeld en onze Dokter Bilstein werd op handen gedragen. Totdat men erachter kwam dat deze slechterik experimenteerde met levende mensen. De Verenigde Troepen van de Planeet Aarde arresteerden hem en Humanitas klaagde hem aan voor schending van de mensenrechten. Hij werd opgesloten op planeet Zeta, maar je weet hoe dat gaat, Bilstein

ontsnapte in een handomdraai, verpulverde de halve planeet en begon de oorlog om de totale wereldheerschappij.

## PLASMA-UNITS

De verschillende achtergronden van de arena's zijn ongelofelijk mooi vormgegeven. Qua graphics moet dit absoluut het beste 3D-spel zijn, dat ik ooit heb gezien. Je kan bijna niet geloven, hoe snel de complexe achtergronden worden opgebouwd en hoeveel details er te zien zijn. Soms zorgt dit ervoor dat je je bijna niet op het spel zelf kunt concentreren, maar daar moet je maar aan wennen. De characters zijn prachtig en de gameplay zo romig als

vanille-ijs. Er is een aantal basisbewegingen en een gigantische hoeveelheid combo's. Deze moet je intypen in het vakje, zodat je precies kan zien of je de volgorde goed hebt.

Speciaal voor het oefenen van deze combo's is er een speciale trainingsmode, waarin je onbeperkt tegen een computertegenstander mag rammen. Je kunt ook nog instellen of deze ook kan vechten, zich kan verdedigen of daar gewoon als een zoutzak klappen staat op te vangen.

## EASY DOES IT

Tegen de computer spelen is helaas super-simpel. In de default-mode heb je jezelf in een klein half uurtje door het hele arsenaal van tegenstanders heengebeukt. Het beste speel je dus tegen een menselijke tegenstander. Naarmate je allebei beter bekend wordt met de combo's en special moves wordt het gevecht ook grimmiger, tot je niet meer van de PlayStation af te slaan bent.

## POWER TIP

Bewaar je plasma hit voor je laatste slag. Nu beuk je je tegenstander in special mode!



# review

In de traditie van Dragonball Z is hier een nieuw 'manga-achtig' vechtspel. Vechten in de lucht tegen duivelsaanbidders, demonen, zwarte magiërs en een handjevol rivalen.

## OP EEN DAG

Het is een regenachtige ochtend en ik zit in mijn ochtendjas de Flintstones te checken. De telefoon rinkelt. "Hallo met Kees". "Hoi met Edwin. Ik heb wat lekkers voor je!" Ik zucht. Wat nu weer. "Zeg het maar Edwin?" "Een multi-dimensionaal vechtspel waarin zwarte magie de rode draad vormt." "Mhmm..., dat klinkt oké ga door." "Negen

characters, vechten in de lucht en dat alles overgoten met een manga-sausje. Do I need to say more?" "I'm there dude." Schoenen aan en au die 5000.

## TRAAG

Eenmaal op de redactie blijkt het allemaal nogal tegen te vallen. Psychic Force is dan weliswaar geen wack spel maar om nou te zeggen dat de vonken er vanaf springen is een beetje overdreven. Het lijkt een beetje op Dragonball Z. Het is een vechtspel waarbij in het wilde weg beuken geen optie is. Iedere move moet je plannen. Het vechten gaat namelijk vrij traag en het aantal moves is beperkt. Mis je een slag of stoot dan loop je het risico dat je tegenstander misbruik maakt van het moment en je op een voltreffer trakteert. Wanneer je eenmaal geraakt bent, kost het opnieuw flink wat tijd om te herstellen. Een andere gelijkenis met Dragonball Z is dat de gevechten voor het

grootste gedeelte in de lucht plaatsvinden.

## MEET THE PEEPS

De zwarte magiërs, jouw natuurlijke vijanden in Psychic Force, zijn flink uit de kluiten gewassen. Zo is daar **Genma**; een brok mens dat er uitziet als een krijger uit het oude Mongolië. Gewapend met hakbijl en ballen van beton vliegt deze holbewoner jou te lijf. De terminator **Gates** is de halfbroer van de voormalige hoofdcommissaris van de Los Angeles Police Department. Hij is groot en log maar als hij je eenmaal in zijn vizier heeft (zijn rechterarm is een automatisch geweer), is het ook echt afgelopen. **Professor Wong** is trouwens ook geen lieverdje. Deze 'mad scientist' schroomt niet om chemicaliën en duistere natuurwetten te misbruiken om zijn overwinning een feit te maken. De laatste

slechterik is **Brad**, een eng mannetje dat lijkt op een regelrechte kloon van satan zelf. De moeder der muthafokkers is de eindbaas **Kieth**. Deze sierlijke prins van de duisternis maakt geen grappen. Hij schudt de special moves uit zijn mouw en ramt je van de ene uithoek van het beeldscherm naar het andere.

## SCHATTIG

De 'witte' magiërs zien er aanzienlijk minder gevaarlijk uit dan de heren van de dark side. **Sonia en Wendy** zijn schattige meisjes met bovennatuurlijke krachten. Laat je niet misleiden door hun uiterlijk deze tantes weten van wanten. **Emilio** is een minderjarige tovenaars met gigantische engelenvleugels. Hij ziet er uit als een schaapje maar pas op deze knakker

kent z'n klassiekers. Het parade-paardje van de good side is de hoogblonde krachtpatser **Burn**. Een gezonde knul van het model Ken. Het lijkt meer dan dat het is.

Genma maakt misbruik van zijn studie natuurkunde.



Alsof een engeltje je een kaakstoot geeft.



Brad is een echte gliuiperd.



Blinded by the light.



Gates heeft z'n Uzi meegebracht, gezellie!

## RAPPORT

|               |    |
|---------------|----|
| GRAPHICS      | 7° |
| GELUID        | 6° |
| ORIGINALITEIT | 8° |
| SPEELBAARHEID | 7° |

- Multi-dimensionaal
- Meer dan beuken alleen
- Weinig full-contact
- Traag

## PLAYSTATION

Prijs: f 159,50 Bfr. ca. 2900  
 Fabrikant: Taito  
 Verkrijgbaar bij: Dimension Plus  
 Tel: 050-3129818



Psychic Force is een interessant vechtspel. Aangezien de strijd zich in de lucht afspeelt geeft het een nieuwe dimensie aan het begrip 3D. Het aantal moves is beperkt maar de impact van de diverse moves is groot. Veel nadenken en weinig impulsief beuken dus. Leuk, maar aan mij is het niet besteed. KEES

JAPANESE IMPORT

# PSYCHIC FORCE

Na ettelijke versies Micro Machines gespeeld te hebben, weten we alle vorken en broodkorsten met handigheid te omzeilen, geven we nog wat extra gas in de bocht en parkeren we ons autootje netjes in een luciferdoosje. De hoogste tijd dus om onze skills te botvieren op Micro Machines V3, de jongste telg uit de MM-familie.

# Micro Machines V3

THE ORIGINAL SCALE MODEL

**3D** Micro Machines V3 is driedimensionaal. Dat houdt dus in dat je niet meer van boven op je wagentje kijkt, maar er in een micro-helicoptertje omheen vliegt. De besturing blijft natuurlijk hetzelfde; rechts blijft rechts en links blijft links. Je geeft gas, gebruikt de achteruitversnelling (tevens rem) en je kan springen. Er lijkt niets veranderd... Gelukkig is de grafische kwaliteit van het spel er wel enorm op vooruit gegaan. Dat mocht onderhand ook wel gezien het feit dat Codemasters al jarenlang nieuwe Micro Machines-versies uitbrengt, zonder dat ze er ook maar een pixel-tje mooier op worden.

Ons wachten is beloond, want de 3D graphics zien er prachtig uit, de gameplay is vloeiend als boerenland karnemelk en de races zijn super spannend. Helaas stond er op mijn demo-disk nog geen volledige versie van Micro Machines en kon ik niet alle race-modes uittesten. Toch zat ik in de 2-player mode, samen met mijn spelletjestegenstander Tique, gekluisterd aan het beeldscherm. De ene race is namelijk nog mooier dan de andere en bij elk parcours krijg je andere vervoermiddelen.

**HONGER?**  
Zo start de race weer eens op de - hoe kan

het ook anders - picknicktafel. De tafel is weer rijkelijk gedekt en tijdens de race kom je in aanraking met een verscheidenheid aan levensmiddelen. Als je op een gegeven moment de filet Americain passeert richting kruidige Franse smeerkaas en het pak met rice crispies oprijdt, gebeurt er iets vreemds. Je valt van de tafel af en vervolgt de race op de grond. Tussen de kruimels en de kattenharen door realiseer je je dat je op de keukenvloer terecht bent gekomen.

### TREK IN EEN KOLFJE?

Verder vervolgt de race zich door de graszoden van 'garden', waar

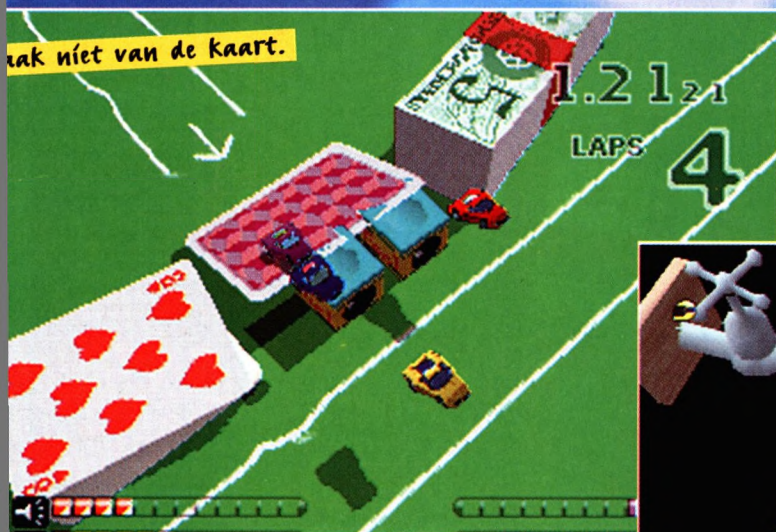
je een heuse terreinwagen vakkundig langs weggegooide skateboards en aanstormende slakken moet manoeuvreren. Dan is er nog het parcours 'pooltable'. Hier bestuur je een stevige monstertruck en spring je van tafel tot tafel tot je in het level 'lab' een weg moet banen langs reageerbuizen en Erlenmayerkolven. Erlenmayerkolven zijn volgens mij die potjes met borrelende troep die je in een laboratorium tegenkomt, maar misschien heb ik het wel faliekant mis, want ik heb nooit zo goed

opgelet bij scheikunde. Als een Erlenmayerkolf dus een ingrediënt blijkt te zijn van een gerecht dat Poolse families tijdens de bruiloftsnacht van hun kinderen plegen te eten, schrijf dan geen boze brieven naar de redactie.

### ZWEMBROEK MEE

Het mooiste moment van de race speelt zich

af in de woelige baren van de 'pond'. Pond is naast het Engelse woord voor gulden (of eigenlijk voor knaak,



Pak niet van de kaart.

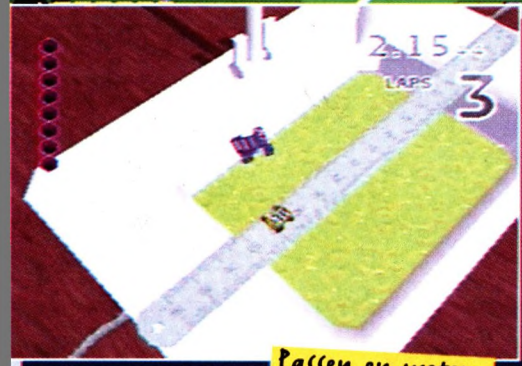
**POWER TIP**  
Neem voor je begint wat lessen in Cherry's rijtschool.



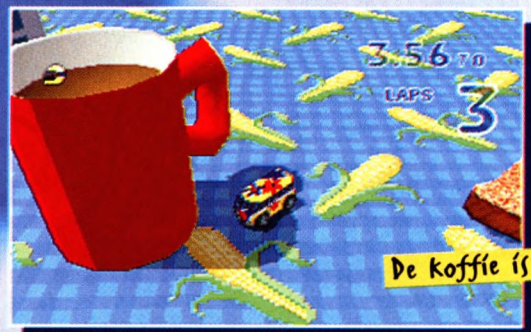
Melk, de witte motor.



Kunnen jullie door een waterkraan?



Passen en meten.



De koffie is klaar.



De brug is open, of is ie nou dicht?

ORIGINAL

# Micro Machines

NATURES



vanwege de wisselkoers) ook het woord voor vijver, dus ruilen

we de wagen in voor een boot. Dit level is echt ongelofelijk mooi vormgegeven. De speedboot heeft een vette boeg-golf en 'slipt' (of hoe dat dan ook heet in het water) ver door als je door de bochten gaat.

### DEUCE

Doel van het spel is... om te winnen. Dat kan op verschillende manieren, afhankelijk van het type race waar je voor hebt gekozen. In je eentje kan je kiezen tussen de tijdtrace en een championship. Speel je met zijn tweeën, dan race je in hetzelfde scherm zij aan zij. Iedereen heeft een aantal credits. Raakt een van de spelers dusdanig achter, dat het wagentje buiten beeld verdwijnt, dan moet hij een credit afstaan aan de Koploper. Doe je dit te vaak en raak je al je credits kwijt, verlies je.

Aangezien dit hetzelfde systeem is, als er bij tennis wordt gebruikt (voordeel-deuce-nadeel, en je weet dat tenniswedstrijden soms urenlang duren) zit je soms een halve dag net dat ene puntje te verdedigen. Als je dan bijna hebt verloren, keert het tij weer en kan je alle verloren punten weer terugverdienen.

### IT'S A PARTY

Het leukste is natuurlijk om Micro Machines te spelen met je vrienden. En hoe meer zielen, hoe meer vreugd. Dat weten ze bij Codemasters wel. Daarom kan je met zijn tweeën tegen elkaar spelen. En mocht je in het gelukkige bezit zijn van meer vrienden, dan kan je met behulp

van een soort game-link ook met zijn vieren tegen elkaar racen. Maar ja, zo'n tussenstuk heb je natuurlijk niet altijd in huis, dus hebben ze daar iets heel vernuftigs op gevonden: je deelt samen een joystick! Hahaha, nu sta je te kijken hè? Maar in principe is de d-pad niks anders dan vier knoppen, net als aan de andere kant van de pad. Je gaat dus een beetje schuin tegenover elkaar zitten en neemt allebei de helft van de pad in je klauwen. De een gebruikt nu de gewone vuurknoppen, terwijl de ander via de d-pad kan sturen en remmen. Gas geven gaat in deze mode vreemd genoeg vanzelf. En check nu de finale: Als je toch zo'n tussenstuk in huis hebt, kan je maar liefst zeven vriendjes uitnodigen om met je te racen. Zij aan zij zit je dan in vier groepjes van twee gekluisterd aan de TV. Want acht keer is scheepsrecht.

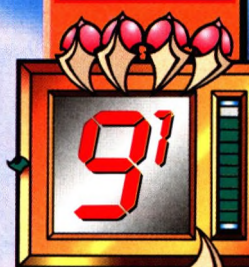
### RAPPORT

|               |     |
|---------------|-----|
| GRAPHICS      | 8.5 |
| GELUID        | 9.0 |
| ORIGINALITEIT | 9.5 |
| SPEELBAARHEID | 9.5 |

- Micro Machines
- Drie dimensionaal
- Acht(!) player-optie
- Veel wagens/veel levels

### PLAYSTATION

Prijs: N.N.B.  
Fabrikant: Codemasters  
Distributeur: N.N.B.



Micro Machines V3 is naar mijn mening het mooiste exemplaar uit de familie. Micro Machines kan weer als vanouds meedoen in de top van de spelletjes-league en zal zich vanaf maart/april vast een weg vinden naar jouw PlayStation. ANDREAS

Hé, is dat niet een

van die 101 Dalmatiërs?



Handig zo'n strijkplank.

Zwembroek meenemen.



Al racend je scheikunde bijspijkeren.



Wegwezuuk!



Net ruimte genoeg.



### POWER TIP

Micro Machines V3 zal pas eind maart dit jaar verschijnen!



De makers van Jet Fighter 3, Mission Studios, hebben het oude gegeven van flightsims in een nieuwerwets jasje gestoken. Zeggen ze...

# JET FIGHTER 3

## RAPPORT

GRAPHICS

8.5

GELUID

6.5

ORIGINALITEIT

9.0

SPEELBAARHEID

8.5

Prachtige 3D

Rondlopen op het schip

Schieten

Free Flight

### PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr. 2199  
Systeemeisen: Pentium,  
12 Mb RAM, Double speed  
CD-ROM, 30 Mb vrij op harde  
schijf, SVGA kaart.  
Fabrikant: Mission Studios/  
Eidos  
Distributeur: BASF Nederland  
Tel: 026-3717710

## E-MAIL CHECKEN

Flightsims zijn meestal zo droog als gort. Het is allemaal doodserieus en er is weinig ruimte voor iets anders dan vliegen.

Met JF3 ligt dat net even anders. Het is een flightsim met een adventure tintje. Voordat je gaat vliegen, is er tijd om een beetje rond te hangen op het vliegdekschip waar je gestationeerd bent. In een mooie 3D omgeving kun je bijvoorbeeld even langs je eigen hut. Naast je foto's van thuis en je teddybeer, vind je hier ook een computer. Hierop kun je allerlei info opvragen over missies en je e-mail checken.

Ik keek even of er een mailtje voor me was, en ja hoor, eentje van mijn ouders. Er stond in hoe trots ze wel niet op me waren en ze wensten mij veel geluk. Ha, dan hebben ze mij zeker nog nooit in een straaljager zien vliegen.

Trots zullen ze niet zijn, als ik weer eens het verkeerde vliegtuig uit de lucht schiet. Maar ach, het blijft je ouders, ze bedoelen het goed.

## PEACE-KEEPER

Als je verder door de gangen loopt, kom je onder andere de briefing en debriefing rooms tegen. Ook de bibliotheek is een bezoekje waard. Hier kun je even rustig de krant lezen of achter de computer informatie opzoeken over allerlei verschillende vliegtuigtypen.

Ga ook even langs Operations. Dit is eigenlijk het mainscreen met alle opties, alleen ziet dit er



Ik word er helemaal romantisch van.

even een stuk beter uit. Kijk op het keyboard in een van de gangen, hierop vind je hen die je voorgegaan zijn en het niet gered hebben (erg hoopgevend).

Heb je geen zin om lang rond te hangen in de prachtige 3D omgeving van de U.N.S. Peacekeeper dan beweeg je gewoon het cursorpijltje omhoog en er verschijnt een Jump Menu. Dit is het hoofdmenu alleen dan als knoppenbalk. Van hieruit spring je direct naar iedere plek in het spel.

## SLECHTE PILOOT

Vanuit de Hangar kun je gaan vliegen. Natuurlijk moet je jouw vliegtuig wel even een persoonlijk tintje geven. Je kunt met een erg uitgebreid tekenmenu allerlei dingen op je vliegtuig zetten. Ook moet je wapens regelen voor je vertrekt. Let goed op wat je meeneemt. Het ligt



Snel en dodelijk.

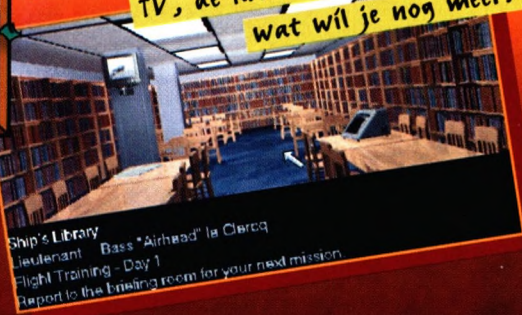


Vliegen we samen een eindje op?

namelijk helemaal aan het soort missie, wat voor soort wapens je nodig hebt. Als er grondgeschut verwacht wordt, is het toch bijzonder lullig als je er onderweg achterkomt, dat je de Air to Ground Missiles bent vergeten. Dan is het zover, je bent klaar om te gaan. Iedere missie is gelijk aan het vliegen in andere flightsims. Alleen kun je hier onderweg ook nog het nodige neerknallen in een prachtige omgeving, waarbij zelfs dicht bij

de grond het beeld mooi blijft. (Bij sim je dan vaak dat de grond begint te begen.) Ook de inslagen van wapens zien er mooi uit. Neerstorten is erg cool, maar val aan te raden. Die tuigen zijn niet goedkoop, weet je. Maar lukkig sta je na iedere crash meteen weer de dood op. Ze hebben namelijk alle piloten nodig die ze kunnen krijgen. Ook slecht

TV, de krant en een computer, wat wil je nog meer.



Ship's Library  
Lieutenant Bass "Airhead" la Clercq  
Flight Training - Day 1  
Report to the briefing room for your next mission.



Een flightsim met iets extra's. Zeker de moeite waard voor beginnende piloten. BAS

REVIEW

# MECHWARRIOR 2

## Mercenaries

Hoewel Mercenaries deel 2 wordt genoemd, is het eigenlijk de vierde; van Mechwarrior 2 verschenen namelijk al deel 2 zelf, een Expansion Pack en een Eight Player Pack. Daar komt nu Mercenaries bij, dat een prequel is op het oorspronkelijke deel 2.

### UPDATE

Even een korte uitleg voor de nieuwelingen op dit gebied. Mechwarrior 2 is een combinatie van een actie- en een strategiespel. De speler bestuurt zogenaamde Battlemechs, een soort levende robots die meer vuurkracht hebben dan een hedendaags peloton tanks bij elkaar.

De doelstellingen zijn eigenlijk drieledig. Om te beginnen moet je missies uitvoeren en die zien te overleven. Daarnaast is het zaak geld te verdienen waarmee de aankoop van duurdere Battlemechs bekostigd kan worden. Als derde speldoel is het zaak aan de juiste politieke kant te staan, zodat je als eenvoudige zurling niet met je opdrachtgever ten onder gaat.

Mechwarrior begon ooit als een RPG van de specialisten op dat gebied: FASA. Van daaruit heeft het zich ontwikkeld tot een 3D-actie- en strategiespel dat, zoals bijna de norm is geworden, ook door meerdere spelers via het Internet gespeeld kan worden.

### BETER, NIET BEST

Ondanks de vele verbeteringen ten opzichte van het oorspronkelijke deel 2 vond ik Mercenaries in eerste instantie ietwat teleurstellend.

Niet vanwege het strategiegedeelte (is er alleen maar beter op geworden) en ook niet vanwege de algehele gameplay (er is voort-

durend van alles te doen), maar vooral vanwege de kwaliteit van de graphics. In aanmerking genomen wat er tegenwoordig mogelijk is op 3D-gebied, vond ik het resultaat wat verouderd aandoen. De tweede teleurstelling betreft de bediening. Nieuwe spelers hebben gemiddeld een paar uur nodig om een Mechwarrior onder de knie te krijgen. Weet je eenmaal hoe het werkt, dan lijkt het allemaal vrij intuïtief, maar dat is pas achteraf. Afzien dus, als dit je eerste Mechwarrior is.

### SHOCKWAVEWARRIOR

Op de CD staat het spel in een versie voor Windows 95 en voor Dos. Die 95-versie deed aanvankelijk rare dingen met m'n videodivers; na installatie was de desktop helemaal in de war en klopte er niets meer van de kleuren en de schermresolutie. Toen ik echter de Activision-site op het World Wide Web bezocht, merkte ik dat er een 'patch' was uitgebracht, die bovengenoemd probleem keurig verhielp. De Activision-site is om nog een andere reden de moeite waard om te bekijken. Met behulp van

Shockwave-technologie (een plug-in voor webbrowsers waarmee online animaties mogelijk worden) is op <http://www.activision.com> een 'Gunnery Range' ingericht. Hier kan het schietgedeelte van Mercenaries gespeeld worden, gewoon vanuit bijvoorbeeld Netscape. De testspeler heeft hier dus geen Mercenary CD-Rom voor nodig. De snelheid is zoals gewoonlijk wel afhankelijk van

het soort Internetverbinding (modem of ISDN), maar indrukwekkend is het in elk geval. In aanmerking genomen dat Shockwave nog maar zo kort bestaat, belooft dit heel veel mooie dingen voor de toekomst.

### POWER TIP

Je kunt een demo downloaden (van maar liefst 14,7 Mb) op de Activision website. Adres: [www.activision.com](http://www.activision.com).

Water, water....!



The job is done, let's go home.



Kijkje vanuit de cockpit.

Ondertussen in de stad.

### RAPPORT

GRAPHICS

7,5

GELUID

8,0

ORIGINALITEIT

7,0

SPEELBAARHEID

8,5

Verbeterde graphics

Verbeterde AI

Matig verhaal

Graphics zouden nog beter kunnen

### PC CD-ROM

Prijs: f 89,95 Bfr. ca. 1625  
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM (Dos) / 16 Mb RAM (Win95), 62 Mb schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis/joystick.  
Fabrikant: Activision  
Distributeur: Homesoft  
Tel: 023-5311241

78

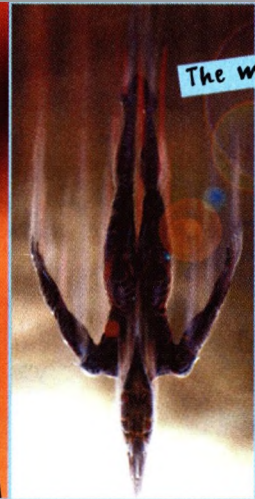
Beter dan de vorige delen, goed genoeg voor spelers die hoge eisen stellen aan het strategiegedeelte, maar net onder de maat voor wie verwend is met de hoge kwaliteit graphics die tegenwoordig mogelijk is.

BEN

Kurt aan zijn  
Zeer coole parachute.

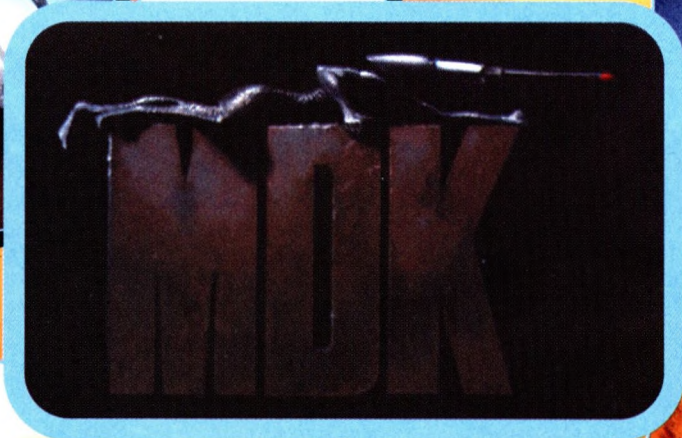


The man who fell to Earth.



Exclusief voor Nederland kregen we als eerste een speelbare demo van MDK (Murder Death Kill), dat voor Interplay de topper van 1997 moet worden.

Huuk, Zoom maar snel weer nit!



Run Kurt Run!

## RAPPORT

GRAPHICS



GELUID



ORIGINALITEIT



SPEELBAARHEID



Ziet er schitterend uit

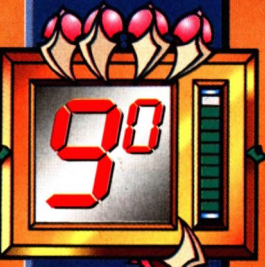
Realistische bewegingen

Originele wapens

Het is nog niet klaar

## PC CD-ROM

Prijs: f 109,95 Bft. ca. 1980  
Systeemeisen: Pentium 90,  
16 Mb RAM, Double speed  
CD-speler, geluidskaart, muis.  
Win95/dos.  
Fabrikant: Shiny Entertainment  
Distributeur: Philips  
Tel: 06-8406



Was MDK maar alvast klaar (zal voorjaar '97 worden), dan zou ik de komende weken niets anders doen dan Murder, Death en Kill!

BEN

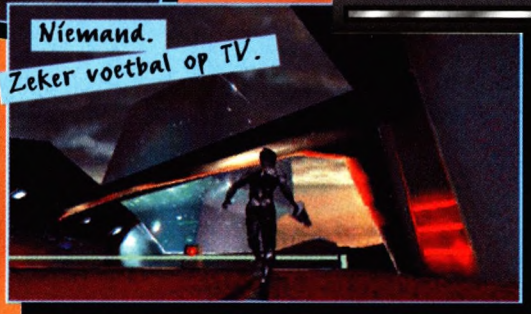


Zoomhelm hoofdzaak.

## POWER TIP

Bezoek de website van Shiny Entertainment op [www.iliad.com/shiny](http://www.iliad.com/shiny)

Niemand.  
Zeker voetbal op TV.



## ZOOM!

Kurt is degene die dit klusje moet klaren en aan zijn wapens zal het niet liggen. Ten eerste krijgt hij een helm waarin een vuurwapen zit. Niet alleen houdt hij zo zijn handen vrij, maar ook kan hij dankzij de helm inzoomen op de tegenstanders. Deze zoom-mogelijkheid werkt extreem goed; van een wezen dat heel in de verte staat, kun je na een paar keer inzoomen zelfs het label op zijn uniform lezen. Boven-

dien kan het wapen in de zoom-mode nog steeds gewoon gebruikt worden, zodat de speler als een sluipschutter te werk kan gaan bij het uitvoeren van de missie. Andere wapens zijn onder meer 's werelds meest interessante bom', anti-radar verf, 's werelds kleinste nucleaire explosie' en het menselijke mortier. Wat deze wapens precies inhouden is mij nog onbekend. Ik kreeg een 'pre-alpha' versie



Blijf hangen Kurt!



Even rusten, maar het schieten gaat door

gedragen. Schiet je bijvoorbeeld een alien door z'n knieën en is er een andere alien in de buurt, dan zal deze z'n makker te hulp snellen, waarna ze beiden aan jouw ongenade zijn overgeleverd. Het is zelfs mogelijk om het wapen van een alien uit diens hand te schieten. Dan zal hij achter de dichtstbijzijnde muur duiken en op de tast proberen het wapen te vinden. Jij hoeft dan alleen nog maar in te zoomen op het handje en... knal!

waarin alleen het helmwapen werkte, maar op grond daarvan heb ik er alle vertrouwen in dat de rest minstens zo cool zal zijn.

## INTELLIENS

De manier waarop Kurt beweegt, zit al net zo goed in elkaar. Hij loopt, rent en springt alsof hij een werkelijk levend mens is. De aliens bewegen op hun eigen manier al realistisch, maar hun sterke punt is vooral de ogen-schijnlijk intelligente manier waarop zij zich



# M.A.X.

Tankje kiezen.



Tankje laten ontploffen.



Ook onder water is 't goed knokken.



Geef acht!

**POWER TIP**

www.interplay.com voor demo, hints & tips.



Het verhaaltje achter Max is er een als zovelen; mensjes in nood, alientjes, planeetje veroveren en .... bouwen! Yep, M.A.X. is een bouwspel en bouwspellen zijn bijna altijd leuk.

**OP Z'N MAX**

Goed, om maar meteen met de deur in huis te vallen; wat kunnen we bouwen en wat zijn de opties en mogelijkheden? Zoals ik al schreef, moet je een planeet veroveren op de M.A.X. manier. M.A.X. staat voor Mechanized Assault Exploration of te wel gemechaniseerde offensieve verkenning. (Dat was duidelijk een omschrijving van Ben dus zijn we nog geen stap verder). Ik zou zeggen, dat je via gebouwen en wapentuig niet alleen een planeet verkennt en ontgint, maar tegelijkertijd van vijanden ontdoet. Het spel bestaat uit Campaigns en Missies (what's new!), maar ook uit een groot aantal trainingsmissies. Al spelend

zullen zo'n vierentwintig werelden veroverd moeten worden en is met acht verschillende clans te spelen.

**TRAININGS-MISSIES**

De trainingsmissies zijn bij het begin van het spel meteen allemaal beschikbaar. Da's handig want dan hoef je ook niet overnieuw te beginnen als je computer crasht of je vergeet te saven. Het spel werkt natuurlijk via 'turns' en die kunnen tegelijkertijd of om de beurt plaatsvinden. Heel makkelijk is dat je kunt instellen hoelang die turns duren. Gelooft 't of niet, een turn van drie minuten duurt behoorlijk lang tijdens een trainingsmissie.

Voltreffer!



Nu met gratis accessoires!

Nog beter is de mogelijkheid om in te stellen hoe dom of slim de vijand is; van clueless tot god, je hebt 't voor het kiezen. Kortom, het zit wel goed in deze afdeling bij M.A.X.

**WARP**

Het is de bedoeling dat je aan het begin van het spel een goed lopende mijn maakt, zodat je over voldoende basismaterialen, zoals ijzer en olie, kunt beschikken. Hier kun je onder andere gebouwen en voertuigen mee fabriceren, zoals tanks of snelle, lichte scouts of de surveyor waarmee je onderzoek kunt gaan naar bijvoorbeeld goud of andere materialen.

Maar het zou geen strategiegame zijn als je niet met problemen te kampen krijgt. Een tank bijvoorbeeld, kan geen grote afstanden afleggen en dan ook nog eens de vijand aanvallen. En een scout is zo licht dat hij weinig schade aanricht als je hem op zwaarder materiaal afstuurt. Wel kunnen ze behoorlijk veel schade aanrichten als de vijand ze in grote aantallen op de basis afstuurt.

Heel handig om te gebruiken zijn de 'Gun Turrets' oftewel gevechtsskoepels. Hiermee kun je de basis verdedigen en ze schieten automatisch, alleen vond ik dat ze niet zo'n groot bereik hadden.

Je zult dus tijdens het spelen constant op je hoede moeten zijn. Gelukkig krijg je een seintje in beeld als er

vijanden te dicht bij de basis komen, via de F1 knop warp je meteen naar de plek des onheils. Verder is er nog een groot aantal hotkeys die het eindeloze geklik met de muis vergemakkelijken.

**RAPPORT**

|               |     |
|---------------|-----|
| GRAPHICS      | 7.5 |
| GELUID        | 7.5 |
| ORIGINALITEIT | 7.5 |
| SPEELBAARHEID | 7.5 |

- Turns
- Toegankelijk
- Trainingsmissies
- Veel werelden om te veroveren

**PC CD-ROM**

Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 1980  
 Systeemeisen: 486/66, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM, SVGA, geluidskaart, muis.  
 Fabrikant: Interplay  
 Distributeur: Philips  
 Tel: 06-8406



M.A.X. is afgezien van het suffe verhaaltje een goed spel. Het leuke ervan is dat het spel toegankelijk is voor beginnende spelers van strategiespellen, maar ook voor hardcore Command & Conquer fanaten. Het is een spel waarmee je een hele tijd zoet kunt zijn.

LAURA

# BATMAN forever

## The Arcade Game

Tegenwoordig is er geen actiefilm die niet terug te vinden is in de gamestores. Dus, coming soon at a TV-screen near you: de laatste Batman-movie op de PlayStation...  
**Vijanden van links, rechts én boven!**



**To kill or not to kill, that's the question.**

### BIG TIME

Acclaim brengt in deze periode nogal wat games uit die gebaseerd zijn op redelijk tot zeer succesvolle films; The Crow, Space Jam en Dragonheart zijn hier enkele voorbeelden van. Allemaal redelijk recente titels, waardoor het toch vreemd is dat het met deze Batman-game zo lang geduurd heeft...

Deze flick is toch niet echt vers meer te noemen en deel vier is (als ik goed geïnformeerd ben) alweer in de maak. Ach, 't zal allemaal wel met zaken te maken hebben waar ik verder niks mee te schaffen heb, dus laat ik me maar fijn beperken tot het kritisch analyseren van deze action-packed game.

### SUKKELTJE

Het begin is in ieder geval hoopgevend. In het optiescherm kun je naast Batman ook kiezen voor zijn trouwe sidekick Robin, die ik in het verleden eigenlijk maar een onbenullig sukkeletje vond, maar dat terzijde. Het dynamische duo heeft de handen wederom vol aan al het geboefte dat Gotham City terroriseert. Moest

Bruce Wayne (de man in het Batman-pak) het voorheen opnemen tegen een half mungoloïde pinguïn en een totaal geflipte joker, nu zijn het personages als The Riddler en Two-Face, die zijn hart rauw lusten.

Gezien de special effects die verwerkt waren in de film, ging ik er vanuit dat deze coin-up versie evenzo spectaculair zal zijn. Maar getver, het tegendeel blijkt waar. Nadat ik de Batmobile uitgestapt ben, valt me al snel op dat de gameplay nauwelijks afwijkt van eerdere Batman-games die zijn verschenen. In grafisch opzicht oogt alles zeer rommelig, met pixels soms zo grof dat ze bijna je televisie uit knallen. Ik hoop dan ook maar dat dit een van de bèta-versie-makken is waar ik mee te maken heb...

### MINIMAAL

Met of vleermuisman, of Roodborstje (of beiden in de two player-mode) begint je zoektocht naar het kwaad in de straten en openbare gebouwen van Gotham. De bewegingsvrijheid die je hebt, is minimaal. Ook is er totaal geen verandering in het decor, het schuift gewoon van rechts naar links over je scherm. Ik krijg spontane flashbacks naar het begin van de negentiger jaren, met die ouwe acht bit-games. Je kent ze misschien nog wel, die spellen waarin je de onveilige straten met een knuppeltje of mes moest afstruinen om een gigantische hoop tuig te killen.

### CHAOS

Toch kan ik die games niet geheel over één kam scheren met dit spel. Tegenover de matige invulling van de game staat een hele zoi features die Batman toch enigszins de moeite waard maakt. Zo zijn er heleboel powerups, wapens en andere items die je in je bezit kunt krijgen wanneer je een aantal vijanden verslaat. Vaak gaat het toepassen hiervan allemaal sneller dan je denkt, omdat de vechtsequels zo rap gaan en chaotisch ogen, dat je niet eens de tijd kunt nemen om deze hebbedingetjes op een weloordachte manier in werking te laten treden. Het ene moment ben je tijdelijk onverslaanbaar, het andere moment ben je een nietige dwerg. Verwarrend hoor.

Gaandeweg wordt alles gelukkig wat overzichtelijker, wanneer je zwaardere tegenstanders op je pad tegenkomt die je in minder grote getale lastigvalen. Door als een bezetene op de knoppen te drukken, weet ik nog een aardig eind te komen, maar na afloop houd ik aan deze game toch een redelijk zuur smaakje over.

### RAPPORT

|               |    |
|---------------|----|
| GRAPHICS      | 7° |
| GELUID        | 6° |
| ORIGINALITEIT | 6° |
| SPEELBAARHEID | 6° |

- Volop matpartijen
- Tig powerups
- Onoverzichtelijk
- Eentonig

### PLAYSTATION

Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2160  
Fabrikant: Acclaim  
Distributeur: Columbia Tristar  
Tel: 030-6250720



Met de technologische stroomversneling die zich momenteel afspeelt in het land der games, geraak ik nauwelijks nog in hogere sferen met een qua gameplay beperkt spel als Batman. Noem me een verwend nest, maar een beetje meegaan met de tijd kan toch geen kwaad?

SKATE

Hier is 'ie dan, de langverwachte game die hopelijk net zo veel spektakel spanning en sensatie te bieden heeft als de gelijknamige film waarin Brandon Lee (jawel, de zoon van) twee jaar geleden de hoofdrol speelde.

**ZWARE PECH**

Het levensverhaal van Brandon mag al evenzo tragisch genoemd worden als dat van papa Bruce. De kung-fu grootmeester stierf zo'n twintig jaar geleden een mysterieuze dood die tot op heden nog steeds niet is opgehelderd. Dat de familie Lee achtervolgd wordt door zware pech (en dat is nog zwak uitgedrukt) werd op een pijnlijke manier duidelijk toen zoonlief tijdens de opnames van The Crow 'per ongeluk' door een echte kogel getroffen werd en overleed.

De film is destijds met behulp van de modernste computertechnologie afgemaakt (men 'plakte' Brandon's hoofd op de nek van een stand-in) en nu kunnen we op de PlayStation genieten van de hieruit voortgevloeide game.

**DE HERRIJZENIS**

Met deze 3D-Shoot'em up/Beat'em up/Heat'em up/Eat'em up-game (and what not), heeft Acclaim weer eens een prima product afgeleverd. De speler kruipt in de huid van een jongeman die samen met

zijn vrouw in koele bloede is vermoord door handlangers van een machtige underground-baas met duivelse trekjes. Ik weet niet zeker of het regelmatig gebeurt, maar die koudgemaakte gozer herrijst vervolgens (met dank aan de duistere krachten van een bende kraaien) uit het graf.

Eenmaal goed wakker heeft hij nog maar één doel voor ogen: wraak nemen op de mannen die zijn vrouw en hemzelf om het leven hebben gebracht. Hier begint de speurtocht naar het kwaad. De donkere sfeer die de film ademt is ook hier weer prachtig terug te vinden en ook de opzwepende muziek geeft de game extra power mee. Ik ben dan ook meteen opgeladen voor een macaber slachtpartijtje.

**MODDERFOKKERS**

Het gefok begint als de eerste vervelende gast me staat op te wachten voor de plaatselijke

bar. Met achtereenvolgens een turning kick, een kopstoot en een ferme punch op zijn lelijke gezicht leg ik 'm gestrekt.

In het begin is het allemaal wel effe vreemd, omdat je helemaal om je eigen as kunt draaien. Hierdoor is het niet altijd even makkelijk om je tegenstander goed te raken. Maar alles went en al snel heb ik de fijne kneepjes van het slagersvak in de vingers.

Toch loop je allesbehalve één-twee-drie de vele gevarieerde levels door. Vijanden worden steeds moeilijker te slopen, de wapens die ze op zak dragen zijn niet misselijk en soms komen er wel drie tot vier van die modderfokkers op je af gesprint.

Ik moet zorgen dat ik niet neerga, want ze spelen vuil en laten niet na om ook nog eens op me te gaan springen als ik lig. Gelukkig zijn er aardig wat wapens te vinden, zoals geweren, stokken,

bierflesjes en messen, zodat ik niet helemaal kansloos ben in deze ogenschijnlijk ongelijke strijd.

**STRUIKELBLOK**

Omdat ik een bèta-versie testte, was ik niet in staat alle levels te doorlopen. Toch kon ik al snel de conclusie trekken dat The Crow een uitermate vette game is geworden die uitblinkt in enkele nieuwigheden.

Zo verandert het camerastandpunt steeds in de best mogelijke positie en je kunt je vanuit de derde persoon vrij bewegen door de vele velden die de game telt.

Minpunt was wel het constant moeten laden van elk nieuw tafereel. Ik mag hopen dat dit bij de officiële release niet meer het geval zal zijn want er is per slot van rekening niets zo vervelend als steeds te wachten om te kunnen slachten, toch?

**RAPPORT**

GRAPHICS

8<sup>a</sup>

GELUID

8<sup>e</sup>

ORIGINALITEIT

9<sup>o</sup>

SPEELBAARHEID

8<sup>4</sup>

Ill sfeertje

Ille muziek

Stoere vrouwtjes

Camera's soms te snel

**PLAYSTATION**

Prijs: N.N.B.  
Fabrikant: Acclaim  
Distributeur: Columbia Tristar  
Tel: 030-6250720



The Crow is een topper in zijn soort en zal, als 'ie netjes uitgewerkt is, absoluut een lang speelbare game worden die niet snel verveelt.

SKATE

**THE CROW**



Ummm, dood en toch glimlachen?

Broodje tenenkaas?

De deur naar de ellende.

Gewelddadige balletvoorstelling.

Het is een lenig ventje hoor.

Ha, in de rug!

Drie man? Ook goed!

# MIR. BONES

AMERIKAANSE IMPORT

Het is een simpele rekensom: horror + humor = een hoop ziekigheid. Mr. Bones is zo'n game die beide punten in huis blijkt te hebben. Immers, heb jij wel eens een gitaarspelend skelet op je beeldbuis gezien?



They just love me!

De magnetische kracht zorgt ervoor dat alle botten van het skelet op de juiste plaats blijven zitten. Mr. Bones' probleem is dat, zodra hij te grazen wordt genomen door de foute karkassen, hij energie, botten en uiteindelijk ook zijn leven verliest.

Naarmate je Mr. Bones' anatomie verkrijgt, zul je de lichaamsdelen steeds sneller bijeen kunnen sprokkelen.

## HEAVY GITAARSOLO

De levels verschillen ontzettend veel van elkaar. In het begin moet je nog vrij simpeltjes zien te ontsnappen aan het leger door alsmmaar over graven en kuilen te springen, verderop wordt het een stuk lastiger.

Zo moet je in de ruimte op haast onzichtbare glasplaten stappen om de juiste weg naar de 'uitgang' te vinden. In een ander level ben je genooddaakt om je kop letterlijk en figuurlijk te gebruiken om de rest van je skelet bij elkaar te krijgen. Sommige velden zorgen voor een leuke afwisseling. Wat te denken van het creëren van een heavy gitaar-



Shit, waar zijn m'n benen.



Met plasmastralen tomatenpuree maken:

solo om de zaal plat te krijgen, of het weggeven van een drumshow om een reusachtige deur te openen. In de grand finale zul je uiteindelijk oog in oog komen te staan met de bron van al het kwaad! De game zit werkelijk

prima in elkaar, en hoewel de veelal op platformstijl gebaseerde velden me doen denken aan vervlogen tijden, bevat Mr. Bones genoeg variatie, grafische kwaliteiten en actie om een mooi cijfer te rechtvaardigen.

Rechtstreeks uit een horror movie.



## RAPPORT

GRAPHICS

7<sup>B</sup>

GELUID

8<sup>A</sup>

ORIGINALITEIT

8<sup>A</sup>

SPEELBAARHEID

8<sup>C</sup>

## SKELETISME

De deal is als volgt: we hebben hier te maken met DaGouliau, een overjarige rocker met een gestoord brein. Hij blijkt een manier gevonden te hebben om de doden weer tot leven te brengen, en wel door middel van skeletisch magnetisme, kortweg 'skeletisme'.

Met een leger van skeletten wil hij de wereld flink naar de kloten helpen, maar natuurlijk zal dat niet zonder slag of stoot gaan. DaGouliau heeft namelijk een klein 'progammeerfoutje' over het hoofd gezien. Tussen de roodogige calciumrijke soldaten bevindt zich een skelet met fonkelblauwe oogjes, juist, Mr. Bones. Dit goedgeluimde meneertje ziet het absoluut niet zitten om een bijdrage te leveren aan de ondergang van het spectrum, dus besluit hij in opstand te komen tegen de kwade krachten van DaGouliau en onderdanen...

## ZOMBIE SQUAD

Alvorens de game te beginnen, is het belangrijk te weten hoe het skeletisme-concept in elkaar steekt.

hielen. Naarmate je Mr. Bones' anatomie verkrijgt, zul je de lichaamsdelen steeds sneller bijeen kunnen sprokkelen.

Ja, 't zijn echt vier vingers.



## POWER TIP

Maak gebruik van de opties om je armen en benen te verlengen. Hiervoor moet je wel eerst speciale items oppikken.



De gevaarlijke neefjes van Casper.



Tikkertje.

Leven na de dood? Na Mr. Bones gespeeld te hebben, mag ik hopen dat het niet op deze manier zal zijn. Ach, het is maar een spelletje, maar wel ontzettend funny.

SKATE

En jawel hoor, daar hebben we Doom-variant numero achthonderdvierenzestig. Zelfde gameplay, andere verpakking. Kan een spel als Exhumed zich staande houden tussen al die andere strategische shoot'em ups?

## FIKSE PLUIM

Weet je wat? Fok al dat vergelijk met die Dooms en Quakes. Ik ga nu een totaal onafhankelijke review drop-pen die geheel losstaat van de vele voorgangers die in de voorgaande PU's de revue gepasseerd zijn. Dat moet toch te doen zijn? Oké, let's go... ik zie dat er verscheidene wapens in de game te verkrijgen zijn, monsters en andere misbaksels maken je het leven flink zuur en je moet delen van een waardevolle schat via talloze levels bij elkaar zien te krijgen. Shit, sorry hoor, maar een concept als dit kan vandaag de dag niet meer behoorlijk gerecenseerd worden zonder het beschikbare vergelijkingsmateriaal erbij te betrekken. Of er moeten zoveel nieuwigheidsjes in voorkomen dat het bijvoorbeeld al een fikse pluim verdient. Wellicht dat ik daar dan maar de verschillen in moet zoeken.

## GAMES = WASMIDDELLEN?

Misschien zie ik het gewoon een beetje

verkeerd. Eigenlijk zou ik deze games als wasmiddelen moeten zien. Allemaal een andere verpakking, de één geurt wat anders dan de ander, maar ze hebben allemaal hetzelfde doel: het schoon krijgen van dat vieze ondergoed van je. Volgen jullie me nog een beetje? Nee, ik dwaal af. Terug naar Exhumed. Ditmaal hebben de makers gekozen voor Egypte als lokatie om de held uit te hangen. Vele eeuwen geleden maakten farao's en koningen daar de dienst uit. Mystieke verhalen over oude kwaadaardige krachten van een andere planeet die de koningen volledig in hun macht zouden hebben, doen de ronde. Wanneer ook nog eens blijkt dat de mummie van de toenmalige

Grote Koning weg is, wordt het hoog tijd om de boel tot de bodem uit te zoeken en op expeditie te gaan.

## INTERGALACTISCHE CREEPS

In de Karnak-vallei bevinden zich vele boven- en ondergrondse gebieden zoals we die kennen uit de documentaires en boeken over het oude Egypte. Op een kaart kun je zien welke locaties je kunt bezoeken, te beginnen bij de graf-tombe van de vroegere grootheid Ramses. Bij de ingang word je al spoedig door de eerste vervelende beesten lastiggevallen, namelijk krabben. Nou, die moet je dus gewoon effe wegknallen zodra ze het lef hebben om omhoog te springen en anders chop je ze gewoon met je zwaard doormidden. Da's een betere optie, aangezien je er geen kogels mee verbruikt. Het is overigens wel

belangrijk om het zwaard goed onder controle te krijgen. Je zult regelmatig onder water moeten gaan om bepaalde items weg te snaaien. De intergalactische creeps die dan op je af komen, kunnen vaak alleen met je spiesje worden genekt. En is je energie bijna op? Geen nood, er zijn genoeg kannen en kruiken met 'krachtballen' en speciale magische spreuken om je levensduur te verlengen. Over magie ge-

Vitelkaar spattende lichamen blijft een mooi gezicht.



## RAPPORT

GRAPHICS

7<sup>e</sup>

GELUID

7<sup>e</sup>

ORIGINALITEIT

5<sup>e</sup>

SPEELBAARHEID

7<sup>e</sup>

Realistische sceneries

Meeslepend

Doom! Quake! Duke!

Soms lelijk uitgewerkt

## SATURN

Prijs: f 144,95 Bfr. ca. 2610

Fabrikant: Lobotomy

Software Inc.

Verkrijgbaar bij: Dimension

Plus Tel: 050-3129818



Wanneer houdt het nu eens op met dat gejat? Exhumed is best oké, maar als zo'n game niets nieuws te bieden heeft, is de lol er ook snel vanaf. Pak dan maar liever gewoon een van de origineeltjes uit je kast.

SKATE

Horror? Nee, mummificatie!



## POWER TIP

Door naar beneden te kijken en een Amun-bom te gooien, kun je een supersprong maken.



Sorry, ik rook Marlboro.



Hondekoppen moeten gemuilkorfd worden.



Blauwe bollen zijn niet fijn.



De geest van Ramses spreekt.



Half man, half Snoop Doggy Dogg.



# EXHUMED

Waar heb ik dat beeld meer gezien?



Hé, hallo, achter je!

Het nieuwste gamingplatform - Internet - heeft er weer een titel bij. Een 3D race- en loop shooter die online voorlopig alleen voor Amerikanen en Canadezen is weggelegd.

**EERSTE KINDJE**

Necrodome is het eerste produkt van een samenwerking tussen SSI, dé fabrikant van strategische wargames, en Mindscape, fabrikant en uitgever van games in alle soorten en maten. De specialiteit van SSI komt in dit geval echter nauwelijks tot uiting; Necrodome is op de eerste plaats een standaard 3D shoot'em up.

op de weg. Daarnaast is de kans groot dat een ton of vat waartegen je aanrijdt explosief materiaal bevat. Ben je lopend, dan moet je ook nog oppassen voor gifpoelen (en dan natuurlijk helemaal voor andere voertuigen). Door bepaalde opdrachten goed uit te voeren (objectie vernietigen, schakelaartje overhalen enzo) kom je in een andere arena terecht, waar het spel zich, met de nodige variatie, herhaalt.

**NOTWERK**  
Doordat een en ander niet bepaald origineel van opzet is, had ik weinig lol met dit spel. Het plichtmatig afschieten van alles wat op m'n weg lag, ging heel snel vervelen. Al snel schakelde ik daarom over naar de meerspelersmogelijkheid - totdat duidelijk werd dat die optie in Europa niet mogelijk is. Necrodome kan namelijk online via een netwerk gespeeld worden, waarbij gebruik wordt gemaakt van het netwerk van TEN (Total Entertainment Network). De benodigde software staat kant en klaar op de CD maar kan ook gedownload worden via de website van TEN (adres: www.ten.net). Omdat de TEN-software ook op de CD staat ging ik er vanuit dat er dan ook de mogelijkheid was om die software te gebruiken - blijkens een readme.txt kon dat zelfs de eerste vijf weken helemaal gratis. Uit het registratieformulier bleek echter dat alleen Amerikanen en Canadezen TEN kunnen gebruiken. Bummer!

**POWER TIP**

Waar haal je die shareware versie vandaan? Van het Internet natuurlijk, en wel op de site van SSI: www.ssi-online.com



Overkill.

**DOOD EN SPELEN**

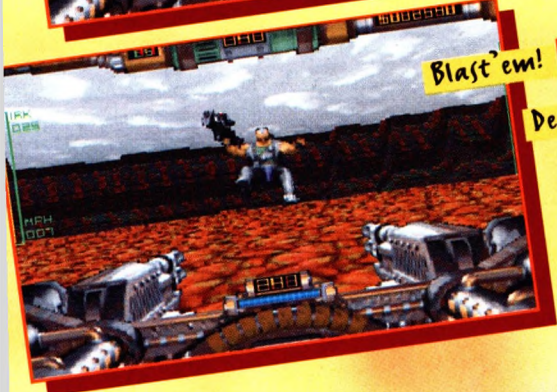
De setting is Amerika ergens in de toekomst waar met zwaarbewapende voertuigen in vijftien verschillende arena's een strijd op leven en dood wordt uitgevochten. Computertegenstanders zijn er volop, net als jij rijdend of lopend. Her en der liggen er mijnen

**HAMBURGER HILL**

Zoals gebruikelijk in dit genre zijn er wapens en munitie in overvloed. In dit geval onder meer een machinegeweer, rook, napalm, mijnen, kernwapens, raketten en lasers, met de beperking dat sommige wapens alleen vanuit de auto gebruikt kunnen worden. Bewegen kan uiteraard in alle richtingen behalve naar boven, maar de speler kan wel omhoog kijken - wat wel zo handig is aan gezien veel tegenstanders op heuveltjes jouw komst staan af te wachten.



Nee, we nemen geen lifters mee vandaag.



Blast'em!



De eeuwige sneeuwvelden.

**RAPPORT**

|               |    |
|---------------|----|
| GRAPHICS      | 7° |
| GELUID        | 7° |
| ORIGINALITEIT | 6° |
| SPEELBAARHEID | 7° |

Zware wapens

Rijden en lopen

Weinig afwisseling

Geen netwerkmogelijkheid in Europa

**PC CD-ROM**

Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: 486/66, 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, geluidskaart, muis, Dos 5.0/Win95.  
Fabrikant: Mindscape/SSI/  
Raven software  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel: 077-4773701



Mwooaah, best wel een aardig spelletje maar niet echt bijzonder. Check zelf de shareware versie maar.

**BEN**

**GEMIDDELD**

Wat overbleef was de mogelijkheid om Necrodome te spelen via een modemverbinding. Ook niet onaardig maar het aantal spelers blijft in zo'n geval beperkt tot twee stuks en dat vind ik voor een serieuze shoot'em up een beetje weinig. Bovendien zijn modemverbindingen, in geval van buitenlo-

kale of buitenlandse tegenspelers, te prijzig om langdurig te gebruiken. Wat dan eigenlijk overblijft is een gemiddelde shoot'em up met redelijke graphics, een aardig geluid en een niet al te ingewikkelde gameplay.

**Necrodome**

# HARDLINE

Prima terugslag.



Gangs, aliens, harde helden en geheime secten... In de interactieve filmwereld weten ze soms ook niet meer wat ze nu weer moeten verzinnen.

Binnen zonder kloppen.



Uitzichtje heh?

**ZOOTJE**  
Detroit, 1998. De 'economie' ter plekke draait om drugs, wapensmokkel, prostitutie en afpersing. Gangs voeren permanent een strijd op leven en dood, en justitie is afwezig, of doet volop mee aan het ongebreidelde geweld. Temidden van

Dat heb je met onbewaakt parkeren.



deze chaos ben je een freelance helicopterpiloot in bezit van eigen vervoer, en ga je gebukt onder de naam Ted Irvine. Denk niet dat de stand van zaken in Detroit te wijten is aan het volk zelf. Dit spel is politiek correct en daarom krijgen niet de Amerikanen, maar een stelletje aliens de schuld van de chaos in de straten.

**TED REDT**

De baas van de aliens, de Sect, manifesteert zich als een psychische kracht die de geesten van de zwakken binnengaat en overneemt. De gehersenspoelde slachtoffers worden Sectoids genoemd, volgelingen van de Sect die niets liever willen dan de aliens de absolute macht over de mensheid bezorgen (waarna de Sectoids zelf ook uitgeroeid zullen worden, maar daar denken ze niet aan). Maar jij speelt nog steeds Ted de freelancer. 's Nachts slaap je slecht, want je wordt

geplaagd door dromen en visioenen over een sinistere entiteit die je niet begrijpt. Wel weet

je dat het te maken heeft met de psychische krachten die je altijd al in je had, en na een paar ontmoetingen met Sectoids wordt het je helemaal duidelijk: jij bent degene die de Sect moet overwinnen, een gegeven waar de Sect zelf ook van op de hoogte is...

**DOOMED?**

Tegenover het weinig originele verhaal van deze spelfilm staat een bedieningswijze die alles een stuk duidelijker maakt. Met behulp van de muis (joysticks worden niet ondersteund) is het de bedoeling om ouderwets vijanden af te knallen. Daarbij maak je gebruik van een wapenarsenaal dat je opbouwt door ze hier en daar eenvoudig van de grond op te rapen of door ze in te pikken van je dode slachtoffers. Zo moet je jezelf een weg banen door tien levels, met aan het eind natuurlijk de eindbaas: Sect zelf.

**HERHALING**

Een Sectoid neerknallen is niet eenvoudig, vooral doordat de muisaanwijzer tijdens het spel zo stroperig beweegt dat snelle en adequate actie vrijwel uitgesloten is. Daarbij komt dat een schot vaak in één keer raak moet zijn: Ted heeft niet zo veel weerstand, en een enkele granaat kost hem geheid de kop.

Ter compensatie kan het spel op elk punt gesaved worden, wat onnodige herhaling voorkomt. Niet dat het spel daardoor veel sneller gaat; de inter-

face is 'fool proof' en werkelijk elke actie, of het nu het laden van een gesaved spel is of het ophalen van een voorwerp of wapen uit de inventory, moet bevestigd worden met een paar muisklikken meer. Daarbovenop zijn niet alle filmpjes te skippen, zodat sommige scènes telkens opnieuw in beeld komen, of je ze nu één of honderd keer hebt gezien.

**RAPPORT**

|               |    |
|---------------|----|
| GRAPHICS      | 8° |
| GELUID        | 8° |
| ORIGINALITEIT | 6° |
| SPEELBAARHEID | 6° |

- Veel interactieve filmbeelden
- Eenvoudige bediening
- Stroperige muisbewegingen
- Zeer weinig ruimte voor fouten

**PC CD-ROM**

Prijs: f 89,- Bfr. ca. 1625  
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 14 Mb schijfruimte, Dos 5.0/win95, Double speed CD-speler, geluidskaart, muis.  
Fabrikant: Cryo / Virgin Interactive  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel: 030-2416016

**POWER TIP**

Laat die Sectoids lekker de macht overnemen; jijou het schelu.

Dat wordt weer overwerken vanavond.



Yes!



Burn sucker burn!



En interactieve film die het genre niet verbetert. Misschien wel geinig voor de actieliefhebber, maar ook niet meer dan dat.

BEN



# MUMMY: TOMB OF THE PHARAOH



vervolgens laat de computer zien wat er dan gebeurt. Via een modem-, internet- of netwerkverbinding kunnen twee spelers het tegen elkaar opnemen. Speciaal voor dat doel krijgt de koper van CyberStorm er een tweede CD bij die voor de tegenspeler is bedoeld. Al met al één van de betere in het genre van 'de beste gevechtsmachinemanager wint'.

BEN

Mummy is een adventure waar qua gameplay geen sprankje intelligentie inzit. Bijvoorbeeld: stel dat je op een ladder naar boven wilt klimmen om daar iets te pakken. Je pakt het op en gaat weer naar beneden. Vervolgens blijft een

stem herhalen dat je die ladder weer op moet. Men is dus vergeten te programmeren dat, nadat je gedaan hebt wat je moet doen, je op die plek klaar bent. Wat ik ook nogal suf vind, is dat het duidelijk te zien is dat de ge-

filmde personages later op de getekende achtergronden zijn geplaatst; errug knullig. Verder is er aan Mummy weinig aan te merken. De overige belangrijke zaken als gameplay en het geluid zijn in orde. Jammer dat er zoveel irritants tegenover staat. Was dit niet het geval dan zou Mummy een gewoon degelijk adventure zijn geweest.

LAURA

In het strategiespel CyberStorm vechten de Hercs tegen de Cybrids; twee partijen die even sterk zijn en over dezelfde middelen beschikken maar pas in de laatste missies vormt de tegenstand een probleem. CyberStorm bevat echter ook een missie- en terreingenerator, waarmee talloze

nieuwe varianten gemaakt kunnen worden. De strijd is door de speler van bovenaf te volgen, waarbij elk moment op een goede manier ingezoomd kan worden. Die strijd wordt overigens met vertraging gevoerd: het is zo'n spel waarbij je eerst je zetten moet bepalen,

## Missionforce: CyberStorm

Missionforce: Cyberstorm • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Sierra Strategy • Distributeur: Homestore • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 7,6 GELUID: 8,1 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: 7,6

Mummy • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Interplay • Distributeur: Philips • Tel.06-8406.

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

Dracula's Secret • PC CD-ROM • Prijs: f 45,- Bfr. ca. 810 • Fabrikant: Corel • Distributeur: Ingram Micro • Tel.030-2651800

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

Project: Horned Owl • PlayStation • Prijs: f 139,95 Bfr. ca. 2525 • Fabrikant: Sony Computer Entertainment • Future Zone • Tel.010-4369350

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

Dracula's Secret is een edutainment titel. Dat wil zeggen dat het een verantwoord stuk software is, waar de speler met een beetje mazzel ook nog wat van kan leren. Verantwoord in die zin dat er geen bloed of gore in voorkomt. Mocht er al bloed in zo'n soort spel zitten, dan is dat waarschijnlijk om uit te leggen wat rode bloedlichaampjes zijn of iets dergelijks. Waarschijnlijk om die reden hoeft je de beroemde vampier niet te verslaan of te

doden, maar is het de bedoeling dat de speler door middel van puzzels en opdrachten achter zijn geheim komt. Houd je van dit soort spellen dan heb je aan

Dracula's Secret een goeie want de graphics zien er mooi uit en ook de geluiden en muziek passen goed bij het spel.

LAURA



## Dracula's Secret

## Project: Horned Owl



In het jaar 2055 hebben bedrijven hun menselijke werknemers vervangen door robots. Een logisch gevolg daarvan is dat de werkloosheid enorme proporties aanneemt en dat leidt weer tot

een opleving van alle vormen van misdaad. Een paar technici hebben het zo'n beetje gehad met de huidige regering en richten een terroristische beweging op. Het Veiligheids Informatie Bureau krijgt

al snel lucht van deze plannen en besluit hun sterkste wapen in te zetten: de Horned Owl Unit.

Jij vormt de leider van deze groep. De missie is kristalhelder: pak een vet geweer en ga de stad in. Schiet op alles wat niet mens is en versla de terroristen.

Horned Owl is zo'n spel waarbij je niet zelf navigeert maar echt alleen maar schiet. Iets voor liefhebbers dus, en niet voor mij. Overigens wel leuker met gun in plaats van een joystick.

BJØRN







At last! You've come!  
Something terrible is about to happen... I need your help.



TOMMIE and friends prevail!  
Earn 4 EXP.

Beyond the Beyond speelt zich af in de Middeleeuwen en jij kruipt in de huid van een jonge ridder die een koninkrijk moet redden van de ondergang. Hulp krijg je van een paar bondgenoten zoals Steiner (draakje), Annie (geneest), Samson (sterk) en Edward (jonge prins). In de kelder vind je nog wat wapens waar je te-

genstanders mee kan choppen. En zo kabbelt het verhaal dus verder. Zo voorspelbaar als de pest en zo slap als een natte kleffe handdoek... Alles waar een 32-bit machine voor staat, wordt door Beyond the Beyond tot aan de

grond toe afgebroken. De graphics zien er uit alsof je een vaag spelletje op de MegaDrive zit te spelen. Pixels zo groot als struisvogeleieren! En dan die achtergronden... zelden zoiets slaapverwekkends gezien als dit.

THOMAS

# Beyond the Beyond



Beyond The Beyond • PlayStation • Prijs: f 129,95 Bfr. ca. 2350 • Fabrikant: Sony/Software Planning • Future Zone • Tel.010-4369350

GRAPHICS: 4,0 GELUID: 3,2 ORIGINALITEIT: 2,0 SPEELBAARHEID: 5,0

# Dark Savior

In Japan komt er elke week wel een avonturespel bij. Af en toe slaat zo'n spel ook in Europa aan, mits netjes vertaald en flink verwesterd, maar eerst krijgt de PU een originele versie voor zijn kiezen. Onmiddellijk schakelt de redactie mij in, omdat ik ooit Chinees gestudeerd heb en Nederlanders denken dat China en Japan één pot nat zijn.



ジャク「リュウ...どうやらわれわれが見た夢は正夢らしい...

pen Japanse tekst om de oren wordt geslagen en daar gegronde antwoorden op moet gaan geven - in het Japans! Mijn antwoorden

werden niet echt op prijs gesteld en korte tijd later stierf mijn held een mysterieuze dood. Sayonara!

ANDREAS

Zo ook bij Dark Savior, een prachtig vormgegeven 3D avonturespel, helaas in de oorspronkelijke taal. En je hoeft dan wel geen Japanner te zijn om te begrijpen dat je hier en daar moet springen en iets open kan maken, je moet er wel een zijn als je met lap-



Dark Savior • Saturn • Prijs: f 159,95 Bfr. ca. 2880 • Fabrikant: Climax Entertainment • Future Zone • Tel.010-4369350

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

Dragonheart • PlayStation • Prijs: f 119,95 Bfr. ca. 2160 • Fabrikant: Acclaim • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.030-6250720

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 6,7 ORIGINALITEIT: 6,6 SPEELBAARHEID: 7,4



Tijd: de middeleeuwen. We belanden in het rijk waar de verdorven koning Einon aan de macht is. Met hulp van barbaren, duivelse tovenaars en vervaarlijke draken tiranniseert hij het hulpeloze volk, dat schreeuwt om een held. Dus: meet Sir Bowen, een ridder die samen

met een goedaardige draak een eind moet maken aan de heerschappij van de middeleeuwse dictator. De tocht leidt door woeste landschappen, uitgefikte dorpen en donkere bossen, waar bij Bowen met attribu-

ten als de pijl en boog en een krachtig zwaard de boosdoeners flink zal moeten pijnigen. Platformstilo en niet te spectaculair allemaal, wel leuk en soms zelfs lichtelijk verslavend. Maar de film was doper.

SKATE

# DRAGON HEART

The King Of Fighters '95 • Game Boy • Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: Takara • Distributeur: Philips • Tel.06-8406

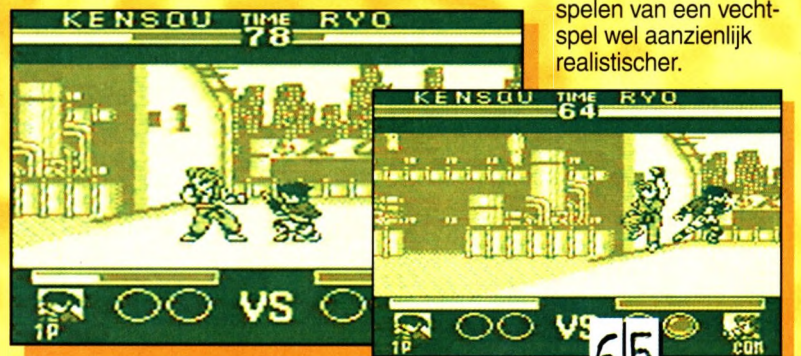
GRAPHICS: 6,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 7,0

# The King Of Fighters '95

We zitten al lang en breed in 1997 en dan komt Takara opeens op de proppen met The King Of Fighters '95 voor de Game Boy. Een knokspelletje dat in een grijs verleden (1995) al op de markt kwam voor iedere andere denkbare console, maar bij de bezitters van een Game

Boy wordt zeker aangenomen dat zij niet helemaal bij de tijd zijn. Toegegeven, The King Of Fighters '95 bevat enkele pluspunten. Zo kun je kiezen uit maar liefst vijftien characters die ieder over gemiddeld vijf special moves en één Super Special Move beschikken. Laatstgenoemde kun

je trouwens alleen uitvoeren als het energiebalkje flikkert. Het probleem is dat het schermje van een Game Boy te klein is om dit soort details midden in een gevecht op te merken zonder schele hoofdpijn te krijgen. Aan de andere kant maakt een beetje lichamelijk letsel het spelen van een vechtspel wel aanzienlijk realistischer.



# shortcuts

In Swiv begin je met het jatten van een heavy gevechtshelicopter. Je stapt in en start de rotorbladen. Op dat moment gaat er een alarm af. Er is geen tijd om de hangar deuren te openen, dus je schiet je een weg naar buiten. Je gaat het gevecht aan met rebellen, die niet alleen op de Aarde rondhangen, maar ook op Mars en op de Maan. Je kun onderweg allerlei goodies oppikken. Raketten zul je het meest tegenkomen, maar er zijn

ook dingen als een Starburst (spervuur aan explosies), en Napalm. Het is eveneens mogelijk om over te stappen in een grondonvoertuig. Als je grondonvoertuig Jump Boost oppikt, kun je zelfs met deze buggy stukken vliegen.

Dit spel is hoofdzakelijk vliegen en scheuren en vooral knokken voor hun kop schieten. Mijn soort spel dus.

BAS



# Swiv

Swiv • PC CD-ROM • Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: SCI • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

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

Ultimate Soccer Manager • PC CD-ROM • Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: Sierra • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

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



Als je het goed doet hoor je niemand, als je het daarentegen niet goed doet, dan bestaat de kans dat je een paar kwaai voetbal-supporters aan je kont hebt hangen. De trainer wil nieuwe spelers, de spelers wil-

len meer geld en jij wilt net je stadion gaan verbouwen. Je grasmatic is, hoewel computergestuurd onderhouden, naar de kloten en de supporters willen nieuwe stoeltjes. Als manager van een voetbalteam gaat het

leven niet bepaald over rozen. Het is ultra hard werken, en de spelers gaan met de eer strijken. Ultimate Soccer Manager 2, is een sterk verbeterde versie van nummer 1. Mooie 3D graphics, een handige toolbar en veel meer en uitgebreidere opties. Als je tegen de stress van dit werk kan, is dit jouw spel.

BAS

# Ultimate Soccer Manager

# Battleground Shiloh

Battleground Shiloh is het vierde deel uit de battleground serie van Talonsoft. Dit strategie-spel speelt zich af in Amerika tijdens de Civil War. De Yanks in hun blauwe uniformen gaan in dit spel weer op de vuist met de Confederatie, in hun vrolijke grijze pakjes. Het gevecht in het Shiloh gebied schijnt de eerste grote knokpartij van de Amerikaanse

Burgeroorlog te zijn. Op 6 April 1862 sneakte een Generaal genaamd Albert Johnson naar het kamp van zijn tegenstander Ulysses Grant en viel aan. De volgende twee da-

gen waren er bijna honderdduizend mannen aan het knokken. Nu is het aan jou om te proberen om een van de partijen aan een overwinning te helpen. Een moeilijk en erg realistisch spel. BAS



Battleground Shiloh • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Talonsoft/Empire • Distributeur: Homesof • Tel.023-5311241

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

Chessmaster 5000 • PC CD-ROM • Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Chessmaster/Mindscape • CD Contact Data • Tel.077-4773701

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

# Chessmaster 5000



Er zijn meer schaakspellen dan je wilt weten. Nu, na tien jaar lang al allerlei schaakspellen uitgebracht te hebben, komt Chessmaster met het spel

Chessmaster 5000, 10<sup>th</sup> Anniversary. Ja hoor, precies wat we nodig hebben, een nieuw schaakspel. Wat kun je nou nog aan een schaakspel veran-

deren waardoor het de moeite wordt om aan te schaffen? Volgens de doos is het allemaal, nieuw, meer, beter en mooier. Nou wat mij betreft is het gewoon weer een schaakspel en zeker niet bijzonder. Het enige dat ik echt goed vond is de tutorial mode. Als je niet kunt schaken is dit wel een spel om het mee te leren.

BAS



# Necromantics

De titel klinkt alsof dit een of ander heftig horror-adventure is, maar het is 'gewoon' een platformspel waarin je een goochelaar bent die na een ruzie met z'n broer z'n lichaam is kwijtgeraakt. De opdracht is natuurlijk: je lichaam terugvinden en je broer terugpakken. Als vanouds doe je het

eerste door voorwerpen als sleutels, energie-diamanten en dergelijke powerups te scoren, terwijl er ook allerlei objecten zijn die je juist moet vermijden. Zo loop je van kasteelkamer naar kasteelkamer, waarbij een schattig wit konijntje af en toe meehelpt bij het oplossen van de puzzels.

Necromantics heeft drie spelstanden (easy, medium en hard) en gaat vergezeld van een lullig muzikje dat met veel goede wil voor middel-euws doorgaat. De graphics zijn niet bijster indrukwekkend, maar de puzzels zijn - schijn bedriegt - verdomd lastig.

BEN

Necromantics • PC CD-ROM • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Effigy

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

Shadoan • CD-i • Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: CapDisc/Philips • Distributeur: Philips • Tel.06-8406

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



Shadoan is een adventure volgens de traditie 'koninkrijken, prinsessen, toverkracht en monsters'. De Vijf Koninkrijken die verenigd zijn onder de regering van de koningen van het huis Argent, regeren het land met wijsheid en toverkracht. Er heerst vrede

op Aarde maar dat is geen uitgangspunt voor een game, dus slaat de ellende toe. Alleen Mobus kan de wereld redden. De koningen vertrouwen hem hun gezamenlijke Aardse macht toe: De Hand. Maar dan gaat

Mobus dood (snik). Voordat hij zijn laatste adem uitblaast, breekt hij de amulet van De Hand in vijf stukken. Het doel van Shadoan is nu wel duidelijk: vind de stukken en breng de vrede terug op Aarde.

BJØRN

# Shadoan

# Tilt



gepasseerd, maar is er nog steeds geen spel dat echt het gevoel van het flipperen kan

Vroeger, nog voor de tijd van de elektronische speelhal, had je de flipperkast. Voordat er pixels, joysticks en vuurknoppen waren, ging het om extra ballen, replays en specials. Tot de grote kasten op een goede dag plaats moesten maken

voor Space Invaders, Pacman en Asteroids. Het goeie oude flipperen raakte een beetje in het slop. Daarom maakte een slimme flipperfan een digitale versie van zijn lievelingsspel. Inmiddels zijn er honderden flipper simulaties de revue

benaderen. Ook Tilt niet, al is het een hele leuke, met wel zes verschillende kasten. Met de richtingsknop geef je de kast een digitale trap, waardoor je de bal soms nog net kan redden, net als in het echt.

ANDREAS

Tilt • Saturn • Prijs: f 149,- Bfr. ca. 2700 • Fabrikant: Virgin Interactive • Distributeur: Atoll Soft • Tel.030-2416016

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

3D Ultra Pinball: Creep Night • PC CD-ROM • Prijs: f 69,95 Bfr. ca. 1260 • Fabrikant: Sierra • Distributeur: Homsoft • Tel.023.5311241

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 9,0 SPEELBAARHEID: 8,0

# 3D ULTRA PINBALL: CREEP NIGHT

Creep Night is een flipperperspel dat zich onderscheidt van vele andere flipperspellen. Het traditionele pinball, zoals we dat in games kennen, wordt hier gecombineerd met animaties en bonuslevels. Dit betekent dat je onder andere skeletten of ghouls moet raken met de bal, maar er zijn

ook tal van andere opdrachtes die de speler moet verrichten om aan punten te komen. De kasten, voor zover je ze nog kasten kunt noemen, beslaan het hele beeldscherm en

hebben verschillende afdelingen. Daardoor ogen ze in eerste instantie wat klein, maar door de afwisseling tijdens het spelen valt dit nauwelijks op.

LAURA



# WARWIND

De geschiedenis leert dat lang gevestigde orden altijd ten onder gaan of uiteindelijk in een sterk veranderde vorm zich zullen voortzetten. Dit geldt ook voor de wereld Yavaun. Alleen in Warwind bepaal jij hoe de wereld van Yavaun er uiteindelijk uit zal zien.

## REVOLUTIE

Op Yavaun leven vier rassen waarvan de slangachtige Tha' Roon deze wereld hebben geregeerd en overheerst. De Tha' Roon zijn goed op het gebied van technologie en vechten, maar missen een belangrijk component en dat is emotie. Door dit gemis hebben zij, bijgestaan door de Oblinox, de Eaggara als slaven gebruikt en misbruikt. Nu is er een revolutie gaande op Yavaun en de vier rassen zijn met elkaar in oorlog. De Tha' Roon zullen er alles aan doen om hun heerschappij weer terug te krijgen, ook de Oblinox zullen een greep naar de macht doen, want zij zijn altijd de minderen geweest van de Tha' Roon. Voor de Eaggara ligt het simpel; never nooit willen zij meer de slaven zijn van wie dan ook. Dit doel heeft de sympathie van het

vierde ras; de Shama' Li. Zij zijn een mystiek ras dat opkomt voor de zwakkeren en streeft naar wereldvrede. Wat voor hen voorop staat is de wijsheid van elk ras; niet het geweld maar de wijsheid die schuilt in iedere bewoner van Yavaun moet de wereld redden.

## WINDCRAFT

Warwind is een strategie spel dat sterk doet denken aan Warcraft en niet alleen door de naam. Ik heb het idee dat de makers van Warwind bepaalde dingen

hebben overgenomen van Warcraft zoals het bouwen van hutten en andere onontbeerlijke behuizing.

Een van de dingen die Warcraft zo succesvol maakte, hebben ze helaas over het hoofd gezien. Warcraft was een geinig spel, Warwind is echter een serieus

spel... dus geen geinige geluidjes bijvoorbeeld. Een van de betere mogelijkheden van Warwind is dat je favoriete units kan meenemen naar het volgende scenario.

## ONLINE

Het spel is wel een R.T.F.M. (read the fuc-

king manual) spel. Gelukkig zijn er hotkeys die het spelen vergemakkelijken en veraangenamen (ten minste zodra je weet welke toetsen je kunt gebruiken en waarvoor). Behalve dat je de scenario's kunt spelen, kun je ook kaarten ma-

ken en online spelen. Ga je online dan zijn er zeven manieren om Warwind te spelen. Zo kun je met z'n achten tegen elkaar spelen maar ook bijvoorbeeld met z'n zevenen tegen de computer.



**POWER TIP**  
www.warwind.com voor de demo.

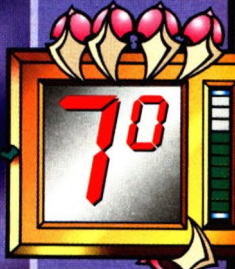


## RAPPORT

|               |    |
|---------------|----|
| GRAPHICS      | 7° |
| GELUID        | 7° |
| ORIGINALITEIT | 6° |
| SPEELBAARHEID | 8° |

- Veel opties
- Bestlist niet makkelijk
- Hoge systeemeisen
- Warcraft kloon

**PC CD-ROM**  
Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800  
Systeemeisen: Pentium 60, Windows 95, 16 Mb RAM, Double speed CD-ROM, 40 Mb vrije schijfruimte, SVGA, geluidskaart, muis, Fabrikant: Mindscape, Distributeur: CD Contact Data, Tel: 077-4773701



Warwind is een spel waar je je echt in moet verdiepen. Als je het doorhebt, kun je er veel plezier aan beleven. Ik denk echter niet dat het zo'n grote hit zal worden als bijvoorbeeld Warcraft, mede dankzij de hoge systeemeisen die dit produkt vraagt.  
LAURA

# Nieuwsgeloven

Kom verder, word  
beter, leef langer

PC

## SETTLERS 2

Beroepssettlers Koos uit Amstelveen laat het volgende weten. Als je tijdens het spelen het woord THUNDER intikt, kun je bij de vijand zien hoeveel procent bezig is in de gebouwen en hoeveel soldaten er in de gebouwen zitten. Je kunt ook via ALT 1 tot en met 6 de snelheid van het spel bepalen.



GAME  
BOY

## TURTLES 3

Snel naar de eindbazen, en de eindbazen snel dood. Tony uit Bredene (België) krijgt het voor elkaar.

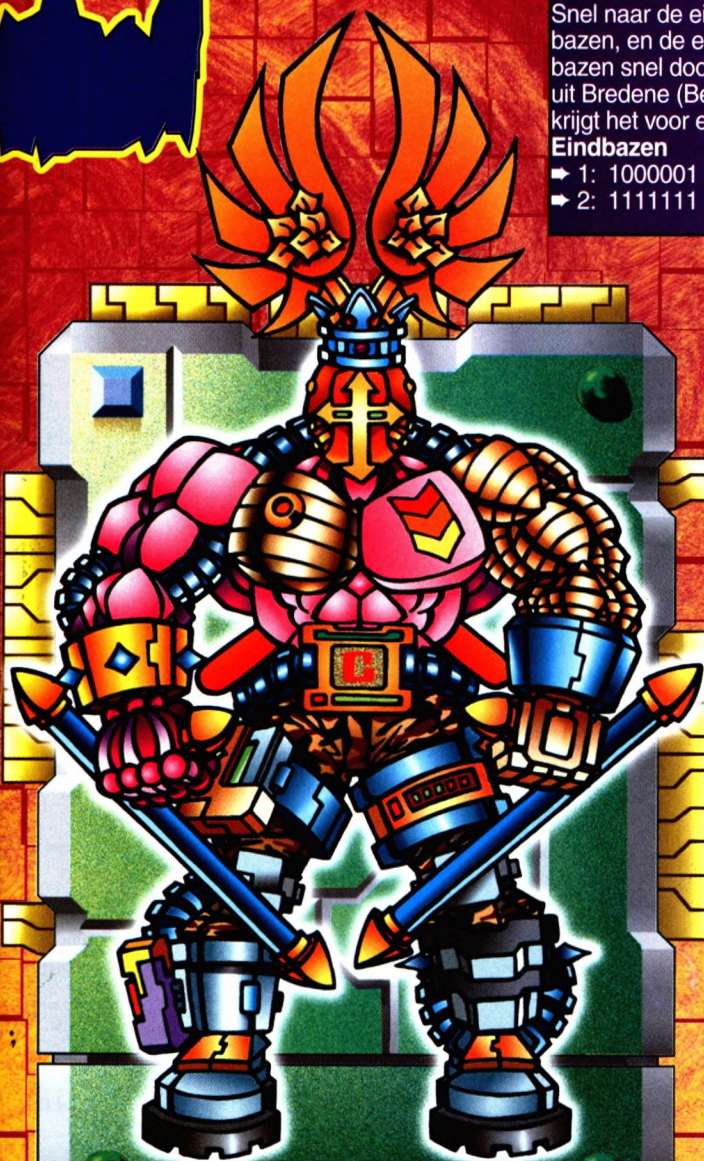
**Eindbazen**

- ➔ 1: 1000001
- ➔ 2: 1111111

- ➔ 3: 1331311
- ➔ 4: 17777F1
- ➔ 5: 1HHHHF1

**Eindbazen dood**

- ➔ 1: 2100001
- ➔ 2: 2311111
- ➔ 3: 2731311
- ➔ 4: 2H777F1



Er heeft nog steeds niemand tips gestuurd over hoe je kan cheaten bij een online multiplayer game. En dat vinden wij heel jammer.

Ook kan niemand ons vertellen hoe we van tevoren kunnen weten op welke krasloten een prijs gaat vallen. Evenmin weet iemand hoe wij minder kunnen werken zodat we nog meer tijd hebben om games te spelen (maar daar klagen we niet over want games spelen is ons werk). Ook onbekend: hoe we kunnen slapen en spelen tegelijk.

hoe we kunnen voorkomen dat er een nicotine-laaige op de beeldschermen achterblijft, hoe we de prijzen van alle games omlaag kunnen krijgen en hoe we alle games kunnen spelen die elke maand verschijnen. Maar wij weten wel hoe PU-lezers een gratis spel naar keuze kunnen krijgen. Gewoon door de Tip van de Maand in te sturen, en wel naar ons postadres.

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

Oké, elektronische post mag ook, maar alleen naar dit adres:

**POWER@EURONET.NL**

Jij weet het niet. Wij weten het niet. Misschien zij wel.

**NINTENDO SERVICELIJN:  
06-90490444**

Weten zij het ook niet, misschien kun je dan hier terecht.

**SONY PLAYSTATION LINE  
NEDERLAND: 06-300535 (1 piek per minuut)**

**BELGIË: 0900-00000**

(hoog tarief kost 6,05 franc per 20 seconden,  
laag tarief kost 6,05 franc per veertig seconden).

## NINTENDO 64

### SUPER MARIO 64

Blijkbaar hebben Edwin uit Sexbierum (hé, jij ook hier?), Harry uit Eindhoven en Bjorn uit 's Hertogenbosch al een N64 in bezit. Stelletje mazzel-pikken.

#### Mario's hoofd veranderen

Wanneer je het spel start en op A drukt, pak dan met de 'hand' iets beet van Mario's hoofd en dan kun je het veranderen, je moet dan wel A ingedrukt houden. Houd de L-knop ingedrukt om de verandering te saven en met de B kun je het hoofd naar voor en naar achteren bewegen.

#### Wing Cap

Als je in de grote hal van het kasteel komt en er schijnt zonlicht op het vloerkleed (dit verschijnt als je een aantal sterren hebt verzameld), ga dan met je gezicht naar de middelste trap op het vloerkleed met de zon erop staan. Druk op C, ▲ OMHOOG zodat je om je heen kunt kijken. Kijk nu omhoog naar de wolken en je gaat naar de Wing Cap Special Stage.

Wanneer je veel schade hebt opgelopen met Mario, spring dan in het water om je levensmeter weer vol te krijgen. Er is water te vinden in de volgende levels: 3, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13. Spring echter niet in het water van level 10 want dan krijg je het tegenovergestelde effect.



## NEDERIGE EXCUSES

Langs deze sympathieke weg willen wij onze nederige excuses aanbieden aan Albert Martijn uit Annen. Hij stuurde alle moves en codes voor Vampire Hunter op de Saturn in de hoop de tip van de maand te worden.

Maandenlang heeft hij geploeterd, gezweet, smoesjes verzonnen om te kunnen spelen enz. Goed, hij stuurt ze op, in de hoop de tip van de maand te krijgen en wat gebeurt er...een tip over Pilotwings op de N64 wordt de tip van de maand. Een tip waar je 5 punten mee kan halen... Maar het wordt nog erger; de moves voor Vampire Hunter staan er wel in maar zonder de naam van Albert Martijn uit Annen.

Die Pilotwings tip was natuurlijk een tip die heel erg nieuw was en daarom werd die tip geselecteerd als tip van de maand. Dat je naam er niet bij stond is gewoon een hele stomme fout (waar gewerkt wordt vallen spaanders). Dus sorry, sorry, sorry, het spijt ons Albert Martijn. Volgende keer zullen we jouw bijdragen extra aandachtig bekijken.

## PLAY-STATION

### TEKKEN 2

Knoppen die verbonden zijn door het plus-teken moeten tegelijkertijd worden ingedrukt.  
N = Neutrale positie en betekent dat de joystick in het midden staat.

### KUNIMITSU

- Stone Fist: LINKS (VASTHOUDEN), ■, ■, ■, ■, ■, ■
- Crouching Spin Kicks: LINKSONDER (VASTHOUDEN), X, X, X, X, X
- Three Kick Combo: ●, ●, ●
- Knee Bash: RECHTS, RECHTS, ●
- Solar Kick: RECHTS, RECHTS, X + ● (tegelijkertijd)
- Shark Attack: ■ + ▲ (tegelijkertijd en uitvoeren tijdens de Solar Kick)
- Knee Cap: ONDER (VASTHOUDEN), RECHTSONDER, X
- Deadly Slice: LINKS (VASTHOUDEN), ▲

Tip van de maand

## SATURN

### VIRTUA FIGHTERS KIDS

Makkelijk is het niet echt, maar het werkt wel en daar gaat het om, nietwaar Mitchell uit Amsterdam? Mitchell is de winnaar van een gratis spel naar keuze.

#### Vechten tegen geheime Dural

Speel het spel uit in de zwaarste moeilijkheidsgraad. Als je iedereen hebt verslagen en je komt bij Dural, dan verschijnt ze in een nieuw pak.

#### Spelen als Dural

Gebruik hetzelfde trucje als voor Virtua Fighter 2, dus druk tijdens het spelers keuzescherf op: OMLAAG, OMHOOG, RECHTS en dan tegelijkertijd op A en RECHTS.

#### Goudvis Dural

Doe het bovenstaande trucje en houd dan knop C ingedrukt tot het gevecht begint.

## PC

### MEGARACE 2

Sjiek door de bocht met Niek uit Hoofddorp achter het stuur. Als je de eerste race gaat rijden moet je, voordat je een auto koopt, het spel saven. Start dan het gesavede spel en je begint met de Thunder V en 25.000 piek.

## PC

### WARWIND

Net besproken, en nu al becheat. Dank Laura uit Amsterdam.

#### Cheats

- Druk op ENTER en tik dan in:
- !The Sun Also Rises: verwijderd de Fog of War
- !Golden Boy: 5000 punten bij het Clan totaal
- !Pump an Arh: Geeft Clanleider prestige

## SATURN

### FIGHTING VIPERS

Nog meer vechten, dankzij Mitchell uit Amsterdam en Arjan uit Leiden.

- Om bij het option menu te komen moet je het spel in een keer uitspelen. Als je dat hebt gedaan, kun je kiezen bij welke stage je wilt beginnen, damage uitzetten enz.
- Om te spelen als Mahler, de twintigjarige versie van de laatste baas, moet je het spel uitspelen met iedereen. Dan zal hij te kiezen zijn bij elke mode.
- Om te spelen als BM moet je het spel met iedereen uitspelen op Very Hard en hem verslaan aan het einde. Dan kun je hem kiezen op elke multi-player mode behalve de arcade mode.
- Om te spelen als de beer van de achtergrond bij de Armstone City stage, moet je spelen bij die achtergrond en bij elke mode je tegenstander afmaken door hem/haar tegen de railing te slaan bij de grote beer. Als ze in de goede richting gaan, kun je de beer in de volgende ronde kiezen. Je kunt hem bij elke mode gebruiken en hij vecht ongeveer als Sanman.
- Om een extra versie te krijgen met Candy in een Hawaïaanse broek en een Ukelele op haar rug, speel je het spel uit met Candy op Normal. Dan heeft ze al haar normale moves en als je dan tweemaal op naar voren drukt, slaat ze de tegenstander met haar Ukelele.

## ANNA WILLIAMS

- Blonde Bomb: RECHTS, RECHTS, ■ + ▲ of RECHTS (VASTHOUDEN) ■ + ▲
- Cross Cut Saw Combo: LINKS (VASTHOUDEN) ■, ■, ■
- Leg Slicer Combo: RECHTSONDER, X, ■, ▲
- Flash Kicks: RECHTSONDER, X, X, X, ●
- Right Low Kick to Back Spin Chop: ONDER, ●, ■
- Creeping Snake: RECHTSONDER, X, ▲, ■, ●
- Can Opener: RECHTSBOVEN, ●, X, ●
- Bermuda Triangle: ■ ( of RECHTSONDER ■), ▲, ●



## LEE CHAOLAN

- Knee Smash: RECHTS, RECHTS VASTHOUDEN, X + ●
- Five Rapid Jabs: ■, ■, ■, ■, ■
- Triple Head Kick: X, X, X
- Shaolin Spin Kick: ●, X, ●
- Shin Kick Combo: OMLAAG VASTHOUDEN, ●, ●, ●, X
- Triple Kick Combo: RECHTS, RECHTS, N, X, ●, RECHTS, ●
- Catapult Kick Low: OMLAAG VASTHOUDEN, OMHOOG, ●
- Slide Kick: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, RECHTSONDER VASTHOUDEN, X



## ALEX

- Pile Driver: OMLAAG, RECHTSONDER, RECHTS VASTHOUDEN, ■
- Two Jab Uppercut: ■, ▲, ■
- Exploder: X + ●, of RECHTS, RECHTS, X + ●
- Stagger Kick: OMLAAG, X + ●, ●, ●, of RECHTS VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ●, ●, ●
- Middle Smash: RECHTS, RECHTS, ▲
- Stomach Smash: RECHTS, RECHTS, N, ▲
- Crouching Uppercut: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ▲
- Head First Lunge: RECHTS, RECHTS, ■ + ▲

## BAEK DOO SAN

- Butterfly Kick: X, X, X, ●
- Triple Threat: RECHTS VASTHOUDEN, ●, ●, X
- Double High Kick: ●, X, ●
- Black Widow: X, X, ●, ●, X
- Eliminator: X, ●, ●, X (uitvoeren als je opstaat vanuit gehurkte positie)
- Snake Rocket: OMLAAG VASTHOUDEN, OMLAAG, X, X, X
- Hopping Double Kick: RECHTSBOVEN, N, X, ●
- Baek's Special: X, X, ●, ●, ●, X

## ANGEL & DEVIL

- Flash Punch Combo: ■, ■, ▲
- Backfist Combo: ■, ▲, ▲
- Demon Scissors: ●, X
- Rising Sun: RECHTSBOVEN, ●, ●
- Jumping Side Kick: RECHTS, RECHTS, RECHTS, X
- Tsunami Kick: ●, ● (uitvoeren als je opstaat vanuit gehurkte positie)
- Twin Pistons: RECHTSONDER, ■, ▲
- Killer Beam: ■ + ▲

## ARMOR KING

- Pile Driver: OMLAAG, RECHTSONDER, RECHTS VASTHOUDEN, ■
- Two Jab Uppercut: ■, ▲, ■
- Exploder: X + ●, RECHTS, RECHTS, X + ●
- Stagger Kick: OMLAAG, X + ●, ●, ● of OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ●, ●, ●
- Stomach Smash: RECHTS, RECHTS, N, ▲
- Crouching Uppercut: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, ▲
- Head First Lunge: RECHTS, RECHTS, ■ + ▲
- Shoulder Tackle: RECHTS, ■ + ●

## GANRYU

- Sumo Hammer: ■, ■, ■
- Overhead Smash: ■ + ▲
- Open Palm Combo: RECHTS VASTHOUDEN, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲
- Double Hammer: ■ + ▲, ■ + ▲
- Triple Left Uppercut: ■, ▲, ■
- Double Palm: RECHTS, RECHTS, RECHTS VASTHOUDEN, ■ + ▲
- Windmill Punch: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, ■, ▲, ■, ■
- Sumo Juggle: RECHTSONDER, ▲, ■, ■, ■

## KUMA

- G-Clef Cannon: RECHTS, ■, ■, ■
- Bear Hammer: ■, ■, ■
- Double Hammer: ■ + ▲, ■ + ▲
- Triple Left Uppercut: ■, ▲, ■
- Grizzly Claw: LINKS, LINKSONDER, OMLAAG, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ▲
- Double Claw: RECHTS, RECHTS, (of RECHTS VASTHOUDEN), ■ + ▲
- Windmill Punch: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, ■, ▲, ■, ■
- Hammer Rush High 1: OMLAAG VASTHOUDEN, ■, ■, ■, ▲, RECHTS VASTHOUDEN, ■

## PROTOTYPE JACK

- P. Jack Hammer: ■, ■, ■
- Overhead Smash: ■ + ▲
- Double Hammer: ■ + ▲, ■ + ▲
- Triple Left Uppercut: ■, ▲, ■
- Cross Cutsaw: RECHTS, RECHTS, (of RECHTS VASTHOUDEN of RECHTS), ■ + ▲
- Megaton Blast: LINKS, LINKSONDER, OMLAAG, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ▲
- Windmill Punch: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ■, ▲, ■, ■
- Hammer Rush High: OMLAAG VASTHOUDEN, ■, ■, ■, ▲, RECHTS VASTHOUDEN, ■

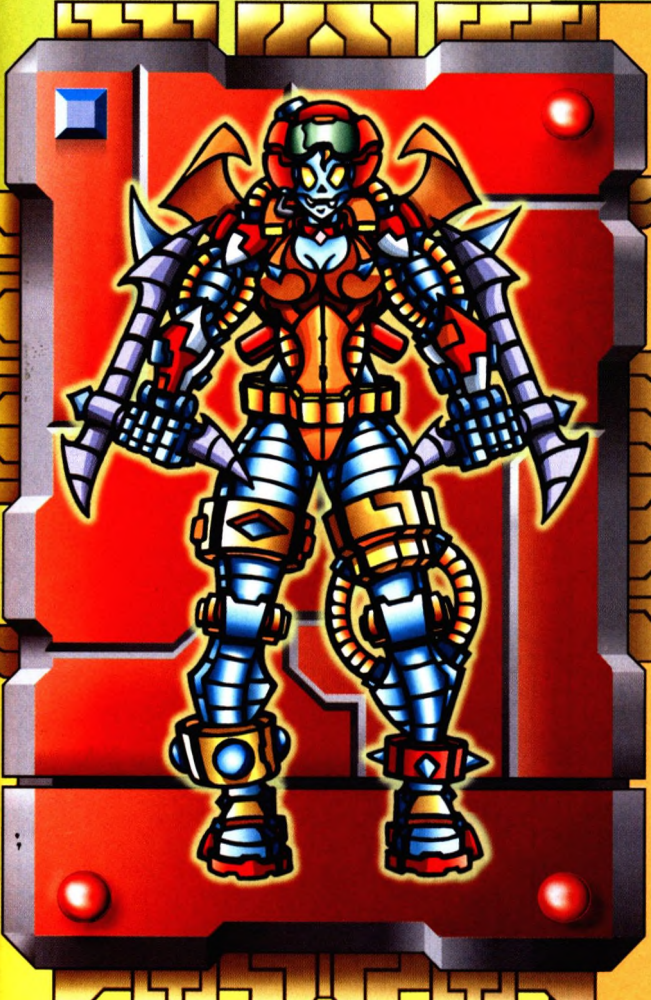
## BRUCE IRVIN

- Face Crushing Knee Kick: ■ + X
- Bruce Rush: ■, ▲, ■, ▲
- Triple Sock Combo: RECHTS VASTHOUDEN, ■, ▲, ■
- Foot Bazooka: RECHTS, RECHTS VASTHOUDEN, ●
- One Two High Kick: ■, ▲, RECHTS, ●
- Triple Knee Combo: LINKS, ●, X, ●
- Cyclone Edge: RECHTSONDER, X
- Slash Kick: RECHTS, RECHTS, X

## ROGER

- Pile Driver: OMLAAG, RECHTSONDER, RECHTS VASTHOUDEN, ■
- Two Jab Uppercut: ■, ▲, ■
- Exploder: X + ● of RECHTS, RECHTS, X + ●
- Stagger Kick: OMLAAG, X + ●, ●, ● of OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER, ●, ●, ●
- Middle Smash: RECHTS, RECHTS, ▲
- Stomach Smash: RECHTS, RECHTS, N, ▲
- Crouching Uppercut: OMLAAG VASTHOUDEN, RECHTSONDER VASTHOUDEN, ▲
- Head First Lunge: RECHTS, RECHTS, ■ + ▲

# Tekken 2














# PAY HEED TO THE PROFITS OF WAR


Waarom zou je geen winst maken aan olog?


A + M + O + K™





 **Baanbrekende PC Actie van Scavenger**





 **Realistische 3D Bewegingen**


 **Geavanceerde kleurpaletten en "mist" technologie staan garant voor de meest realistische onderwater- en grond gevechten ooit**


 **Superieure 3D Sprites**


 **Unieke Amok missie, met nieuwe verhalen en objectieven**

 **3 Camera Posities**

 **Verscheidene Wapens**

 **3 verschillende Omgevingen - Industrial, Onderwater en Tunnels**

 **Verpletterende Audio**

 **Superieure Graphics**



**CONTACT**



WINDOWS 95  
& DOS 6.0

GT Interactive Software (Europe) Ltd, The Old Grammar School (Home Of The Hits), 248 Marylebone Road, London NW1 6JF, UK  
Tel: 0171 259 3791 Fax: 0171 259 3856 • <http://www.gtinteractive.com>

CD Contact Data GmbH, Napoléonsbaan Noord 30, 5991 NW Baarlo, Tel: 077-4773701, Fax: 077-4772181 • <http://www.cdcontact.com>

Scavenger is a registered trademark of GT Interactive Software. All other trademarks are the property of their respective owners. © 1998 GT Interactive Software. All rights reserved. Scavenger is a registered trademark of GT Interactive Software. All other trademarks are the property of their respective owners. © 1998 GT Interactive Software. All rights reserved.













IJZIGE KRETEN  
DOORKLIEVEN  
DE KILLE POOL-  
NACHT OP QWIF

# DE QWIFZ

DOOR  
AM VON

NAF, DOE MI  
DIE HEERLIJKE  
STOOFRAGOUT

ZIJN WERELD-  
BEROEMDE RAGONT...

... IS HET  
EEN JETI?

EH...

... EEN  
WEER-  
WOLF?



ROKR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

KR KR KR

... HONGER!

PRONTO

JAM JAM

KOMT  
ERAAN!

KLAP  
KEUKEN



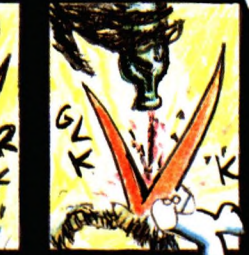
... TRADITIONEEL  
BEREID VOLGENS  
OEROND RECEPT

... ZEER GEHEIM  
NIEMAND  
WEET...

... EFFE SPIEKEN  
KAN NATUURLIJK  
GEEN KWAAD.

KLIK

W F F F F



B  
W  
A  
AK  
SPLATS

K  
O  
T  
S

VOIVA

STOOFRAGOUT  
EET SMAKELIJK  
TEK...

H  
H  
H?

W

WAAR WAS  
DAT WEG-  
RESTAURANT  
NOU?

B  
R  
R  
R  
R

SLIK

TEK?

# NASCAR® RACING '96



**FL. 109,95**

Heb je er al eens aan gedacht om achter het stuur te kruipen van een stockcar met 700 PK onder de motorkap? Scheurend de bocht door met 150 km per uur terwijl je van alle kanten ingesloten wordt door stockcars. Waar 1 stuurfoutje het verschil betekent tussen winnen of verliezen. Met Nascar® Racing '96 kan de race beginnen!

- Het enige officieel door Nascar® Racing gelicenseerde spel
- Gemaakt door Papyrus, topontwikkelaar in race-simulaties
- Met de officiële circuits, rijders, bochten, billboards en nog veel meer
- Met unieke nachtrijders-optie, audio-features & opname-mogelijkheden



# Intertoys

## Score nu alvast een NINTENDO ULTRA 64 Schrijf je in bij Intertoys

OM ER ZEKER VAN TE ZIJN DAT JIJ ALS ÉÉN VAN DE EERSTEN ZO'N WAANZINNIGE NINTENDO ULTRA 64 IN JE BEZIT KRIJGT, MOET JE ULTRA-SNEL NAAR INTERTOYS OM JE IN TE LATEN SCHRIJVEN.

OP ZATERDAG 1 MAART VANAF 9 UUR STAAT-IE DAN HOOGSTPERSOONLIJK VOOR JE KLAAR. ALS EXTRACTIE ONTVANG JE VAN ONS OOK NOG EENS EEN GRATIS G-SUPERWATCH\* (WINKELWAARDE 39.95) MET CHRONOGRAPH EN ALARMFUNKTIE.

DUS WAAR WACHT JE NOG OP?

\* Aanbieding alleen geldig op 1 maart 1997 in combinatie met minimaal één Ultra 64 spelcassette en zolang de voorraad strekt.



Controldeck Nintendo Ultra 64 met één controller (exkl. spel). **499.-**



Extra controller **65.-**



G-Superwatch gratis bij Ultra 64\*



Pilot Wings 64 **149.-**



Super Mario 64 **129.-**

Binnenkort verkrijgbaar:  
Starwars 64 169.-  
Waverace 64 149.-



Fifa Soccer 64

Bel voor de dichtstbijzijnde Intertoys winkel 0182 - 564530.

# Intertoys