

# POWER

# UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN



Concurrentie  
voor  
Command & Conquer

# TOMB RAIDER

Babes met  
Ballen



## Reviews

- Wipe Out 2
- Quake
- Need for Speed
- Special Edition
- Flight-simulator 6.0
- Mortal Kombat Trilogy
- Fighting Vipers
- Deadly Tide
- Lucky Luke
- Athlete Kings
- Orion Burger
- Blam!
- Machinehead
- Micro Machines
- Military Chase HQ
- Namco Soccer



8 710294 153963



ELECTRONIC ARTS®

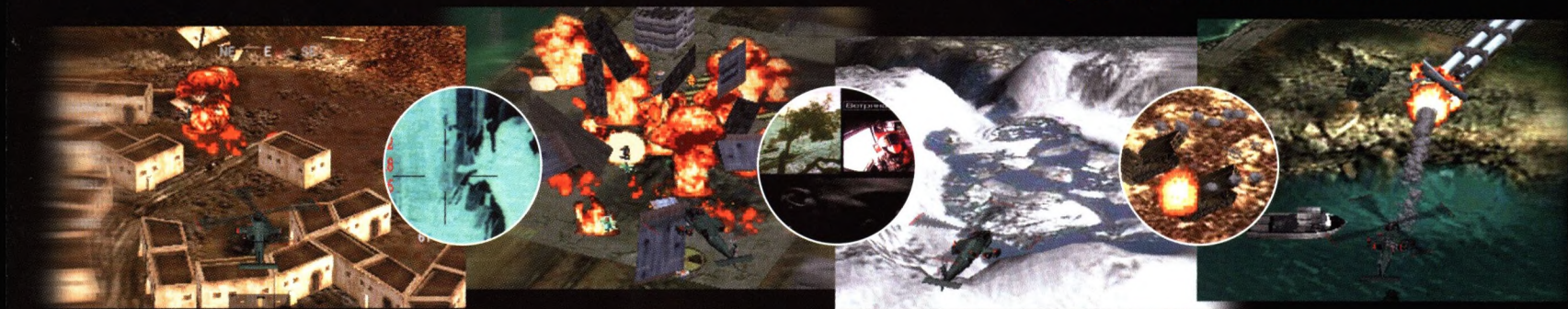



# STOP THE WAR BEFORE IT BEGINS



# SOVIET STRIKE™

<http://www.strike-net.com>



SATURN VERSION AVAILABLE SPRING '97. SOVIET STRIKE IS A TRADEMARK OF ELECTRONIC ARTS. ELECTRONIC ARTS A REGISTERED TRADEMARK OF ELECTRONIC ARTS. SEGA SATURN AND SEGA ARE TRADEMARKS OF SEGA. PLAYSTATION AND  ARE TRADEMARKS OF SONY ENTERTAINMENT INC.





Roken.  
Dood-  
& dood-  
zonde.

WIL JE MEER INFORMATIE OVER DE JONGERENCAMPAGNE 'ROKEN. WAAROM ZOU JE',  
BEL DAN DE STICHTING VOLKSGEZONDHEID EN ROKEN, 06-350 120 25 (20 CT P/M)





MAIN-FRAME™

RENDER  
0300  
SPEED

画面



MK TRILOGY

LOG / DATE  
2296 / 11 / 11





# Dit nummer

## MORTAL KOMBAT TRILOGY

MK fanaten Kees & Andreas waren eensluidend in hun oordeel: MK Trilogy mag niet ontbreken in de spelletjes collectie van iedere zichzelf respecterende gamer. En ook niet in die van de zichzelf niet respecterende gamer.

1.8

## FIGHTING VIPERS

Bang! uit het niets is daar opeens een zeer dik vechtspel. Een topper in speelbaarheid met lekkere moves en korte rokjes.

2.0



## Z

Liefhebber van Command & Conquer? Dan mag je Z niet missen! Een relaxed adventure/strategie spel dat vooral opvalt door z'n humor en z'n eenvoud.

2.2

## QUAKE

De complete versie van het meest besproken PC spel van 1996 ligt inmiddels in de winkels. Ben grijpt dit feit aan om eens uitgebreid in te gaan op de meest in het oog springende innovatie van Quake: de mogelijkheid om dit spel met z'n allen op het Internet te spelen.

En nog even een mededeling aan alle boze brieven-schrijvers: ook Ben vindt Quake in zijn genre het beste wat een mens krijgen kan!

2.4



## DEADLY TIDE

Zelden kreeg een PC spel zo'n hoog cijfer als Deadly Tide. Bas dook naar de bodem van de diepzee en we hopen dat ie voor volgende maand weer bovenkomt.

2.8

## BLAZING DRAGONS

Iedereen die van de Monty Python humor houdt, zal Blazing Dragon een lekker melig adventure vinden waarin de mensen niet te vertrouwen zijn en draken de heldenrol spelen.

3.0



## LUCKY LUKE

De man die sneller schiet dan z'n schaduw werd onder handen genomen door de man die sneller speelt dan ie z'n stukjes inlevert. Echt een game voor regenachtige dagen, aldus Björn.

3.2

## ORION BURGER

Wilbur Waffelmeier is de klos. Hij wordt ontvoerd naar het ruimteschip Protein Harvester waar, na een intelligentietest, blijkt dat hij dom genoeg is om als vlees voor Orion Burgers te dienen en... da's lachen!

4.2

## WIPEOUT 2097

Precies een jaar geleden beschreef Thomas WipeOut als het beste racespel dat ie ooit had gespeeld. Maar ja, toen bestond WipeOut 2097 ook nog niet...

4.4

## TOMB RAIDER

Urenlang zat Skate in de PU-testruimte de 3D action/adventure Tomb Raider te spelen. "En....?", vroegen we benieuwd. "Wat een babe die Lara", was het epige dat Skate nog uit kon brengen, terwijl hij het zweet van z'n voorhoofd wiste.



4.8

## BLAM! MACHINEHEAD

Blam! is een uitstekende 3D shoot'em up die zich het best laat vergelijken met een spel als Fade to Black; spanning en sensatie dus.

## MS FLIGHTSIMULATOR 6.0

De moeder aller flightsims is nu ook te vliegen door Windows '95 bezitters. Een bommetje droppen op het Pentagon is er niet bij maar verder zit alles erop en eraan.

5.4

## NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Bas zat er helemaal klaar voor. Maar net toen hij met rokende banden wilde vertrekken, werd hij met stoel en al van z'n beeldscherm weggetrokken. Vandaar bij hoge uitzondering een testverslag van een brutale indringer die we maar op z'n woord moeten geloven.

5.6

# i n h o u d

## MEGADRIVE

Micro Machines Military 63

## PC CD-ROM

Z	22
Quake	24
Deadly Tide	28
Links LS	36
Orion Burger	42
Disney's Gamebreak	51
Nihilist	52
Azrael's Tear	53
MS Flightsimulator 6.0	54
Need For Speed Special Edition	56
Daley Thompson's Decathlon	58
Total Mania	60
Marathon 2	61
Corel Chess	65
Absolute Pinball	65
50 Card Games	65

## PLAYSTATION

Mortal Kombat Trilogy	18
Namco Museum Pieces 2	26
Namco Soccer	27
Blazing Dragons	30
Davis Cup Tennis	37
Street Fighter Zero 2	40
WipeOut 2097	44
Tomb Raider	46
Blam! Machinehead	48
Titan Wars	62
Pro Pinball - The Web	64
Bogey Dead 6	64
Sim City 2000	64
Olympic Soccer	64

## SATURN

Fighting Vipers	20
Chase H.Q.	38
Athlete Kings	39
Skeleton Warriors	41
World Heroes Perfect	65

## CD-I

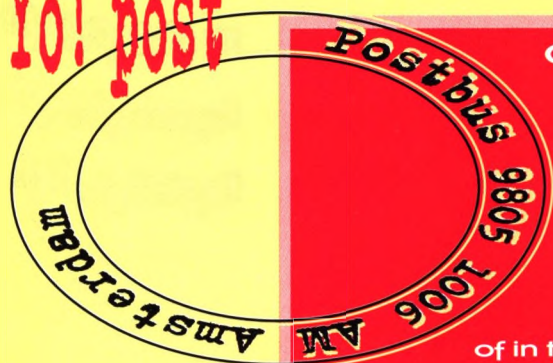
Lucky Luke	32
------------	----

## VASTE RUBRIEKEN

Yo! Post	6
Nieuws	8
De redactie	12
Column	13
Power Top 10	14
In de arcade	15
Screenshots	16
PowerWeb Update	34
PowerPlay	50
Eeuwig Leven	66
Power Sales	74
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.

## PURANHA'S

Jullie raden nooit wat mij is overkomen... raad dan! Laat maar, ik zeg het wel. Wij (mijn vader, moeder, broertje en ik) zijn dit jaar op vakantie geweest naar Noorwegen. In Noorwegen kun je heel goed vissen dus trok ik er een middagje met mijn hengel, een zwemvest en de laatste Power Unlimited op uit. Na tien minuten heb ik al twee kleine guppies gevangen, maar ik zit nog steeds te wachten op die ene grote vis. Opeens zie ik een streep door het water gaan. Meteen verplaats ik de hengel naar de streep. Ik weet zeker dat ik die vis vang, ik weet zeker dat... mis, ik ving die vis helemaal niet, want de vis sprong uit zichzelf al in de boot. Nu denken jullie zeker dat ik dat ter plekke verzin, maar ik zeg jullie, dat is dus niet zo! 'Hoe kan dat nou?', hoor ik jullie denken. Welnu, dat komt omdat het een zeldzame Puranha was die alleen te vangen is met een Power Unlimited. Na de vangst hebben we hem opgegeten (wat we beter niet hadden kunnen doen, want misschien had een of ander museum er nog flink geld voor geboden).  
Nick Vording, Wierden.

■ Agressieve vis zeker? Heb je 'm gegrild of gebakken? Laat GreenPUce het maar niet horen.



## JUISTE ELF

Skate, erger jij je er ook zo aan dat in voetbalspellen tegenstanders zich zo stom gedragen dat je met 16-0 kunt winnen? Ik vind het, net zoals jij, leuker om met clubteams te spe-

len, maar dan moeten de softwaremakers wel de juiste namen en opstellingen vermelden. Wat ik ook mis in voetbalspellen is dat er geen stadions zijn die kloppen met de realiteit.  
Michiel Janssen, Sittard.

■ Vind je het vreemd dat de programmeurs nog niet van de Amsterdam ArenA hebben gehoord? En in hun huidige vorm wint iedereen met (minstens) 16-0 van Ajax. We hadden Skate nog graag even om zijn deskundig advies gevraagd, maar hij was net weg richting Breda. Inderdaad, voor een avondje NAC.

## POWERWEB VOORUIT

Hallo powermensen. De 'opwarming' van jullie PowerWeb schiet al aardig op hè? Zo hé, poep! Dat staat er nu ook al een jaar. Nee, professioneel is 't allemaal niet. En origineel al helemaal niet! Over originaliteit gesproken, jullie geven veel te onrechtvaardig de originaliteitscijfers bij reviews. Neem nou bij voorbeeld Tekken. Om daarvoor een 10 qua originaliteit te geven vind ik wel een beetje erg sterk. Oké, 't ziet er allemaal mooi uit en het geluid is geweldig, ik had ook niet anders als een 10 voor 't totaal gegeven (wat dat betreft heb je natuurlijk geen andere keus), maar een 10 voor originaliteit? Dat valt me tegen, want eerder waren er natuurlijk spellen als Virtua Fighter, Virtua Fighter II, etcetera. Verder is jullie blad top. Niets te klagen, eigenlijk best wel leuk, nou ja, eigenlijk onwijs cool, eigenlijk 't allertofste blad dat ik ooit heb gelezen. Houden zo. Wat jullie page betreft; zie die van mij. Daar kunnen jullie nog heel wat van leren. <http://www.world-access.nl/~sunfield/kvz>.  
Kevin, Koudekerk a/d Rijn

■ Nog even geduld a.u.b. Op dit moment zijn we hard aan het werk om het PowerWeb een totaal nieuw gezicht en

inhoud te geven. Over niet al te lange tijd zullen we PowerWeb versie 2.0 aan jullie presenteren. Wedden dat we dan een 10 voor originaliteit krijgen?



## QUAKE VOOR KLOOTJES

Stelletje ongelooflijke klootjes! Want dat zijn jullie om Quake zo af te kraken! Oké, het verhaal is misschien niet erg origineel, but who cares .... En over de 'ontbrekende' humor: humor past niet in zo'n spannend spel, eikels! Het zou teveel van de spanning wegnemen, stelletje ongewiebelde plaspoppen! Duke Nukem is plat, het blokt en speelt veel te slap. De Duke is een meganaar kind dat nog niet eens van de springplank zou afdurven. En ehh, je kunt Quake wel over het Internet spelen. Ook de sharewareversie. Download gewoon effe 'QDM' en 'QuakePPP versie 2.0' van <http://www.head2head.com>. Trouwens de puzzels zijn retemoelrijk. Episode 1 stelt dan niet zo veel voor, maar 3 en 4 zijn goed voor een half uur zoeken per level. Duke is dead, let Quake rule the galaxy.  
Jerre van Erp

## QUAKE VOOR NERDS

Voor het eerst in een lange tijd ben ik het weer met jullie eens. Ik heb het natuurlijk over het superieure Quake. Het is inderdaad een van de mooiste 3D-spellen die ik in een lange tijd heb gezien. Die engine is gewoon te gek. Maar er zit ook een keerzijde aan Quake: het personage. Ik vind 'm echt een domme nerd. Hij heeft gewoon niet genoeg persoonlijkheid. Bij Wolfenstein was het de big smile en dat geluidje als je het beste wapen te pakken kreeg.

Bij Doom de smile en tekst als je de Chainsaw of de BFG 9000 aan je assortiment toevoegde. Duke Nukem lult gewoon de hele tijd stoer in zichzelf ('Nobody steels our chicks... and lives!'). Dit soort dingen maken het leuk, maar zijn bij Quake gewoon 'vergeten'. Jammer.  
Martijn van Dalen  
[martijn.van.dalen@tip.nl](mailto:martijn.van.dalen@tip.nl)



## QUAKE FOR KRAUTS

Wees maar gerust, dit is geen zeikerige brief van 'oh, wat zijn jullie goed'. Ik heb wat te klagen. En niet zo'n beetje ook. Toen ik onlangs in Duitsland op vakantie was, zag ik daar opeens in een klein miezerig winkeltje Quake liggen. Ik begon meteen te kwijlen en heb het gekocht. Spijtig genoeg moest ik daar nog vier dagen blijven voordat ik dit goddelijk spel kon spelen. Ik kreeg ontweningsverschijnselen, maar na die vier dagen kon ik dan eindelijk aan de slag. Wat een mooi, cool spel! Ik wachtte op de Power Unlimited van september om te zien hoe jullie het een 9,5 zouden geven. Ik las de review en was het eens met de vernoemde voor- en nadelen. Maar toen ik de eindpunten zag, kreeg ik spastische neigingen. Een armoedige 8,4! Hoe durven jullie? En Duke Nukem 3D (met alle respect voor dit spel) geven jullie eerst een 9,9 en daarna nog een 9. Quake is gewoon stukken beter. Een 9 (minstens) was fair geweest. Als de volledige versie bij jullie binnenkomt, doe het dan maar opnieuw en geef het een 9.  
Tim Van Baelen, Helchteren, België.



■ In dit nummer vind je een review van de commerciële versie van Quake. Deze versie is vele malen mooier en uitgebreider dan de shareware-uitgave. Logisch dus dat we niet meteen met tienen gaan strooien. Trouwens, sinds wanneer is een 8,4 een slecht cijfer, heren?

En dan nog even dit: vanaf volgend jaar (voorjaar) praat helemaal niemand meer over Quake of Duke, want dan verschijnt Unreal van Epic games. Het spel is nog lang niet af, maar de eerste alpha-versie die we kort geleden onder ogen kregen, maakte één ding duidelijk: Unreal wordt de mooiste 3D shoot'em up aller tijden! Meer hierover in de nieuwsrubriek.

**Z**  
Ik las in de Power Unlimited van juni '96 dat het spel Z in juli of augustus zou verschijnen.

Ik ben dus naar ons lokale softwarewinkeltje gegaan om te vragen of het spel al verkrijgbaar was. Daar werd mij verteld dat het spel alweer uit de collectie genomen was! Nu is mijn vraag aan jullie dus: is Z nog wel verkrijgbaar? En wanneer geven jullie een (p)review van het spel? Oh ja, jullie blad (waar ik nu ongeveer twee jaar abonnee van ben) vind ik echt keigaaf.

Roland Asmann, Lichtenvoorde.



■ Z, het onofficiële broertje van Command & Conquer, is vele malen uitgesteld. Ook wij hebben pas laat een testversie gehad, maar in deze Power Unlimited lees je toch nog een uitgebreid spelverslag. Het spel is nu ook overal te koop.

### MEER MAY

Nu doen jullie het weer. Brian May kan niet zingen? Durven jullie soms te beweren dat jullie het beter kunnen dan hij? Nou, dat wil ik dan wel eens horen. En dan dat onzinnige 'To much May will kill you!' Dat slaat nergens op. Zo maar uit de lucht gegrepen. Jullie hebben vast nog nooit naar Brian's muziek geluisterd. En dan wel een review met die Extince als gastschrijver. Of die zo goed is. Als ik daar naar luister heb ik een week lang nachtmerries! Ik begrijp

jullie echt niet.

Ren nu maar snel naar de winkel, koop een CD van Brian May (Live at The Brixton Academy, bijvoorbeeld), stop 'm voorzichtig in de CD-speler en ga je in een donker hoekje zitten schamen.

Thomas Brand, Boskoop.

■ Toevallig zijn wij grote fans van Extince, dus cool it, Brand. Over Brian May willen we het niet meer hebben, of hij moet nu eindelijk eens met een goede CD uitkomen.

**K. en D. Terra, Heemstede**

**SHAO KAHN**

**YO! NUMMER 1**

**M. van Maurik, Eindhoven**

**GET LOADED, Het Wordt ook Abonneren!**

**J. Soechit, Amstelhoek**

**GET POWER UNLIMITED!**

**J. Lottenies, Stekene (België)**

**Y. de Smet, Kleit (België)**

**WASTED METAL**

**A. Soechit, Amstelhoek**



# N64

## NAAR MAART

**De kogel is door de kerk. Nintendo's 64-bit Fun Machine verschijnt niet meer in dit jaar.**

De officiële releasedatum voor heel Europa staat nu gepland voor 1 maart 1997. Dat is bijna een jaar na de introductie in Japan en vijf maanden na Amerika. De prijs van de N64 zal 499 gulden bedragen en bij de intro-

ductie zijn drie Nintendo-games beschikbaar; Super Mario 64, Pilot Wings 64 en Wave Race 64. Uiteraard liggen er rond die tijd ook (import) N64-titels van andere softwarehuizen in de winkels.

*Ja, die Japanners kunnen lachen, die hebben de N64 al lang in huis.*



# UNREAL

## VERSLAAT

# QUAKE

Vergeet Doom, negeer Duke Nukem 3D, lach om Quake, want in het voorjaar van 1997 verschijnt de mooiste 3D shoot'em up ooit. We hebben het hier over Unreal, een nieuwe titel van Epic Games, gedistribueerd door GT Interactive (juist, de mannen van Quake).

### NIEUWE ENGINE

Het opvallende van Unreal is niet het spelconcept (schieten op alles dat beweegt),

maar wel dat voor het spel een compleet nieuwe 'engine' is geprogrammeerd. Deze softwaremotor laat op het gebied van 3D-graphics de concurrentie ver achter zich. De beelden zijn haarscherp en bij het inzoomen zijn de pixels moeilijk te ontdekken.

Ook belooft Epic dat de levels in Unreal veel uitgebreider en verrassender zullen zijn dan in Quake en dat de monsters over een hoger A.I. (kunstmatige intelligentie) beschikken. We zijn benieuwd.





# SEGA OP TV

In Amerika bestaat het al een tijdje, maar vanaf november zal ook Nederland voor het eerst kennis kunnen maken met het fenomeen Sega Channel.

De primeur van Sega Channel gaat naar kabelmaatschappij ENECO. Deze firma zal als eerste in Nederland de hele gemeente Rotterdam voorzien, waarna als alles goed gaat ook de regio Dor-

drecht en Schiedam snel zullen volgen.

Plannen voor de rest van het land zijn op dit moment nog niet bij ons bekend.

**MEGADRIVE + DECODER**  
Het Sega Channel is gewoon via de kabel te

ontvangen. Wel moet je over een MegaDrive en een decoder beschikken. Die decoder kun je in een aantal winkelketens kopen voor het bedrag van 399 gulden. Daarnaast betaal je een maandelijks abonnement van f 19,95. De decoder prik je vervolgens bovenop de MegaDrive

en vanaf dat moment kun je talloze Sega-games via de kabel binnenhalen en 24 uur per dag onbeperkt spelen.

De Sega Channel-abonnees kunnen elke maand gemiddeld uit zo'n 25 games kiezen, waarvan 75 procent maandelijks wordt ververst. Naast bekende titels als Sonic And Knuckles, Story Of Thor, Outrun en Ecco The Dolphin zijn er ook zogenaamde 'Test Drives'. Dankzij die Test Drives speel je een MegaDrive-spel dat nog niet in de winkels ligt. Als Test Drive voor de introductiemaand heeft ENECO Sega's Sonic 3D aangekondigd.

Verder kan je op het Sega Channel regelmatig aan wedstrijden deelnemen, en bovendien spelltips en gamesnieuws bekijken. **Meer info (alleen voor lezers met een ENECO-kabelaansluiting): Tel.06-0603 (tijdens kantooruren).**

## PHILIPS FLIPPERT

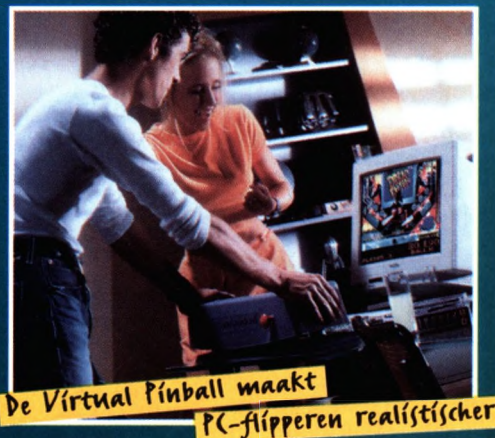
Wie wil er nou niet een eigen flipperkast in huis? Jammer genoeg zijn die kasten vaak niet te betalen.

Philips heeft daar wat op gevonden. De Virtual Pinball is een apparaat dat binnen een paar seconden op de PC is aan te sluiten. Het bevat de bekende trekknop voorop en twee flipperknoppen aan de zijkant. Bij dit grappige stukje hardware wordt een CD-ROM met vier verschillende pinball-games meegeleverd, bovendien is de Virtual Pinball volgens haar makers geschikt voor alle andere PC CD-ROM flipperspellen. De surrogaat flipperkast ligt vanaf eind oktober in de winkels voor een bedrag van 249 gulden.

**Meer info: Philips Consumentenlijn, tel.06-8406.**



Gamers in Rotterdam kunnen vanaf november spelletjes binnenhalen via de kabel.



De Virtual Pinball maakt PC-flippers realistisch.

# LARRY

## vaart uit

De ultieme superslungel is terug. Leisure Suit Larry, mega-nerd en adventure-held van het eerste uur, stort zich binnenkort in een nieuw avontuur van Sierra.

Meer dan drie miljoen fans hebben wereldwijd al van zijn mislukte stunts en slippertjes mogen genieten en

daar komen er ongetwijfeld nog wel meer bij. Larry's nieuwe, en inmiddels zevende

game, heet Leisure Suit Larry: Yank Hers Away. Onze vriend monstert aan op het cruiseschip H.M.S.

Bouncy. Aan boord wemelt het natuurlijk van de babes. Al zijn ze stuk voor stuk slimmer, cooler en sterker dan

Larry, deze keer moet en zal hij de vrouw van zijn dromen aan de haak slaan. Dream on Larry, dream on.





# C&C 2 HEET RED ALERT



Op 31 oktober moet het gebeuren, want dan verschijnt het vervolg op Command & Conquer, de mega PC-hit van 1995 met meer dan één miljoen verkochte exemplaren.

Deel twee heet Red Alert. In veertig nieuwe missies heb je de beschikking over lucht- en marine-eenheden, nieuwe wapens en (verdelings)objecten. Het speelveld is uitgebreider, de legers omvangrijker en slimmer, er is Internet-ondersteuning, een oefenmissie en een terrein-editor waarmee je je eigen slagvelden kunt ontwerpen.

Binnenkort een uitgebreid verslag in Power Unlimited.

**Meer info:**  
<http://www.westwood.com>

# Pocket GAME BOY

Eind oktober ligt er voor ongeveer f139,- een nieuwe en modernere uitvoering van Nintendo's Game Boy in de winkels. De Pocket Game Boy is lichter en kleiner dan z'n oudere broer. Zo meet de Pocket Game Boy slechts 12,5 cm x 7,5 cm x 2 cm (tegen 14,5 x 9 x 3 cm). Er gaan ook twee batterijen minder in het apparaat dan voorheen en dat terwijl de graphics er dankzij het verbeterde display nog ietsje scherper uitzien.

De Pocket Game Boy

op ware grootte!



Niet alleen kleiner, maar ook een stukkie  
lichter dan z'n grote broer.



# PHANTAS- MAGORIA

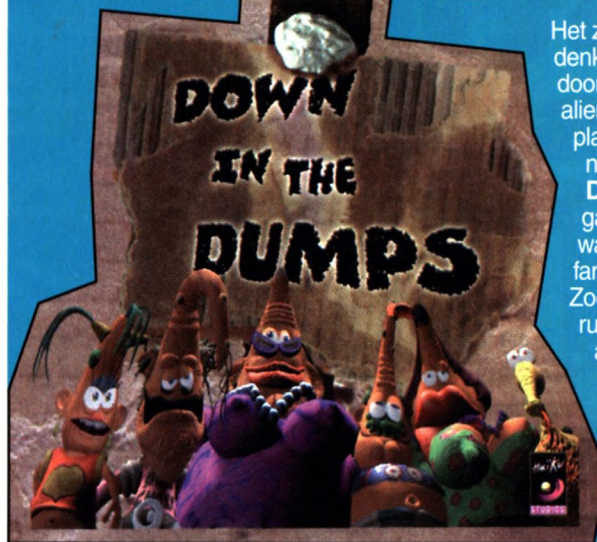
Eind 1995 deed Phantasmagoria het bloed van duizenden computergebruikers stollen met een akelig realistische en huiveringwekkende adventure.

Je begrijpt het al, binnenkort verschijnt het nog bloederigere tweede deel. Phantasmagoria 2: A Puzzle Of Flesh doet wederom een beroep op je stalen zenuwen. In een complex uitgewerkte horror-story, vind je weer talloze special effects, echte acteurs (levend en dood), verbluffend mooie (op Silicon Graphics) gerenderde 3D achtergrondbeelden en een eenvoudig te bedienen interface.

Dat wordt weer griezelen tijdens de donkere dagen voor de Kerst.



# Neuzen dicht



Het zal je maar overkomen... De familie Blub denkt lekker op vakantie te gaan maar komt door het toedoen van een bende vandalistische aliens niet aan op het zonnige strand van de planeet Epsilon maar op een stinkende vuilnisbelt in New York!

**Down In The Dumps** is een adventure game met veel cartoon-achtige elementen waarin het jouw taak is om de onfortuinlijke familie Blub uit hun benarde positie te redden. Zoek de ontbrekende delen van het gecrashte ruimteschip van de familie en bind de strijd aan met Khan, de keizer van de vuilnisbelt! Houd je van humor en cartoons en ben je niet vies van wat rottend afval tussen je tenen, lees dan volgende maand de uitgebreide review van Down In The Dumps.

# NATIONAL fungames



Op 15 december staat de Amsterdamse RAI in het teken van fun en games.

maar natuurlijk ook met videogames.

Het evenement staat geheel in het teken van 'Melk. De witte motor.'

Voorafgaand aan de National Fun Games worden op drie plaatsen in het land speciale voorronden georganiseerd. Tijdens die dagen kunnen potentiële deelnemers vast wat oefenen in de verschillende onderdelen en kennismaken

met andere sportievelingen.

Deze 'Melk. De witte motor-dagen' vinden plaats in Den Bosch (27 oktober), Den Haag (3 november) en Zwolle (10 november).

Heb je interesse om je op 15 december eens flink uit te leven, dan kun je je gratis aanmelden via 06-8991118 of via het CJP-café op internet ([www.cjp.nl](http://www.cjp.nl)).

# DEMON Driver

Wil je hogerop in de maatschappij? In de 21e eeuw bereik je alleen de top als je rijdt alsof de duivel je op je hielen zit. **Demon Driver** is een kruising tussen een stripverhaal en een race-game met 17 idiote circuits waarin jij 't met je supersnelle 'Vob' opneemt tegen 12 gehaaide tegenstanders die er niet voor terugschrikken hun dodelijke wapens te laten spreken.





# Triootje Microsoft



NBA Full Court Press.

We hebben ze al bekeken maar helaas hadden we geen ruimte meer om NBA Full Court Press, Hellbender en Monster Truck Madness in dit nummer te bespreken. Die houd je dus te goed voor volgende maand. We kunnen alvast verklappen dat ze alledrie hele mooie rapportcijfers krijgen. Nieuwsgierig? Hier alvast een (grafisch) tipje van de sluier.



Monster Truck Madness.



Hellbender.

PLANET: MORBOS  
 TARGET: Weapons storage bunkers  
 DIRECTIVE: Raid to obtain weapons and energy  
 STRUCTURE CLASS: II

# DAVID ZEGT VAARWEL!



Er is een tijd van komen en er is een tijd van gaan om maar eens een cliché te noemen waar je in dit soort situaties niet omheen kunt.

Al vanaf het eerste nummer van Power Unlimited in 1993 was David erbij en stortte hij zich 't liefst op flightsims. David, zelf een fanatiek (zweef)vlieger, ontwikkelde zich bovendien tot een ware tovenaars op de Macintosh. Dat hadden we in 't begin nog niet in de gaten (anders hadden we die Mac wel van 'm afgepakt), maar ruim een jaar geleden kwam David plotseling met een doos vol Apple-hardware de redactie binnen. 'Alstublieft heren,' riep-ie trots, 'hier is het PowerWeb!' PowerWeb? PowerWeb? Nieuwsgierig keken we naar een zeer professionele demo van onze toekomstige site op internet. David sjeesde als een ware wizard over de digitale snelweg en had ons binnen een half uurtje ingepakt. Internet is the way to go. Dat had hij zelf als geen ander in de gaten, want niet veel later hing-ie aan de telefoon met een treurige mededeling: 'Sorry chef, ik moet het wat rustiger aan doen met het testen van games. M'n bedrijfje wordt overladen met aanbiedingen voor het bouwen van nieuwe sites.' Jullie begrijpen het al, sinds het succes van het PowerWeb is David een succesvol zakenman. Het definitieve afscheid van David als redactielid komt dus niet als een verrassing. Het stemt ons wel treurig. David, jongen, bedankt voor je inzet en enthousiasme. Het ga je goed en, ehhh, denk nog eens aan ons als je gaat rentenieren op Aruba. Misschien heb je dan weer tijd voor een paar flightsim-verhalen of een paar van die scherpe Mac-reviews? (De fraaie tekening van David komt overigens van Joost Stokhof uit Amsterdam.)



## Volgende maand in Power Unlimited

Volgende maand in Power Unlimited: de grote Power-enquête 1996 waarin jij mee kunt beslissen wat het spel van het jaar wordt.

Verder reviews van onder andere The Elk Moon Murder, Tobal No. 1, Strife, Area 51, Killing Zone, Project Overkill, Horned Owl, Black Fire, Die Hard Trilogy en nog veel, veel meer.

De nieuwe Power Unlimited ligt vanaf 19 november in de winkels.



Het is half september en ik heb net het nieuws gelezen dat de Nintendo 64 pas 1 maart volgend jaar naar Europa zal komen. Wat zielig voor jullie. Hier is ie namelijk al vanaf 29 september verkrijgbaar. Tenminste... als je snel bent.

### GOUD GELD

Er zijn momenteel een kleine 600.000 N64 apparaten onderweg naar de Verenigde Staten, en misschien voor de kerst nog een miljoen. Speelgoedgigant Toys 'r Us verwacht op de eerste dag alleen al 150.000 exemplaren te verkopen. De cijfers uit Japan ondersteunen dit optimisme; na tien weken waren daar al een miljoen N64 consoles verkocht (en een miljoen Super Mario 64 games, een nieuw record).

De verwachting hier is dat de videogame markt met het lanceren van de N64 uit de depressie zal klimmen die al twee jaar duurt. Niet alleen de volgende generatie van gaming is hier, maar ook droomt men weer de volgende vloedgolf aan goud geld te verdienen. Er wachten tenslotte 35 miljoen huishoudens op een 'upgrade' van hun 16 bit apparaat, terwijl er van de PlayStation en de Saturn na een jaar bij elkaar maar zo'n anderhalf miljoen exemplaren zijn verkocht.

### GEHEIM

Ik besloot dus op een zondagmiddag de plaatselijke Toys 'r Us winkel te bezoeken alwaar van laserdisc enkele leveltjes Super Mario 64 te spelen zouden zijn.

Dat klopte, alleen stond er een bataljon 6 tot 12-jarige jochies gillend en de schouder tjes breed makend de toegang tot het apparaat te versperren. En dichterbij komen was niet mogelijk; daar zorgde een geniepige dwerg wel voor die zijn yankeedoodle rotkop vol in mijn nietsvermoedende maag plantte om naar voren te kunnen dringen. Een killer move. Wat bedremmeld en misselijk liep ik daarna over straat en zag een Virtual World, waar op de grote glazen deur in sierlijke letters stond geschreven



Shadows of the Empire is exclusief gemaakt voor de N64.



George Lucas is misschien wel de belangrijkste

man van de digitale media-industrie.



Logo van de Virtual

Geographic League.



van hun club waren ondermeer Albert Einstein en Charles Lindbergh. En de Virtual World was opgericht om toekomstige expedities van interdimensionale tijdreizen te kunnen betalen.

### SHITE

Mijn aandacht gegrepen wandelde ik de statige trappen op waarna een overvette computernerd mij voor negen dollar wegleidde naar een koperen koepel. Aldaar in opgesloten, groot scherm voor me, handen vastgelijmd aan de joystick, begon mijn reis naar een andere dimensie, een Martiaanse oorlog of iets, in de 31e eeuw. Kedo, bam, keboef, ik lig aan stukken en een akelig gevoel van deja vu dringt zich

op. Dit spel -Battletech noemde ze het - ken ik, als Mech Warrior op de SNES. Pilot in een transdimensionaal universum, wat een 'shite'. Is dit wat de slimste wetenschappers van de 19e en 20e eeuw in hun herenclub uitvoerden? Na het verlaten, nee, wegluchten uit deze gotspe, check ik het internet en kom erachter dat de Virtual Worlds in handen zijn van Tim Disney, de kleinzoon van. 'Virtual' betekent virtueel en dat betekent denkbeeldig en de Virtual Geographical League is puur uit de denkbeeldige duim gezogen.

### HET GOUDEN EI

Dus wacht ik nog wel even op de ultieme game-ervaring die mij mee zal voeren naar andere dimensies. Misschien met 'Starwars, Shadows of the Empire', van N64 Dream-Team lid LucasArts. Een geheel exclusief voor N64 geschreven avontuur, dat zich afspeelt tussen de delen twee en drie van de originele Starwars trilogie. Gemaakt onder de bezielende leiding van George Lucas, misschien wel de belangrijkste man van de digitale media-industrie. Zijn andere bedrijf Industrial Light & Magic maakte de technische hoogstandjes in films als Terminator 2 en Jurassic Park mogelijk, en Rebel Assault is nog steeds een van de best verkochte

UNITED STATES OF ADAM

# DE ANDERE DIMENSIE

dat dit een vestiging was van de Virtual Geographic League (VGL), een voorheen geheime organisatie, opgericht in 1897. Oprichters van de League waren Alexander Graham Bell (de uitvinder van de telefoon) en Nikola Tesla (uitvinder van o.a. ons elektriciteitsnet en de radio). Zij richtten VGL op met als doel andere dimensies te ontdekken en te verkennen. Leden



CD-Rom spellen aller tijden. Met zijn baanbrekende werk heeft Lucas ervoor gezorgd dat nu miljarden dollars investeringsgelden Hollywood binnenstromen, op zoek naar het gouden ei van de interactieve multimedia. Maar daar over volgende keer wellicht meer.

Ye bye now,

ADAM





# games top 10

## POWER HITS

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

### GAME BOY

Kirby's Block Ball (juli/aug) 8,1  
Adventures Of Lolo (juli/aug) 8

### NINTENDO 64

Pilot Wings 64 (oktober) 9,8  
Super Mario 64 (oktober) 9,6

### SNES

Super Mario RPG (september) 8,6

### SATURN

Virtua Fighter Kids (oktober) 9,5  
Ultimate Mortal Kombat (oktober) 9,4  
Nights (september) 9,4  
Panzer Dragoon 2 (juli/aug) 8,8  
Sonic Wings Special (oktober) 8,7  
Earthworm Jim (oktober) 8,6  
Mega Man X3 (juli/aug) 8,2  
ShellShock (juli/aug) 8,1

### PLAYSTATION

Jumping Flash 2 (oktober) 9,2  
Crash Bandicoot (september) 9,2  
Tunnel B1 (september) 9,1  
Fade To Black (september) 8,9  
Formula 1 (september) 8,8  
Vampire Night Warriors (juli/aug) 8,8  
Aquanaut's Holiday (juli/aug) 8,5  
Viewpoint (oktober) 8,3  
Primal Rage (juli/aug) 8,3  
Bust-A-Move 2 (september) 8,2  
Po'ed (juli/aug) 8,1  
Street Fighter Alpha (oktober) 8  
Need For Speed (juli/aug) 8  
Gradius Deluxe (juli/aug) 8

### PC CD-ROM

Megarace 2 (september) 9,1  
Duke Nukem 3D (september) 9  
Gearheads (september) 8,6  
Urban Runner (september) 8,5  
Time Commando (september) 8,5  
Spycraft (juli/aug) 8,5  
Grand Prix 2 (september) 8,4  
Quake Shareware (september) 8,4  
Terra Nova (oktober) 8,3  
Secret Mission (september) 8,3  
S.T.O.R.M. (september) 8,3  
AH-64D Longbow (september) 8,3  
Star Control 3 (juli/aug) 8,3  
Strip Poker Pro (juli/aug) 8,2  
Afterlife (oktober) 8,1  
Olympic Soccer (juli/aug) 8,1  
Civilization 2 (juli/aug) 8  
Witchaven 2 (juli/aug) 8

### SONY PLAYSTATION

## POWER top 10



1. (-) Formula 1
2. (4) Resident Evil
3. (-) Toshinden 2
4. (-) Bust-A-Move 2
5. (-) Namco's Museum Pieces
6. (8) Track & Field
7. (2) Adidas Power Soccer
8. (5) Ridge Racer Revolution
9. (3) Fade To Black
10. (6) Need for Speed

### NINTENDO

## POWER top 10



1. (-) Super Mario 64 (N64 import)
2. (-) Pilot Wings 64 (N64 import)
3. (-) Secret of Evermore (SNES)
4. (-) Smurfen (SNES)
5. (5) Super Mario RPG (SNES import)
6. (6) Secret Of Mana (SNES)
7. (00) Toy Story (Game Boy)
8. (-) Loony Tunes (Game Boy)
9. (3) Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
10. (4) Donkey Kong Country 2 (SNES)

### PC

## POWER top 10



1. (0) Grand Prix 2
2. (-) Quake
3. (-) C&C Tactical Operations
4. (2) Duke Nukem 3D
5. (-) Z
6. (3) Settlers 2
7. (7) Warcraft 2
8. (4) Civilization 2
9. (-) Need For Speed
10. (9) C&C Covert Operations

### SEGA SATURN

## POWER top 10



1. (0) Ultimate Mortal Kombat
2. (6) Formula 1
3. (2) Need For Speed
4. (-) Earthworm Jim
5. (3) Sega Rally
6. (8) Virtua Fighter 2
7. (5) Virtua Cop
8. (4) Loaded
9. (9) Baku Baku
10. (-) Worms

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

**Dixons**

computercollectief  
computerboeken- & software distributie

VROOM & DREESMANN

**Intertoys**  
SPEL-GODDINNEN

**CONTACT**

**PMR**  
DIAMOND SOFT  
CD ROM DISTRIBUTIE

**DIMENSIONplus**



in de arcade

# PAC MAN

## VAN MIJN HART

What we're going to do now is go back, way back, back into time. There was a time that man was known as Neanderthaler, Troglodyte. You know Pac Man...

### LANG GELEDEN...

In een grijs verleden, toen mensen nog pyjama's droegen en de dieren nog konden spreken, was er een spel dat tot op de dag van vandaag niet geëvenaard is; en dan heb ik het natuurlijk over Pac Man. Voor mensen die de afgelopen twee decennia op een onbewoond eiland hebben gezeten en geen flauw idee hebben wie of wat Pac Man is; stop maar met lezen en koop het nieuwste nummer van de Wapiti.

### DE BOM

Hoewel Pac Man inmiddels al menigmaal is getransformeerd naar de home-console, blijft de arcade versie de bom. Waarom? Omdat de traditie dat zo wil. Al meer dan vijftien jaar lang pogen mensen over de hele wereld de eeuwige honger van de Pac Man te stillen. Met risico voor hun eigen leven hebben mensen de tocht naar de arcade gemaakt om aldaar hun zuurverdiende geld in de gleuf te laten verdwijnen. En dan wil jij zeker op je luie krent op de bank de geschiedenis gaan herschrijven! Echt Niet!

### DO THE PAC MAN

Pac Man was in zijn glorie dagen een ware inspiratie voor de toen opbloeiende hiphop-



cultuur. De arcade was tenslotte één van de 'places to be' voor de B-Boys en Fly girls. Zowel in graffiti, rap als in breakdances wer-

idee hebben wat je mij moet geven dan heb ik een goede tip voor je: de L.P. Pac Man Fever. Dit stukje vinyl is één van de meest gezochte platen op deze planeet. Er staan acht originele songs op van de meester-componisten Jerry Buckner en Gary Garcia (geen familie van de Greatfull Death frontman Jerry Garcia). Alle nummers zijn gemaakt voor prehistorische computerspeltjes als Donkey Kong, Defender, Frogger en -hoe kan het ook anders- Pac Man. Hoewel Garcia en Buckner ook verantwoordelijk zijn voor de muziek van de sequels van deze klaskiekers is er na het album Pac Man Fever nooit meer werk van deze twee genieën op de gevoelige plaat vastgelegd.

den referenties gemaakt naar populaire videogames als Asteroids, Donkey Kong jr. en uiteraard Pac Man. In het begin van de jaren tachtig verscheen er zelfs een hiphop-plaat van een artiest die zich The Pac Man noemde. *I'm The Pacman (I eat up everything I Can)* was destijds hét nummer bij uitstek om headspins en meer van dat soort breakdances op uit te voeren. Ook de legendarische The Jonzun Crew maakte een ode aan hun favoriete videospel; *Pac Jam (Look Out For The O.V.C.)*.

### PAC CLAS-SICS

Mijn verjaardag is op 14 mei en mocht je geen flauw

### MR. PAC

Zo heb je wel weer even genoeg wetenswaardigheden over het beste arcade spel aller tijden voor je kiezen gehad. Wil je het allemaal zelf ervaren dan adviseer ik je om buurthuizen, haven-café's en snackbars af te stropen. Er staan nog flink wat Mr. Pac kasten in het land. Dat weet ik zeker want het afgelopen weekend ben ik 'm al vier keer tegen het lijf gelopen. That's it for now, and remember kids; Happiness Is A Hungry Pac Man.

KEES



Onder redactie van Nancy

S  
c  
r  
e  
e  
n  
s  
h  
o  
t



**Succesvolle films die met behulp van sequels volledig worden uitgemolken zijn er genoeg. Meestal zijn ze slechter naarmate het cijfer achter de titel hoger wordt. Zelden iets om blij van te worden. Behalve wanneer er 15 jaar tussen het origineel en de opvolger zit. En een doodgewaande jeugdheld weer opstaat...**

Lang geleden, toen ik nog jong en onbedorven was, zag ik 'Escape from New York'. Die film hielp mij aan een permanente voorkeur voor actie en Science Fiction (het liefst gecombineerd). Het verhaal speelt zich af in een toekomstige wereld, waarin van New York een gevangenis is gemaakt. Wanneer de president van

de USA met z'n vliegtuig neerstort en belandt in 's lands modelgevangenis (waaruit ontsnappen zo goed als onmogelijk is) wordt hij door de gevangenen gekidnapped.

**SNAKE PLISSKEN**

Paniek natuurlijk, want de president moet gered worden. Enter Snake Plissken. Hij

wordt tegen wil en dank gerecrueteerd om een reddingspoging te ondernemen. Zonder president terugkomen betekent sterven, New York ingaan komt eigenlijk op hetzelfde neer.

Maar ze hebben Snake niet voor niks uitgezocht om dit karwei te klaren. Snake draagt zwart leer, heeft een lapje over z'n linkeroog en een grote slang op z'n borst getatoeëerd. Een echte stoere machoman. Eh... nee, ik werd niet verliefd op hem. Ik wou net als hem zijn.

En nu ik ouder en wijzer ben en vrede heb met het idee dat ik nooit een echte machoman zal worden (ach, vrouw zijn heeft ook zo z'n voordelen), komt ie terug! Kan ik weer helemaal opnieuw gaan afkicken.

**ESCAPE FROM... L.A.**

Maar ik dwaal af. In het vervolg is het zestien jaar na de spectaculaire ontsnapping uit New York. Snake

woont tegenwoordig in Los Angeles, stad van aardbevingen. De laatste beving heeft L.A. losgeslagen van het vasteland. De nieuwe president van Amerika maakt daar graag gebruik van en stuurt al het schorum dat de USA rijk is, naar deze nieuwe natuurlijke gevangenis.

Maar dan komt Snake's dochter in L.A. terecht en raadt eens wie de opdracht krijgt haar te redden? En nu we toch aan het raden zijn, hoe denk je dat het vervolg op Escape from New York heet? Juist; Snake Plissken stars again in 'Escape from L.A.'. Bijna hetzelfde verhaal, zelfde regisseur en zelfde hoofdpersoon.

**ROCKY-ROMMEL**

Maar laat een ding duidelijk zijn, we hebben het hier niet over Rockyrommel of Police Academy deel 38. 'Escape from N.Y.' werd in 1981 gemaakt door John Carpenter (Halloween, Christine, The

Thing). Doordat hij zich niets van Hollywood regels aantrok, werd het een van die zeldzame films waarbij je anderhalf uur in een totaal andere wereld bent waarin je naam Snake Plissken is, je kleding uit zwart leer bestaat en je maar één doel voor ogen hebt: alles wat in je weg staat vernietigen! Maar neem mijn woord er niet voor. Ga zelf kijken.

**Release: 7 november 1996**



ESCAPE FROM L.A.

SNAKE IS BACK!!!



Punk-platenlabel Epitaph heeft al enige tijd een Website en brengt nu ook haar eigen enhanced CD op de markt. Mogen we even voorstellen: Bored Generation.

# BORED GENERATION

# SOUNDS



naar de lijst met Websites.

## GEEN GEZEUR

Epitaph's eigen site staat uiteraard bovenaan, daarnaast worden nog een hoop andere muzieksites genoemd, een paar Websites en veel sportsites, allemaal in de geest van skatesnowsurfsound. Op de hele Rom heerst een geen-gezeur sfeer die het prettige gevoel geeft dat dit schijfje gemaakt is door mensen die snappen waar het om gaat. Neem bijvoorbeeld de

interface. Die is erg simpel gehouden. Geen grafische hoogstandjes maar in plaats daarvan een schermvullende foto. Onder de berg aan platenhoezen, snow-, skate- en surfboards, kleren, tijdschriften (waar je je op kunt abonneren), plastic bekertjes en lege pizzadozen denken wij in de foto een doorsnee slaapkamer van een PU-lezende pretpunkliefhebber te herkennen.

## NOT STUPID!

Door met de muis over het scherm te glijden,

verschijnt er een verklarend tekstje zodat we weten waar we heenklikken. Dat is meteen de enige kritiek die we op Bored Generation hebben. De verklarende tekst is soms overbodig. Dat een klikbare TV, filmpjes oplevert snappen wij ook wel. We are bored,

not stupid!  
**Bored Generation (Epitaph) ligt tegen de normale CD-prijs in de winkel.**  
**De Epitaph-website (<http://www.epitaph.com>) was bij het ter perse gaan van deze PU nog zwaar onder constructie.**  
**Distributeur: PIAS.**

## SKATE-SNOWSURF-SOUND

Bored Generation is een compilatie-CD met tien nummers van onder andere Pennywise, Helmet, Offspring, Rancid en de Beastie Boys. Voor het Rom-gedeelte van de CD is het toverwoord skatesnowsurf-

sound. Veel high-action surf-, skate- en snowboardfilmpjes met fijne herriemuziek op de achtergrond. Natuurlijk staan er ook bio's op van de bands, de surfers, skaters en boarders. Maar bio's zijn een beetje verplichte kost en niet erg interessant. Meteen maar doorklikken

# S H O R T S

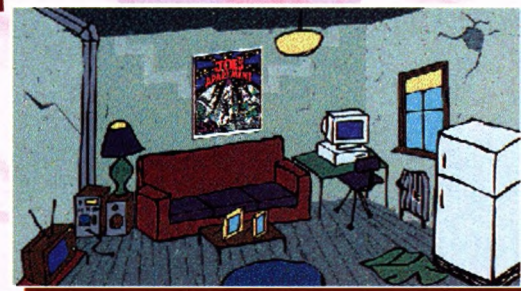


**Joe's Apartment** is een van de vele geïnjekte MTV-filmpjes. Warner Bros. zag er voldoende in om het tot een bioscoopfilm te laten bewerken. Wat is er dan zo interessant aan het huis van Joe? Wel, het zit vol met kakkerlakken. Geen gewoon ongedierte, maar slimme, zingende, dansende insecten. Joe vindt het best gezellig en de kakkerlakken zijn ook

te spreken over hun huismens. Allemaal pais en vree dus. Wie vast een kijkje in Joe's Apartment wil nemen, kan dat doen op <http://www.joesapt.com>, een volledig geschokwavede site waar je ook nog wat kunt leren over de wondere wereld der kakkerlakken. Bijvoorbeeld dat onthoofde kakkerlakken nog ongeveer een week blijven leven, dat ze wit bloed hebben en

van alcohol houden. Joe's Apartment gaat volgend jaar in Nederland draaien.

Neerlands enige echte stripuitgever heeft het licht gezien en gaat een manga-serie uitbrengen. **Striker 1** heet de eerste uitgave. Deze gepantserde krijger moet de aarde keer op keer redden van de slechte- en foutenkenen waar onze planeet van wemelt. **Striker 1** ligt vanaf 4 oktober in de betere stripzaak en gaat f 9,95 kosten. **Striker 2** komt ongeveer acht weken later en als het een beetje gaat lopen, wil Big Balloon nog meer manga's uit gaan geven. Hoi!



Èind november gaat **Naar de klote** draaien. Een nieuwe Nederlandse film van Ian Kerkhof over het nachtleven in de grote stad. Drank, drugs en hoe het allemaal fout kan

gaan. Naar de klote is afgelopen zomer in twee maanden opgenomen en probeert, behalve een leuke film te zijn, een beeld te geven van de clubscene in deze

tijd. Als je van de zomer in de hippe hoesetenten van Amsterdam en Rotterdam rondhing, moet je zeker gaan kijken. Misschien kom je jezelf nog tegen.



**KORTE BROEK**

Het was een mooie zomerdag, dus hij mocht van mama naar buiten in zijn korte broek! En gelukkig maar, want in zijn korte broek kon hij veel beter met zijn vriendjes spelen dan in de lange, die grootmoeder Kang voor hem had gebreid. Toen de kleine Liu de voordeur uitliep stond zijn beste kameraadje Scorpion al op hem te wachten. "Hoi Liu ga je mee naar het veldje?" Die vraag hoefde Scorpion niet een tweede keer te stellen. Lekker ravotten op de braakliggende zandvlakte naast de kerncentrale was Liu's favoriete bezigheid. Vrolijk huppelden de twee jongelingen naar het veldje.

**RAYDEN'S SHOP**

Onderweg passeerden ze het winkeltje van Rayden. "Hé man, laten we drinken kopen." Liu was van al dat gehuppel in zijn korte broek flink dorstig geworden en spurtte naar binnen toe. Zijn vriendje Scorpion volgde hem op de voet en zo stonden onze kleine helden al snel met hun snufferd voor de toonbank van Lord Rayden's winkeltje. Maar er was iets vreemds aan de hand: de toonbank was leeg en er stond ook helemaal niemand in de winkel! Fluisterend overlegden de twee schavuiten wat te doen. Moesten ze op onderzoek uitgaan of iets pikken en zich vlie-

gensvlug uit de voeten maken? Al snel wist Liu Scorpion te overtuigen van het laatste. Ze hadden immers niet zoveel zakgeld en met de centjes die ze nu overhielden, konden ze naar de grote stad gaan! Scorpion was daar nog nooit geweest en Liu maar een keertje, toen zijn vader nog leefde. Snel stopten ze hun zakken vol met scepgoed en drinken en holden ze halsoverkop de winkeldeur weer uit.

**DE GROTE STAD**

Na een lange en vermoeiende busreis arriveerden de twee knulletjes in de grote stad. Ze keken hun ogen uit. Wat zagen de mensen er hier raar uit en wat

een drukte! "Kom op joh laten we een beetje gaan rondlopen", brulde Liu. Scorpion durfde eigenlijk niet zo goed maar wou zich niet laten kennen en volgde zijn vriendje het straatgewoel in. "Moet je zien man, wat een lekkere wijfen!" De vroegrijpe Liu had aan de overkant van de straat twee schaars geklede tweelingzusjes gesignaleerd. "Als dat geen malse biggetjes zijn dan weet ik het niet!" Scorpion had het tweetal inmiddels ook gespot en begon er helemaal van te transpireren. "Dit moet ik van dichtbij bekijken."

**GEZELLIG**

Het opgewonden duo holde de straat over. "Hallo dames, mijn

naam is Liu Kang en dit is mijn beste vriend Scorpion. Uw schoonheid is zo overweldigend dat wij geheel tegen onze wil een hoop vocht verliezen. Het zou voor ons dan ook heel veel betekenen als wij u wat te drinken konden aanbieden." De meisjes moesten er een beetje van giechelen. "Ik ben Kitana en dit is mijn zusjes Mileena en wij willen graag wat met jullie drinken." Dat was niet tegen dovemansoren gezegd en als vliegen op stroop stortte de kleine Chinees zich op de aantrekkelijke Mileena. En zelfs Scorpion, die van nature een wat meer teruggetrokken aard had, kon zijn lusten niet langer onder

Het was negen uur en de wekker ging af. Een nieuwe dag! Vrolijk sprong Liu Kang uit zijn bedje. Wat zou hij vandaag eens gaan doen? Hij waste snel zijn snoet en sprintte naar beneden om te kijken wat de dag zou brengen.

# MORTAL Kombat



In de grote stad loert overal gevaar. En nergens een agent te zien.



Sonya mag de kaartjes uitblazen.



"Als dat geen malse biggetjes zijn dan weet ik het niet!"



"Waar heb je dat trucje geleerd Liu?"



Onze knulletjes kwamen vreemde gasten tegen.





stoelen of banken schuiven. Hij wierp zijn lijntje uit naar de schone big Kitana en sloeg haar onmiddellijk aan de haak. "Get over here", klonk het en even later zat het gezelschap gezellig te lunchen in de Mac Donalds.

### BENARDE POSITIE

Doodmoe en een beetje misselijk werden onze jongens wakker in een poel van hun eigen bloed en pis. Wat zou er gebeurd zijn? En waarom waren ze vastgebonden? En wat was die doordringende zwavelstank? Vragen die vooralsnog onbeantwoord bleven. Eén ding wisten de twee zeker; uit deze benarde positie moes-

ten zij zo snel mogelijk zien te ontsnappen. Met hun zorgvuldig gepeetste tandjes knaagden zij de touwen los die hun handen en voeten aan elkaar gekneveld hadden. Rap holden zij de sinistere kamer uit en een hal in.

### PAARD IN DE GANG

Bamm!! Keihard waren de twee jongens tegen iets groots en harigs opgelopen en met volle vaart tegen de grond geknald. Liu frontste zijn wenkbrauwen "Nou moe? Wat is dat nu weer voor iets lauws?". Scorpion geloofde zijn ogen niet "Er..., er..., er staat een paard in de gang!". De gigantische viervoeter draaide zich om. "Ik

ben geen paard, ik ben Motaro een centurion half man/half paard." Nu werd het Liu een beetje te gortig. "Rot toch op man, dat kan helemaal niet - half man, half paard, ben je helemaal van de pot gerukt?" Met de staart tussen de benen blies Motaro, die aan een flink uit de kluiten gewassen minderwaardigheidscomplex leed, de aftocht en konden onze heldjes zich in de knuistjes knijpen, hier heelhuids zonder kleerscheuren vanaf te zijn gekomen.

### EXIT

Urenlang zwalkten Liu en Scorpion door de pikdonkere ruimte op zoek naar de uitgang. Ze waren al flink radeloos toen Scorpion bui-

ten zijn weten om een opmerking van levensbelang maakte. "Nu snap ik het! Het is een grote bioscoop!". "Waar heb je het over bozo!", reageerde Liu enigszins kribbig. "Nou daar heb je dat bordje wat ze bij de film hebben; exit."

Liu kon zijn kornuit wel zoenen. Eenmaal veilig op straat hadden de jongens niet zo veel moeite om de weg naar huis te vinden. Terug in hun vertrouwde omgeving wisten de twee niet hoe snel ze naar hun moeder's schoot moesten rennen.

### GEFRUSTREERD

Maar helaas voor de kleine avonturiers pakte dit anders uit.

Toen zij langs de winkel van de oude Rayden raasden wachtte daar een onaangename verrassing. Lord Rayden stond met twee politie-agenten te praten en herkende Liu en Scorpion onmiddellijk als de daders van de roofpartij die ochtend.

"Grijp die twee!" Maar nog voordat de wetsdienaren in konden grijpen, had Rayden het recht inmiddels in eigen hand genomen. En zo geschiedde het, lieve P.U. lezertjes, dat onze twee helden op deze bewuste namiddag aan den lijve ondervonden hoe ongelofelijk gefrustreerd middenstanders zijn.

### RAPPORT

GRAPHICS

10

GELUID

10

ORIGINALITEIT

10

SPEELBAARHEID

10

▲ Leerzaam

▲ Avontuurlijk

▲ Sexy

▲ Bloedig

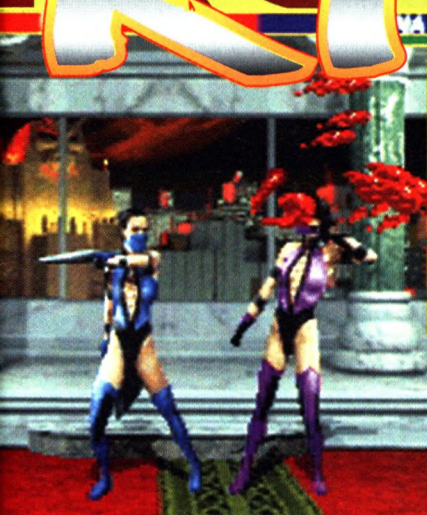
### PLAYSTATION

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



Mortal Kombat Trilogy mag niet ontbreken in de spelletjes-collectie van iedere zichzelf respecterende gamer. En ook niet in die van de zichzelf niet respecterende gamer.  
KEES & ANDREAS

# KOMBAT TRILOGY



Hé, ik dacht dat we vriendjes waren?



"Er..., er... staat een paard in de gang!"



De middenstand

neemt het recht in eigen hand.



Liu en Scorpion keken hun ogen uit.



Scorpion gooit een lijntje uit.



Bang! Uit het niets is daar opeens een zeer dik vechtspel. Geen media hype, geen geforceerde originele ideeën maar lekker keihard vechten.

# FIGHTING VIPSERS



Jane.



Mahler.



Raxel.



Bahn.



Tokio.



Honey.

## TRAP NA

In eerste instantie dacht ik dat Fighting Vipers een soort Virtua Fighter ripp off was, maar bij nadere inspectie blijkt deze beat'em up van Sega een zeer vet nieuw vechtspelletje te zijn. Toegegeven het ziet er niet fantastisch uit en de hardrock muziek is flink irritant maar het vechten is een enorm genot. In tegenstelling tot Virtua Fighter vindt dit gevecht plaats in een kooi. Je kunt dus niet verliezen door buiten de ring te komen. Was het maar waar! Je tegenstander grijpt je hier in je nek en ramt je hoofd tegen het hek.

Een groot pluspunt van Fighting Vipers is het feit dat je kunt schoppen en slaan wanneer je tegen-

stander uit de lucht neerdaalt van de vorige uppercut. Als deze ongelukkige in een hoekje van de ring of dicht bij het hek terecht komt, loopt hij het risico dat hierdoor zijn voeten überhaupt nooit meer de grond raken. Er bestaat ook de mogelijkheid om elke move (en het zijn er zo'n stuk of tien per character) extra hard uit te voeren (controlpad twee seconden in tegenovergestelde richting houden). Wanneer je tegenstander niet blokt, kan zo'n ex-

tra harde optater hem zijn bovenstukje kosten en zijn energie balk in alarmfase één brengen. Iedere klap hierna komt vervolgens twee keer zo hard aan. Als je hierna nog een keer een voltreffer plaatst, gaat de energiebalk in het rood en kan iedere klap fataal zijn.

## COLA KICK

Het groot kapitaal begint de invloed van computergames eindelijk op zijn waarde te schatten. Adidas spon-

soort een supervet voetbalspel en nu heeft ook cola-fabrikant Pepsi geld geroken. Het begint subtiel: in de achtergrond van Fighting Vipers zie je zo nu en dan hun logo staan en daar blijft het dan bij. Not! Want terwijl je in de arcade mode aan het knokken bent, verschijnt daar opeens een nieuwe challenger: moeders houd uw kinderen binnen want hier is de Pepsi Man! Een voor de gelegenheid ontworpen superheld die de Pepsi gedachten op een geweldadige manier aan de man moet brengen.

Jammer genoeg

is de Pepsi Man een loser van groot formaat. Om te beginnen lijkt hij sprekend op Dural (Virtua Fighter's eindbaas) met als enig verschil dat hij een Pepsi logo op zijn borst heeft. Waarschijnlijk vonden de programmeurs het concept van de Pepsi Man niet zo denderend en hebben zij hun onvrede geuit door van de knakker een enorme kluns te maken. Na een paar uurtjes spelen blijkt het spel vol te zitten met Pepsi advertenties en referenties. Bah!?

## DE VIPERS

Grace is een heerlijke chick met

lange benen en een kort rokje. Zij gaat door het leven met rollerblades onder haar voeten maar dat mag de pret niet drukken. Vechten kan dit mokkeltje wel. Kinderen kunnen wreed zijn tegen elkaar maar nog wreder tegen volwassenen.

Picky heeft zijn naam niet mee maar het feit dat hij daar zo vaak mee gepest wordt, heeft hem eigenlijk alleen maar harder gemaakt. Hij houdt van vechten en mooie meiden en doet dus niks liever dan Grace in elkaar trap-

pen. De Japanse krachtpater Bahn hult zich in traditionele kleding. Hij hoopt dat domoren hem hierom uitlachen zodat hij hun op een stevig pak rammel kan trakteren. De man is groot en sterk maar vooral erg langzaam maar geen echt gevaar voor de doorgewinterde vechtjassen.

Tokio is een snelle mooie jongen die rake klappen uitdeelt. Deze halfgod vecht sierlijk als een balletdanser en geeft stoten als een heima-chine. Kortom een hinderlijk mannetje die nodig zijn haar moet knippen en van onze meisjes af moet blijven. Het meest onbenullige character in het spel is

Sanman.



Goal!



Van onderen!



No more solo's.



Fok Pepsi Man, ik bleef Coke.





**Grace.**



**Sanman.**



**Picky.**



**Kumachar en Pepsi Man.**

Hij is dik en langzaam en vecht als een worstelaar. Van origine is Sanman een uit zijn krachten gegroeid stuk speelgoed maar nadat hij wegens dopinggebruik van de set van Toy Story was gegooid, is wraak zijn enige drijfveer.

Manwijf **Jane** is een geharde militair en zonder twijfel een van de sterkste tegenstanders in Fighting Vipers. Knietjes in de maag en stompen op de lever behoren tot haar favoriete moves. Schatje wil je wat drinken? Een klap voor je harses kun je krijgen.

**Raxel** is de voormalige leadgitarist van de heavy metal formatie Devil's Dust. Hij is zo opgefokt over het feit dat hun laatste CD 'Day's Before Death' niet gebruikt is voor de soundtrack van Fighting Vipers dat hij gezworen heeft alle characters van een flink pak rammel te voorzien.

**Honey** is alweer zo'n lekker wijffie. Gehuld in een serveerstert outfit en met engelen vleugeltjes op haar rug, is dit moppie een lust voor het oog. Wanneer zij vanwege een flinke klap jouwerzijds door de lucht vliegt, kan je zelfs haar onderbroekje zien.

Wat een vrouw! Eindbaas **Mahler** is een grote griezels. Hij ziet eruit als een demonische hagedissenman maar in het gevecht valt hij reuze mee. Hij is langzaam en bezit niet, zoals de meeste eindbazen, een aantal super special moves. De twee verborgen character in Fighting Vipers **Pepsi Man & Kumachar** hebben geen ander doel dan je lachspieren even los te weken.

Pepsi Man is, zoals ik al eerder vertelde, een kopie van Dural die weliswaar een beetje kan vechten maar er echt belachelijk uitziet. Kumachar is een dikke beer die niets meer kan dan voorover buigen. Lachen man!

**TOPPER**  
Fighting Vipers is een topper in speelbaarheid. De moves vliegen er snel uit en volgen elkaar in rap tempo op. De characters zijn dan wel met weinig fantasie gecreëerd maar who cares? Ze vechten lekker. Zelfs

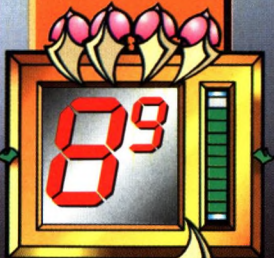
Pepsi Man mag van mij blijven. Het enige dat mij echt irriteert is de snoeiharde hardrock die je steeds te horen krijgt

maar dankzij de moderne techniek (volumeknop) hoeft dat geen groot probleem te zijn.

RAPPORT	
GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	10

- Veel moves
- Snel
- Hard
- Klotemuziek

**SATURN**  
Prijs: f. 149,95 Bfr.ca. 2700  
Fabrikant: Sega  
Importeur: Dimension Plus  
Tel. 050-3129818



Fighting Vipers zal zeker niet het beste spel van het jaar worden maar damn, het is wel een erg lekker tussendoortje.  
KEES



**Jimi Hendrix' skull crusher. 4' 51" 36**



**Battle Of The Century: Kollerblader vs Skater. 1' 10" 70**



**Raxel slaat Sanman naar de andere wereld.**



**Picky en Honey in het fietsenhok. 5' 16" 82**



**Skaters hebben harde hoofden. 1' 45" 43**



Een adventure-strategie spel lag op mijn bureau te wachten toen ik m'n kantoor binnenkwam. Normaal zijn dit soort games erg langdradig en ingewikkeld en dat was nou precies waar ik geen zin in had die ochtend. Enigszins geïrriteerd schoof ik achter mijn compu en frisbeede de disc in mijn CD-ROM speler...

## WOOHAA

'Woohaa, dit is tof, cool, mega, ultra en hard-core', riep ik, na ongeveer een minuut Z gespeeld te hebben. Het feest begon al tijdens de intro. Twee space-robotsoldaten worden wakker met een kater, terwijl de blikjes bier van het merk Rocket Fuel door hun ruimteschip zweven.

Hun antwoordapparaat vertelt hen dat ze, terwijl ze hun roes lagen uit te slapen, twee boodschappen hebben binnengekregen. Beide boodschappen zijn van Commander Zed. Zed is dat wat je mag verwachten van een generaal die in de Z-sector oorlog voert tegen andere robotrassen: een keiharde kerel (letterlijk en figuurlijk). Helaas voor onze twee robovrienden met hun kater, is Zed niet bepaald in een goed humeur. 'Hé, sukkel waar zijn jullie, ik zit al veel te lang op mijn voorraden te wachten.' De tweede boodschap klinkt indien mogelijk nog kwaaiër; 'Als ik er achter kom dat jullie een beetje in space rondhangen en geen moer uitvoeren, dan zwaait er wat, stelletje lamledige schroothopen!' De twee space-vrachtvervoerders zijn meteen wakker en besluiten om nu maar echt op te gaan schieten. Een koele hard-core tape wordt in het cassette-deck gepropt en weg zijn ze, terwijl ze onderweg ruzie maken over de te volgen route.

## ROOD VERSUS BLAUW

Eenmaal op de planeet begint het spel pas echt. De planeet waar je bent is bezet door twee verschillende legers. Zelf speel je aan de kant van de roden en je tegenstanders zijn blauw. Nee, ik bedoel niet blauw als in bezopen, maar de kleur blauw natuurlijk. Allebei de legers hebben hun eigen HQ met daaromheen liggend gebied. De rest van de planeet is verdeeld in sectoren en die dienen veroverd te worden. Het enige dat je daarvoor hoeft te doen, is het in bezit nemen van de vlag die in die sector staat en het omliggende gebied is van jou. Natuurlijk probeert de tegenstander hetzelfde en die zullen dus uitgeschakeld dienen te worden.

Je eigen hoofdkwartier heeft een fabriek waar onder andere robots worden gemaakt. Op de rest van de planeet staan allerlei andere gebouwen die ingenomen moeten worden. Dat kan een radarstation, fabriek of reparatiewerkplaats zijn. Zodra je zo'n gebouw veroverd hebt, werkt er voor jou. Op die manier krijg je meer manschappen, weet je waar de vijand zich bevindt en kun je voertuigen laten repareren. Hoe meer gebouwen je hebt, hoe sneller er voor je gewerkt wordt. Vooral het verkrijgen van meer manschappen is erg belangrijk aangezien je je fort moet bewaken, nieuw land moet veroveren

en dat nieuwe land ook zal moeten proberen te verdedigen. Wat zeg je? Klinkt als C&C? Nou, dat zou je kunnen zeggen, maar dit spel is niet zo uitgebreid en zeker niet zo ingewikkeld.

## SIMPEL EN TOCH LEUK

De besturing is net als met al dit soort games. Je kunt over het hele veld scrollen door simpelweg je pijltje naar de zijkant van het scherm te bewegen. Je soldaten bewegen zich over de planeet in groepjes van drie. Actie kun je ondernemen door op een van je manschappen te klikken. En dan kun je door middel van het menu of door gewoon op het doel te klikken, je troepen in beweging zetten. Het knokken doen ze zelf, maar als het ernaar uitziet dat ze de strijd gaan verliezen, zullen je soldaten zich paniekerig melden via de video-

phone en om versterking vragen. Een zielig koppie van een Grunt (simpele soldaat) verschijnt op je scherm en piept je toe dat ze aangevallen worden en of je ze wat hulp kan sturen.

Helaas ben je, als je de boodschap ontvangt, meestal al te laat om in te kunnen grijpen. Maar via drukknoppen in het menu kun je snel van groep naar groep gaan en zo vlot een overzicht krijgen over wat er gebeurt.

Dan is het zaak om zo snel mogelijk voor versterking te zorgen. Je soldaten zijn niet erg

snel en soms zou je willen dat ze een beetje door zouden lopen maar de kans is groot dat ze allemaal net zulke mafkezen zijn als die twee in de intro, dus dat kun je wel vergeten.

Gelukkig kun je hier en daar een auto regelen en dan ben je niet alleen sneller ter plaatse maar je hebt dan ook een grotere vuurkracht omdat je een mitrailleur op je Jeep hebt staan.

## Z OF C&C?

Het grote verschil met andere adventure-strategie spellen en Z is dat het aantal commando's dat je moet geven beperkt is tot



een minimum. Hierdoor kun je al snel spelen en hoef je geen hele boekwerken uit je kop te leren.

De actie is snel en leuk en je zult je geen moment vervelen. Toch denk ik dat een spel als C&C meer geschikt is als een serieus strategiespel. Z is zoveel eenvoudiger, dat het meer een C&C voor je kleine broertje is. Als je Z helemaal heeft uitgespeeld dan zou hij misschien ooit een keer C&C mogen proberen. Natuurlijk alleen als hij drie maanden zakgeld bij jou inlevert. Mocht je denken dat deze simpelere manier







Oeps, hoofdkwartier opgeblazen.

Je Gatlin gun stopt deze sukkel wel.

Shit, daar gaat m'n hoofdkwartier.

RAPPORT	
GRAPHICS	85
GELUID	80
ORIGINALITEIT	80
SPEELBAARHEID	90

- Erg funny
- Goed speelbaar op een 486
- Zeker niet gemakkelijk
- Simpele bediening

**PC CD-ROM**  
 Prijs: f 109,95 Bfr.ca. 1975  
 Systeemeisen: min 486 DX2  
 66 processor, 8Mb RAM, CD-ROM drive, Vga video card.  
 Fabrikant: The Bitmap Brothers  
 Distributeur: Diamond Soft  
 Tel. 023-5420554



Z is zo'n relaxed spel dat ze het wat mij betreft A hadden mogen noemen.  
 BAS

Baas Zod heeft weer eens een rot humeur.

van spelen ertoe leidt dat Z al snel gaat vervelen dan heb je het mis, want dat is zeker niet waar. De knokpartijen voeren je naar vier slagvelden op vijf verschillende planeten. Genoeg te doen zou ik zeggen, nu maar hopen dat je manschappen nuchter blijven en dat je voorraden op tijd aankomen.



Auw! je schroeft m'n dijbeen.



Onze jongens nemen het ervan.



Deze robot fabriek krijgt het zwaar te verduren.



Altijd lachen met die gasten.



Blauw is aan de winnende hand.



Volle tank!



**Schrik niet, dit is niet alweer een Quake review. Evenmin is het een opsomming van alle mogelijke cheatcodes. Nee, deze review gaat over de echte innovatie die Quake te bieden heeft: het spelen met z'n allen via Internet.**

## SCHANDELIJK

Geen verhaal over 3D-engines, wapens, monsters, bloed, geweld en dood want dat zijn ingrediënten die sinds de Moeder Aller Coole 3D Shoot'em ups, Escape from Castle Wolfenstein, niet zijn veranderd. Ook niet over technische randvoorwaarden als RAM-chips, schijfruimte, en processorsnelheden, want inmiddels blijkt dat vrijwel alle nieuwe goede games slechts genoeg nemen met 'multimedia machines' waarop Pentium staat. Op informatie over de mogelijkheid de shareware versie van Quake van het Internet te downloaden zit ook al niemand te wachten, aangezien die software zo alom aanwezig is dat je veelal eerder moeite moet doen om Quake niet in je bezit te krijgen.

Dan maar een verhaal over de mogelijkheid Quake met z'n allen tegelijk op het Internet te spelen? Dat zou wel terecht zijn, omdat ik die mogelijkheid de vorige keer schandelijk heb genegeerd. Terwijl dat nou juist de eigenlijke innovatie van Quake is.

## A CLANS-MAN I AM

Alles wat je nodig hebt is een Quake-versie,

een computer met Internet-toegang, en het adres van een Quake-server: een hostcomputer die de gebruikers via het Net de mogelijkheid biedt met tientallen andere spelers tegelijk te Quaken. (Ikzelf gebruik onder meer xs4all.quake.nl en bart.quake.nl, en waarschijnlijk tegen deze tijd ook quake.pi.net, maar er zijn er ongetwijfeld meer - check your local provider for details.) Is het eenmaal gelukt om met Quake online te gaan, dan kun je natuurlijk proberen in je eentje de andere aanwezigen te overwinnen maar tegenwoordig moet je niet gek opkijken als een deel van de concurrentie zich heeft georganiseerd in zogenaemde Quake Clans. Dat zijn bendes van 'warriors' die volgens Id Software de volgende generatie van het online gaming inluiden.

Om een officiële Quake Clan te worden moet je minstens met vijf personen zijn, een eigen logo hebben en een website of homepage hebben. Zijn deze minimale voorwaarden vervuld, dan kun je je als Clan aanmelden op de officiële Id Software Clans-pagina ([www.idsoftware.com/dmm/clans.html](http://www.idsoftware.com/dmm/clans.html)). Inmiddels zijn er zo'n dertig officiële clans bekend, waarvan de grotere zijn onderverdeeld in sub-clans of squads of hoe ze dat ook zelf wensen te noemen.

## ALLEN IN PLAATS VAN EEN

Id Software zou best weleens gelijk kunnen hebben met de opmerking dat dit soort clans een volgende fase in het online gaming inluiden. Tegen een mens spelen is bijna altijd

leuker dan tegen een computer spelen, en samen spelen is meestal leuker dan in je eentje.

In het geval van Quake hoeven de spelers niet eens allemaal tegelijk aan een nieuw spel te beginnen. Als een bepaalde bende al bezig is aan een spel, kan een nieuwe speler te allen tijde inloggen en de gelederen van de partij naar voorkeur versterken...

## OVERKILL

Wie meer wil weten over Quake vindt op het Internet al gauw een enorme over dosis aan informatie. Er is zelfs zoveel dat hier nauwelijks nog een bruikbaar overzicht van valt te geven. Kun je zelf echter om wat voor

Home page van de Plague Clan.



OFFICIAL CLAN LIST



De clan-verzameling op de Id site.



Logo van een van de grootste clans; de Deimos Clan.

reden dan ook niets vinden, stuur je webbrowser dan bijvoorbeeld naar de 'search-engine' op het adres [www.altavista.digital.com](http://www.altavista.digital.com) en tik Quake als trefwoord, dan begrijp je meteen hoe veel Quake info er is. Een andere doeltreffende manier is te beginnen op de homepage van de Meesters zelf: [www.idsoftware.com](http://www.idsoftware.com).

## QUAKE REVISITED

Tot slot moet me nog even iets van het hart. Toen ik aanvankelijk een bèta- en naderhand een shareware versie van Quake ontving, was ik helemaal niet zo enthousiast over het spel. Vooral het feit dat het alweer



Two brothers from the fourth floor.

# QUAKE

Pas op voor het opstapje!



## POWER TIP

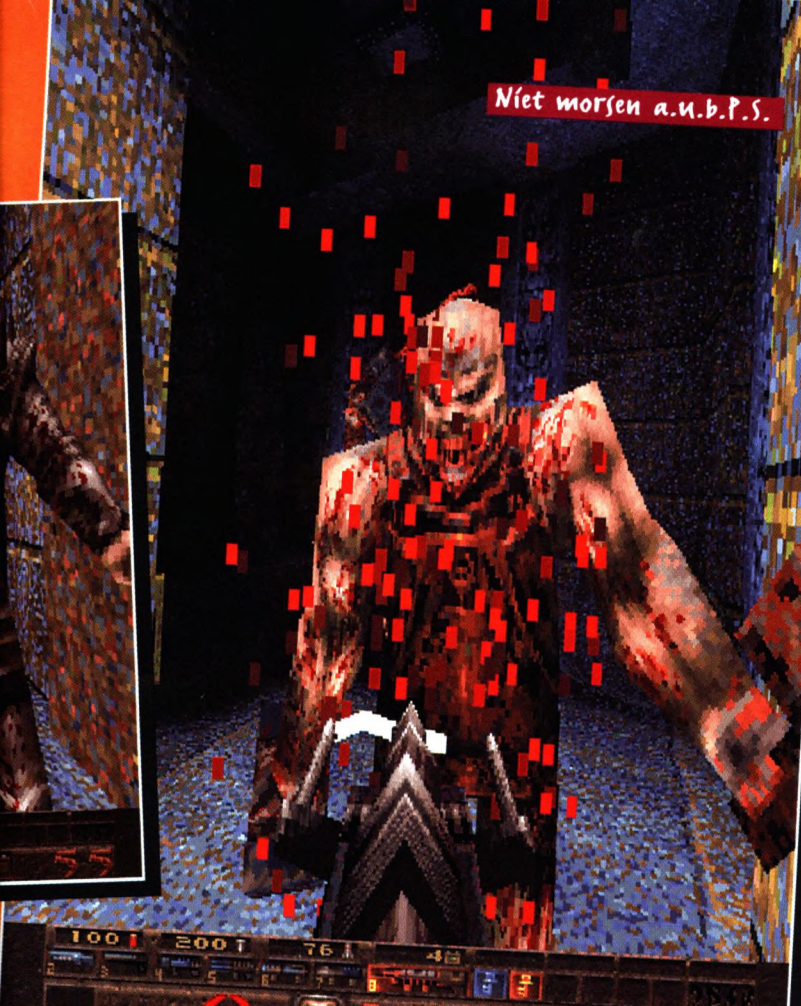
Ben je goed genoeg om Quake te editen dan wel te herprogrammeren, of gebruik te maken van kant-en-klare aanpassingen van anderen? Surf dan naar [www.games.org/dEngine](http://www.games.org/dEngine) of <http://incolor.inetbr.com/jep-ler>.



C'm on bleed!



Niet morsen a.u.b.P.S.



de bedoeling was om gewoon zo veel mogelijk monsters neer te knallen met een keur aan wapens, kon mij nauwelijks nog boeien. Na zoveel 3D shooters gaat de lol er echt wel een beetje vanaf. Desondanks speelde ik het spel plichtsgetrouw uit, om het daarna (in tegenstelling tot bijvoorbeeld Doom) niet meer voor de lol uit de kast te halen. Toen ik enige tijd later de officiële versie ontving, ontkwam ik er niet aan om toch weer een nieuw spelletje Quake te beginnen. Dit verschilde op zich niet veel van wat ik al gezien had in de shareware versie, al mag niet onvermeld blijven dat er natuurlijk hier en daar wat sappige extraatjes zijn toegevoegd. Zo is er een elektrisch wapen bijgekomen, zo-

dat het totaal uitkomt op zes wapens: een dubbelloops shotgun, een spijkergeweer, een 'perforator', een granaatwerper, een raketwerper en de 'thunderbolt', die bliksem-schichten afvuurt. Het monsterarsenaal in de volledige versie bevat rottweilers, 'enforcers', ridders, 'death knights', vleesetende vissen, zombies, 'scrag's (een soort spookvlinders), ogres, 'spawns' (een soort blobs), 'fiends', 'vores' (een soort spinnen), en 'shambler's (monsters die zelfs de andere monsters schrik aanjagen). De volledige versie bevat tevens twee extra werelden die elk bestaan uit een stuk of zeven onderdelen. Dit zijn vooral variaties op het thema uit de shareware-versie, en vertonen geen radicale verschillen met laatstgenoemde.

niale muziek van hardcore band uit de hel 'Nine Inch Nails', wat voor de kenner al reden voldoende is om onverwijd de hele Quake aan te schaffen. En dan nog iets; ik heb begrepen dat er nogal wat brieven op de redactie zijn binnengekomen waarin aan m'n verstandelijke vermogens werd getwijfeld vanwege het geven van zo'n 'laag' cijfer als een 8,4 voor de shareware versie. Ik vind een 8,4 een heel mooi cijfer en hierbij nog eens zwart op wit: Quake is een ontzettend tof spel. 'T is maar dat je het weet. Give Quake a chance...

# QUAKE

## NINE INCH NAILS

De officiële versie is al met al niet veel moeilijker of makkelijker dan de shareware-versie: in feite krijg je met het volledige pakket gewoon meer van hetzelfde - waarmee ik bepaald niet wil zeggen dat dit niet de moeite waard is. Bovendien staat op de volledige versie de ge-

### RAPPORT

GRAPHICS	9.5
GELUID	9.3
ORIGINALITEIT	7.5
SPEELBAARHEID	9.7

- Clans
- Altijd inloggen
- Nine Inch Nails
- Meer van het goede

### PC CD-ROM

Prijs: f 109,95 Bfr.ca. 1975  
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 50 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis/joystick, bij voorkeur ook Internet-toegang.  
Fabrikant: Id Software  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel. 077-4773701



Bij deze alnog: Quake is in zijn genre het beste wat een mens krijgen kan. En nu op naar de volgende 3D online multiplayer engine.

BEN

Jouw bloed of het mijne.

Nine Inch Bloody Nails!

Spiderman uit de hel.

Come get some!



# Namco's Museum Pieces 2

Blijkbaar heeft Namco in de jaren tachtig genoeg hits gescoord om een half jaar na het eerste deel opnieuw met zes klassiekers te komen. Hadden ze vorige keer niet hun beste kruit verschoten?

moderniseerde versie van Galaga, mijn favoriet van Namco's vorige Museum Pieces (zie PU Juni'96). De graphics zijn gestyleerder en de actie is snel

gende: de op te eten punten zitten verborgen achter poortjes en die moet je eerst openmaken met behulp van sleutels die over het speelveld zijn verspreid.

Verder heb je naast de powerups om spookjes op te eten ook een powerup waarmee Pac in



Eindeloze landschappen met allerlei vijandelijk gespuis in Xevious.

Gapius, een gemoderniseerde versie van Galaga.



Dodelijke explosies in Grobda.



grootte verdubbelt en zich vervolgens dwars door de gesloten poortjes kan eten.

### GROBDA

Een vreemde naam voor een inmiddels bekend gegeven. Het recht van de sterkste geldt in dit spel waarbij je een tank bestuurt die het in een arena van andere tanks moet winnen. Uiteraard wordt het moeilijker en moeilijker naarmate je in hogere levels komt.

Een bijkomend probleem is dat de grote explosies dodelijk zijn, maar dit kun je ook in je eigen voordeel laten werken!

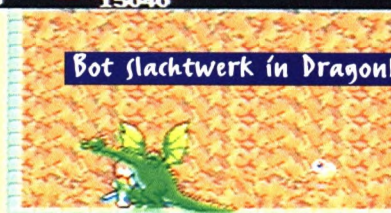
### MAPPY

In 1983 behoorde Mappy tot een van de eerste succesvolle platformspellen. Mappy het muisje is een bewaker in een huis vol waardevolle spullen. Een grote kat probeert met zijn kleine handlangers de schatten te stelen en daar moet Mappy een stokje voor steken.

Mappy vereist koppie koppie.



Bot slachtwerk in Dragonbuster.



Trampolines en speciale deuren zijn je enige hulpmiddel, dus je moet vooral listig zijn om dit spel te winnen.

### DRAGON-BUSTER

Ook Dragonbuster is een platformspel maar hier gaat het meer om bot slachtwerk. Met zwaard en verschillende projectielen moet je massa's levels door om telkens krachtiger superbazen te overwinnen.

### RAPPORT

#### GRAPHICS

95

#### GELUID

95

#### ORIGINALITEIT

85

#### SPEELBAARHEID

90

Zes klassiekers

Drie toffe shoot'em ups

Minder dan NMP 1

Het museum zelf sucks

### PLAYSTATION

Prijs: f 129,95 Bfr.ca. 2325  
Fabrikant: Namco  
Distributeur: Columbia Tristar  
Tel. 035-6250720



Ik moet eerlijk zeggen dat ik minder onder de indruk ben van deze collectie dan de vorige. Mijn favorieten op NMP 2 zijn Grobda, Gapius en Xevious; de shoot'em ups dus. Daar waren ze in die tijd echt meester in. Ook deze cijfers gelden voor de spellen in hun originele uitvoering.

BJORN

### XEVIOUS

Deze shoot'em up uit 1982 maakt gebruik van het inmiddels bekende 'vertical scrolling'. Met een ruimteschip dat is uitgerust met lasers en een raketwerper vlieg je over eindeloze landschappen bezaaid met allerlei vijandelijk gespuis. De vliegende slechteriken blaas je uit de lucht met je laser en alles wat zich op de grond bevindt vergt een goed geplaatste bom. Xevious liep in zijn tijd vooruit op de massa's vergelijkbare spellen omdat de vijanden niet altijd op dezelfde plek verschenen, iets dat het spel spannender, moeilijker en dus verslavender maakte.

### GAPIUS

Eigenlijk is deze shoot'em up een ge-

ler en heftiger. Het grootste verschil is dat je niet slechts één extra raket naast je eigen raket kan krijgen maar dat je vijandelijke schepen kan 'kidnapen' om ze in te zetten in je eigen vloot! Prima update.

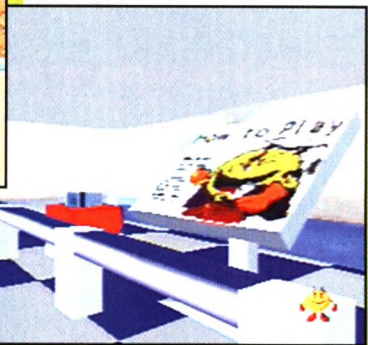
### SUPER PAC MAN

Deze versie van het beroemde gele hapertje is iets minder bekend dan het origineel maar vrijwel hetzelfde. De verschillen zitten hem in het vol-

Big Pac Man vreet zich door de poortjes.



**POWER TIP**  
Vergeet het museum en check de klassiekers in de praktijk!





Ergens bij Namco is er een afdeling die niet weet hoe laat het is. Van zoiets als 32-bit hebben ze nog nooit gehoord en hun kennis van voetbalgames is blijven hangen in een vorig decennium. En juist aan hun de eer om een voetbalspel te maken dat de bedrijfsnaam mag voeren: Namco Soccer.

## GELD-KLOPPERIJ

Als je wekenlang je zakgeld opzij hebt gelegd en maandenlang door weer en wind een krantenwijk hebt gelopen om een Sony PlayStation te kopen, dan doe je dat omdat je genoeg hebt van 16-bit games. Je wilt beter beeld/geluid, vettere gameplay en nieuwe games. En dat hoor je te krijgen ook, toch? Maar als het aan Namco ligt, blijf je de

rest van je leven wacke games spelen. Je mag dan wel een 32-bit console gekocht hebben, dit hoeft nog niet te betekenen dat de softwareproducent al die nieuwe bitten ook daadwerkelijk hoeft te gebruiken. Welnee man! Als ze erachter komen dat de verkoopcijfers van hun 16-bit spelletjes dalen, brengen die schoften diezelfde games gewoon uit op een CD-tje. En zo zadelen ze

ons nu op met Namco Soccer. Een onbegrijpelijk nep voetbalspelletje, dat zelfs op de SNES of MegaDrive nog geen hoge score zou kunnen behalen. Hier valt voor een groot bedrijf als Namco toch echt geen eer aan te behalen. Pure Geldklopperij is het!

## WIE?

Je gaat bijna janken als je Namco Soccer in je PlayStation stopt en ziet hoe een totaal misvormd Nederlands team aantreedt op een grote groene rechtehoek, die het veld moet voorstellen. Met kromme tenen zit je te kijken naar de opstelling. Want Terwijl A. Van Der Serren het Hollandse doel verdedigt, probeert C. Van Bastijn de voorzetjes van L. Overmart in het vijandige doel te schieten. Met opgetrokken

wenkbrauwen proberen we de andere spelers thuis te brengen. P. Vahst? R. Fanjeeer? En hoezo is O. Van Haneegem ineens een neger geworden?

## OPGEROT STAAT NETJES

Afijn je kan je voorstellen hoe dit spel eruit ziet. Kleine klompjes pixels bewegen zich moeilijk over het veld. Hoe je ook op de knopjes drukt, het blijft onduidelijk welke button precies wat doet. Soms pass je een bal netjes naar je teamgenoot, soms schiet je hem spontaan in de armen van de keeper. Wat er precies gebeurt als er iemand scoort, kan ik jullie helaas niet vertellen. De teleurstellende partij Nederland-Zwitserland eindigde in 0-0 en het schijffe eindigde in de biobak.

Zoek de drieduizendachtthonderdtweënvēertig verschillen.



Namco laat de leeuw in z'n kempie staan.

## POWER TIP

Ga lekker buiten voetballen met je vrienden.

## RAPPORT

GRAPHICS

4°

GELUID

5°

ORIGINALITEIT

35°

SPEELBAARHEID

2°

Teleurstellend

8 bit kwaliteit

Teams kloppen niet

Wanhopig achterhaald

## PLAYSTATION

Prijs: f 119,95 Bfr.ca. 2150

Fabrikant: Namco

Distributeur: Columbia Tristar

Tel. 035-6250720



Hoe vaak moeten wij bij Power Unlimited nog voetbalgames afkraken? Het lijkt wel of er elke maand weer tien bijkomen, waarvan er eigenlijk maar één het spelen waard is. Namco Soccer dus niet!  
ANDREAS

# NAMCO SOCCER



Kom op van Bastijn, schiet ze d'r in!



Wie is er over Overmart gelopen?



Gelukkig is daar altijd nog Van Haneegem.



Suurbier wordt betveld!



Zoek de bal.



# DEADLY TIDE



Dit spel opent je ogen.



Aliens slopen de Golden Gate brug



Kom op jongens, doe er wat aan!

**RAPPORT**

GRAPHICS **10**

GELUID **10**

ORIGINALITEIT **9.5**

SPEELBAARHEID **10**

Goed uitgewerkt verhaal

Extreem mooie graphics

Soepele gameplay

Special effects uit de Star Trek school

**PC CD-ROM**

Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800  
Systeemeisen: Win 95, Pentium, Microsoft Joystick (niet verplicht maar wel handig).  
Fabrikant: Microsoft  
Distributeur: Microsoft  
Tel. 023-5677700



Deadly Tide is een must. Iedere gamer en trekkie moet dit spel hebben en spelen. De release datum staat gepland voor 3 oktober in Amerika en ik hoop dat het dan niet lang meer duurt voordat hij hier uitkomt. Ik kan niet wachten.

BAS

Microsoft heeft zojuist een plaats in mijn testament verdiend. Ik laat alles wat ik bezit aan ze na. Het is niet veel maar ze mogen het hebben. Waarom? Omdat ze Deadly Tide hebben uitgebracht, daarom.



Zo kan een deur ook open.

**THANK COLIN**

Het liefst zou ik maar een ding in deze review willen zetten en dat is alleen de woorden, Deadly Tide. Gewoon duizend keer Deadly Tide. Ik ben zo kapot van dit spel dat ik aan niets anders meer denk en eigenlijk ook niets anders meer wil doen.

Het begon allemaal vrij onschuldig. Tussen alle spellen deze maand zaten, zoals altijd, ook een paar bèta CD's. Aangezien er een hoop spellen te reviewen waren deze maand, en bèta versies nogal eens problemen geven, werden deze CD's onderaan op mijn 'nog te doen lijstje' gezet. Zo kwam het dat ik Deadly Tide pas laat ontdekte.

Ik had inderdaad een paar installatie problemen dus belde ik met de technische dienst van Microsoft. Ik kreeg een zekere Colin aan de telefoon en die was meer dan bereid om mij te helpen (nou moeten jullie niet allemaal gaan schrijven voor z'n telefoonnummer, aangezien ik hem nog wel wil kunnen bereiken als ik hem ergens voor nodig heb). Samen liepen we de problemen door en kwam hij met oplossin-



Op weg naar je Hydrojet.

gen. Hij begon me een heel technisch verhaal te vertellen over het spel en ik luisterde met een half oor, terwijl ik verder ging met de installatie. Plots hoorde ik de woorden Star Trek en was mijn aandacht gelijk getrokken.

**STAR TREK SPECIAL EFFECTS**

Deadly Tide is mede gemaakt door de special effects mensen die ook voor Star Trek TNG werken. Nou, en dat is te zien ook. De intro is waanzinnig mooi, maar dat zie je wel vaker... dan is de intro geweldig en de rest van het spel zuigt. Dit is dus niet het geval met Deadly

Tide, het is het hele spel door een feest van prachtige (onderwater) graphics. Nadat ik met Colin had afgesproken om contact te houden, ging ik

maar eens aan het spel beginnen. Ik ben gewend om bijna alle spellen die ik speel, met het keyboard of met een Gravis Gamepad te spelen. Al gauw bleek dat dat niet al te geweldig werkt. De gamepad bewoog nogal schokkerig en dat speelt niet zo lekker. Na wat graafwerk in ons, niet zo heel erg opgeruimd, kantoor kwam ik tot mijn verrassing een Microsoft Sidewinder 3D Pro tegen. Snel afgestoft en aangesloten. Shit, ik wist niet eens dat we 'm hadden, een mazeltje dus want het betekende gelijk een wereld van verschil. Nu kon ik dan echt gaan beginnen aan het spel.

**HYDROPILOT**

In de wereld van Deadly Tide is het een en ander mis. Er zijn aliens op aarde geland en die zien ons mensen als een stelletje armzalige parasieten die zo snel mogelijk van de planeet gevaagd moeten worden. De mensheid heeft, uit ruimtegebrek, de bodem van de wereldzeeën bevolkt en dat is ook waar dit spel zich afspeelt. Jij bent een Hydropilot en jouw Hydrojet is, hoewel nog in experimentele fase, het enige vaartuig dat geschikt is voor de missie die jou op grote diepte te wachten staat. De opdracht is om naar de Supersub Hastings te gaan en daar zul je geïnformeerd worden over de precieze aard van je missie. Op weg daarheen zul je wel eerst flink moeten knokken met de aliens die overal opduiken. Dit spel is in 3D en de computer stuurt je door het spel. Zo nu en dan moet je zelf kiezen welke kant je opgaat maar verder hoeft je alleen maar te schieten en te genieten van het uitzicht. Bij sommige spellen, zoals bijvoorbeeld Panzer Dagoon,



Take off.



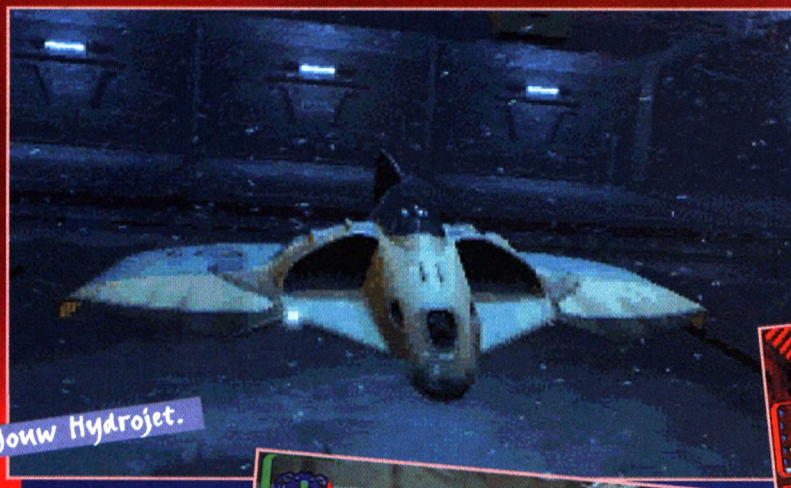
Nog een keer proberen.



# DEADLY TIDE

werkt dat in de praktijk erg lastig. Als je nog even iets wilt bekijken, ga je al weer verder. Bij DT is het zo dat je regelmatig in een bepaalde ruimte blijft waar je vrij kunt rondbewegen en waar allerlei aliens opduiken die je dan natuurlijk om zeep helpt. Als je er genoeg gedood hebt, ga je weer verder.

**MINERAAL MONSTER**  
Eenmaal op de Hastings aange-



Jouw Hydrojet.

hoe...? Bas, wacht even, hoorde ik aan de andere kant van de lijn, ik zit midden in een gevecht. Wat bleek, die etter had als een van de weinigen in Europa inmiddels de volledige

versie, werd ik meteen uitgenodigd om een keer bij hem te komen spelen. Nou Colin, daar kun je op rekenen vriend. Ik hoop alleen niet dat je het erg vindt



Een explosief moment.



Ik volg die Bad Alfens wel...



... en dan schakel ik ze uit!

versie ontvangen. Hij vertelde dat hij totaal geen nachtrust meer had. Het bleek dat Colin al net zo'n grote Star Trek fan is als ik. Nadat ik duidelijk had gemaakt extreem jaloers op hem te zijn, vanwege z'n volledige

als ik een paar vrienden meeneem. Je moet ook niet opkijken als blijkt dat je de volgende dag jouw versie van Deadly Tide niet meer kan vinden, die ligt dan bij mij en het is een knappe jongen die 'm dan nog terug krijgt.

komen, krijg je een opgenomen boodschap van de kapitein te zien. Jouw opdracht is om naar een kapotgeschoten en gezonken onderzeeër te gaan die op grote diepte ligt. Er zijn drie dingen die je daar moet gaan doen. Je moet de informatie downloaden die opgeslagen zit in de computer van de

onderzeeër en mee terugbrengen en je zult de kernreactor van het schip moeten afsluiten, aangezien die op ont-ploffen staat en dat kan desastreuze gevolgen hebben. Als laatste moet je een mineraal monster ophalen dat de bemanning van het schip heeft gevonden en waarvan men denkt dat het van de aliens

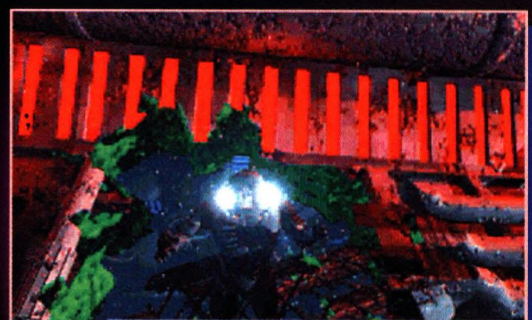
afkomstig is. Vanzelfsprekend wil men erg graag weten wat het precies is omdat het misschien van pas kan komen in de strijd tegen de aliens. Kortom je hebt nogal wat werk te doen in het zwaarbeschadigde schip. Er staat een hoop op het spel en men rekent op je.

**KORTE BETA**  
Ik ben nooit op die onderzeeër terechtgeko-

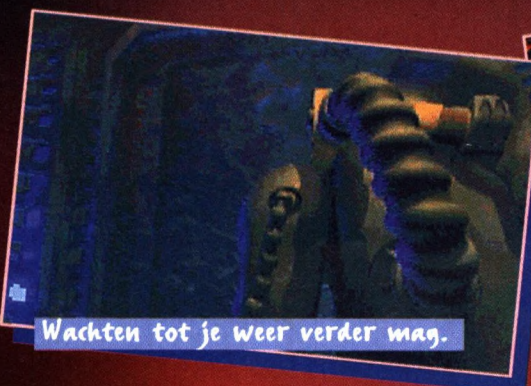
men. Ten eerste omdat ik in het begin steeds dood ging en ten tweede omdat bleek dat deze beta niet verder ging. Toen ik eenmaal levend door de aliens was gekomen, begon mijn missie weer van voor af aan. Ik dacht eerst dat het aan mij lag dus gelijk mijn trouble shooter Colin gebeld. Yo Colin, wat is dit, ik kom niet verder en ik begrijp niet



Geen idee wat boven of onder is.



Het blijft een onderwater-spel.



Wachten tot je weer verder mag.



Net mis!



# Blazing DRAC



Koning Allfire  
is pissed off!



Yo! man,  
ik ben Flicker.

And now for something completely different! In Blazing Dragons zijn de mensen namelijk slecht en de draken goed. Leuk concept, maar daar heb je nog geen spel mee. Combineer dit gegeven met een beroemde oude mythe en je bent al een stuk verder.

Mensen zijn slecht en vals.



## MONTY PYTHON

Blazing Dragons is een idee van Terry Jones, een van die mafkezen uit het Monty Python team en regisseur van The Life of Brian. Dat is ook wel te merken, want het spel is gebaseerd op het verhaal van King Arthur en de ridders van de ronde tafel. De Monty Python leden hebben in hun films en TV-programma's ook al vaak oude verhalen gebruikt (zoals die van het Nieuwe Testament en de ontdekking van Amerika door Columbus). Ze doen het alleen telkens net even anders. Zo begint dit verhaal in het kasteel Camelhot, in plaats van Camelot. Behalve Terry Jones werkten er nog andere bekenden uit de filmwereld mee, zoals Cheech Martin (Cheech and Chong) en Harry Shearer (The Simpsons) die een gedeelte van de stemmen voor hun rekening namen.

## KNUTSELAAR

Het leven op Camelhot wordt de jonge draak Flicker niet erg makkelijk gemaakt. Hij moet van hot naar her rennen om puzzels op te

lossen en ridders te helpen die in nood zijn. Gelukkig heeft hij als hobby 'uitvinden' en daarmee kan hij zich soms uit de problemen knutselen. Het ultieme doel is het uitschakelen van de Black Dragon, een mechanisch monster, gecreëerd door de duivelse Sir George. Hulp van de Ridders van de Vierkante Tafel hoeft hij niet te verwachten, want dat zijn allemaal sukkels. Ze zitten trouwens nu met z'n allen rond die tafel, dus laten we luisteren wat ze te zeggen hebben...

## NIKS

Het blijkt dat die snertmensen de koninklijke mijnen weer eens hebben overvallen. Ze hebben duizend ridders verloren met deze actie maar wel een hele diamant gestolen! Hoewel, hele... er is een stuk uitgebeten door een draak! Vanwege deze brutale overval besluiten de draken in de aanval te

gaan. De vier ridders gaan allemaal op pad, ieder in een andere windrichting, op zoek naar mensen. Flicker mag niet mee, want hij is nog geen ridder. Hij is zelfs nog geen schildknaap en dat maakt hem zo'n beetje een niks. Verdrietig trekt hij zich terug op zijn kamer om eens lekker vroeg onder de wol te kruipen.

## DE TIJD DRINGT

De volgende ochtend komt Flicker de mooie dochter van koning Allfire in de hallen van het kasteel tegen. Binnenkort is er een toernooi voor ridders en de winnaar van dat toernooi krijgt de hand van de prinses. Flicker wil eigenlijk best wel trouwen met de prinses en dat ziet zij ook wel zitten maar hij is nu eenmaal geen ridder dus dat zit er niet in. De prinses zegt dat hij aan een van de ridders



Voilà! Een prachtige afwasmachine.

moet vragen of hij schildknaap mag worden want alleen dan kan je tot ridder worden geslagen. Als hij dit snel doet, is hij nog op tijd om mee te doen aan het toernooi maar de ridders zijn allemaal weg! Er zit dus niets anders op dan het kasteel te verlaten en op zoek te gaan naar de ridders, want de tijd dringt.

## AFWAS

Flicker spurt naar zijn kamer om de benodigde spullen bij elkaar te zoeken. Hij is snel klaar, want een echte uitvinder heeft alleen zijn uitvindersboek nodig! Dan rent hij de trap af naar de grote poort van het kasteel maar wordt abrupt tegengehouden door koning Allfire. De machtige

wijze man verbiedt Flicker het kasteel te verlaten voordat hij alle afwas heeft gedaan. Sjokkend begeeft de arme Flicker zich naar de keuken. Whaaaat! Wat een enorme afwas! Dat lukt nooit op tijd en dan wordt Flicker nooit ridder! Maar een echte uitvinder zit niet bij de pakken neer maar doet wat een uitvinder het beste doet, namelijk... ehm... uitvinden!

## AFWAS... MACHINE!

In het uitvindersboek van Flicker staat een bouwtekening hoe je een afwasmachine kunt maken met spullen die in het kasteel te vinden zijn. In het kort komt het er op neer dat je een holle kandelaar nodig hebt die je onderstebo-

ven op twee kokende waterketels zet om de stoom naar een punt te leiden. Op dat punt monteert je de rubberen staartwarmer van Flicker zodat de stoom tegen een wiel blaast dat aan het plafond boven de afwasbak hangt. Aan dat wiel monteert je een zwabber en voilà: een stoom-afwasmachine is geboren! Eindelijk mag Flicker het kasteel verlaten om op zoek te gaan naar een ridder die hem wel als schildknaap kan gebruiken.

## STAARTWARMER BREIEN

Eigenlijk beginnen nu de absurditeiten pas. In de gang van het kasteel zit een vrouw die onzin verkoopt als je er om vraagt en die een staartwarmer aan het



# DRAGONS



Ook in Camelhot heb je beschermde diersoorten.



Op de magische kaart zie je waar de ridders zijn.



Hé, ben jij niet tovenaars Mertijn.



Lekker met de KATapult schieten.

## RAPPORT

GRAPHICS	7°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8.5
SPEELBAARHEID	8.5

- Monty Python humor
- Melige puzzels
- Fantastische stemmen
- Iets te makkelijk

**PLAYSTATION**  
 Prijs: f 109,95 Bfr.ca. 1975  
 Fabrikant: Crystal Dynamics  
 Distributeur: BMG Nederland  
 Tel. 035-6256256



Blazing Dragons is een erg melige adventure, vooral als je van de Monty Python humor houdt. De stemmen zijn perfect en de animaties komisch. De graphics zijn niet echt subliem maar ik heb me in ieder geval goed vermaakt!  
 BJORN

breien is voor haar zoon. Telkens als ze daarmee klaar is, is haar zoon weer een stukje gegroeid dus moet ze weer verder breien. Het grappige is dat elke keer als je langs haar komt, de staartwarmer ook echt een stuk langer is. Als je dan een tijdje hebt gespeeld, slingert het ding door de halve gang. Toch is dit vrouwtje wel nuttig want je krijgt van haar een kaart waarop de lokaties van drie van de ridders staan. De vierde is de weg kwijt dus die staat nog niet op de kaart aangegeven. De eerste ridder die ik ga opzoeken heet Sir Burnevere.

haar haar telkens zo hard groeit. Flicker gooit een beetje superhaargroeimiddel op haar hoofd (dat heb ik eerder in het kasteel gevonden) en er groeit meteen een bos van twee meter lang. Ze knipt het onmiddellijk af en ik kan het haar oppakken voor later gebruik. Daarna ruil ik het haargroeimiddel voor de heggeschaar.

schaar, die later ook van pas komt. In het huisje zit Sir Burnevere vastgebonden op een stoel. Het blijkt een gekkenhuis te zijn en Dr. Fraud heeft hem daar vastgebonden omdat hij zegt dat Sir Burnevere

'denkt' dat hij een draak is. In een andere hoek staat de ratten-vanger van Hamelen heftig op zijn fluit te blazen. De oplossing is om een pijpschoonmaker te pakken van de koning, die in een termietenheuvel te porren en hem dan aan de rattenvan-

ger te geven. Hij maakt zijn pijp schoon die onmiddellijk wordt opgegeten door de termieten. Dan flipt de rattenvanger en moet Dr. Fraud hem in bedwang houden. Flicker kan vervolgens Sir Burnevere bevrijden. Hij wil je overigens niet als schildknaap hebben maar je krijgt wel iets van hem. Op naar de volgende ridder dan maar...

## POWER TIP

Omdat je dit spel niet eventjes in een dagje uitspeelt, is een Memory Card meer dan handig.



Wat zijn dit voor dingen?



De staartwarmer groeit en groeit.

**RAPUNSEL**  
 Flicker komt aan bij een huisje waar een meisje voor staat die met een heggeschaar haar haren telkens aan het afknippen is. Het blijkt Rapunsel te zijn en ze haat het dat



Jakkie, ik haat water.



De prinses stelt hoge eisen.



Iedereen kent natuurlijk de onoverwinnelijke cowboy die sneller schiet dan zijn schaduw en vroeger altijd een sigaretje en tegenwoordig een strootje in zijn mondhoek heeft hangen. Maar of hij het redt als videogame-held valt nog te bezien...

## KIP-PETJE

De Daltons zijn weer eens uit de gevangenis ontsnapt en deze keer hebben ze het gemunt op de goudmijn van Moneytown. Lucky Luke is natuurlijk uitgever om te zorgen dat de duivelse broeders weer, voor zo lang het duurt, achter slot en grendel belanden. Alles wat Lucky Luke in dit geval hoeft te doen is 24 levels overleven in een platformspel. Dat lijkt misschien een kippetje maar deze CD-i is niet gemaakt om in een middagje uit te spelen!

## ECHTE DALTONS

Lezers met een dwangmatige desinte-

resse in geschiedenis moeten de volgende twee alinea's absoluut overslaan en direct verder lezen onder het tussenkopje 'Wollig'! Voor de rest van jullie is het misschien wel leuk om te weten dat de gebroeders Dalton echt hebben bestaan. In ieder geval drie van hun: Bob, Emmett en Gratton. Ze groeiden, rond het eind van de vorige eeuw, op in Coffeyville en vormden hun eigen bende. Ze richtten zich vooral op treinroven en daar haalden ze ook geregeld de voorpagina van de krant mee. Waar ze pas echt beroemd mee werden was het feit dat ze twee bankovervallen

tegelijk pleegden, in hun eigen geboortestad nog wel! Tijdens die roof werden twee van de drie broers gedood, en de derde werd opgepakt waarna hij vijftien jaar in de gevangenis doorbracht.

## RESEARCH

In de stripboeken van Lucky Luke is het verhaal een beetje anders dan hoe het in het echt is gegaan. De getekende versie van de familie bestaat uit vier broers, met de namen Emmett, Bill, Grat en Bob. Bob is de jongste van de vier en maar een klein mannetje, terwijl Emmett een lange en domme slungel is. Ondanks hun lengte is Bob de leider van de groep en is Emmett het domme zwarte schaap (zo zie je maar dat lengte er niet toe doet). Zoals een echte PU-redacteur beaamt heb ik natuurlijk mijn research gedaan en zo doende ben ik erachter gekomen dat de Daltons hun entree maakten in het zesde stripverhaal van Lucky Luke, 'Vogelvrij', een dubbelalbum met een lang avontuur met gelijknamige titel en een korte genaamd 'De ge-

broeders Dalton komen terug'. Pas later zijn hun vier neven op de proppen gekomen die wellicht beter bekend zijn: Averell, Jack, William en Joe. Aargh! Ik vergeet bijna een belangrijk stuk stripgeschiedenis te vermelden, namelijk dat 'Vogelvrij' is geschreven in 1978! (Schrijf dit op, het wordt gegarandeerd een Triviant-vraag).

## WOLLIG

Welkom terug geschiedenis-barbaren! Lucky Luke is een videogame gemaakt door het Nederlandse bedrijf The Vision Factory, vroeger bekend als SPC Vision

en verantwoordelijk voor games als 'Steel Machine' (PU maart '94), 'The Apprentice' (PU december '94) en 'Alien Gate' (PU juli '93). Wat mij opviel in vrijwel alle SPC games waren de 'wollige' graphics, en daarmee bedoel ik de vage randjes langs

alle gebouwen, mannetjes en ruimteschepen. Lucky Luke is hoogstwaarschijnlijk door dezelfde vormgever getekend als de voorgaande SPC-titels want ook dit is weer zo'n 'wollig' spelletje.

**DOORSNEE**  
Qua platform is Lucky



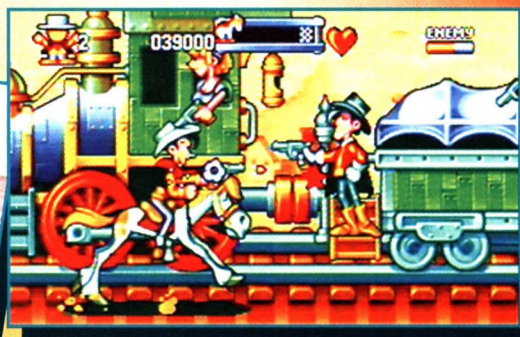
Verzamel vijf sterren en dit wordt je startpunt.



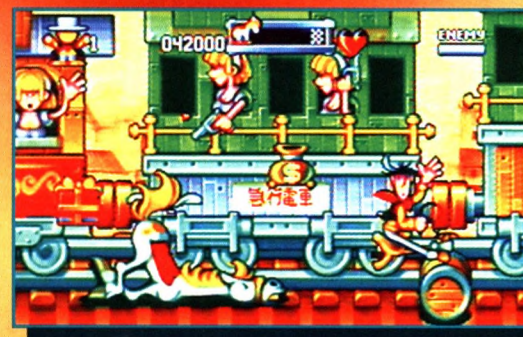
Wilt u hier aan ruiken?



Kataplan knapt het zaakje voor me op.



Jolly Jumper loopt altijd met z'n ogen dicht, pas dus op voor obstakels.



# Lucky



Luke ongeveer zo doorsnee als het maar kan. De eerste drie levels bestaan uit twee niveaus: grond en dak. Soms is er nog een tonnetje of een stapeltje kistjes waar je op kunt staan maar daar is alles dan ook wel mee gezegd. Diezelfde levels spelen

zich af in een cowboydorpje. Het doel is om van de linkerkant van het dorpje naar de rechterkant te komen. Onderweg kom je vijanden tegen die uit het raam of uit een tonvoorschijn komen en in een traag ritme kogels jouw richting op schieten. Soms komt er een

variatie in de vorm van een dodelijke schildpad (in een cowboydorp?) of een grijsaard in een rolstoel met een heftige driedubbel-loops. In de regel moet je de slechteriken vier keer raken. De enige truc is eigenlijk om een plek te vinden waar jij niet geraakt kan worden om van daaruit met een beetje geduld en een paar kogels de situatie op te lossen.

#### RATAPLAN

Behalve alle powerups zoals een extra revolver, sneller laden, een shotgun, extra levens, etenswaren (voor energie) en klokjes voor extra tijd, heb je nog twee speciale powerups. De ene is in de vorm van een bot en de andere is een dynamietstaaf. Als je het bot pakt, komt de hond Rataplan in beeld. Druk op knop 1 & 2 en Rataplan zet zijn tanden in de dichtstbijzijnde vijand. Dit kun je onge-

veer drie keer doen en dan smeert hij 'm weer. Het dynamiet activeer je op dezelfde manier maar dan komt er een gier boven in beeld vliegen. Druk weer op de knoppen en hij laat de dynamietstaaf vallen. Zelf is Lucky natuurlijk onkwetsbaar voor dynamiet.

#### VARIA

In verdere levels heb je nog een aantal variaties op de standaard platform-formule, hoewel ook deze niet bijster origineel zijn. Een van die variaties is dat je op de rug van Jolly Jumper (het paard) zit terwijl deze door het dorp galoppeert. Met de springknop moet je hem over obstakels loodsen en verder alles wat beweegt, neerschieten. Een andere va-

## POWER TIP



Ga direct onder de cowboys staan als je ze wilt neerschieten. Zij kunnen namelijk niet naar beneden richten!



Geveld door een schildpad?!



Aj, dat is een grote gun.



Stage clear! Effe uitblazen.



Auw! Help! Ik geef me over!



En hop!

#### RAPPORT

GRAPHICS

8<sup>5</sup>

GELUID

7<sup>5</sup>

ORIGINALITEIT

3<sup>5</sup>

SPEELBAARHEID

7<sup>0</sup>

Aardige graphics

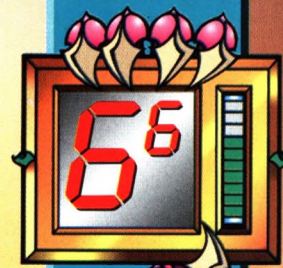
In Nederland gemaakt

Nada origineel

Beperkte animaties

#### CD-I

Prijs: f 69,- Bfr.ca. 1250  
Fabrikant: The Vision Factory  
Distributeur: Philips  
Tel. 06-8406



Aardig dat er weer een platformspel uitkomt op CD-I al is deze toch wel erg flauw. De graphics zijn prima maar er is volgens mij niet meer dan een middag nagedacht over het concept. Maar goed, echt saai is Lucky Luke niet. Leuk genoeg voor een paar regenachtige dagen als er niks op TV is.

BJORN

# Lucky



# POWERWEB UPDATE 8.1

<http://www.bpa.nl/powerweb>

Zo verbrokkeld als informatie op het Internet soms overkomt, zo verbrokkeld is tegenwoordig ook de info op deze PowerWeb pagina. Power Unlimited's PowerWeb wordt trouwens binnenkort geheel vernieuwd en verbeterd. Maar daarover volgende keer meer.

**GELUKKIG**  
Ik ben zo gelukkig. Weet je waarom? In Amsterdam kunnen we tegenwoordig het Sci-Fi channel ontvangen. Het Sci-Fi channel is een televisiezender die alleen maar science-fiction, horror, goede tekenfilms en thrillers uitzendt. Wat nou bakkeleien over twee piek per maand om sport in beeld te ontvangen? Voor het Sci-Fi channel

betaal ik (als onderdeel van een zogeheten pluspakket) twintig piek per maand, en met liefde. Alleen vervelend dat ik verplicht ook voor die andere kanalen moet meebetalen. Alsof je je abonneert op de Power Unlimited en gedwongen wordt ook de Margriet, de Donald Duck en de Panorama erbij te ne-



De games site van Microsoft Zit goed in elkaar.

men. Heel irritant. Maar niet getreurd want het Sci-Fi channel is 't dubbel en dwars waard. Maar waarom begin ik er in deze rubriek over? Natuurlijk omdat Sci-Fi channel ook op het Internet zit en wel op het adres [www.scifi.com](http://www.scifi.com). Op de Sci-Fi site zijn onder meer dagelijks verversende uitzendingen op te vragen. Ook is er allerlei achtergrondinformatie te vinden over de uitgezonden series en films en is er zelfs een gedeelte over een TV-programma dat gaat over het Web. Daartoe nodigt de Sci-Fi redactie regelmatig een bekende acteur uit die de kijkers meeneemt op een tochtje over het sci-fi gedeelte van het Internet. Als jij het Sci-Fi chan-

nel ook kunt ontvangen, dan zit je waarschijnlijk al lang te kijken. Kun je het niet ontvangen? Keep watching the cable guys.

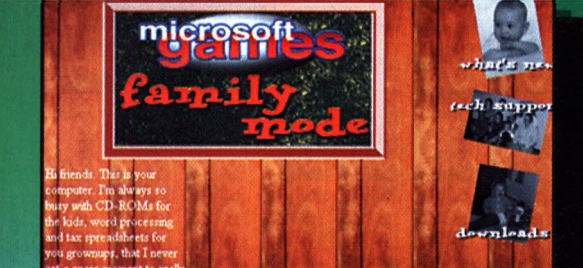
**MSNBC**  
Niet alleen het Sci-Fi channel probeert het medium televisie en het medium Internet te combineren tot iets nieuws. De moeder aller populaire besturingssystemen Microsoft is een samenwerkingsverband aangegaan met de Amerikaanse televisiezender NBC. Het resultaat: MSNBC, een televisieprogramma over de website [msnbc.com](http://msnbc.com) en een website die neerkomt

op een 24-uurs nieuwssdienst. Goed, dit heeft meestal weinig met games te maken, maar waar het hier om gaat is dat dit soort media-kruisingen kan leiden tot een nieuwe vorm van entertainment waar ook gamers wat aan hebben.

**MS WEBSITE**  
Microsoft is sowieso op weg een grote speler in de gamingscene te worden. In hoog tempo wordt de wereld voorzien van Windows 95 games die door Microsoft zelf, of een aanverwant bedrijf, zijn gemaakt. Opvallend hierbij is vooral dat de Microsoft games steeds beter worden. Maar ook de Microsoft gamesafdeling op de MS Website mag er wezen. Bijzonder goed is met name de interface die bezoekers krijgen voorgeschoteld. In plaats van de gebruikelijke categorieën moet je bij [microsoft.com/games](http://microsoft.com/games)

kiezen wat voor soort gamer je bent: een 'annihilator', een sportfan, een 'bit-head', of een familiespeler. Vervolgens krijg je een selectie aangeboden van de Microsoft games die bij het door jou gekozen profiel horen. Lang niet gek gedaan van Microsoft.

**DUKE OP WIELEN?**  
Kreeg ik toch zo maar de ultieme downloadtip, althans, zo klonk het mij aanvankelijk in de oren. Het zou gaan om een spel dat als bijnaam 'Duke Nukem on wheels' had gekregen. Reden genoeg om ogenblikkelijk het adres van de Apogee site in m'n browser in te tikken, want daar zou Death Rally te krijgen zijn. Een bestand van een kleine 7 Mb stond klaar om gedownload te worden. Toch al gauw een uurtje werk als het modem traag is en het Net druk. Maar ja, voor een Duke op wielen heb ik dat wel over. Nou, niet dus. Voor een race-spelletje was het best wel aardig, maar de Duke bleek slechts één van de computertegenstanders te zijn. Bovendien was er van een 3D-view geen sprake, maar zag je de autootjes recht van boven. Ter compensatie bleek het wel mogelijk te zijn om (online) met vier spelers tegelijk te racen en te schieten.



Gamers zijn eigenlijk één grote familie.



Een aanrader op TV en Internet; Sci-Fi channel.





**GRATIS BLUE BRAIN**  
**MET 17 FUNCTIES**



De Blue Brain: een zakcomputertje met maar liefst 17 functies. Zoals een afspraakalarm, weekplanner, wekker, drie leuke spelletjes, bioritme, match & date (of je bij elkaar past), notities, beveiliging en nog veel meer. De Blue Brain krijg je als je tussen de 12 en 18 bent en voor het eerst een Easy Blue- of girorekening opent. Bovendien krijg je dan meteen een pas waarmee je kunt pinnen. Vul dus snel de antwoordkaart in (of bel 06-0400) en je krijgt de actiefolder thuisgestuurd. Of loop gewoon even langs bij het postkantoor. **POSTBANKBLAUW PAST BIJ JOU.** POSTBANK



# Links LS

In Engeland en Amerika is golf al jaren een van de populairste volkssporten. In Nederland lijkt golf nog alleen een spelletje met en voor ballen. Maar daar komt snel verandering in.



Tweede slag op de eerste hole.



Ook babes slaan soms een balletje.



Ook babes missen soms een balletje.



Klaar voor een birdie.



Wassen en watergolf?



De camera ziet alles.

## KONIJNEN-BROEK

Wie in Nederland over golf spreekt, denkt al snel aan de verveelde elite die op spikes en in konijnenbroek een dagje tegen een klein wit balletje loopt te meppen en met een flinke aardappel in de keel terloops nog wat zaken afhandelt. 'Zeg kaerel, hoe staan jouw effecten ervoor? Fraaie birdie overigens!'

Mede dankzij de aandacht van de BBC en Eurosport wordt golf hier echter steeds populairder. Niet alleen meer bij de upper-class en zakenlui, maar ook bij power-kids.

Wie wel interesse heeft in een dagje tussen de holes en nog geen GVB (Golfvaardigheidsbewijs) bezit, kan vast droog oefenen op de computer. Nu zijn golfgames niet bepaald een nieuw verschijnsel. Links 386 van Access werd een paar jaar geleden getipt als een van de betere golfspellen, maar werd al snel ingehaald door titels als PGA '96 en Microsoft Golf. Maar Access is terug met Links LS en staat in een klap (hole in one?) weer bovenaan de verlanglijstjes van menig leunstoelgolfer.

## ARNIE PALMER

Laten we het maar meteen verklappen. Links LS is veruit het beste

golfspel van dit moment. Beschik je over een behoorlijk krachtige Pentium-PC (met SVGA-kaart en minimaal 12 Mb werkgeheugen) dan kun je de drie CD-ROM's zonder problemen gebruiken. In Links LS word je begeleid door veteraan Arnold Palmer. Niet alleen is hij je gecomputeriseerde tegenstander, je komt bovendien alles te weten over zijn indrukwekkende sportcarrière, z'n zelf ontworpen baan en vlieg-hobby. Arnie is geheel gedigitaliseerd in het spel opgenomen, net als de andere, naamloze, computergolfers. De bewegingen (ook na een complete mis-slag) zijn daarom erg realistisch en herkenbaar.

Naast rondvliegende tees en graspollen bevat Links weinig andere animatie (de wolken staan stil, de vlag op de green wappert nooit), maar dit gemis wordt volledig gecompenseerd door de verbluffend mooie graphics van de drie banen. Je kunt kiezen tussen Kapalua Plantation, Kapalua Village (Hawaii) en de Latrobe Country Club (een door Palmer ontworpen baan in Amerika).

## VIRTUEEL CLUBHUIS

De beelden in Links LS zijn zo levensecht dat je bijna de bladeren in de bomen kunt tellen. Voeg daarbij de grappige geluiden, de vele camera-instellingen, replay-mogelijkheden spelopties (clubs, houding, effect, weer, netwerkocties, ect.) en je hebt soms het idee dat je werkelijk op Hawaii een balletje slaat. En mocht je na 18 holes nog energie over hebben, aarzel dan niet om het virtuele clubhuis eens met een bezoek te vereren, want een wandeling in deze 3D-omgeving is een belevenis op zich. Links LS bespaart je niet alleen een ticket naar Hawaii, de verplichte golfkleding en grote doos met ballen, maar ook de ergernis van een bogey of een slag in de bunker. Een klik op 'mulligan' en je krijgt een tweede kans. En reken maar dat je die nodig hebt tegen de routine van pro Palmer.

### RAPPORT

- GRAPHICS 9.5
- GELUID 9.0
- ORIGINALITEIT 8.0
- SPEELBAARHEID 9.0

- Verbluffende graphics
- Virtueel clubhuis
- Altijd lekker weer op Hawaii
- Vette machine nodig

### PC CD-ROM

Prijs: f 139,95 Bfr.ca. 2525  
Systeemeisen: Pentium-PC, SVGA-kaart, 12 Mb RAM, double speed CD-ROM drive.  
Fabrikant: Access  
Distributeur: BASF Multimedia  
Tel: 026-3717710



Zelden zulke realistische graphics op de PC gezien. Links LS is veruit de beste en meest veelzijdige golfsim van dit moment. Ook voor niet-ballen.

ED



## SPORTIEF

Konami's Davis Cup Tennis biedt ook gewone matches en toernooities maar het draait natuurlijk om de beker met de grote oren. De opzet is dat je een land en speler kiest om samen met je team de Cup te veroveren.

De 'skills' van de spelers waar je uit kan kiezen, zijn niet te veranderen maar wel wordt aangegeven waar ieders specialiteiten liggen. Grappig is dat naast de gebruikelijke vaardigheden als servicekracht, snelheid etc. ook sportiviteit als 'vaardigheid' wordt genoemd. Je moet daarbij denken aan spelers die met hun rackets smijten of irritant juichen na een gewonnen punt.

## COMPLEET

Op zich onderscheidt D.C.T. zich verder weinig van de meeste andere tennisgames. Het slagenarsenaal is compleet en redelijk snel in de vingers te krijgen, vooral de service kan na enige oefening een gevaarlijk wapen zijn omdat je die makkelijk in snelheid kan variëren en ook goed te mikken is. Dat laatste is in dit spel met

**De Davis Cup is een monument in de tenniswereld. Ondanks dat er in principe geen rooie cent valt te verdienen, staan zelfs de wereldtoppers in de rij om eraan mee te mogen doen. Het gaat niet om de individuele roem maar om de eer van volk en vaderland.**

name belangrijk omdat niet aangegeven wordt (zoals bijvoorbeeld in Sampras Extreme) waar de service terecht gaat komen.

## PRACTICE

Net als in alle tennis spellen kost het even tijd om alle mogelijkheden van je slagenarsenaal uit te kunnen buiten. Gelukkig kun je dit uitgebreid oefenen in de practice mode waarbij de ballen door een kanon op je worden afgevuurd. Denk je dat het tijd wordt je racket te laten spreken dan kun je naast speler en/of land een lokatie kiezen waar de wedstrijd wordt gespeeld. Die keuze bestaat maar liefst uit zestien verschillende banen in even zovele landen (ook Nederland doet in dit spel mee).

## OPTIES

Davis Cup Tennis hinkt wat de opties

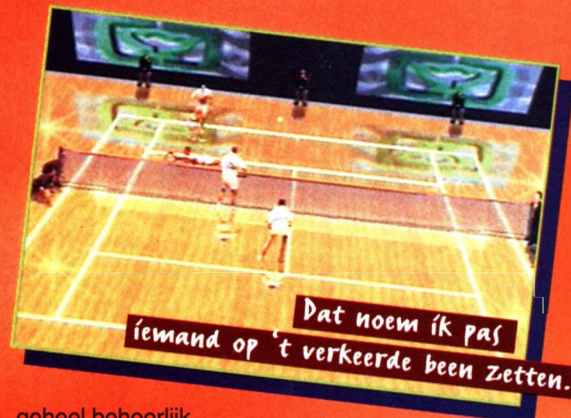
betreft een beetje op twee gedachten. Aan de ene kant is gekozen voor uitgebreide mogelijkheden als aantal sets (tot zeven!), veel spelers (48!), veel landen, verschillende soorten wedstrijden en toernooien. Aan de andere kant zijn bijvoorbeeld de camera-instellingen aan de magere kant. Je kunt de game slechts vanuit twee posities bekijken en die verschillen dan ook nog nauwelijks van elkaar. Wat mij betreft hadden ze die optie wat kunnen uitbreiden, want in een spel waarbij je zelfs de ballen drie verschillende kleuren kan geven, zou wat meer aandacht voor de views niet hebben misstaan.

## HOUTERIG

Qua speelbaarheid en geluid is er weinig mis met D.C.T.; anders is dat met de graphics. Niet dat het beeld echt slecht is maar de PlayStation moet toch mooiere banen en soepeler bewegende spelers kunnen bieden. Die spelers zien er een beetje NBA Jam-achtig uit met 'echte' hoofden en persoonlijk ben ik daar niet zo weg van.

Het lijkt wel of de bewegingen er wat houteriger en onnatuurlijker door worden. Wat verder opvalt is dat zo'n beetje alle spelers een dubbelhandige backhand slaan en de scheids niet, zoals in de Davis Cup normaal is, de spelers bij hun land noemt.

Kortom een aardige tennissim met een aantal plusjes en minnetjes waardoor het



**Dat noem ik pas iemand op 't verkeerde been Zetten.**

geheel behoorlijk, maar zeker niet wereldschokkend is te noemen.



**Malle koppies selecteren.**



**Niet smaken maar vollereren, eikel!**



**De ballenjongen een mep verkopen is niet sportief.**

## RAPPORT

GRAPHICS

6<sup>2</sup>

GELUID

7<sup>0</sup>

ORIGINALITEIT

7<sup>3</sup>

SPEELBAARHEID

7<sup>5</sup>

Davis Cup

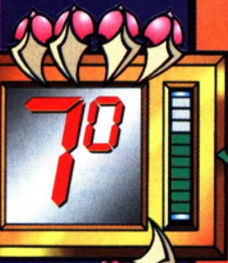
Practice

Rare koppies

Graphics kunnen beter

## PLAYSTATION

Prijs: / 109,95 Bfr.ca. 1975  
Fabrikant: Konami  
Distributeur: Konami  
Tel. 020-4223411



Een aardige, redelijk lekker spelende tennis game maar niet meer dan dat. Leuk is de invalshoek van de Davis Cup en de uitgebreide opties. Qua graphics is het allemaal niet opzienbarend.

ED



**Oké, oké hij was mooi.**

# Complete Davis Cup Tennis



# Chase H.Q.

Frank & Bruno zijn leden van de S.C.I. (Special Criminal Investigation) en specialisten op het gebied van auto-achtervolging. Als zij eenmaal plankgas geven, is er voor het boeventuig geen ontsnappen meer mogelijk. PU mocht een dagje meerijden met het onverschrokken duo in hun strijd tegen het kwaad.



10.07 uur. Heren, het spel is over. Zeg Frankieboy, heb jij geld bij je want ik heb zware trek in koffie met een donut.



9.47 uur. Yep, daar heb je de boeven al.



9.45 uur. Effe opletten Frank, ik krijg het vermoeden dat we hier ergens naar rechts moeten.

9.30 uur. Oké Bruno, wrijf de slaap uit je ogen de opdracht is duidelijk. Let's go!

- RAPPORT**
- GRAPHICS **5°**
- GELUID **5°**
- ORIGINALITEIT **6°**
- SPEELBAARHEID **6°**



11.24 uur. Kom op Bruno niet lullen; flamberen die hap!



11.54 uur. Misdad loont niet, vuile boeven. Hé Frank laten we op weg naar het bureau een fijne milkshake halen. Jij trakteert.

11.00 uur. Het is lekker weer geworden Frank, laten we voor onze volgende opdracht de convertible nemen.

11.23 uur. Wat zei ik je, zo'n open dak komt altijd van pas. Even een Bazooka scoren.



12.24 uur. Shit Bruno, het water staat in m'n schoenen. Wie moest er zondig een open dak?!



12.35 uur. Oké schurken, hier komt een cadeautje van Bruno.



12.59 uur. Dat wordt een paar jaartjes zitten tuig! Hé Frank 't is lunchtijd, rij effe langs een Mac.

12.18 uur. Hé schatje wat doe je vanavond na je werk?



14.55 uur. Klopt als een bus Bruno.

14.35 uur. Busje komt drie keer Frank.



15.34 uur. Kijk uit Frank, die eikel verliest z'n lading. Als jij die dozen ontwijkt, blaas ik die truck van de weg.



16.05 uur. Niks bijzonders mensen, wij hebben wel voor hetere vuren gestaan. Kom op Frank we gaan naar huis, ik heb er honger van gekregen.

**SATURN**  
Prijs: f 149,95 Bfr.ca. 2700  
Fabrikant: Taito  
Importeur: Future Zone  
Tel. 010-4369350



Ik denk dat Chase H.Q. eigenlijk voor de MegaDrive bedoeld is want uit niets in dit spel blijkt dat we hier met een 32-bit game te maken hebben. Het is ongeveer net zo flauw als mijn verhaaltje.





Dit zijn de atleten waar je uit kan kiezen.

Een mooie view over het stadion.



Een hoek van 45 graden is hier ideaal, maar 48 graden kan er ook wel mee door.



Bereid je maar voor op een doodsmak Sjeffe!



Met 110 kilo over 2 meter 22, da's nog eens een wrede actie.



**FINAL RESULTS**

NAME	SCORE	EVENT	SCORE	RECORD
JANSSENS JP	71	100-METER HURDLES	541	17.83
	90	DISCUS THROW	0	0.00
	50	POLE VAULT	790	4.60
	00	JAVELIN THROW	931	72.75
	75	1500-METER RACE	870	
	92.84	TOTAL		

Jef tegen Rick, Thomas tegen Bjorn; je kunt wel zien

wie de snelste vingers heeft...

# Athlete Kings

In de geest van de voorbije Olympische Spelen komt Sega toch nog even met een atletiek spelletje op de markt. Misschien wilden ze afwachten wat games als Track & Field en Atlanta 96 deden. Toch heeft Athlete Kings meer te bieden dan een verlaat tienkamp spelletje...

**TECHNISCH VERNUFT**  
Zoals zoveel Sega games, vindt ook Athlete Kings zijn oorsprong in de arcade. Normaal gesproken wordt afgevoerd wat de reactie van het arcade-publiek op het spel is, waarna men besluit of het spel voor de console uitgegeven wordt. En wat natuurlijk ook tijd kost, is het herprogrammeren van de software. Maar onlangs heeft Sega een nieuw kaart-systeem voor hun arcade-kasten geïntroduceerd waarmee de games die voor de arcades zijn gemaakt, vrijwel meteen kunnen worden overgezet voor de consoles markt. Dit systeem heet het ST-V

Board System en Athlete Kings is, na Golden Axe: The Duel, het tweede Sega spel waar deze techniek op toegepast is. Misschien wel even leuk om te weten...

**MOTION CAPTURE**  
Een tweede technisch hoogstandje van Athlete Kings zijn de subtiele motion capture beelden die op het beeldscherm getoerd worden. De meeste acties worden op een zeer natuurlijke manier weergegeven en vooral tijdens het opgefokte juichen of de mental-meltdown van de atleten, zijn de capture technieken goed te zien.

Het mooiste zijn de momenten als het dramatisch mis gaat bij het polsstok hoogspringen. Ze worden dan door de stok keihard tegen de grond gekaptultleerd en blijven dan aangeslagen even liggen om bij te komen.

**RAMMEN!!!**  
Inmiddels zijn jullie wel bekend geraakt met het fenomeen joypadrammen. In Track & Field leidde dit tot een game-depressie van niemand minder dan Bjorn en bij Atlanta 96 raakten mijn eigen vingerkootjes oververhit. Maar goed, het leidde wel tot veel spektakel

en dat is toch waar het bij videogames allemaal om draait, nietwaar. Maar voor alle gamers die een gruwelijke hekel hebben aan dat zenuwachtige gepiel op zo'n kleine Playstation joypad of PC keyboard... het lompe formaat van de Saturn joypad biedt uitkomst. Oké, het blijft geklooi op een klein oppervlak, maar het potentiële gevaar van vroegtijdige jicht of reuma is hier niet aanwezig.

**DE TIEN-KAMP**  
In Athlete Kings moeten, net zoals in de echte tienkamp, in twee (virtuele) dagen tien atletiek onderdelen

**POWER TIP**  
Bij de 1500 meter gaat het om je uithoudingsvermogen, niet om brute kracht.

afgewerkt worden. Het gaat om de volgende disciplines: 100 meter sprint, verspringen, kogelstoten, hoogspringen, 400 meter, 110 meter horden, discuswerpen, polsstok hoogspringen, speerwerpen en de 1500 meter. Bij alle onderdelen zullen je wijs- en ringvinger, dat is althans de techniek die ik gebruik, flink op de proef gesteld worden. Met de A- en de C-knop maak je snelheid en voor de timing ben je aangewezen op de B-knop. Natuurlijk ben je vrij in de keuze van je eigen setting, maar ik spreek uit ervaring dat je met je wijs- en ringvinger de fatste button-hammering kan scoren...

**RAPPORT**

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	8°

- Mooie graphics
- Goede handling
- Arcade in je huis

Teveel arcade voor een console

**SATURN**  
Prijs: f 139,- Bfr.ca. 2500  
Fabrikant: Sega  
Distributeur: Atoll Soft  
Tel. 030-2416016



Athlete Kings lijkt op het eerste gezicht erg basic maar wie even verder kijkt, ziet dat hij te maken heeft met een zeer goed en doordacht atletiek spel met een fraaie grafische vormgeving.  
THOMAS



De 38 jarige, 110 kilo zware Jef Janssens heeft het toch weer voor elkaar.



# STREET FIGHTER Zero 2

JAPANESE  
IMPORT



Ryu deelt weer  
oogverblindende trappen uit.



Nieuweling Gouken  
is vooral goed in misslaan.



Kolonel Rolento  
is een gemene bastard.  
I Love 'm!



Modern ballet?



Begrild kostschoolmeisje  
is Rolento's lievelingskostje.



Hé Gen, dat is Dhalsim's move.  
Afblijven!

Alsof het nog niet genoeg is geweest, krijgen we nu Street Fighter Zero 2 voor onze kiezen. What's next? Super Street Fighter Turbo Omega 2 the Ultimate version?

## RAPPORT

GRAPHICS

7°

GELUID

6°

ORIGINALITEIT

3°

SPEELBAARHEID

6.5

Nieuwe characters

Verouderd

Bejaard

Fossiel

## PLAYSTATION

Prijs: f 189,95 Bfr.ca. 3425  
Fabrikant: Capcom  
Importeur: Future Zone  
Tel. 010-4369350



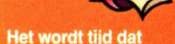
55



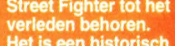
55



55



55



55



55



55



55

**IF IT AINT BROKE, DON'T FIX IT**  
Krampachtig poogt Capcom haar paradepaardje Street Fighter in de markt te houden. Een andere verpakking maar steeds weer hetzelfde verhaal. Street Fighter Alpha, Street Fighter Zero, Street Fighter Turbo, Street Fighter The Movie, de lijst van zogenaamde 'vernieuwde' versies lijkt oneindig. Waarom? Zijn ze bang dat ze hun meesterlijke creatie niet meer kunnen overtreffen? Denken de heren misschien dat gasten die computerspelletjes spelen een gebrek aan hersencellen en een overschot aan cashflow hebben? Ik was al lang tevreden met de oude vertrouwde Street Fighter 2. Oké, Super Street Fighter 2 was ook wel grappig vanwege de nieuwe moves en characters maar daarna is het echt uit de hand gelopen. Welke idioot gaat een nieuw spel kopen omdat je er een paar powercombo's meer mee kunt maken? Een spoiler en

een sportstuurkje maken van een oude Opel Record ook geen nieuwe auto.

**KARAKTERSCHETS**  
Street Fighter Zero 2 lijkt sprekend op z'n voorganger Street Fighter Zero (1) met als enige verschil dat een paar nieuwe vechters hun intrede doen. Zo is er een militair die granaten gooit en luistert naar de naam **Rolento**. Hij is een goede aanwinst omdat hij lekker vecht en over praktische specials beschikt. Hetzelfde kan helaas niet gezegd worden over **Gouken** en **Dan**. Deze twee heren zijn misschien fors gebouwd maar onderscheiden zich qua moves nauwelijks van Ryu en Ken. De bejaarde vechtkunstenaar **Gen** mag er zijn. Hij heeft een paar grappige moves maar wereldschokkend is 't allemaal niet. **Sakura** is een Japans kostschoolmeisje dat ongetwijfeld zeer in de smaak zal vallen bij mijn gewaardeerde collega Dre maar die

helaas niet echt niet in staat is om Street Fighter 2 Zero interessanter te maken.

**OP HOOP VAN ZEGEN**  
De laatste kans voor Street Fighter Zero (toepasselijke naam eigenlijk) zit hem in de speelbaarheid. Ook bij deze versie kun je supercombo's uitvoeren wanneer je genoeg klappen geïncasseerd of uitgedeeld hebt. Lachen hoor. Het nadeel is alleen dat je zoveel handelingen moet uitvoeren om zo'n combo eruit te krijgen dat je tegenstander deze al lang ziet aankomen en middels een simpele blok jouw aanval verijdelt. Voor de rest zijn de moves zou oud als Pac Man. De vuurbal komt mijn neus uit om over de Dragon Punch nog maar te zwijgen. Wie ooit Virtua Fighter, Toshinden, Tekken of Fighting Vipers gespeeld heeft, weet wat er te halen valt in de wondere wereld van de beat'em up. Met andere woorden Street Fighter Zero, Alpha of Turbo, inpakken geblazen.





Lightstar vreest niemand.



Joehoe? Hé jij magere Hein!



Zijn we weer vriendjes?

De eeuwige strijd tussen goed en kwaad vormt de rode draad in dit nieuwste platformspel voor de Saturn. Doe het licht uit, zet een kaars voor je raam en bereid je voor op een slopende strijd tegen een leger van zombies.



Waar is die gast nu gebleven?

**GESPLETEN KRISTAL**  
Skkeleton Warriors is een platform dat zich afspeelt in een futuristische maar evenzo primitieve beschaving. De koning van de stad Luminicity is overleden en zijn zoon Justin Steele staat op het punt om de troon over te nemen. Uiteraard laten de kwade krachten deze kans niet aan zich voorbijgaan om naar de macht te grijpen. De duivelaanbidder Baron Dark maakt aanstalten om het Lightstar Crystal, een steen met magische

krachten, te ontvreemden om zo de heerschappij te krijgen over Luminicity.  
**BOVEN-MENSELIJK**  
Godzijdank is de jonge prins aanwezig wanneer Baron met zijn vieze fikken aan het kristal zit te rukken. De twee raken in een gevecht en het kristal splijt in tweeën. Beide heren worden hierdoor blootgesteld aan een magische straling en veranderen in 'warriors' met bovenmenselijke krachten. Baron Dark verandert in een levend

skelet dat in staat is om elk mens met een greintje kwaad in zijn hart om te toveren in een moordlustig levend skelet. Prins Justin Steele verandert op slag in Prins Lightstar, de held van dit spel.  
**HART-STENEN & SKY BIKES**  
Om de andere helft van het kristal te verkrijgen, moet Prins Lightstar vier levels doorkruisen en evenveel eindbazen om

zeep helpen. Op zijn pad wordt hij uiteraard lastig gevallen door Baron Dark's leger van levende doden en vijandige dieren. Iedere keer als je een skelet aan stukken slaat, verschijnt er een hartsteen (what ever happened to the niersteen?) deze moet je oppakken anders komt het skelet opnieuw tot leven. Tussen de levels door zijn er bonuslevels

waarin je met een Sky bike de kans krijgt om je energie en wapen reserves aan te vullen. Naast zijn zwaard heeft prins Lightstar ook de mogelijkheid om laserstralen af te vuren. Het is echter slim om deze stralen op te sparen voor de eindbaasjes. Deze lijken misschien moeilijk te verslaan maar wanneer je ze even goed bestudeert, blijkt dat reuze mee te vallen. Al deze knakkers, zelfs de duivels Baron Dark zelf, hebben zwakke plekken in hun verdediging. Zodra je die hebt ontdekt is het een peuleschilletje.



Lightstar bewondert de pracht en praal van mijn darmflora.



De verschrikkelijke Yeti bestaat dus wel!

**POWER TIP**

Voor iedere vijand is een andere attack move het best en blokken is van levensbelang.



By the power of Lightstar!

<b>RAPPORT</b>
GRAPHICS <b>7°</b>
GELUID <b>7°</b>
ORIGINALITEIT <b>7°</b>
SPEELBAARHEID <b>5<sup>5</sup></b>

- Leuke bonusveldjes
- Bijzondere routes
- Eentonig
- Donker

**SATURN**  
Prijs: f 129,50 Bfr.ca. 2325  
Fabrikant: Playmates Interactive  
Importeur: Dimension Plus  
Tel.050-3129818



Saa, dat vind ik eerlijk gezegd van de Skkeleton Warriors. Het ziet er aardig uit en er zijn leuke geheime kamertjes en bijzondere routes maar het is gewoon niet tof om minuten lang geraamten aan stukken te slaan.  
KEES

# SKELLETON WARRIORS



"Bas, Ben eten!", riep ik vanachter mijn PC vandaan. "Euh, wat eten we?", vroegen Ben en Bas verbaasd in koor. Met een brede grijns op mijn gezicht zei ik: "niet-intelligente levensvormen, wat anders?"



Cyber hamster.

**BURGER KING**

Orion Burger is een soort Mc Donalds, oeps sorry Bas ik bedoel een Burger King, in de ruimte. Alleen, doordat het aantal levensvormen nogal divers is, heeft het bedrijf Orion Burger problemen met het vinden van geschikt vlees voor in z'n burgers. Dat komt vooral door de Planet Huggers organisatie. Zij hebben namelijk bepaald dat Orion Burgers geen intelligente levensvormen mogen gebruiken in de burgers. Dat moest wel want intelligente levensvormen zijn nogal schaars.

**TEST**

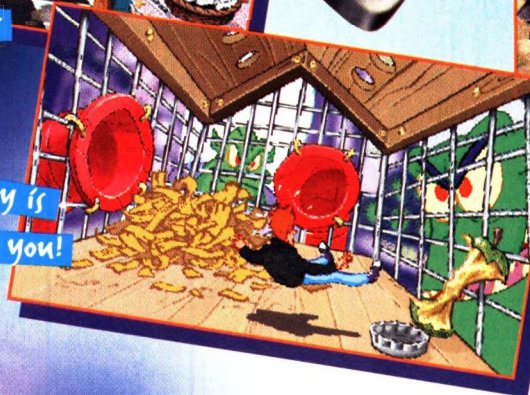
Het ruimteschip van Orion Burger, de Protein Harvester, is inmiddels in een ons zeer be-



De plaatselijk snackbar

met z'n weirdo's.

Somebody is watching you!



kige Wilbur Wafflemeier. Wilbur zat net z'n hamsters eten te geven toen hij werd opgebeamed en aan boord kwam van de Protein Harvester. Daar begon meteen de intelligentietest. Die bestond uit een flinke stroomstoot door de hersenen van Wilbur om zodoende de neurotransynaptische bandbreedte te meten. Behalve dat dit voor Wilbur een, laten we zeggen, pijnlijke ervaring was, zakte hij voor de test. Dat betekende dat mensen dom genoeg zijn om tot Orion Burgers verwerkt te worden.

**TIJDSLUS**

Zlarg en Flumix willen Wilbur terug naar de aarde sturen ( zo hoort dat namelijk als je bent gekidnapt door Aliens). In de Abduct-o-tron moet dat allemaal gaan gebeuren. Voor dat een kidnap slachtoffer wordt teruggestuurd waar hij/zij vandaan komt, is het de gewoonte onder aliens om het geheugen te wissen en dan alleen het korte termijn geheugen wel te verstaan. Alleen werken de machines niet zo als zij horen te werken. Wilbur wordt wel terug-

gebeamed, maar z'n geheugen wordt niet gewist en Wilbur komt op een punt in de tijd terecht voor z'n kidnapping. Trekkies zullen dit kennen als een loophole of te wel een tijdslus (zie TNG aflevering Timescape). Dit betekent dat je genoeg tijd hebt om je voor te bereiden op de test, euh, meerdere tests. Dat voorbereiden doe je op Aarde, daar vind je de benodigdheden om een test te halen. Een

voorbeeldje; als je de elektrische schok test wilt halen dan zul je de kapper zover moeten krijgen om de blauwe gel in je haar te smeren. Doordat je in een tijdslus zit, blijft de tijd zich dus herhalen waardoor je de test in een kort tijdsbestek moet voorbereiden. Je kunt, als je denkt alles voor de test bijeen te hebben, ook op de Abduct-o-tron knop drukken in de inventory om zo op het schip terecht te komen. Aangezien je voor elke test iets nodig hebt van de Aarde, zal je of vooruit moeten werken of falen

# ORION BURGER



Aliens bekijken het treurige schouwspel.



bij elke test die je voor het eerst doet.

**HUH?**

Door die tijdslus moet je eigenlijk elke test opnieuw doen voordat je verder kunt gaan met de volgende. Aangezien dit een beetje saai zou zijn, hebben de makers dit op een grappige manier opgelost.

Elke keer voordat Wilbur aan het verzamelen van spulletjes voor de nieuwe test begint, rent hij snel door het dorp heen om alle dingetjes op te halen die je nodig had voor de voorgaande tests. Eigenlijk doe je elke keer alle tests opnieuw, maar alleen de test die je nog moet halen, wordt in beeld gebracht.

**ONZINNIG**

De makers van Orion Burger zijn goed thuis in hun Science Fiction, en da's op zich al bijzonder prijzenswaardig. Je komt dan ook tijdens het spelen allerlei bekende en minder bekende dingen tegen die Aliens ooit gezegd hebben of gebruik van maken. Van het zinnetje 'Take me to your leader' tot en met time-warping, beamen en het geheugen wissen. Ook de oplossing die US Gold aandraagt voor het geïnteresseerd zijn van Aliens in ons mensenras klinkt behoorlijk aan-

nemelijk (in ieder geval voor de makers van de serie V).

De makers steken voornamelijk de draak met de alien-info en da's altijd wel leuk. Vooral nu er door sommige programmamakers zo akelig serieus over wordt gedaan (no offense Mulder en Scully).

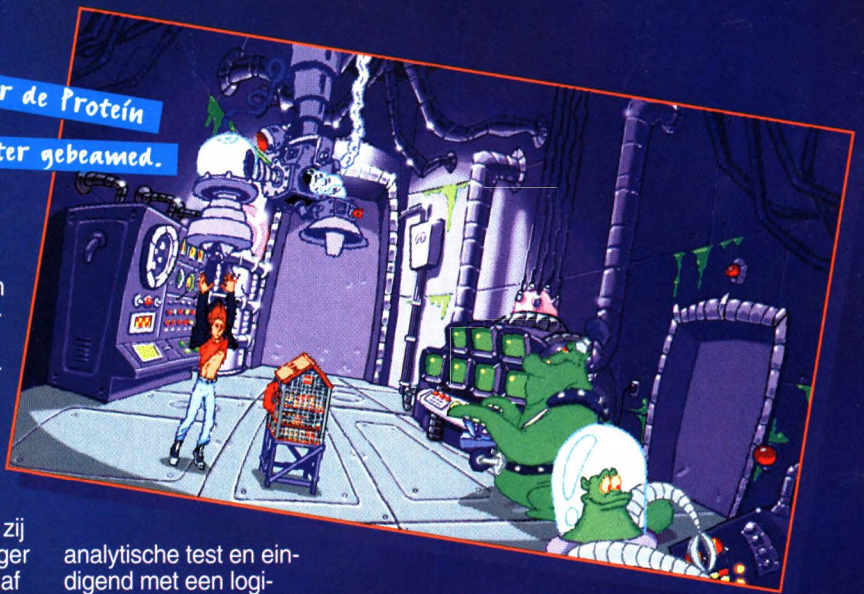
Om het spel nog onzinniger te maken dan het al is, ontmoet Wilbur op Aarde allerlei vreemde figuren die op z'n minst eigenlijk allemaal in therapie horen te zitten. Zo is er het aldoor ruziënde stel dar de plaatselijke snackbar uitbaat, en Wilbur's tante Polly die verslaafd is aan dingen bestellen via de telefoon.

**HULP**

De puzzels zijn behoorlijk moeilijk en soms een beetje onlogisch, dus je zult veel moeten rondlopen en op alles klikken

Wilbur is naar de Protein

Harvester gebeamd.



en bekijken of je het kunt gebruiken. Gelukkig heb je aan boord van de Protein Harvester een bondgenoot in de vorm van Astral. Astral behoort tot de organisatie van de Planet Hugger en staat aan jouw kant. Het is handig om met haar te kletsen want zij weet als Planet Hugger lid het een en ander af van de tests die je moet ondergaan.

**TESTS**

Er zijn vijf tests die je moet doorlopen wil je het spel tot een goede einde brengen; beginnend met de neuro-

analytische test en eindigend met een logische test.

De neuro-analytische test is de stroom test die ik al kort beschreven heb. Vandaar uit ga je naar de survival test waarin je tegen een soort cyber hamsters moet vechten.

In de Sensory Perception test (zintuigen test) moet je een schat zoeken op een eiland. Dit eiland is van een zekere

Perkins en hij heeft gezworen dat zolang hij daar de baas is, niemand een voet op het eiland zet.

In de taal test die daar op volgt, neem je het op tegen de Bork's; een soort overactieve aliens. Je moet ze allemaal uitroeien met een speciale gun. Alleen de handleiding van deze gun is (natuurlijk) in het Borks.

Als laatste doe je de logische test en daarbij moet je alle bewoners uit het dorp gelukkig maken... een bijna onmogelijke en ondankbare taak.

Kon je het vinden?



Hé Kappie, heb je nog wat blauwe gel.



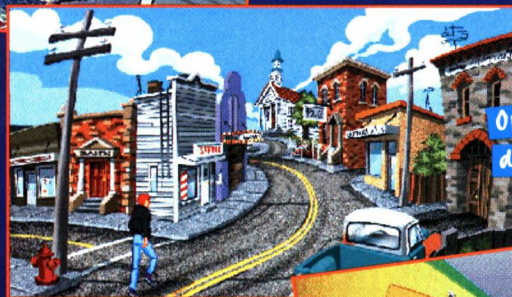
Rauw zijn ze ook erg lekker.



Zoek snel wat niet-intelligente levensvormen voor me want ik heb honger!



Op zoek naar de kapperszaak.



Wilbur wordt bij kop en kont gepakt.



Mmm, zou er iemand in m'n kamer zijn geweest?



**RAPPORT**

**GRAPHICS**

8°

**GELUID**

8°

**ORIGINALITEIT**

9°

**SPEELBAARHEID**

8°

Grappig

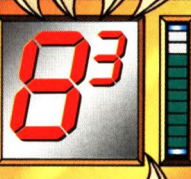
Smaakt heerlijk

Onlogische puzzels

Sommige personages praten wat veel

**PC/MAC CD-ROM**

Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800  
Systeemvereisten: PC 486/33, 4 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, Double speed CD-ROM, SVGA, muis, draait ook op Windows '95.  
Mac: Quadra, Power Mac, of 6840, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM, system 7.1.  
Fabrikant: US Gold  
Distributeur: BASF Multimedia  
Tel. 026-3717710



Orion Burger is een geinig spel en het is ook nog eens op een originele manier in elkaar gezet.

LAURA





Op topsnelheid in de achtervolging.

50 of 11  
LAP  
4 of 4

Dat wordt een frontaalje met de muur.



### POWER TIP

Zet het gas bij de start half open tijdens het aftellen. Bij één geef je vol gas en voila: turbo-start



# WIPEOUT

Precies een jaar geleden beschreef Thomas WipeOut als het beste racespel dat ie ooit gespeeld had. Maar ja, toen bestond WipeOut 2097 ook nog niet...

### ANDERE OPZET

De opzet van WipeOut 2097 verschilt enigszins van z'n voorganger. In de vorige versie was het de bedoeling de zes circuits in volgorde af te werken. Alleen als je bij de eerste drie eindigde mocht je aan het volgende circuit beginnen. In dit deel is dat anders. De zes circuits die je nu krijgt, zijn verdeeld in

drie niveaus: 'novice', 'intermediate' en 'expert' en je kunt ze alle zes meteen spelen. Het is overigens aan te raden met de makke-

lijke circuits te beginnen want met name de twee expert-races zijn op het eerste gezicht zo afschrikwekkend moeilijk dat de moed je al gauw in de schoenen zinkt. Pas na vele uren/dagen oefenen zal je merken dat ook de moeilijkste circuits weldegelijk te doen zijn.

### SPECTACULAIRE CIRCUITS

Om even met de circuits verder te gaan; ze zien er allemaal nog spectaculairder uit dan in de eerste WipeOut. Op beginnersniveau heb je de keuze uit **Talon's Reach**, een macaber industrieterrein met lekkere bochten, en **Sagarmatha**, een circuit ergens in de besneeuwde Tibetaanse bergen. Ook op deze circuits zul je niet zomaar even als eerste eindigen maar na verloop van tijd merk je dat ze, vergeleken met de overige vier, bedoeld zijn voor beginners. De twee races op 'tussenniveau' zijn **Phenitia Park**, een verlaten pretpark waarbij je af en toe het gevoel krijgt in een rollercoaster te zitten, en **Valpariso** dat midden in de Chileense jungle ligt. Echt heftig wordt het op expertniveau waar je de keuze hebt tussen **Gare D'europa**, waar je ondergronds vliegt door in onbruik

geraakte metrotunnels en **Dessa Keys** dat het best te omschrijven is als een kruising tussen een achtbaan en een spookhuis.

### DE TEAMS

Voor je kunt beginnen met racen, zul je eerst een keuze moeten maken uit een van de vier teams die ook al in de eerste versie van de partij waren. Groot verschil is echter dat het weldegelijk wat uitmaakt voor welk team en dus voor welk type racer je kiest. **De Feisar** stuurt heerlijk maar is naar verhouding traag. Het **AG Systems** team moet het doen met iets snellere maar iets minder wendbare machines. De **Avricom** is een goede allrounder en de **Direx** is rete-snel maar alleen voor de zeer ervaren racers weggelegd.

### NIEUWE CATEGORIE

Elke race start je met elf tegenstanders en de eerste drie krijgen een medaille uitgereikt. Alleen... aan zilver of

Snowbattle in Tibet.



Op weg naar de eerste plaats.



De inside-view is misselijk makend.





Wie een mijn legt voor een ander... vliegt er zelf in.

Het gaat er heftig aan toe in de tunnels.

# 2097

**RAPPORT**

- GRAPHICS: 9.8
- GELUID: 9.0
- ORIGINALITEIT: 8.0
- SPEELBAARHEID: 9.8

- ▲ Mooiere circuits
- ▲ Heftigere wapens
- ▲ Betere besturing
- ☑ 'Linken' voor spelen met z'n tweeën

**PLAYSTATION**  
 Prijs: f 129,95 Bfr.ca. 2350  
 Fabrikant: Psychosis  
 Distributeur: Columbia Tristar  
 Tel. 035-6250720



WipeOut was goed, WipeOut 2097 is nog beter. Mooiere circuits, heftigere wapens, betere besturing... Was het ook zonder link-kabel gewoon met z'n tweeën te spelen dan had ik een nog hoger eindcijfer gegeven.

ED

brons heb je niks. Het is namelijk de bedoeling om op alle zes de circuits als winnaar te eindigen. Pas als je dat voor elkaar krijgt, kom je in een nieuwe categorie races terecht. Helaas zijn er dan geen nieuwe circuits maar krijg je de eerste zes weer voor de kiezen. Het grote verschil is dat diezelfde circuits nog moeilijker zijn omdat de topsnelheid van jouw 'ship' en die van je concurrenten is verhoogd. Deze zes races zijn qua opzet weer gelijk aan de originele WipeOut, dus eindigen bij de eerste drie en je kan verder. Na enkele dagen spelen is het me gelukt om de eerste zes circuits te winnen evenals de eerste race van de volgende categorie. Ver-

der ben ik nog niet en ik ben er vrij zeker van dat het jou ook dagen zal kosten om zover te komen.

### WAPENS

WipeOut 2097 is in vele opzichten nog beter dan het origineel. Ik noemde al de nog mooiere circuits en de keuze tussen de verschillende teams en 'ships' die er nu echt toe doet. Ook de races zelf zijn zo mogelijk nog spectaculairder. Dit is te danken aan de betere bestuurbaarheid van de toestellen maar vooral aan het wapenarsenaal dat is uitgebreid en waarmee je je concurrenten nu ook definitief kan vernietigen. Bedenk wel dat dat ook omgekeerd geldt.

Er zijn maar liefst elf verschillende wapens die zo mooi zijn dat ik niet kan nalaten er even een paar te noemen. De geleide raketten, mijnen, turbo's en het schild kennen we al maar er zijn een paar hele fraaie bijgekomen. Nieuw zijn onder andere de **Autopilot** waarmee je een paar seconden met topsnelheid over het circuit wordt gevlogen. De **Plasma Bolt** die, mits precies gericht, in staat is iedere concurrent van het circuit af te blazen. De **Thunder Bomb**, die een rij explosies veroorzaakt en alle tegenstanders in de buurt voor korte tijd lamlegt. De mooiste is echter **De Quake**, waarmee je een soort aardbeving veroor-

zaakt die een gedeelte van het circuit doet golven en tegenstanders in de buurt flambeert.

### ENERGIE PROBLEMEN

Ook nieuw is dat je racer te kampen kan krijgen met een tekort aan energie. Bij de start van ieder race is je 'power' maximaal maar elke keer dat een tegenstander je raakt met een van zijn wapens, lever je een beetje in. Er is echter een manier om energie bij te tanken. In de buurt van de start/finish heb je een soort pits. Je hoeft gelukkig niet te stoppen maar je moet wel even van de route afwijken en over de 'geladen' pitsstrook vliegen om er weer een tijdje tegen te kunnen.

### MISSELIJK

Tja, op zich is er nog wel meer te vertellen over WipeOut 2097 (zoals bijvoorbeeld de misselijk makende 'inside-view' maar ik wou nog wat ruimte overlaten voor de plaatjes zodat jullie ook een beetje een indruk kunnen krijgen hoe het spel eruit ziet. WipeOut 2097 speelt in ieder geval fantastisch maar dat had je al begrepen. Het is typisch zo'n spel dat je zelf moet ervaren om de spanning en de sfeer te kunnen proeven. Enne... ik stop niet alleen met schrijven om ruimte voor plaatjes over te laten. Ik kan gewoon niet wachten om weer achter het stuur van m'n favoriete AG Systems te kruipen.



# Preview Tomb Raider



Laat een ontzettend sexy dame de hoofdrol spelen in een nieuwe 3D-action adventure game, wat krijg je dan? Juist, een spel waar je je ogen niet vanaf kunt houden. Slimme jongens hoor, daar bij Core Design.

mythologisch object op te sporen, genaamd de Scion. Dit item (dat uit drie delen bestaat) blijkt van onschatbare waarde te zijn en zodra Lara haar spulletjes heeft gepakt, begint het grote avontuur.

## LEKKER GLIDEN

Amper begonnen aan haar missie, komt Lara er al achter dat ze slechts als pion fungeert in een geheel dat veel groter is dan ze voor mogelijk hield. Vastberaden als ze is, besluit ze dan ook het heft in eigen hand te nemen en te proberen op eigen houtje het mysterie van de Scion te ontrafelen. Dat deze opgave allesbehalve makkelijk zal zijn, kan iedereen wel aan zijn of haar water voelen.

De game start hier en al snel vallen enkele dingen op. Zo wordt het spel vanuit de derde persoon gespeeld, iets wat op zich niet zo vreemd is maar het camerasysteem dat op en rondom de character inzoomt mag toch wel vrij vernieuwend genoemd worden. Heel soepeltjes 'glijdt' de camera naar het punt dat voor de speler het prettigst is om Lara haar dingen te laten doen. Daarnaast heeft het Core-team goede research gepleegd, waardoor de decors erg gedetailleerd en authentiek ogen (en dat terwijl ik het nog moest doen met de bèta versie) en bestaan de levels uit meerdere verdiepingen. Bij dit soort games (zoals bijvoor-

beeld in Fade To Black) zijn de verdiepingen meestal alleen maar te bereiken via liften en dergelijke, maar bij Tomb Raider vloeien de platforms in elkaar over door verhogingen, gangen en



Even Martin Gaus bellen.

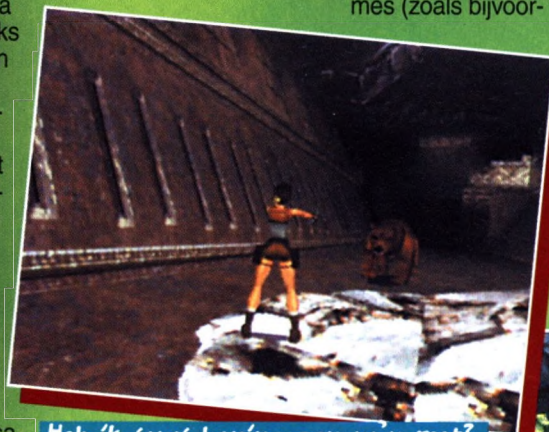
## MACHOTALK

Ik mag mezelf deze maand een gelukkig man noemen. Maar liefst twee bloedmooie ladies heb ik in de afgelopen weken onder mijn vingers gehad. De ene betreft de in een SM-achtig pakje gehulde wetenschapper Kimberly uit de vette game Blam! En ziehier, alsof mijn adrenaline nog niet snel genoeg door mijn aderen pompte, de schaars geklede brunette Lara Croft. Hoe makkelijk en verleidelijk zou het nu zijn om twee pagina's vol te kalken met sexistische machotalk. Sorry guys, aangezien er aardig wat vrouwelijke abonnees zijn die ik niet wil beledigen en mijn wekelijkse stapeltje fanmail voor het grootste gedeelte door Jessica's, Marieke's en Lorraine's wordt geschreven, laat ik de 'typische stoere mannenpraat' netjes achterwege.

## VLEESBOY

Doch, ome Skate is en blijft (evenals al zijn voorvaderen) een rechtgeaarde rokkenjager en dus wil ik nog wel even kwijt dat Lara beschikt over een goddelijk lichaam. Die

vormen jongens, daar kan Pamela A. nog een puntje aan zuigen. Hoewel, laatstgenoemde bestaat niet alleen uit siliconen, maar ook uit vlees en bloed. Laten we de realiteit vooral niet uit het oog verliezen. Oké, over tot de orde van de dag, dit is tenslotte een gamesmagazine en geen Vleesboy. Main character in Tomb Raider is Lara Croft, in het dagelijks leven een schat van een mens die zich bezighoudt met gehandicapte kids. Daarnaast beschikt ze over het basisdiploma punniken en reist ze graag. Wat velen echter niet weten van haar, is dat ze regelmatig geheime opdrachten vervult voor grote ondergrondse organisaties. Ditmaal wordt ze op pad gestuurd om een



Heb ik soms honing aan m'n reet?



Je zult maar hoogtevrees hebben...



Ochtendgymnastiek.



Je voelt gewoon dat er ieder moment wat kan gebeuren.



Je zou haast denken dat Lara geen hondenliefhebber is.



# Raiders



trap-  
pen. Dit  
houdt  
je als  
speler  
constant  
betrokken  
bij alle  
acties die  
je maakt,  
waardoor  
het spannings-  
element  
constant  
aanwe-

zig is. Je weet per slot  
van rekening nooit wat  
zich om de hoek van  
een trap zou kunnen  
bevinden. Ook zorgt de toepas-  
sing van Artificial Intel-  
ligence ervoor dat veel  
situaties nooit identiek  
zijn. Denk dus niet dat  
de vijanden in de  
game (en dat zijn er  
nogal wat) jou altijd  
vanuit dezelfde positie  
zullen benaderen.

## LEVELS

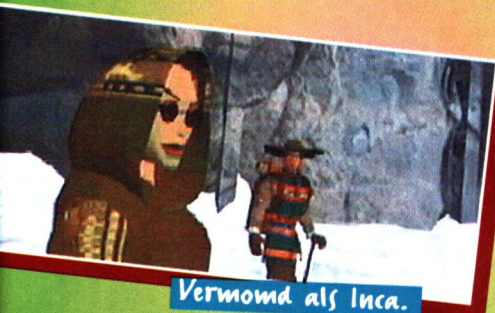
De vier levels waaruit  
de game bestaat, zijn  
alle onderverdeeld in  
drie sub-levels. Het  
eerste level waar Lara  
haar missie begint is  
Vilcabamba, de ver-  
loren Inca-stad. In dit  
level zijn nog niet al te  
veel obstakels te vin-  
den, zodat je rustig  
kunt wennen aan La-  
ra's bewegingen en de  
sfeer kunt proeven.  
Afgezien van een din-  
osaurus(!), wat beren

en een reuzehagedis  
hoef je nog niet al te  
veel af te schieten.  
Overigens start je met  
Lara zonder wapens  
maar deze zul je snel  
genoeg in je bezit krij-  
gen. Shotguns, Uzi's, 't  
is alsof het Ameri-  
kaanse leger er ooit  
heeft huisgehouden en  
aardig wat spulletjes  
heeft laten liggen.  
Wanneer je alle geva-  
ren in de grot, de stad  
zelf en de grafombe  
hebt doorstaan, kun je  
knnen beginnen aan  
het tweede level, het  
Labyrint. Hier kom je in  
een totaal andere om-  
geving terecht, name-  
lijk in Grieks/Romeinse  
stijl met een jungle-  
achtig tintje. Hier kom-  
en de welbekende  
puzzels en vallen om  
de hoek kijken. Zo  
moet je bijvoorbeeld

Ook de vallen zijn niet  
mis. Grote rollende bal-  
len, plotseling dicht-  
slaande  
deuren  
en vloer-  
en die  
pardoes  
onder je  
voeten  
vandaan  
verdwin-  
nen, zijn  
niet be-  
paald  
plezierig te noemen.  
Dit level brengt ook  
zwaardere tegenstan-  
ders met zich mee.  
Leeuwen, haaien en  
zelfs een zeemonster  
knnen je het flink las-  
tig maken. Wat zeg ik,  
ze kunnen je je kop  
kosten!



Don't fuck with Lara!



Vermomd als Inca.



Lara heeft vier guns nodig.



Wat komt daar in  
hemelsnaam aan?!



Lara krijgt rugdekking.

## POWER TIP

Haal in het tweede level de  
hendel die zich ver onder  
water bevindt, alleen over als  
je genoeg medi-kits hebt.

## POWER TIP

Wees altijd op je hoede en  
vergeet onderweg niet ge-  
noeg medi-kits op te pikken,  
je zult merken dat ze goed  
van pas komen.

grote stenen een be-  
paalde richting in du-  
wen om een deur te  
openen die zich in een  
andere ruimte bevindt.

## DE OMME- ZWAAI

In het Labyrint heeft  
Lara inmiddels het  
eerste deel van de  
Scion te pakken ge-  
kregen. Het tweede  
deel moet gehaald  
worden in het derde  
level, een Egyptisch  
gebied. Hier zul je  
tevens een psycho-  
logische test en fy-  
sieke testen moe-  
ten ondergaan om  
uiteindelijk weer  
verder te kunnen.  
Wie zover komt,  
zal merken dat de  
verhaallijn lang-  
zaam verandert.  
De ware bedoeling van  
Lara's opdracht zal hier  
ook aan het licht kom-  
en. Uiteindelijk be-  
land je in de prachtige  
piramide van Atlantis  
waar wel heel vreemde  
vijanden je het leven  
zuur trachten te ma-  
ken. Nek ze zonder ge-  
nekt te worden, neem  
het derde en laatste  
deel van de Scion in je  
klauwen en je zal je  
verbazen over de ver-  
rassende afloop van  
deze thriller...

## RAPPORT

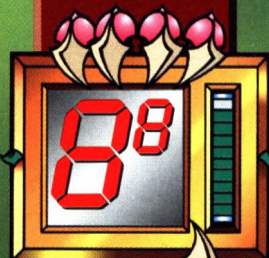
GRAPHICS	8.8
GELUID	8.5
ORIGINALITEIT	8.6
SPEELBAARHEID	9.2

- Spannend
- Vernieuwende gameplay
- Vele geheimen

Soms is camerawerk  
irritant

## PLAYSTATION

Prijs: f 119.95 Bfr.ca. 2150  
Fabrikant: Core Design  
Distributeur: BASF Nederland  
Tel. 026-3717710



Tomb Raider lijkt in  
het begin wat lastig  
maar zodra je de  
gameplay doorkrijgt, is  
het haast onmogelijk  
om je handjes er  
vanaf te houden.  
Speel in het donker,  
dan kan het wel  
eens flink gaan spo-  
ken!

SKATE





Daar hebben we onze psycho.



Iets verkeerd's gegeten?



Vluchten kan niet meer.



Rooie biét in de aanval.



Effe vleuggellam knallen!

**POWER TIP**

Ontwijk de stralen van de onzichtbare sentinel in het Unreality-centrum. Scheelt een hoop tegenstanders.

# MACHIN

Het jaar: 2020. Gegeven: een gestoorde geest besluit de uiterst geavanceerde computertechnologie eens flink te misbruiken. Het resultaat: de aarde naar de kloten. De missie: kill the damn freak!

**PRETTY BIZARRE**

We bevinden ons in het begin van de 21ste eeuw. Het Amerikaanse multinationale bedrijf Senclair is er inmiddels in geslaagd om met de revolutionaire Nano-technologie speciale micromachines te produceren. Deze machines hebben de grootte van een molecuul en kunnen voor vele doeleinden worden toegepast. Door ze in speciaal ontwikkelde tanks te stoppen, zijn ze in staat om alle moderne taken die de mens voorheen op zich nam, geheel vanuit zichzelf uit te voeren. Van het herstellen van bescha-

digd huidweefsel tot het fabriceren van elektronische apparaten; er is werkelijk niets wat ze niet kunnen. En dat met slechts een voorgeprogrammeerd molecuultje. Pretty bizarre, is het niet?

**KLEINE ETTER**

We maken weer een sprongetje in de tijd en belanden vervolgens in de produktieruimte van Senclair. Callam Violdreer, 'Slug' voor zijn vrienden (die hij niet heeft), houdt zich bezig met het programmeren van de desbetreffende machientjes. Een zeer saai baantje, maar niet voor Violdreer, een

workaholic, die zwaar geobsedeerd is door het te verrichten werk. Dat dit nooit goed kan gaan, kun je natuurlijk al op je sneakers aanvoelen. Het onvermijdelijke gebeurt dan ook; Sluggie draait een beetje door en krijgt ongezonde plannetjes in zijn hoofd. Hij besluit zijn positie flink te misbruiken en zichzelf te injecteren met de DIY micromachines, hopende op een mooier en vooral sterker lichaam. Al jaren vreet hij zich vol met chocolade (waar je blijkbaar lichtelijk stoned van kunt worden, las ik laatst in de krant) en de vrouwtjes hebben hem nooit zien

**POWER TIP**

Leer met je wapens om te gaan en je zult er snel achterkomen welk wapen in uiteenlopende situaties het meest effectief is.

staan. Tijd voor een drastische verandering dus. De kleine etter, als hij eens wist waar hij aan begonnen was...

**AUTO-DESTRUCT**

Anyway, je raadt het al. De hele shit loopt uit de hand en in no time groeit Sloggie uit tot een soort onaantastbare god. Dankzij de geïnjecteerde machines die zijn DNA-structuur compleet veranderd hebben, is hij namelijk in staat alles te laten gebeuren wat hij wil. Het enige dat hij ervoor hoeft te doen is eraan denken. En wat doet die eikel: ja hoor, bijna de gehele planeet goed molesteren. Zomaar! De koe-tjes en kalfjes op het land zijn geheel vervangen door killerbees en de meest verschrikkelijk ogende spinnen, terwijl bizarre monsters een beetje lopen te klooiën in vernietigde gebieden.

Niet bepaald een paradijs op Aarde dus.

**VLIEGENDE BOM**

Tot mijn grote blijdschap krijg ik te horen dat er op een geheime ondergrondse lokatie nog enkele overlevenden zijn. Twee van hen, Kimberley Stride en Orville McArdle, zijn wetenschappers die op zoek zijn naar een formule om het virus in Machinehead Core (zo noemt Suffie zich nu) te vernietigen. Helaas komen ze er al snel achter dat dit antivirus nooit van z'n leven het daglicht zal zien, waardoor ze uit pure noodzaak een speciale bom ontwikkelen. Wat Kimberley echter niet weet is dat haar assistent Orville, er zijn eigen agenda op nahoudt. Wanneer zij op een dag wakker wordt, blijkt Kimberley halfnaakt vastgebonden te zitten

aan de bom. De schijterd heeft zijn vieze vinger op de Auto Destruct-knop geplaatst en onze charmante heldin is vanaf dat moment gedwongen om er maar het beste van te maken. Kimberley wordt gelanceerd naar het aardoppervlak, in de hoop dat ze via het vernietigen van alle obstakels op haar pad, terecht zal komen bij de heerser van de nieuwe wereld. De bom is per slot van rekening niet voor niets in elkaar gezet, toch?

**SPINNE-COCONS**

Vanaf het begin merk je als speler al dat de missie verre van makkelijk zal zijn. Het spel bestaat uit vier levels die apart van elkaar weer een aantal sublevels hebben. Met de Vorpel Blade (het voertuig waarmee je je voortbeweegt en waar tevens de bom in



Die trap je niet zomaar kapot.

Too ugly to live!

Heb je wel een rijbewijs?

De enige echte 'fire-starter.

Hé, 't is Michael Jackson.

Oh, jij heerlijke Kimberly.

Ik haat Bananasplit.

# BLAM! EHEAD

## RAPPORT

GRAPHICS

8<sup>2</sup>

GELUID

7<sup>6</sup>

ORIGINALITEIT

7<sup>8</sup>

SPEELBAARHEID

8<sup>0</sup>

- Wapens geven mooie effecten
- Soms erg luguber
- Goed opgebouwde spanning
- Af en toe wat chaotisch

## PLAYSTATION

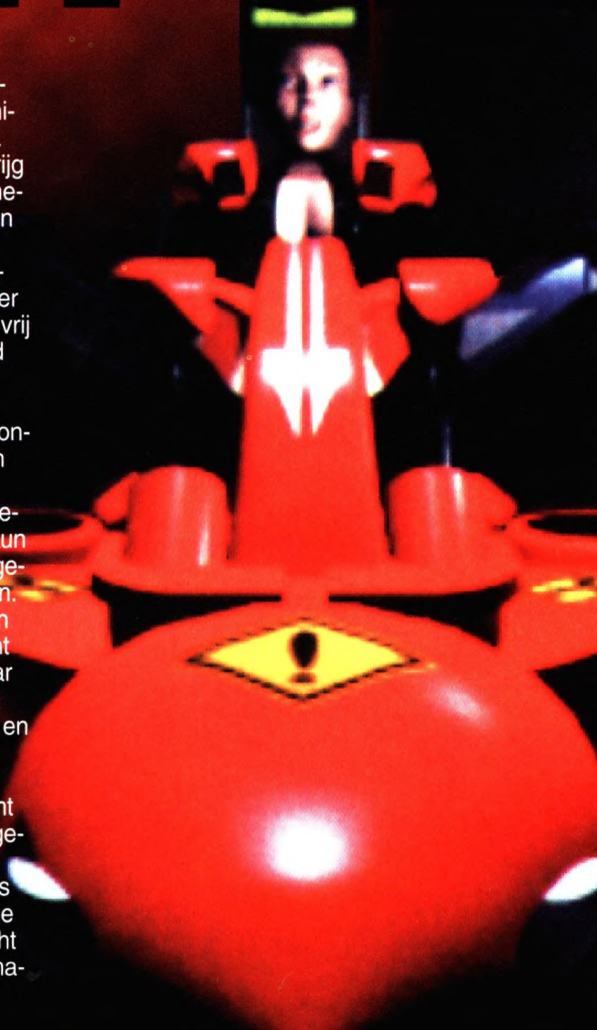
Prijs: f 119,95 Bfr.ca. 2150  
Fabrikant: US Gold  
Distributeur: BASF Multimedia  
Tel. 026-3717710



Blam! is een uitstekende 3D-shoot'em up/ drive 'em up game geworden die zich het beste laat vergelijken met een spel als Fade To Black. Spanning en sensatie dus.

SKATE

verwerkt is) zul je je een weg moeten banen door het gemanipuleerde landschap. In het eerste level krijg je de opdracht spinnecocons te vernietigen die vastzitten aan hoogspanningsmasten. Daardoor komt er namelijk elektriciteit vrij die je later nog goed van pas zal komen. Kijk wel uit voor de vele attributen en monsters die je het leven zuur maken. Naast het kapotschieten van de cocons kun je ook in 'unreality'-gebieden terecht komen. Deze gebieden lijken op het eerste gezicht niet te bestaan, maar zodra je de speciale unrealitykeys vindt en ze vervolgens in de daarvoor bestemde machines stopt, komt er een gloednieuw gebiedje tevoorschijn waar een hoop items te halen zijn. Zodra je deze missie volbracht hebt, begin je automa-



tisch aan de volgende. Zo moet je, na het eerste sublevel, een trein begeleiden naar het eindpunt waarna je het zult moeten opnemen tegen een reusachtige spin. Dit gevaarte valt niet te verslaan met de wapens die je van huis hebt meegekregen, maar daarvoor heb je als het goed is extra wapens opgepikt die daar wel toe in staat zijn. En wat voor wapens!

## BLAST THE SUCKER

Wanneer je vijanden verslaat of op bepaalde plekken goed rondsnuffelt, kan je in bezit komen van enkele vette wapens. Wat te denken van ionenstormen, granaten, raketten en disruptors (die vijanden als een meloen uit elkaar doen spatten). Spring wel voorzichtig om met sommige van deze killers, niet alle wapens liggen om de vijf meter verspreid in

de gebieden. Ook is het zaak om op een strategische manier te werk te gaan. Ga dus niet als een spring-in-'t-veld tekeer, maar coördineer je acties goed. Je zult regelmatig van het ene eind van het landschap naar het andere eind moeten rijden om in een nieuw gebied terecht te komen. Daarbij komt ook nog eens dat, naarmate het spel vordert, de tegenstand steeds zwaarder wordt. Dus: veel kapot knallen, maar ook veel activeren, zoals teleporters en satellieten, dat zijn de manieren om succesvol en ongeschonden het strijdgeveel in een gebied te kunnen verlaten om uiteindelijk oog in oog te staan met een man die psychisch zwaar in de knoop zit, juist, Callam Violdreer (oftewel Machinehead Core). Mocht je zo ver komen, doe me dan een plezier en 'blast that sucker away!'



# 3D Blaster PCI

Creative Labs is de maker van verschillende geluidskaarten, waaronder de beroemde Soundblaster en verscheidene CD-Rom spelers en andere randprodukten. Een van hun nieuwste produkten is de 3D Blaster PCI.

## BLOED-WORST

Om de 3D Blaster PCI te presenteren werd een honderdtal Europese journalisten uitgenodigd om naar Marbella, Spanje, te komen voor een presentatie. Ik zal jullie verder niet lastigvallen met het 5-sterren hotel, de luxe diners en het gruwelijke feit dat ik voor het eerst in m'n leven bloedworst heb gegeten. Anyways, de presentatie was zeer aangenaam en je hoort en ziet nog eens wat.

## 3D ENGINE

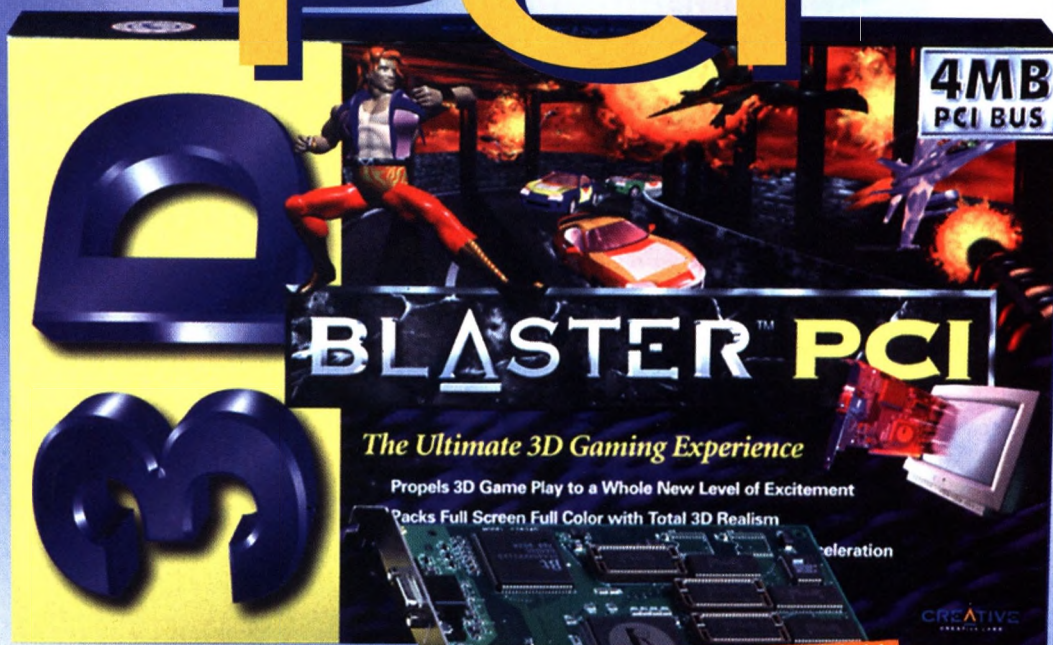
Na een aantal bedrijfs-economische praatjes, verscheen een business development manager van Gremlin Interactive Ltd. op het podium.

Gremlin Interactive maakt al zo'n twaalf jaar games op verschillende platformen waaronder Saturn en PlayStation. Je kent ze misschien van het voetbalspel Actua Soccer of het spel Loaded. Gremlin heeft een eigen 3D engine ontwikkeld en nu gaan ze een aantal PC spellen uitbrengen die zeer compatibel zijn met de 3D Blaster PCI, waaronder de opvolger van Loaded. De verschillende demo's van de nieuwe spellen zagen er veelbelovend en vooral heel erg 3D uit.

## MAY I ASK...?

Maar techniek, hoe belangrijk ook, is niet alles voor een gamer. Het gaat natuurlijk vooral om de gameplay. Dus heb ik na een voorzichtig 'Sir, may I ask you a question?' gevraagd of

Gremlin misschien rekening heeft gehouden met het feit dat de markt al overstroomd wordt met horden Doom klonen en of er nog iets extra's aan de games wordt toegevoegd zoals een goed verhaal, adventure- of RPG-achtige elementen. Hmm, tsja, euh, je moet afwachten tot de games uit zijn.... Voor welk blad schrijf je? Zal ik je wat toesturen? Ik wil niet negatief zijn en ik heb die games natuurlijk nog niet gezien maar uit zijn reactie dacht ik toch echt op te maken dat ze daar nou net niet aan gedacht hebben. Maar mocht het anders zijn of mocht ik gelijk hebben dan zijn jullie,



neer je zelf met je neus tegen een muur staat. En dat geldt natuurlijk niet alleen voor muren maar voor elke keer dat je bitmaps ziet. Zo worden monsters mooiere monsters en de onderwater scènes betere onderwater scènes.

## PENTIUM 90

Niet alleen spellen die, als Quake, met een 3D engine zijn gemaakt worden er beter van, maar ook Dos spellen die met een 2D engine zijn ontwikkeld, zoals bijvoorbeeld Duke Nukem 3D.

De 3D Blaster PCI heeft nog een aantal prettige kwaliteiten. Ken je het verschijnsel dat het beeld schokkerig is en erger je je daar ook zo aan? Nou, de 3D Blaster PCI schijnt dit weg te nemen.

Voorlopig is de 3D Blaster PCI alleen beschikbaar voor Windows '95 en heb je er op zijn minst een Pentium 90 met 8 Mb RAM voor nodig. Maar men is van plan om ook een 3D Blaster PCI op de markt te brengen voor Windows 3.x. De 3D Blaster PCI wordt geleverd met een aantal nieuwe shareware versies waaronder Quake en verschillende patches voor wat oudere titels. De prijs is f 435,00 excl. BTW. Aangezien er tijdens het schrijven van dit artikel nog geen 3D Blaster PCI voor handen was om te testen, heb ik hierboven alleen beschreven wat de heren van Creative Labs tijdens de persconferentie hebben verteld. Ben je geïnteresseerd in het produkt dan zou ik wachten met kopen totdat je de testresultaten hebt gelezen in de Power Unlimited. LAURA

De 3D Blaster PCI is speciaal ontwikkeld voor games en zorgt er onder andere voor dat spellen sneller en soepeler draaien.

Creative Labs heeft vooral op het gebied van soundblasters z'n sporen verdiend.

meer spelplezier wordt gecreëerd.

En ik moet zeggen dat Quake, een van de spellen die voor de demonstratie gebruikt werd, er mooi uitzag. Je weet misschien dat in Quake, vooral als je dichtbij de muren komt, het beeld verandert in vierkante blokjes waardoor je nauwelijks meer kunt zien wat het nou voorstelt. En dat is weinig realistisch. Zeg nou zelf, als jij met je neus tegen een muur gaat staan dan verandert die ook niet in bitmaps.

De 3D Blaster PCI probeert het realisme te vergroten, zodat een muur een muur blijft en je ongeveer hetzelfde uitzicht hebt als wan-

de lezers, natuurlijk de eersten die dat te weten komen. Maar goed, dit Powerplay artikelje gaat over de nieuwe 3D Blaster PCI.

## REALISME

De 3D Blaster PCI is dus speciaal ontwikkeld voor games en zorgt ervoor dat games sneller en soepeler draaien waardoor er meer realisme en dus





# Disney's Gamebreak

## Timon en Pumbaa's jungle games

Disney staat bekend om hun vele kassuccessen op het gebied van teken- en speelfilms. Zo nu en dan begeven ze zich ook op het gladde ijs dat gaming heet. De Lion King was een klapper in de bioscoop, en nu is er dan een game waarin je jungle spelletjes kan spelen met Timon en Pumbaa.

### JUNGLE PINBALL

Pumbaa is een wrattenzwijn en volgens Laura is Timon een stokstaartje (wat dat ook mag wezen). Deze vriendjes struinen met z'n tweetjes door de jungle en hebben zin in een spelletje. Er is namelijk niet al te veel te doen in het oerwoud. Gelukkig is een deel van deze jungle omgebouwd tot pretpark voor oerwoudbewoners die zich vervelen. Er is keus uit vijf verschillende spellen. In Jungle Pinball schiet een slang de speelbal af en kun je een paar grondeekhoorns een flipperbal tegen hun kanis schieten. Zo nu en dan lopen er wat wilde beesten door je flipperkast, maar ja het oerwoud is nu eenmaal van iedereen. Wat wel naar is, is dat het wrattenzwijn zo nu en dan z'n kop laat zien en commentaar op je speelkunst geeft. Huh, alsof een wrattenzwijn mij iets kan vertellen op flippergebied, dacht het niet dus.

### SLING-SHOOTER

In Slingshooter is het de bedoeling om met je katapult de slechteriken uit de jungle te schieten. Natuurlijk ko-

men er zo nu en dan ook nog wat vrienden langsgewandeld en daar kun je beter niet op schieten. Als je een slechterik raakt krijg je namelijk punten, maar als je een vriend een bes tegen z'n kop schiet dan kost je dat punten. Let goed op want ze proberen je in de maling te nemen.

### HIPPO HOP

De Hippo Hop is vergelijkbaar met een oud spel als Frog. Timon moet zoveel mogelijk items van de rug van nijlpaarden, krokodillen of schildpadden ahalen. Samen met boomstammen en rotsblokken verblijft dit hele zootje in een rivier. De nijlpaarden en andere gasten komen langs gedreven en Timon moet van nijlpaard naar rotsblok, en van krokodil op boomstam springen om alles te verzamelen en zo punten binnen te halen. Helaas schijnt Timon niet te kunnen zwemmen, dus als je misspringt is het afgelopen met ons arme kleine stokstaartje. Persoonlijk vind ik dit het minst leuke spel van deze CD-ROM, het is namelijk net even te makkelijk.

### BUG DROP

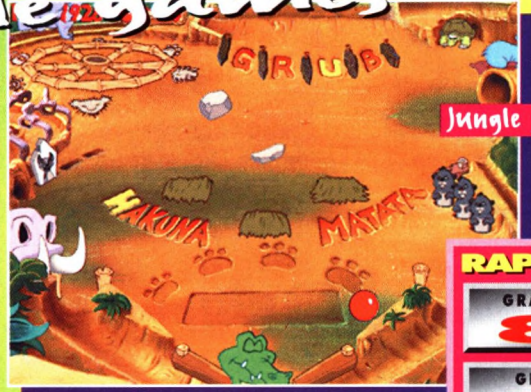
In Bug Drop speel je een soort Tetris maar dan met insecten. Alle insecten die hetzelfde gekleurd zijn en in een horizontale of verticale lijn met elkaar zijn verbonden, verdwijnen zodra het aantal vier of meer wordt. Je kunt tegen elkaar spelen maar ook tegen de compu. Jungle Bug Tetris Drop of hoe het ook mag heten, is een erg koel spel.

### BURPER

Als laatste is er Burper. Pumbaa gaat onder een boom zitten en Timon schut de boom. Er valt van alles uit de boom en Pumbaa boert omhoog en probeert om met zijn slechte groene adem, dat wat uit de boom valt uit te schakelen. Aan jou om hem precies onder het doel te krijgen en om z'n superburp op tijd in te schakelen. Erg leuk spel, maar de burp geluiden maken je na een tijdje behoorlijk misselijk.



Burper is een klasse spel.



Jungle flipper.



Recht voor z'n muil.



Insecten stapelen in Bug Drop.

**POWER TIP**

Gebruik Pumbaa's staart om in Burper op de grond gevallen bugs uit te schakelen.

Jungle House Party.



RAPPORT	
GRAPHICS	8.5
GELUID	8.5
ORIGINALITEIT	9.0
SPEELBAARHEID	9.0

- Pumbaa en Timon zijn koel
- Vijf games voor de prijs van één
- Veel humor
- Hippo Hop is te makkelijk

### PC CD-ROM

Prijs: f 99,- Bfr.ca. 1800  
 Systeemeisen: 486 DX 33 of beter, Double speed CD-ROM Drive, 8Mb RAM, 16 bit geluidskaart, DOS 3.3 of beter, Windows 3.1 of Windows 95, 256-colour VGA (640-480).  
 Fabrikant: Disney  
 Distributeur: Philips  
 Tel. 06-8406



Prachtige graphics, koele games, soepele gameplay en relaxte hoofdrolspelers. Disney heeft er ook op CD-ROM weer een succes bij. **BAS**



## SHOOT TO SCRATCH

Nihilist is afkomstig van het bedrijf Bits dat al games maakte in de tijd dat een Commodore 64 het absolute hoogtepunt van gamesluxe was. Maar zeker gezien hun ervaring op gamesgebied viel dit spel mij behoorlijk tegen. Nihilist is namelijk een space shooter die vooral wat graphics en verhaal betreft mij als geoefend speler vrijwel

Afgaande op de titel leek het me wel wat -ter ere van de 'doom en gloom periode' die ik kort na m'n punktijd beleefde- maar helaas, het bleek gewoon een space-shooter te zijn.

geen genot kon verschaffen. De begeleidende documentatie (ik kreeg een testversie zonder verpakking) rept van verre uithoeken van het heelal, gevoelloze huurlingen, een genadeloze strijd, afschrikwekkende ruimteschepen en een wapenarsenaal om van te watertanden. Wat ik op het scherm te zien kreeg, zag er echter vooral uit als een pikzwart heelal, waar hier en daar gekleurde maar onherkenbare voorwerpen rondvlogen. Met een schip waarin ik nog niet dood gevonden wil worden, werd van mij verwacht om me een weg te schieten door 'steeds ingewikkelder magnetische sferen barstensvol intelligente vijanden'. Met intelligent wordt hier waarschijnlijk bedoeld dat het best moeilijk is om tegen-

standers uit de ruimte te knallen. Overigens niet omdat de vijand zo verdomd sterk is maar vooral omdat zelfs een serie voltreffers met moeite een deukje in de romp van een vijandelijk schip veroorzaakt.

## KUNSTMATIGE DOMHEID

De vijand is echter niet de enige met intelligentie. M'n eigen schip blijkt uitgerust met een 'kunstmatig-intelligent navigatiesysteem', waarmee ik volautomatisch de rake schoten van de tegenstanders kan ontwijken. Althans, in theorie dan,

want tijdens een hete strijd waarin de ruimtemaffia me aan alle kanten onder schot neemt, loop ik -met de KI ingeschakeld- toch nog behoorlijk veel averij op. Hmm, terug naar school dan maar met die KI, en erop toezien dat die niet spijbelt als er les in het ontwijken van aanvallende ruimteschepen wordt gegeven.

## JE GELD EN JE LEVEN

De 30 levels 'vol demonische vijanden' (hahaha!) worden genomen vanuit een soort spacedok dat er wél heel goed uitziet. Alles is hier gerenderd en kan op een originele manier bediend worden. Vooral het alternatief voor een muispijl valt op en is prettig in de omgang. In plaats van een muispijl krijg je name-

lijk twee lijnen die als een soort vizier moeten samenkomen op je keuze uit de spelmenu's. In dit spacedok kan ook een zeer klassiek aandoend shoot'em upje gespeeld worden dat tot doel heeft om je portemonnee lichtelijk te spekken. Geld komt in Nihilist goed van pas, want - en dat is voor de verandering behoorlijk nihilistisch- voor alle missies moet betaald worden, inclusief de oefenmissies. Je begint gelukkig met een klein beetje geld, net voldoende om wat standaardraketten te

**POWER TIP**  
De goede muziek is ook gewoon in de platenwinkel verkrijgbaar.

kopen en toegang tot een oefenmissie te verkrijgen. Door zo ongeveer alles stuk te schieten wordt de geldvoorraad aangevuld, zodat je je een weg kan kopen naar het echte werk. Hm, eigenlijk is de titel wel terecht...

## RAPPORT

- GRAPHICS **5°**
- GELUID **8.5**
- ORIGINALITEIT **5°**
- SPEELBAARHEID **6°**

- Goede muziek
- Flauw verhaaltje
- Jaren tachtig graphics
- Saai spel

## PC CD-ROM

Prijs / 99,95 Bfr.ca. 1800  
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 16 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, muis, geluidskaart.  
Fabrikant: BITS Corporation / Philips Media  
Distributeur: Philips  
Tel. 06-8406



Wat ik van het spel vind is nu wel duidelijk. Ben ik alleen de muziek vergeten en die is notabene echt goed, met deuntjes van Dog Eat Dog, Pop Will Eat Itself en Sugar Ray. Maar ja, daar kun je ook op een audio-CD van genieten.

BEN

**Wegwezuuh!**

**We gaan toch niet leuk doen?**

**Battle-etalage.**

**Meet Mr. Leech**

**Dat laat ik me geen twee keer zeggen.**

**BEN IS DEAD**

**Nee, laat het niet waar zijn!**

**Mooi schip hè? Not!**

**Baby's in space.**

# NHILIST



# AZRAEL'S TEAR

## The Search For The Holy Graal

### POWER TIP

Demo op [www.gamesdomain.co.uk/directcd/pc/dos/demos/atdemo.html](http://www.gamesdomain.co.uk/directcd/pc/dos/demos/atdemo.html)

De Heilige Graal is door de eeuwen heen altijd een hot-item geweest. Kijk maar naar de grote hoeveelheid boeken en films waarin de Heilige Graal een rol speelt. Ook de computergames business kon dit onderwerp niet laten schieten.

### TEMPELIERS

Men is er niet helemaal zeker van wat de Heilige Graal precies is; een beker, een bord of een spiritueel idee. Net als vele anderen voor hen hebben de makers van dit spel er voor gekozen de Heilige Graal een beker te laten zijn. De beker die Jezus gebruikte bij het Laatste Avondmaal en de beker waarin Jozef van Arimathea het bloed opving uit de beroemde wond in Jezus' zij. In dit spel wordt de Heilige Graal teruggevonden in Jeruzalem door de Tempeliers. De Tempeliers, die Jeruzalem hadden veranderd in een degelijke Chris-

telijke stad, vonden bij toeval de Heilige Graal. Dit hielden zij geheim totdat van ze hun eindbaas de opdracht kregen om de Graal (in het geheim, want je kunt nooit weten) over te brengen naar Parijs. De Graal werd geëscorteerd door twaalf ridders en kwam in 1148 in Parijs aan.

### TESTAMENT

In 2003 vindt Colin Scott in een oud kerkhof in Schotland het graf van een van de ridders die de Graal naar Parijs brachten. Colin wist gelijk dat hij iets groots op het spoor was.

Alleen een dingetje beviel hem niet; de ridder was namelijk in 1763 overleden; zo'n zeshonderd jaar nadat de Graal naar Parijs was gebracht. In het graf ligt het testament van deze ridder (een vrij stomme plek om je eigen testament neer te leggen, maar dat terzijde). In het testament leest Colin dat een zekere Malik de Graal heeft gestolen en overgebracht naar de tempel Aerternis. Ook maakt de ridder een opmerking over de kracht van de Graal; als je erbij in de buurt blijft ben je onsterfelijk. Colin voelt nattigheid en stuurt jou een briefje met de vraag of

je zo vriendelijk zou willen zijn om naar de tempel Aerternis te komen. Als lokkertje schrijft Colin dat hij de opbrengst van de Graal met je deelt.

### RAPTORS

Colin en jij behoren tot het gilde der Raptors. De leden ervan zijn dieven, maar van het snelle en slimme soort. Je bent als Raptor goed uitgerust met een bijna alwetende MS-2 helm en een licht wapen. Verder heb je je verstand nodig om de taak die voor je ligt te volbrengen. De gameplay lijkt nog het meest op een com-

binatie van System Shock en een avonture met behoorlijk moeilijke puzzels. In het spel bekijk je in 3D de wereld door je MS-2 helm, het is dus in de eerste persoon. In de tempel Aerternis kom je allerlei vijanden tegen die, net als de verhaallijn, een combinatie zijn van geschiedenis en toekomst. Zo kom je gemuteerde dinosaurussen tegen of ridders die in leven zijn gehouden door de nabijheid van de Graal. Sommigen zullen je bevechten met zwaarden en anderen met moderne wapens.

### POWER TIP

Zelfs op een Pentium 66 Mhz, 16 Mb Ram en quad CD-Rom speler, draaide het spel nogal langzaam. De vermelde systeemeisen gaan volgens mij niet op!

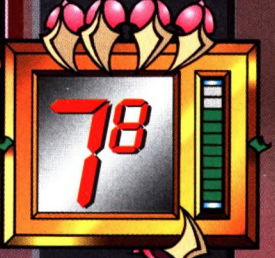
### RAPPORT

- GRAPHICS 8°
- GELUID 7°
- ORIGINALITEIT 7°
- SPEELBAARHEID 9°

- Samensmelting geschiedenis en toekomst
- Interessant onderwerp
- Hoge systeemeisen
- Wat langzaam

### PC CD-ROM

Prijs: f 89,95 Bfr.ca. 1625  
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 10 Mb vrije schijfruimte, SVGA, Double Speed CD-ROM, geluidskaart, muis.  
Fabrikant: Mindscape  
Distributeur: CD Contact Data  
Tel. 077-4773701



Azrael's Tear is een goed spel met mooie graphics. Wat mij betreft vooral oké door het verhaal over de eeuwige zoektocht naar de Heilige Graal.

LAURA



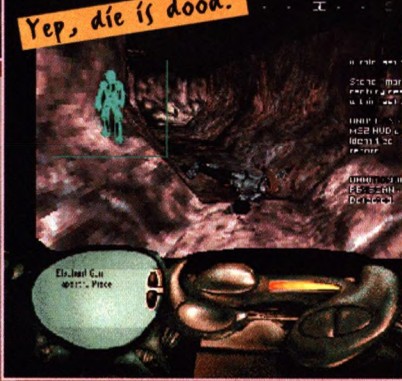
Drijvende lijken kom je regelmatig tegen.



Klote, die gammele smalle bruggetjes.



Dit meissjesspook heeft een hoop te vertellen.



Yep, die is dood.



Maagzweren zijn heel gewoon in de tempel Aerternis.



Een tot nu toe onopgeloste puzzel.

Vanuit je MS-2 helm zie je de omgeving in 3D.



## WAS-MIDDELEN

Telkens wanneer er van de bekendste vluchtsimulator, MS Flightsim, een nieuwe versie uitkomt, krijgt de PU er een exemplaar van toegestuurd dat steevast vergezeld gaat van de mededeling dat deze nog beter, nog mooier en nog prettiger vliegt dan alle voorgaande versies. De wasmiddelachtige reclamekreten worden

echter zelden waargemaakt. Dat komt niet zozeer doordat de jongens en meisjes van de betreffende PR-afdeling maar wat staan te liegen, maar meer doordat het met de huidige stand van zaken in de flight-sim-techniek nog nauwelijks mogelijk is versies uit te brengen die radicaal verschillen van eerder uitgebrachte producten. Dit fenomeen deed zich eerder al voor met de release van Quake, dat niet de revolutie veroorzaakte die ieder-

een verwachtte of hoopte. In plaats van revolutie kregen de gamers evolutie; stapsgewijze verbeteringen in plaats van radicaal nieuwe concepten. In de wereld van de flight-sims is het, zoals gezegd, niet anders.

### RTPM

Met deze ietwat ontmoedigende gedachte in het achterhoofd stak ik de bèta in m'n razendsnelle Pentium 133 met alles erop en eraan. Zo'n slordige 65 meg later stond het zaakje op m'n harde schijf en kon ik aan het

vliegen beginnen. Hoewel ik al zo'n 15 of 20 verschillende flight-sims heb 'gedaan', vergeet ik iedere keer weer hoe de basics van het opstijgen en landen ook al weer in z'n werk gingen. Telkens ben ik dan ook blij verrast als een flight-sim een cursus voor beginners bevat. Zo ook deze keer. Versie 6.0 gaat vergezeld van interactieve vlieglessen, waarbij je zelfs kan kiezen of je zelf of de instructeur de bediening van het toestel voor z'n rekening neemt. Kies je voor de instructeur

achter de controls, dan levert dat je de ervaring op van autorijlessen krijgen door de eerste keer achterin te zitten en alleen maar goed uit je ogen te kijken, zonder gevaar voor ongelukken.

### WEER GEEN SCHIPHOL

Na de basiscursus vliegen kwam vanzelf de vraag naar voren waar ik vandaag heen wou gaan. Dat viel niet mee, aangezien deze sim zo'n 250 verschillende vliegvelden bevat (die overigens allemaal zeer veel op elkaar lijken). Omdat de eerste naam

die mij bij het horen van het woord vliegveld te binnenschiet Schiphol is, besloot ik vanaf onze nationale luchthaven de wereld volgens Microsoft te gaan verkennen. Maar toen gebeurde er... helemaal niets! Want wat was het geval? Schiphol stond er nog steeds niet bij! In de vorige versies van MS Flightsim was het ook al niet mogelijk om op Schiphol te beginnen (tenzij je de apart uitgebrachte scenery voor Nederland had aangeschaft) en om onduidelijke redenen hebben ze nooit de moeite genomen hierin verandering te

# MICROSOFT FLIGHTS

## voor Windows

Misschien wel de moeder aller flightsims, die van Microsoft, is nu uit in een 6.0 versie voor Windows 95. So what, zul je nu wellicht opmerken. Euh, eh, goeie opmerking.

Daar doen we het voor.



Learjet online.

**Learjet Inc.**  
 Manufacturer of Advanced Business Jet Aircraft  
 Last Updated: 6/4/96

This Learjet 45 flight test aircraft makes its first flight.

- ✗ Learjet 45 Background
- ✗ Learjet Aircraft Specifications/Downloadable Photos
- ✗ Press Releases

Flights

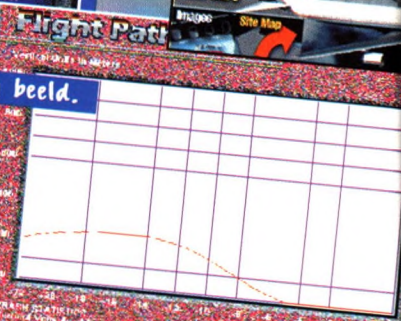


Stilstaand ziet het er altijd goed uit.

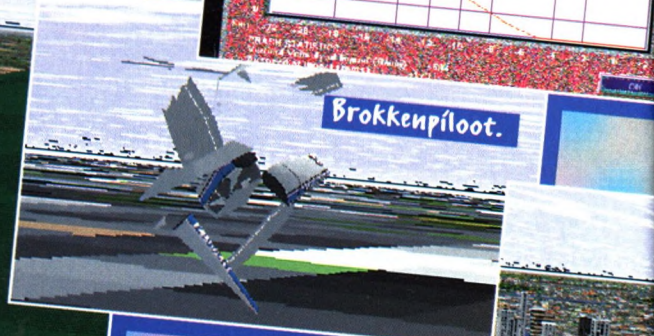
De 'echte' Boeing op het Internet.

**NEWS**  
 News Releases  
 Financial News  
**Inside Boeing**  
 Employment  
 Our Products and Services  
 Vision and Mission  
 Quick Facts  
 History  
 Everett Plant Tours  
 Boeing.com Site Map

Noodlanding in beeld.



Brokkenpiloot.



Mmmm, net alsof je zweeft...

Flitewatch at night.



De Sopwith Camel cockpit.



Aan boord van de Learjet.



De cockpit van de Cessna.





brengen. Dit heeft nu tot gevolg dat je op de meest exotische plaatsen ter wereld kunt (be)landen - je kunt zelfs naar Mataverí International Airport op Paaseiland - maar zonder aanschaf van een uitbreidingspakket kun je dus nog steeds niet naar Schiphol in The Netherlands. Minpunt.

**MSFS9**  
Omdat ik zelf niet zo veel flightsimmers ken, zat ik met een probleem toen ik mijn ongenoegen over het ontbreken van Schiphol met iemand wilde delen. De oplossing hiervoor trof ik aan in een passage in een help-

bestand over een Microsoft Flight Simulator dat je op de meest exotische plaatsen ter wereld kunt (be)landen - je kunt zelfs naar Mataverí International Airport op Paaseiland - maar zonder aanschaf van een uitbreidingspakket kun je dus nog steeds niet naar Schiphol in The Netherlands. Minpunt.

bestand over een Microsoft Flight Simulator dat je op de meest exotische plaatsen ter wereld kunt (be)landen - je kunt zelfs naar Mataverí International Airport op Paaseiland - maar zonder aanschaf van een uitbreidingspakket kun je dus nog steeds niet naar Schiphol in The Netherlands. Minpunt.

netten, neem dan ook even een kijkje in de Tips en Trucs uit de Microsoft Knowledge Base op [www.microsoft.com/kb/](http://www.microsoft.com/kb/).

**NEW PILOT IN TOWN**

Bij ontbering van Schiphol was ik inmiddels uitgeweken naar de Andrews Airforce Base bij Washington DC. Plotseling merkte ik dat Bas aandachtig mijn verrichtingen op de startbaan zat te volgen. Ik begreep de hint en vroeg of hij niet ook eens... Twee tellen later zat ik naast m'n bureau en Bas erachter. "Washington, dan kan je mooi zo'n vliegtuig op het Pentagon of het Witte Huis laten cras-

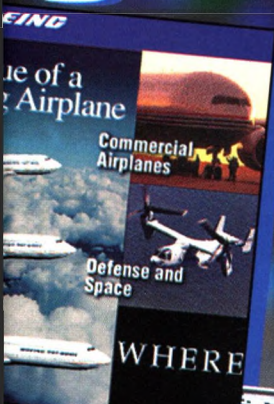
hen", riep hij opgetogen. "Die graphics zien er trouwens lang niet slecht uit, al kan ik me voorstellen dat ze dat nog wat mooier maken. Maarre, waar zit het gas en hoe stuur je?" Ongelovig vroeg ik Bas of hij nooit eerder een flightsim had gevlogen. Dat had hij niet, maar het leek hem best geinig. "Negen", zei ik. "Wat?" "Negen om gas te geven, en de andere pijltjes op je toetsenbord, of de joystick, gebruiken om te sturen. En..." Maar voordat ik nog meer aanwijzingen kon geven klonk er een luid gebrul uit de luidsprekers en was Bas op weg.

**OP-VLIEGERS**

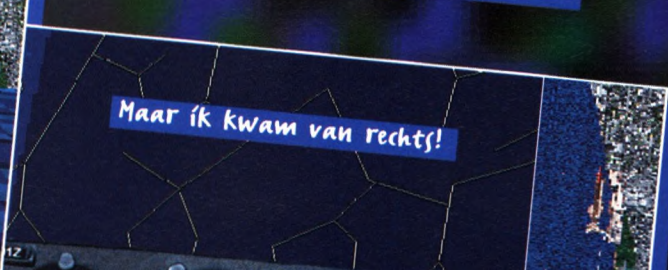
"He, wist je dat je andere camerastandpunten krijgt als je shift indrukt en dan een getal op het numerieke gedeelte intoetst?" "Nee Bas, dat wist ik nog niet", loog ik. "Ik vind het eigenlijk best wel leuk om zo een beetje rond te vliegen. Maar waar is nou dat verrekte Pentagon? En waar zitten trouwens de bommen enzo?" "Euh, die zitten er niet bij. Dit is de burgerluchtvaart. Maar als je wat ziet in een Learjet 35A, een Cessna 182RG, een Schweizer 2-32 sailplane of de Sopwith Camel, een dubbeldekker, dan heb je de juiste CD te pakken. Wist je trouwens dat je nu ook in een

Boeing 737 kunt rondvliegen, en stunts kunt uithalen met een speciaal stuntvliegtuig, de Extra 300? In dat laatste geval kun je zelfs demonstraties en lessen krijgen van professionele stuntvliegers en..." "Zei je Cessna? Die ken ik. Toen ik op Schiphol werkte..." "Bas, onderbrak ik hem, volgens mij ga jij de volgende keer de flightsims doen." "Eh, daar kan je best wel eens gelijk in hebben. Vind je het erg?" "Ja, loog ik nog een keer. Vind ik heel erg."

# SIMULATOR 9.0



**POWER TIP**  
Het kan wellicht geen kwaad om te wachten tot versie 9.0. Misschien dat de graphics dan inderdaad foto-realistisch zijn geworden.



**RAPPORT**

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

- Interactieve vlieglessen
- Uitgebreider dan 5.0
- Niet veel anders dan 5.0
- Waar is Schiphol?

**PC CD-ROM**  
Prijs: f 129,95 Bfr.ca. 2350  
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 65 Mb schijfruimte, (s)vg, Double speed CD-speler, joystick/muis.  
Fabrikant: Microsoft  
Distributeur: Microsoft  
Tel. 023-5677700



Tja, volgens Microsoft zijn de scenery's gedetailleerder, krijg je meer lokaties, meer vliegvelden, meer scenery's, meer vliegtuigen en interactieve lessen op de koop toe. Toch vind ik het in grote lijnen nauwelijks verschillen van eerdere versies. Lijkt me dan ook vooral geschikt voor de echte liefhebbers.



# NEED FOR SPEED Special

De PlayStation uitvoering van The Need For Speed scoorde hoog maar had volgens Ed een minpuntje in de ietwat traag reagerende besturing. Eens effe kijken of in de Special Edition een en ander is verbeterd.

## VERSLAG VAN MARK

Zit ik helemaal gelukkig achter m'n compu the Need For Speed Special Edition te installeren, komt een vriend van me, Mark B., binnengewandeld en kijkt over m'n schouder mee. "Hé, dit ziet er koel uit, mag ik effe?" Zonder op een antwoord te wachten wordt mijn bureaustoel weggeschoven, met mij erop, en neemt Mark plaats achter mijn compu. "Ja, maar ik...", probeerde ik nog, terwijl ik dom op m'n stoel midden in het kantoor zit. Vanaf een afstandje zag ik allerlei toffe graphics en hoorde ik een hoop koele geluiden. 's Avonds om een uur of elf was Mark eindelijk uitgespeeld en kreeg ik van hem het volgende verslag te horen...

## SNELLE JONGENS

"Nadat ik een hele tijd had geprobeerd om de joystick te kalibreren kwam ik er achter dat m'n joystick waarschijnlijk niet compatibel was met het spel.

Hm, geen joystick dus (vreemd want deze joystick gaf nooit eerder problemen met racegames). Ik moest toen wel met het keyboard de besturing regelen. Wel heb ik de standaardsettings veranderd want anders moet je accelereren, remmen en sturen met één hand.

Toen maar eens in het Control Centre een autootje uitgekozen. Er is keus uit: Mazda RX-7, Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porsche 911 Carrera, Dodge Viper RT/10, Corvette ZR-1, Lamborghini Diablo VT en een Ferrari 512TR; acht van de snelste personenwagens die er momenteel bestaan. Als je een wagen kiest, krijg je zeer uitgebreide informatie en een kort videofilmje waar je de auto in actie kunt zien.

## COPS AAN JE REET

Er zijn vier verschillende soorten races. In de Time Trail test je je snelheid. Het is alleen jij, de klok en de weg. Dan hebben we de Head to Head;

hier rijd je tegen één wagen, op een parcours gevuld met zondagsrijders die je alleen maar in de weg zitten.

Let bij deze race wel op je radar, aangezien de verkeerspolitie rondcrossed en geen moment aarzelt om je een boete voor te snel rijden te geven en ze kunnen je ook arresteren en dat betekent automatisch diskwalificatie.

In Tournament race je zoals je gewend bent. Jij tegen zeven andere wagens. Eén foute beweging en je schiet van de eerste plaats helemaal terug naar de laatste, nog voor je Speed kunt zeggen. Als laatste is er de Single race. Je kiest een tegenstander uit en dan rij je tegen zeven dezelfde wagens. Waar dat goed voor is, is mij onduidelijk. Ik vond het in

ieder geval erg saai. Dan kun je nog kiezen uit acht verschillende tracks. De moeilijkheidsgraad loopt van easy tot crazy. Vijf zijn gewoon op een circuit en drie op de snelweg. Als je de beste tijd bij alle races hebt gehaald, is er ook nog een bonus track.

## BUMPER-BUMP

Na alle keuzes gemaakt te hebben, is het 'Off To The Races'.

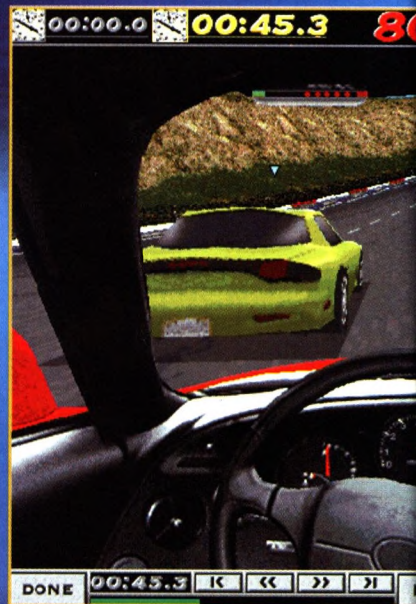
Bij m'n eerste race koos ik voor een Dodge Viper en ging 'Head to Head' op de 'City Track' tegen een Mazda RX7.

M'n tegenstander had een bliksemstart maar ik haalde 'm al snel weer in. De eerste bocht gingen we gelijk in en toen schooten we een recht stuk op. Plots zag ik vanuit m'n ooghoek de politie, die gelijk de achtervol-

Dat worden beelden voor 06-11 weekend!



ging inzette. Tegelijkertijd besloot de Mazda om m'n bumper te rammen. Ik raakte in een spin en remde enigszins af. Ik was nog niet uit de race maar helaas hadden de cops me in-tussen ingehaald en ik kon de rest van de race wel vergeten. Vanaf dat moment heb ik mijn radar goed in de gaten gehouden."



## UITGEBREIDER

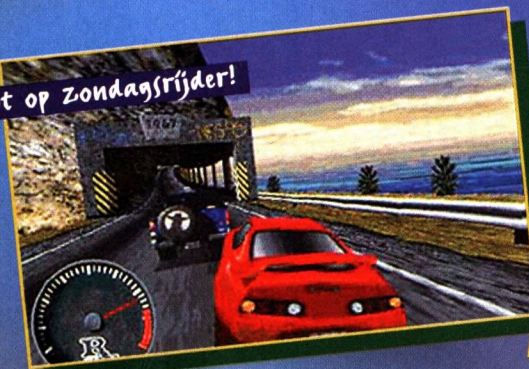
"Oké Mark, bedankt voor je verslag, maar wat is er nou zo special aan deze NFS? Ik las in de review van Ed, dat de besturing een beetje aan de trage kant was", vroeg ik toen ik er eindelijk een woord tussen kreeg.

"Nou, het schijnt dat de graphics een stuk beter zijn dan in de eerste versie. Wat betreft de besturing heb ik al helemaal niets te klagen. Iedere auto heeft z'n eigen, en duidelijk verschillende, manier van rijden en reageren op het stuur en dat werkt perfect. Nu heb ik niet zo heel erg veel

## POWER TIP

Wil je alle banen in spiegelbeeld en rally-uitvoering, plus een Warrior PTO E/2 en een extra baan? Ga dan naar directory gamadata/config.dat. Met een hex editor kun je dan de laatste 00 van de laatste regel in 01 veranderen (met dank aan Paul Moens).

Rot op Zondagsrijder!



Downtown.

Ik weet een snellere route.





# R SPEED

## Edition



Pas op, zachte berm.



Effe Apeldoorn bellen.

03 0:07.0 3/8



Mag ik er effe tussen?



Trap 'm op z'n staart.



Een derde plaats is niet genoeg!

verschillende racegames gespeeld, maar ik ben erg onder de indruk van NFSSE. De graphics zijn heel erg mooi en de auto's kunnen heel wat doorstaan voordat ze in een spin raken. Die spin en de crashes zien er heel erg realistisch uit, alleen is het als je in een spin raakt

lastig om weer verder te rijden omdat je gelijk naar een helicopter view gaat en daardoor je blik op de weg kwijtraakt. Ook het instellen van dag, avond of nacht vond ik erg koel. In het donker rijden is verdomd moeilijk vooral omdat ik m'n koplampen niet aan kan doen, als ze er sowieso al zijn. Toch is

het door die extra moeilijkheid wel een uitdaging. De tracks zijn mooi en soms compleet waanzinnig. Ook de verschillende wagens zijn tof en ik wilde altijd al eens in een Dodge Viper rijden. Ik dacht dat een Lamborghini de snelste zou zijn maar dat bleek ik dus mis te hebben, maar ja wat

wil je, ik rij op een Lowrider Bike dus wat weet ik er nou helemaal van. Oja, en zet ook maar in dat stukje van je dat je de race op video terug kunt zien maar als je geen zin hebt om

het hele filmpje te bekijken dan kun je ook kiezen voor Highlights. Dan zie je alleen de spectaculaire shit." "Nou, euh, bedankt Mark."

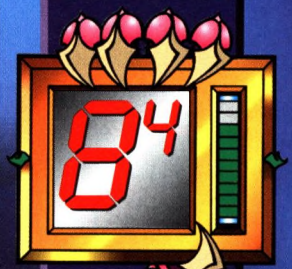
### RAPPORT

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

- Betere graphics
- Betere besturing
- Geen koplampen
- Helicopter view na spin is lastig

### PC CD-ROM

Prijs: f 119,95 Bfr.ca. 2150  
 Systeemeisen: Windows 95,  
 MS-Dos 5.0 of hoger, Pentium  
 75, 8 Mb RAM voor Dos,  
 12 Mb RAM voor Windows  
 95, SVGA, Double speed CD-  
 ROM drive, videokaart.  
 Fabrikant: Electronic Arts  
 Distributeur: PMR  
 Tel. 023-5420554



Volgens mij is deze versie van Need For Speed nog een stukje beter dan bijvoorbeeld de eerste PlayStation versie. Helaas heb ik alleen van een afstandje zitten kijken dus ik moet Mark B. maar op z'n woord geloven.

BARK



Slipcursus.



Iets te ruim de bocht in.

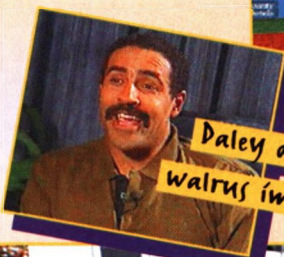


Oooh, denneboom.



Op de doos van DTWCD staat heel groot dat er een gratis Adidas cap bij het spel zit. Helaas voor mij was de doos al open en de cap verdwenen. Iedereen die de doos in handen had gehad, heb ik aan een derdegraads verhoor onderworpen. Geen succes. Met tranen in m'n ogen maar aan het spel begonnen. Alleen, wie is in godsnaam Daley Thompson?

Skít, m'n kogel vergeten!



Daley doet z'n walrus imitatie.



Dit is pas een loooooong jump!

## HEEL LANG GELEDEN...

Het blijkt dat Daley Thompson een Engelse atleet was, die tijdens de Olympische

spelen in 1984 te Los Angeles een gouden medaille heeft gewonnen. Wat!?! Dat is meer dan twaalf jaar geleden. We hebben

net de explosieve Olympische spelen in Atlanta gehad en dan komen ze op de propfen met een atleet uit het jaar nul. Of zou hij de laatste atleet geweest zijn die Adidas heeft gesponsord en die iets gewonnen heeft? Wie het weet mag het zeggen.

## DRUK SCHEMA

Als atleet doe je in dit spel mee aan een decathlon oftewel tienkamp. Twee dagen lang atletiek

met tien verschillende onderdelen. Op de eerste dag begin je met de 100 meter, dan ga je door naar het verspringen, gevolgd door het kogelstoten,

of andere waardevolle spullen zul je er niet vinden. Wel kun je hier alles over je tegenstanders te weten komen. Het geluid veranderen en meer van dat soort opties doe je op het Bulletinboard. Via de kledkamers kun je ook even naar het kantoor van de trainer gaan om wat video's te bekijken. Hier kun je ook het spel afsluiten door simpelweg op de douches te klikken. Of zoals

Amerikanen het zeggen, 'hit the showers' en voor je het weet sta je schoongewassen in het programmabeheer.

## JAN MODAAL

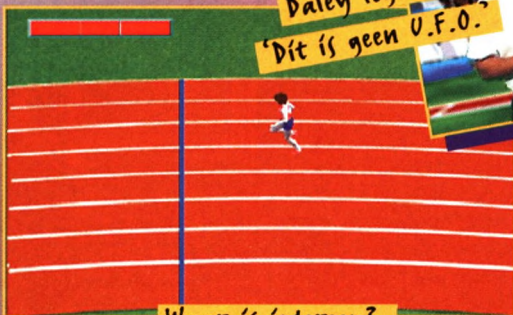
De eerste keer dat ik Decathlon speelde, vergat ik mijn naam te veranderen. Toen moest ik als Billy Default (Jan Modaal) door het leven. Na m'n uithoudingsvermogen en mijn skill level ingesteld te hebben en me-



Doe de discusdans.



Daley legt uit; 'Dit is geen V.F.O.'



Waar is iedereen?

## HIT THE SHOWERS

Het spel begint in de kledkamer. Hier kun je in het eerste kastje allerlei verschillende opties instellen zoals je naam, nationaliteit, uithoudingsvermogen en je skill level. Het is zelfs mogelijk om je atleet een wat donkerder uiterlijk te geven.

Als je zin hebt kun je ook nog in de kastjes van de andere atleten snuffelen, maar een portemonnaie

Daley Thompson's World Class

# Decathlon



zelf een lekker kleurtje te hebben gegeven, was het op naar de startblokken voor de honderd meter sprint. Ik werd gelijk tweede, zonder ook maar een druppeltje zweet op m'n voorhoofd gekregen te hebben. Nou is dit ook niet echt een spel waar je van gaat transpireren. Wacht op het startschot klik één keer en houd de knop ingedrukt... da's alles. Geen van de onderdelen vraagt om meer actie dan een of twee keer klikken. Voor de rest van de tijd, vooral bij de 1500 meter, kun je gewoon je muisknop vastplakken, naar beneden gaan, een boterhammetje smeren, glaasje prik inschenken, even pissen, telefoon-tje plegen, broertje uitschelden en rustig weer

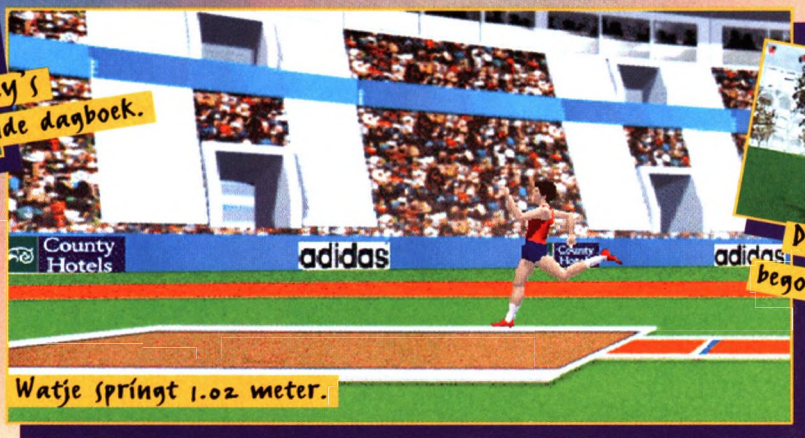
**DALEY THOMPSON ON:**  
 MY FIRST DECATHLON  
 MY FIRST COACH  
 APPROACHING THE DECATHLON  
 THE '76 MONTREAL GAMES  
 PLANNING FOR THE GOLD  
 WINNING THE GOLD  
 A DECATHLON CAREER  
 LIFE PARALLELS

Daley's  
 Spannende dagboek.

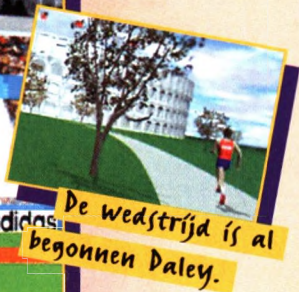
naar boven, waar je nog even je huiswerk maakt, om dan weer terug naar je compu te gaan. Als je weer achter je scherm zit, kom je tot de ontdekking dat je nog 850 meter moet hollen.

**SNELLE JONGEN**

De graphics zijn over het algemeen redelijk maar er zitten onderdelen in het spel, zoals het hardlopen, waarbij de plaatjes ineens een stuk minder zijn en het beeld hier en daar niet echt vloeiend loopt. En dat terwijl ik nog wel op een Pentium speel (daar later meer over). De uitgebreide options zijn wel weer erg goed, zeker omdat alles van de atleten valt in te stellen. Hun naam, land van herkomst, kracht en zoals gezegd zelfs de huidskleur. In het kantoor van de trainer kun je meer te weten komen over de atleet Daley Thompson. Echte sportliefhebbers zullen me wel uitlachen maar tot dit spel had ik geen idee wie die Thompson nou eigenlijk was. Hij blijkt uit Engeland te komen, heeft vier keer



Watje springt 1.02 meter.

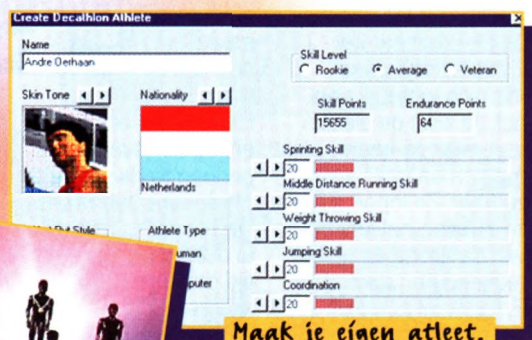


De wedstrijd is al begonnen Daley.

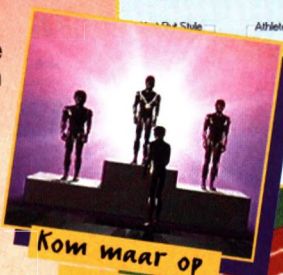
het wereldrecord tienkamp gebroken (de enige in de wereld) en won een stapel medailles waar je niet goed van wordt. Hij won onder andere goud op de Olympische spelen, de Wereld- Europese- en Commonwealthkampioenschappen. Op het moment is ie met pensioen en speelt football om geen bierbuikje te krijgen.

**LANGZAAM**  
 Zoals gezegd nog even iets over de systeemeisen. Op de doos staat dat dit spel speelbaar is op een 486SX/33Mhz met 8 Mb RAM. Het spel is echter voor Windows 95 en dat loopt, voor zover ik weet, voor geen meter op een 486. Op de Pentium 133 van Ben horte en stootte het spel al, dus

ik kan me al helemaal niet voorstellen dat het spel ook maar enigszins vloeiend draait op een 486je. Het is leuk van de fabrikant om de minimale systeemeisen laag te houden, maar als het in de praktijk gewoon veel te langzaam werkt, heb je mooi een klote humeur als je het spel koopt en er achter komt dat het niet vooruit te branden is. Mijn advies is om als je dit spel toch wilt spelen, te zorgen voor een hardcore Pentium. Misschien dat jij deze game dan wel leuk vindt. Voor mij hoeft het niet zo. Ook al is Daley nog zo'n snelle jongen, z'n game is niet vooruit te branden en veel te makkelijk.



Maak je eigen atleet.



Kom maar op met die plak.



Ren of ik schiet!

**RAPPORT**

GRAPHICS 6.5

GELUID 6.5

ORIGINALITEIT 6.0

SPEELBAARHEID 6.5

- Daley is met pensioen
- Veel opties
- Weinig actie
- Te makkelijk

**PC CD-ROM**  
 Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800  
 Systeemeisen: Volgens de doos: 486SX/33Mhz min. 8 Mb RAM, SVGA, Windows 95, geluidskaart, muis, keyboard. Volgens Bas: Minimaal een Pentium.  
 Fabrikant: Interactive Magic  
 Distributeur: Diamond Soft  
 Tel. 0591-634333



Geen spel vol actie of moeilijke opdrachten. Het enige dat je hoeft te doen is de verschillende opties instellen en een paar keer met je muis klikken. Hup, weer een gouwe plak erbij, wat zal m'n moeder trots op me zijn.

BAS

# thlon





Eén robot neer, 114.239.019 te gaan.



Een brug te ver vriend.

Total Mania had een mooi spel kunnen zijn... en dat is het ook. Total Mania had een goede gameplay kunnen hebben... en dat is niet zo. Total Mania had leuk kunnen zijn... en dat is al helemaal niet zo.

## RAPPORT

GRAPHICS

8°

GELUID

7°

ORIGINALITEIT

5°

SPELBAARHEID

4°

Veel missies

Mooie graphics

Slechte gameplay

Buy/sell systeem is onhandig

## PC CD-ROM

Prijs: f 99,95 Bfr.ca. 1800

Systeemeisen: min. 486/66.

Pentium aanbevolen, 8Mb

RAM, Win. 3.1 of Win. 95.

SVGA kaart, muis, Double

Speed CD-ROM, geluidskaart.

Fabrikant: Domark

Distributeur: BASF Multimedia

Tel. 026-3717710

60

De graphics en het geluid zijn dik in orde, maar de gameplay sucks. Het zou een lang speelbaar spel zijn maar ik liep me zo te ergeren aan een hoop dingen, dat ik het voor gezien hield.

BAS

## TOTAL MAYNIAHEM

Total Mania wordt in Amerika als Total Mayhem op de markt gebracht, maar waarom wij het met de naam Total Mania moeten doen, is mij een compleet raadsel.

Het verhaal is niet echt origineel, maar het kan ermee door. We zitten weer eens een eind vooruit in de toekomst en de wereld is weer eens een bende. Robots die voor het gemak van de mensheid waren gemaakt, keren zich plots tegen hun baasjes en de stront raakt de ventilator.

Er wordt van jou verwacht dat je orde op zaken stelt. Je staat aan het hoofd van een paar zwaar bewaarde en goed getrainde vechtjassen die zin hebben om de opstandige robotbevolking tot schroot te reduceren.

In twintig verschillende missies moet je dit varkentje, euh, robotje, zien te wassen. Je zult een hoop tegenstanders moeten uitschakelen, items verzamelen en gebouwen opblazen. Als je genoeg geld hebt, kun je aan het begin van iedere missie nieuwe wapens, munitie, medi-

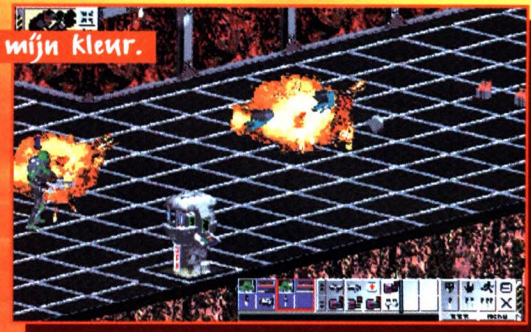
kits en batterijen voor je manschappen aanschaffen. Dat laatste is vooral nodig omdat de acties die je manschappen ondernemen, energie kosten. Ik hoor 't je al zeggen, en ja, het is een spel dat heel erg doet denken aan spellen als Crusader, X-Com en Syndicate. Tot zover alles goed dus.

## BILLEMATEN

Eenmaal aan het spelen, merkte ik al snel dat de gameplay nogal wat te wensen overliet. Het scrollen is geen probleem maar het verplaatsen van je manschappen is een hel. Je wijst de plaats aan waar ze heen moeten en daar gaan ze hoor. Ze lopen niet, ze zweven net iets boven de grond en gaan recht op hun doel af. En daar zit nou juist het probleem. Als er een muur, boom of zelfs een struik in de weg staat, stoppen je dappere soldaten en gaan een beetje dom om zich heen staan kijken. Je zult ze om het obstakel heen moeten lijden en dat kost tijd en is ontzettend irri. Het door een deur heen gaan of een trap op lopen, is ook al geen simpele opgave.

Daarbij komt dat je team als een stel billematen vlak achter elkaar aanhobbelt en in gevechtssituaties is dat niet erg verstandig. Als je in een gebouw bent en je gaat van de ene ruimte naar de andere, dan zie je pas iets als je helemaal in die ruimte staat. Tegen die tijd is de helft van je manschappen al neerge-maaid door een robot.

Het viel me ook op dat er in een gevecht niet genoeg tijd is om een medi-kit te gebruiken. De patiënt is namelijk al overleden tegen de tijd dat je je kit open hebt.



Groen is niet mijn kleur.



De jongens van de sportschool.



Medi-kit te laat open. Patiënt overlijdt.



Twee robots pissen in de bossjes.

## POWER TIP

Een Beta demo vind je op <http://www.domark.com/mayhem/totalmania.html>.

# Total Mania





John Woo style.



Thankx B.O.B.



Onderwater ballet.



Niet zo'n grote bek, alien!



Vliegende zaklantaarn.

# Marathon 2

Het is niet prettig om 's morgens vroeg space ingeschoten te worden en ergens tigduizend lichtjaren verderop terecht te komen als je nog niet ontbeten hebt. Maar ach, het is mijn werk en PU-Head Quarters wilde dat ik iemand ging interviewen. Dus daar ging ik, op weg naar Marathon 2.

## DOOM FAMILIE

BLC: "Hallo, Bas Le Clercq, Power Unlimited. Ik ben hier voor het interview."  
 D: "Ja hallo, kom binnen, ik verwachtte je al."  
 BLC: "Nou, om maar gelijk met de deur in huis te vallen, je voor- naam is Durandal, klopt het dat je achter- naam Doom is?"  
 D: "Nee, dat is niet het geval, maar het schijnt dat er een verre fami- lieband is met de engine."  
 BLC: "Aha, maar wat is nu precies het verschil tussen jou en de Doom familie?"  
 D: "Nou dat is leuk dat je dat vraagt. Mijn ont- werpers hebben na Marathon deel 1 nogal wat tijd gestoken in be- tere graphics, met veel meer detail en prach- tige nieuwe muren en deuren. Ik ben zelf erg blij met de nieuwe deuren."  
 BLC: "Is dat alles?"  
 D: "Nee, ben je mal joh, ik ben nog niet klaar. Er is bijvoorbeeld

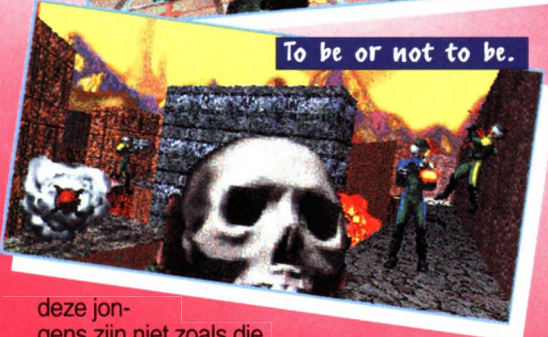
op ieder level een mo- gelijkheid om m'n po- wer weer helemaal op te laden. Erg handig, en verder zijn er knop- pen waar je het spel snel en makkelijk kunt saven."

## B.O.B.'S

BLC: "Nou, je zal toch echt met iets beters moeten komen. Ik kan nog niet zeggen dat ik onder de indruk ben."  
 D: "Hé zeg, rustig aan wil je. Ik heb nog een verrassing. In dit spel krijg je zo nu en dan wat hulp van een paar gabbers. En dan be- doel ik niet die hard- core kaalkoppen, maar vrienden van je, ge- naamd B.O.B.'s."  
 BLC: "Bob? wie is dat?"  
 D: "Nee, niet Bob, maar B.O.B.'s. Born On Board's. Dat zijn gas- ten die op het ruim- tescip zijn geboren en zo nu en dan een hel- pend hand toe- steken."  
 BLC: "Zeg die liepen in het eerste deel toch ook al rond?"  
 D: "Dat klopt maar



Tapijtje kopen?



To be or not to be.

deze jon- gens zijn niet zoals die ziellige, snotterende en paniekerige burgers in deel 1. Nee, die schoot ik met veel genoeg- neer. Deze B.O.B.'s zijn een stuk beter, ze zijn goed getraind en bewa- pend en specialisten in het schoonvegen van een kamer, als je be- grijpt wat ik bedoel. Je kan deze jongens trou- wens beter niet neer- schieten, want er wordt direct teruggeschoten."  
 BLC: "Dat klinkt al een stuk beter. Zijn de te- genstanders nog ver- anderd?"  
 D: "Jazeker, Er lopen wat sprinkhanen rond met tulbanden op hun kop en er zijn octopussen met... oeps, ik had aan m'n baas beloofd dat

ik niet alles zou verklappen. Speel het spel zelf maar, dan zul je het wel zien."  
**MARADOOM?**  
 BLC: "Zijn er nog an- dere overeenkomsten met Doom?"  
 D: "Ja, zoals ik al zei,

hebben we dezelfde soort engine en ik beweeg net zoals Doom. Mijn wa- pens zijn vergelijk- baar, alleen zijn ze een beetje aan mij aangepast, en ik kan met twee re- volvers tegelijk schieten. Heb ik een keer in een film gezien."  
 BLC: "Kaarten? Heb je ook kaarten net als bij Doom?"  
 D: "Ja die heb ik, maar voor de laatste keer mijn achternaam is geen Doom."  
 BLC: "Ja sorry hoor. Jullie lijken ook zo op elkaar. Nou de lezers moeten het verder maar zelf uitzoeken. In ieder geval bedankt voor dit gesprek. Ik moest maar weer eens gaan, het is nog een heel eind terug. De mazzel Durandal."  
 D: "Ja, ik ga je zien, kom snel nog eens langs."

RAPPORT	
GRAPHICS	8 <sup>5</sup>
GELUID	7 <sup>0</sup>
ORIGINALITEIT	5 <sup>0</sup>
SPEELBAARHEID	8 <sup>5</sup>

- Een goed vervolg op deel 1
- Lang speelbaar
- Toffe deuren
- Durandal kan niet onder- water schieten

**PC CD-ROM**  
 Prijs: f 132,95 Bfr.ca. 2400  
 Systeemeisen PC: Min. 486  
 DX2, 8 Mb Ram, Double  
 Speed CD-Rom.  
 Fabrikant: SiB  
 Distributeur: SiB  
 Tel. 030-2734794



Het is zeker de moeite om eens bij Durandal langs te gaan. Het is echter net als bij de Doom familie thuis, best gezellig dus maar je bent er al eens ge- weest.

BAS



# TITAN WARS



Soms verschijnen er games op de markt waarbij je het gevoel krijgt dat je ze al eens eerder gezien hebt. Dat had ik ook toen ik Titan Wars aan een onderzoek onderwierp. Maar waar doet dit spel me nu toch precies aan denken?

## RAPPORT

### GRAPHICS

6°

### GELUID

6°

### ORIGINALITEIT

1°

### SPEELBAARHEID

7°

- Soepele gameplay
- Veel bonusfeatures
- Zware rip-off
- Hevige strijd is vaak een puinhoop

## PLAYSTATION

Prijs: f 89,95 Bfr.ca. 1625  
 Fabrikant: Crystal Dynamics  
 Distributeur: BMG  
 Tel. 035-6250720



Jatten is niet in orde, zelfs niet als je het goed doet. Titan Wars is hierdoor niets anders dan een leuk spelletje met een wel zeer wrange nasmaak.

SKATE

## GAAP

Ik negeer het 'deja vu' gevoel en besluit met een frisse kop aan de game te beginnen. Het intro is in ieder geval hoopgevend. Ik word als gevechtspiloot van een klein battleship binnengehaald bij de lokale humanoïde sterrenvloot. Blijkbaar kom ik op het juiste moment binnenwandelen, want voor ik het weet kan ik aan de slag.

Na een korte uitleg krijg ik de opdracht om met mijn collega's een vijandelijke vloot te vernietigen. Deze vloot bevindt zich op en rondom een door hen bezette planeet die zwaar beveiligd is, dus ik kan maar beter mijn best doen. De toekomst van het heelal staat weer eens op het spel (gaap...).

## SOEPEL

Nou, dat begint al goed. Mijn Viper heeft meer weg van een luxe zakenvliegtuigje dan een supersonische jet die de vijand op de knieën moet krijgen. Gelukkig blijkt mijn battleship zeer soepeltjes bestuurbaar en

met een klein arsenaal aan wapens en raketten ben ik ervandoor. In het heuvelachtige gebied op de planeet word ik al binnen enkele seconden beschoten vanuit bunkers en torens. Daarbij worden de doorgangen steeds nauwer, waardoor het alsmaar lastiger wordt om op een veilige manier tussen de bergen door te manoeuvreren.

## LASTPOSTEN

Aan het eind van elk level moet ik het opemen tegen de eindbaas van de lastposten. De ene keer een verschrikkelijk groot moederschip, de andere keer een machinale viervoeter in de sfeer van The Empire Strikes Back.

Deze zijn te verslaan door op weg naar de grand finale een hoop raketten, speciale munitie en vooral veel energie te verzamelen. Die spullen vallen te scoren door bepaalde doelwitten precies te raken en er vervolgens doorheen te vliegen. Tussen de levels door is het ook mogelijk de broodnodige items op de

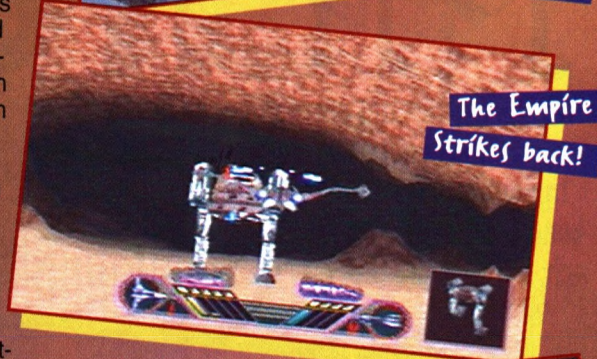
kop te tikken. In de bonusachtige stages moet ik bijvoorbeeld tussen meteorenringen heenvliegen om zo een voorraadjie in te slaan. En toch... wie vertelt mij nou waar deze game zo verschrikkelijk op lijkt?

## NOVA STORM

Het verlossende antwoord komt van collega Bjørn. Na zijn binnenkomst in de testruimte heeft hij amper twee tellen nodig om mij duidelijk te maken dat dit een slap aftreksel is van Nova Storm. Shit ja, dat was het, fokking Nova Storm! En als ik ergens niet tegen kan, dan zijn het wel rip-offs van andere spelen. Zonde toch, aangezien Titan Wars op zich aardig speelbaar is en genoeg actie bevat om het een acceptabele 3D sci-fi game te laten zijn. Teleurgesteld neem ik afscheid van mijn ruimtescheepje. Ik meld mijn bevelhebbers dat ik geen behoefte meer heb aan het voeren van een strijd die in het verleden al eens eerder gestreden is en met een simpele druk op de powerknop verlaat ik het intergalactische strijdgevoel. Heren programmeurs, de volgende keer iets creatiever te werk gaan, alsjeblieft!



Vergeet vooral die raket niet.



The Empire Strikes back!



Rook is een goed teken.



Believe niet aan te raken.



Alle bommen los op dit gevaarte.



Hé, m'n oma's sierraden.



# Micro Machines Military

Een oude bekende is terug! Voor alle fans van die idiote autootjes is hier de zoveelste opvolger van Micro Machines. Onze oude vriend Spider is opgeroepen voor de militaire dienst. Gelukkig kan je daar ook lekker racen en nog wel in een tank ook!

**EEN VERHAALTJE**  
Toen ik twee jaar geleden met een trein van New York naar L.A. reisde (vier dagen in een afgesloten ruimte vol Al Bundy's), stopten we om een of andere reden in Grand Junction. Dit was vroeger een levendig Wild West-stadje vol cowboys, hoeren en dronken indianen, nu stond er alleen een treurig stationnetje, dat meer op een afgedankte veehal leek dan een plek om mensen in te ontvangen. Voor de kooplustige dames was er een winkeltje waar men theedoeken met de afbeelding van het station erop kon kopen en aan de andere kant was er voor de mannen de hotdogstand en de bierkraam. Amerika was weer tevrede. Zelfs aan de kids bleek gedacht, want boven een game-deur was een bordje aangebracht met het opschrift 'Arcade'. De 'speelhal' bleek te bestaan uit een uitgeruimde bezemkast met een aantal gamele flipperkasten. En net toen we met hangende schouders weer rechtsomkeert wilden maken, zagen we in een hoek een Micro Machines arcade-kast staan.

Urenlang hebben we staan racen. Zij aan zij, vier van die kleine stuurtjes naast elkaar. Om een lang verhaal kort te maken: sindsdien ben ik verslaafd aan Micro Machines.

### BACK TO REALITY

Micro Machines Military verschilt eigenlijk nauwelijks van zijn voorgangers M.M.1 en 2. De beeld- en geluidskwaliteit is hetzelfde gebleven en de gameplay ook. Zelfs de

oude figuurtjes bestaan nog! En zo bestuurt Spider ineens tanks, sneuwscooters en amfibievoertuigen over de

bruikelijke decors (picknick-kleden, houten tafels etc.) heen. Het leukst is om met zijn tweeën een battlefield te kiezen. Nu gaat het erom wie het 't langst volhoudt op een klein lapje grond. Je kan elkaar eraf duwen,

schieten of bluffen. Elke keer dat je wint, krijg je een bonuspunt en je tegenstander verliest er een. Zijn de punten van je tegenstander op, heb je gewonnen!



RAPPORT	
GRAPHICS	8 <sup>8</sup>
GELUID	8 <sup>0</sup>
ORIGINALITEIT	6 <sup>5</sup>
SPEELBAARHEID	9 <sup>0</sup>

- Micro Machines is tof
- Tanks en helicopters
- 16-bit legende
- Oude bekende

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



Het leger is een slechte zaak. Je moet er je schoenen poetsen en je overhemden opvouwen. Gelukkig hebben Spider en zijn vriendjes hier schijt aan. Ze stelen de tanks en gaan lekker racen in deze ode aan de trouwe 16-bit speler. ANDREAS







# OLYMPIC SOCCER



Natuurlijk lopen we in Nederland een beetje achter de feiten aan met zo'n nieuw Olympisch spelletje, maar het is zijn geld dubbel en dwars waard. Misschien dat je Kanu en Babangida met het Nigeriaanse elftal aan een tweede gouden plak kunt helpen? Olympic Soccer zit zeer degelijk in elkaar en heeft als sterkste punt de bijna perfecte handling.

THOMAS

In de Power Unlimited van juni stond al een preview van het spel Olympic Soccer voor de PC. Samen met

Bjørn heb ik het spel toen al gespeeld en ik kan je zeggen dat deze versie voor de PlayStation even soepel speelt als de PC versie.

Toevallig weet ik dat velen van jullie dromen over een bestaan als gevechtspiloot. Ik weet ook dat de opleiding die hiervoor gevolgd moet worden zeer intensief en vooral verschrikkelijk duur is. Wie niet over een papa en mama beschikt van wie enkele tonnetjes losgepeuterd kunnen worden, zal zich dan ook maar moeten 'behelpen' met de grote hoeveelheid battle/flightsims die op de gamesmarkt te krijgen is.

Bogey Dead is op dit gebied een welkome aanvulling. Stap in een straaljager naar keuze en probeer de uiteenlopende missies tot een goed eind te brengen.

De game is lekker speelbaar, de werkwijze welbekend. Honderd procent geconcentreerd vliegen en blasten voor een vriendenprijsje, wat wil je nog meer?

SKATE



AMERIKAANSE IMPORT

# BOGEY DEAD

Olympic Soccer • PlayStation • Prijs: f 119,- Bfr.ca. 2150 • Fabrikant: US Gold • Distributeur: CD Contact Data • Tel. 077-4773701

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: 9,0

Bogey Dead 6 • PlayStation • Prijs: f 139,95 Bfr.ca. 2525 • Importeur: Future Zone • Tel.010-4369350

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 8,5

Pro Pinball, The Web • PlayStation • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Empire Interactive. • Distributeur: N.N.B.

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 9,0

SimCity 2000 • PlayStation • Prijs: f 139,95 Bfr.ca. 2525 • Fabrikant: Maxis • Distributeur: PMR • Tel.023-5420554.

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: 8,5



De Pinballgames zijn de laatste twee jaar nauwelijks veranderd. Waarom? Tja, omdat flipperen gewoon flipperen blijft. Of je het nu op een 8-, 16-, 32- of 64-bit computer speelt, aan het principe valt weinig te wijzigen. Hetzelfde geldt ook voor Pro Pinball - The Web. Hoe soepel de artificiële metalen

kogels ook door de virtuele kast mogen vliegen en hoe turbo-like de flippers ook mogen knallen, het blijft flipperen in 2D op een 64 cm beeldbuis. Geen enkele grafische chip kan een digitale kast tot le-

ven wekken. Desondanks is Pro Pinball - The Web een goed alternatief voor de sociaal gestoorde gamer die nooit in een arcade, snackbar of café te vinden is.

THOMAS

# SIMCITY 2000

De game die vele PC-bezitters een houten kont en vierkante ogen heeft bezorgd, ziet nu het daglicht op de PlayStation. De situatie is als volgt: je krijgt een flinke zak

vol geld en een immens groot gebied aangeboden. Wat doe je? Aangezien in eenieder van ons wel een machtswellusteling schuilt, lijkt het antwoord me vrij simpel: benoem jezelf tot

burgemeester, ontgin de boel en bouwen maar. Wel met beleid, want de geldstroom is niet oneindig en, zoals bekend is van de Amsterdamse ArenA, heeft elk bouwproject last van verscheidene kinderziekten. Wees doordacht, volg het nieuws goed en schep een keten van steden die uiteindelijk zelf in hun behoeften kunnen voorzien. Zwaar verslavend!

SKATE



# PRO PINBALL - THE WEB



# ABSOLUTE PINBALL

Er zijn erg veel flipper-spellen op de markt en helaas zit daar ook een hoop rotzooi tussen. Daarnaast zijn er nog flipperspellen die niet echt bijzonder zijn en spellen die wel erg tof zijn.

Absolute Pinball is er een uit de middelste categorie. De tafel die ik kon spelen was Desert Run. Deze tafel is standaard en de special effects zijn niet om uitgebreid over te schrijven. Daarom is deze preview ook maar een kort stukje gewor-

den, Absolute Pinball is gewoon niet leuk genoeg om erg lang te boeien.

Er zijn veel leukere Pinball CD-Rom's op de markt, denk maar aan bijvoorbeeld Pinball 3D-VCR.

BAS



Absolute Pinball • PC CD-Rom • Prijs: f 89,95 Bfl.ca. 1625 • Fabrikant: 21st Century • Uitgever: R&P Electronic Media • Tel.020-6458248

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



Hoe schrijf je honderd woorden over vijftig verschillende kaartspelletjes. Ik zou natuurlijk alle vijftig spellen in twee woorden kunnen bespreken. Naah, geen fijn plan.

Oké er staan dus vijftig verschillende kaartspellen op maar helaas ken ik er maar een paar van. Hartenjagen of Pesten kun je wel verge-

ten. Er zijn wel een aantal poker varianten, en Bridge en Solitaire (Patience) staan er ook op. Verder moet je het doen met spellen als Ecneques, Affairs of the Court, Pirates Gold en WW1 Air fighters. De graphics zien er prima uit en als tussen-doortje is het een leuke en vriendelijk geprijsde CD-Rom.

BAS

# 50 CARD GAMES



50 Card Games • PC CD-Rom • Prijs: f 9,95 Bfl.ca. 175 • Distributeur: Electronic Entertainment Publishing • Tel.035-6953340

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

World Heroes Perfect • Saturn • Prijs: f 149,95 Bfl.ca. 2700 • Fabrikant: SNK • Importeur: Future Zone • Tel.010-4369350

GRAPHICS: 5,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 4,0



Toen World Heroes een paar jaar geleden uitkwam voor de Neo Geo was ik er niet van weg te slaan. Keiharde vechtpartijen met de meest uiteenlopende characters wa-

ren aan de orde van de dag. Street Fighter was er niks bij. De onlangs verschenen en ietwat uitgebreide Saturn versie is echter een grote teleurstelling. Er mogen dan wel 19 vechters voorradig zijn in deze zogenaamde

'Perfect' versie; het is de speelbaarheid en de graphics niet ten goede gekomen. De razendsnelle ontwikkelingen die de computergames-industrie de afgelopen jaren heeft doorge- maakt, zijn een beetje voorbij gegaan aan het SNK personeel. Toen Doe Maar nog in de top 40 stond, kon je misschien je geld verspillen aan dit soort flauwekul maar anno 1996 trappen we daar niet in. Rot op met die rotzooi.

KEES

Corel Chess • PC CD-ROM • Prijs: f 45,- Bfl.ca. 825 • Fabrikant: Corel • Distributeur: Mills Hughes & Partners • Tel.040-2110110

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,0

# COREL CHESS

Ik heb vroeger wel schaakles van m'n opa gehad maar ik kan me er niet echt veel meer van herinneren. Vroeger kon je al schaken met een schaakcomputer maar daar vond ik nooit ene moer aan dus dat heb ik ook nooit gespeeld. Tegenwoordig kun je schaken in 3D en ik moet zeggen dat 't het er daar-door een stuk interessanter op wordt. De graphics van de verschillende schaakstukken zijn erg mooi en er kan gekozen worden voor alleen 3D of voor 2D en in een split screen.

Verder is het mogelijk om via Internet, modem of netwerk te spelen. Ach als je er van houdt is het vast wel oké.

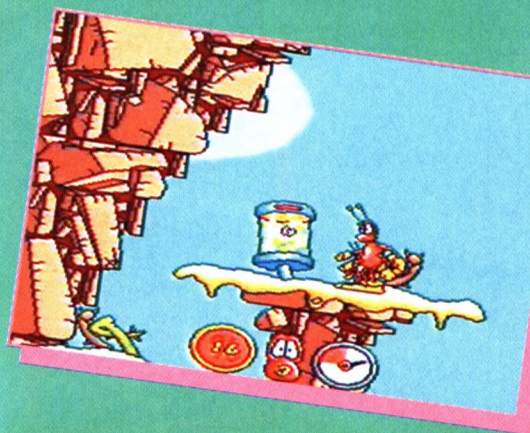
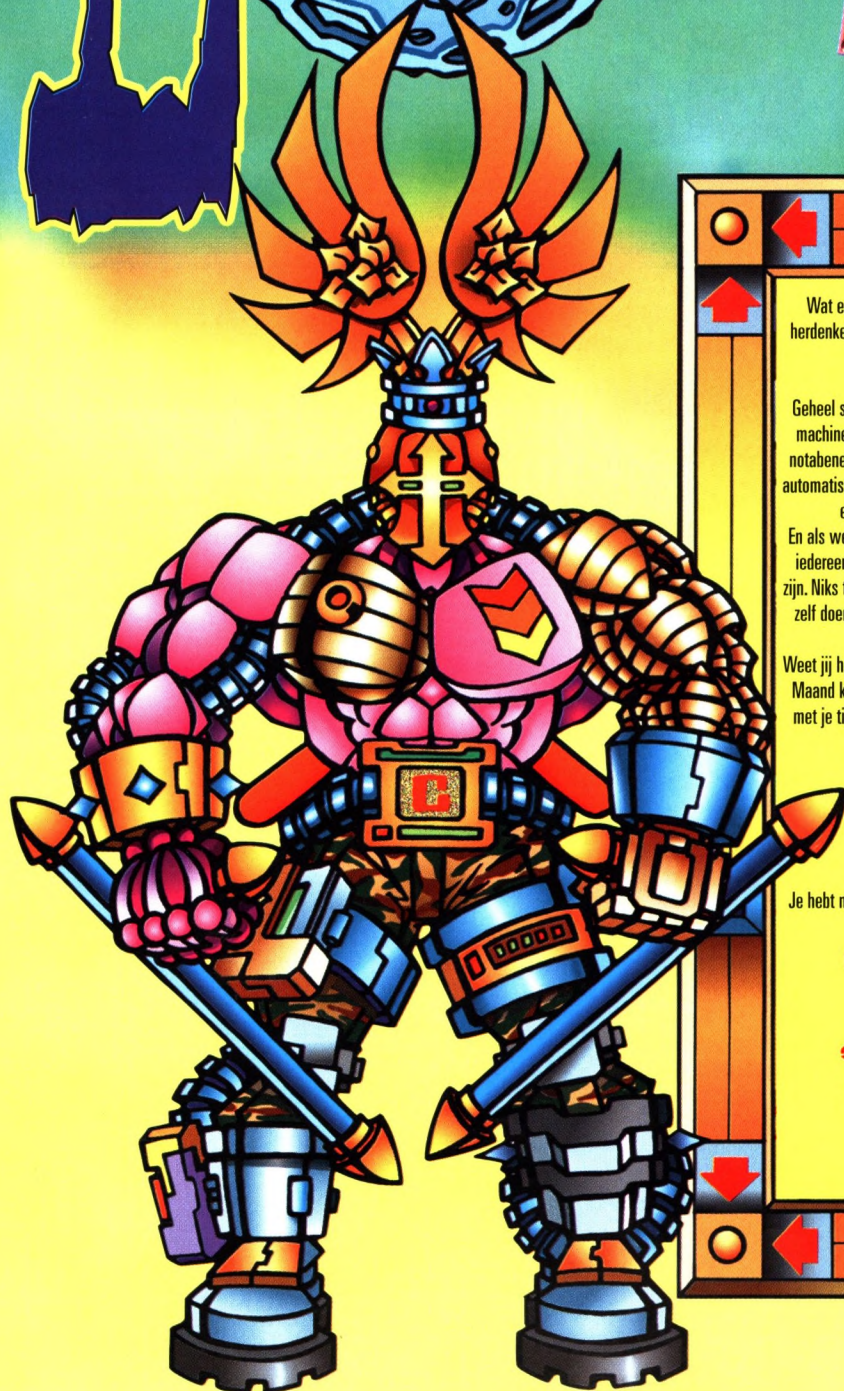
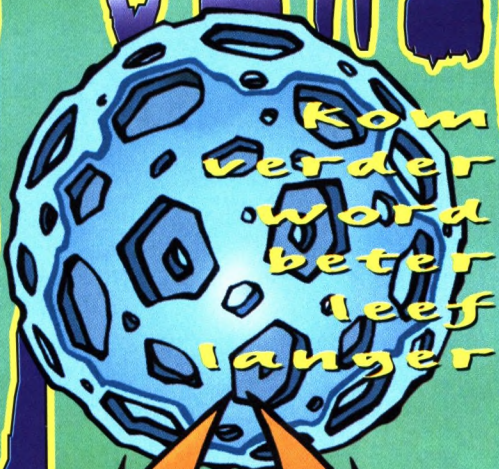
BAS



# WORLD HEROES PERFECT



# Maandleven



SNES

## FRANTIC FLEA

Leuk die jeuk. Te danken aan Daniël uit Hoofddorp en Remco uit Amsterdam.

### Level codes

Level 1-1: CLCQK  
Level 1-2: ZMHTT  
Level 1-3: GPPQW  
Level 2-1: DJXCT  
Level 2-2: WLCSN  
Level 2-3: RLHQZ  
Level 3-1: JMGVB  
Level 3-2: NRWPC  
Level 3-3: MDWQL  
Level 4-1: MJDSX  
Level 4-2: HFLNT  
Level 4-3: SPQNG  
Level 5-1: DTNZZ  
Level 5-2: KQRXH  
Level 5-3: JBVMF  
Level 6-1: VSNXD  
Level 6-2: GRXBS  
Level 6-3: WNHJP  
Prison: STCVC

PLAY-  
STATION

## GOAL STORM

Op zoek naar een nieuw hoofddeksel? Medhi Zahed uit Zoetermeer helpt je bij het uitbreiden van je garderobe.

**Karton op het hoofd:** druk tijdens het 'press start' scherm op: OM-HOOG, OMHOOG, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, X, 0 en START. Als je dit met joystick 1 uitvoert heeft het team een Konami shirtje aan en met joystick 2 een poloshirtje. En als je een van de teams kiest dan hebben ze Konami shirts aan en lijkt het net alsof ze kartonnen dingen op hun hoofd hebben.

Wat een leven. Juist op het moment dat allerlei omroepen Star Trek herdenken, wordt de videorecorder Artificieel Dom en wenst alleen Deep Space Nein op te nemen. Die we niet hoeven.

(Wat we zijn Trekkies, daarom juist!)

Geheel synchroon worden op dat moment de ruiten van de Windows 95 machine ingegooid door een stelletje nieuwe Ram-chips waar dat ding notabene zelf om heeft gevraagd. Het antwoordapparaat verminkt geheel automatisch de uitgaande boodschap en meldt dat we zo spoedig mogelijk, en in ieder geval binnen 24 uur zullen terugbellen (Not!).

En als we een dagje geen zin hebben, meldt de e-mailer automatisch aan iedereen op de 'list' dat we een dagje niet per e-mail bereikbaar zullen zijn. Niks tegen machines, daar niet van, ze mogen desnoods allemaal alles zelf doen. Maar niet als wij dat niet willen. En dat willen wij niet als ze niet doen wat wij willen. Simpel toch.

Weet jij het beter? Of heb je gewoon een goeie tip die wel eens Tip van de Maand kan worden (of oké, als je gewoon ook eens een keer, of alweer, met je tip en je naam in de PU wilt staan), stuur dan de hard copy naar:

**POWER UNLIMITED**

**POSTBUS 9805**

**1006 AM AMSTERDAM**

Mail de mail naar

**POWER@EURONET.NL**

Je hebt niks voor ons dat nog even kan wachten? Verbind dan je analoge spraaktoestel met:

**NINTENDO SERVICELIJN**

**06-90490444**

(1 gulden per minuut)

**SONY PLAYSTATION LINE**

**NEDERLAND: 06-300535**

**BELGIË: 0900-00000**

(Hoogtarief kost 6,05 franc per 20 seconden.

Laag tarief kost 6,05 franc per 40 seconden).



# TIP van de maand

SNES

## STARFLEET ACADEMY

Toen we de tip van Martijn uit Rozenburg binnenkregen, was er juist een Star Trek conventie geweest en werden er binnen een week tijd op TV afleveringen uitgezonden van The Original Series, The Next Generation, Deep Space Nine en Voyager. Bovendien was er een Star Trek special en werd er een Star Trek bioscoopfilm uitgezonden.

De Power Unlimited heeft bovendien al van oudsher een flink aantal Trekkies (nee, wij noemen ons geen Trekkers) in de gelederen. Wat konden wij anders doen dan de enige Star Trek tip van deze maand promoveren tot Tip van de Maand? Thank you mister Martijn uit Rozenburg. Hailing Frequencies Open!

**Nieuwe Namen:** voordat je met de nieuwe namen code begint, moet je de L, R en de SELECT knop vasthouden. Ga dan naar new game, naar de Cadet Registration Screen en druk op X, Y, X en Y op controller 1. Nu kun je de namen veranderen van het Interplay Testing Team. Druk op A, B, A en op B om de namen van de Enterprise Crew te veranderen.

**Captain Kirk's speciale einde:** druk bij het password screen op: X, X, X, A, L, A, R, Y, A, R, A en op A op controller 1 en daarna op SELECT. Kies nu het Insignia van het picture menu en druk op START. Nu ben jij de enige echte James Tiberius Kirk. Nu is het mogelijk om de Kobayashi Maru op te roepen. Gebruik daarvoor de volgende coördinaten: 014 en 021 in de Neutral Zone. Als de Klingons je dan willen aanvallen, laat je Kirk de Kobayashi Maru oproepen.

Ga naar het Relevant Trainee scherm en druk op:

- X, A, A - **Leonard McCoy**
- X, L, L - **Pavel Checkov**
- X, R, R - **Scottie**
- X, Y, Y - **Mr. Spock**
- X, B, B - **Hikaru Sulu**

Ga dan naar het Password scherm en druk op:

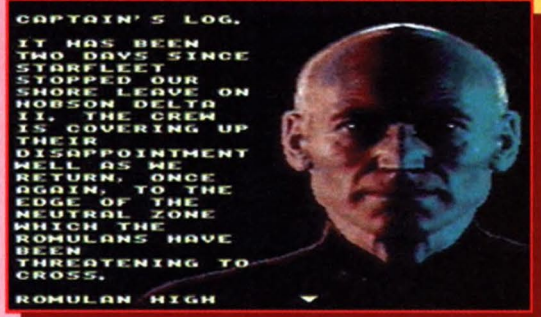
- Freshman**
- [-]:R, A, X, A, B, X, R, A
  - [-]:R, L, Y, Y, Y, X, R, Y, Y
  - [-]:R, Y, Y, R, R, X, R, Y, L
  - [-]:R, B, A, X, B, X, R, Y, B
  - [-]:R, R, X, Y, R, X, Y, X

- Junior Class**
- [-]:L, R, X, A, B, Y, B, B, L
  - [-]:B, X, Y, Y, Y, B, B, X
  - [-]:B, A, Y, R, R, Y, B, B, Y
  - [-]:B, L, A, X, B, Y, B, B, X
  - [-]:B, Y, X, Y, R, A, R, A, L

- Sophomore**
- [-]:L, X, X, A, B, X, Y, X, Y
  - [-]:L, A, Y, Y, Y, X, Y, X, B
  - [-]:L, L, Y, R, R, X, Y, X, B
  - [-]:L, Y, A, X, B, X, Y, X, A
  - [-]:L, B, X, Y, R, Y, B, B, X

- Senior Class**
- [-]:B, B, X, A, B, A, R, A, A
  - [-]:B, R, Y, Y, Y, A, R, A, Y
  - [-]:A, X, Y, R, R, A, R, A, R
  - [-]:A, A, A, X, B, A, R, A, L
  - [-]:A, L, A, R, Y, A, R, A, A

Kies nu Battle Simulation van het titelscherm. Wanneer je een schip mag kiezen houd dan de L, R en de SELECT knoppen ingedrukt en druk op: A, X, A, X, B, Y, B, Y. Laat dan de L, R en de SELECT los en nu kun je een **Klingon Bird of Prey, Romulans Phoenix of de Excelsior** kiezen. Of kies de Two Player Simulator en houd de L, R en de SELECT knoppen vast en druk op: X, A, X, Y, B, Y, B. Laat vervolgens de L, R en de SELECT los en je kunt nu kiezen uit de **Phoenix, Excelsior, Gorn, Tholain en de Venturi**.



SATURN

## SOLAR ECLIPSE

Laat het komen en leef om het mee te maken, dankzij Arjan uit Halsteren.

Voer de codes in tijdens het pauze scherm.

**Onsterfelijkheid:** RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS, A, START, C, A, LINKS

**Negen raketten:** RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, START, C, OMHOOG, BENEDEN

**Tijdelijk Scatter wapen:** RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, START, A, LINKS, A, BENEDEN

**Energy Sponge:** RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, B, OMHOOG, START, Y

**Undersea level:** RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, START, OMHOOG, B

**Corkscrew level:** RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, START, C, RECHTS, OMHOOG

**Offworld level:** RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS, A, C, Y, C, A, RECHTS



PC

## OUTPOST

Marcel uit Lelystad wilde graag wat cheats voor dit spel. Oké Marcel hier komen ze, en laten we hopen dat je in het bezit bent van versie 1.0 want daar zijn deze cheats voor.

CTRL - F9: **massdriver**

CTRL - F10: **rampenmenu**

CTRL - F11: **oneindige reserves**

CTRL - F12: **bevolkingsmenu**

Marcel die zelf een aansluiting op internet heeft en er een spreekbeurt over gaat houden, zou graag willen dat er meer info over internet in de PU komt. Dingen over internet leren, dat doe je het beste door vaak op internet rond te hangen en lekker veel fouten te maken, want daar leer je het meest van. Maar vooruit, we zullen het er ook in de PU vaker over hebben. Haateetepee!



## PC

### QUAKE

In het vorige nummer stonden er al wat, maar Michel uit Vlissingen, Rogier uit Helchteren, België, Danny en Roy uit Steenberg en Marius uit Haren wisten er nog een paar meer.  
 Druk eerst op ~ (tilde) en voer de volgende codes in:  
 GIVE N?: geeft je ? nails  
 GIVE H?: geeft je ? health  
 GIVE S?: geeft je ? shells  
 GIVE R?: geeft je ? rockets  
 GIVE C?: geeft je ? cells  
 Vul voor het vraagteken een cijfer in voor het aantal.



### ELLEN UNLIMITED

Shit, Power Unlimited heeft er een nieuwe vijand bij. Onze eigen schuld waarschijnlijk, maar ja. Het zit zo: een van onze lezers (je leest 't goed) heeft drie maanden geleden de walkthrough van Little Big Adventure opgestuurd. Daar hebben wij niets mee gedaan en terecht natuurlijk want we plaatsen alleen walkthroughs van nieuwe spellen. Maar Ellen is nu boos....



Tsja, wat kunnen we daar nu toch aan doen? In ieder geval bedankt Ellen, voor die walkthrough, die komt echt wel een keer van pas. En euh... be gentle with us. Pretty, pretty please???

Eén lid van de redactie blijft gelukkig gespaard en dat is Bjørn want Bjørn haat ze niet. Sterker nog, ze houdt van hem (wat ons betreft compleet onbegrijpelijk, vooral omdat er toch ook een Bas en een Kees rondlopen).

## PC

### STRIFE

Van euh, Laura uit Amsterdam.

Shareware versie (cheats intikken tijdens het spelen).

- STUFF: onschendbaar, alle wapens en sleutels en een teleporter baken
- IBGOD: godmode
- GUNS: alle wapens
- LISTIT: goodies
- OPEN: alle sleutels
- STIC: stealth boots
- MONEY: geld
- KILLEM: alle vijanden op het level muerto
- SPIRIT: no clipping mode
- GOTO##: level warp ## (32 - 34)
- MOVEME#: teleport naar plek op de kaart



- IDDT: hele kaart
- ILIVE: gezondheid (zelfde als F5)
- AIBRAIN: AI aan/uit
- IDMYPOS: coördinaten
- IDMUS##: muziek veranderen van track 01-10
- TIC: Devparm aan/uit

Commerciële versie

- OMNIPOTENT: godmode
- BOOMSTIX: alle wapens
- JIMMY: alle sleutels
- DONNYTRUMP: geld en goodies
- PUMPUP: goodies
- GRIPPER: stealth boots
- RIFT##: level warp
- TOPO: hele kaart
- LEGO: bouwt de sigil elke keer als je de code gebruikt

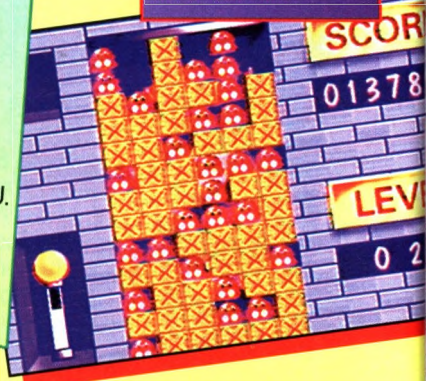
- ELVIS: no clipping mode
  - STONEGOLD: alle vijanden op het level dood
  - SCOOT#: teleport naar een plek op de kaart
  - GPS: coördinaten
  - DOTS: FPS Ticker
  - SPIN##: verandert muziek van track 00-35
- Een uitgebreide review van Strife lees je in de volgende PU.

## CD-I

### PAC-PANIC

Zomaar wat levelcodes, ons toegestuurd door Robby uit Borsbeke, België. Alstublieftdankuwelgraaggedaan.

- Level 21: KTY
- Level 22: TYK
- Level 23: SMM
- Level 24: NFL
- Level 25: SRT
- Level 26: KKT
- Level 27: MDD
- Level 28: CWD
- Level 29: DRW
- Level 30: WHT
- Level 31: FLT
- Level 32: SKM
- Level 33: QTN
- Level 34: SMN
- Level 35: TGR
- Level 36: WKR
- Level 37: YYP
- Level 38: SLS
- Level 39: THD
- Level 40: RMN





PC

### THE NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Alle technici verzamelen, want Paul Moens uit Eijsden kent een cheat met behulp van een hex-editor. Om alle banen in spiegelbeeld en rally uitvoering te krijgen, plus de Warrior PTO e/2 en een extra baan moet je in de directory gamedata/config in de config.dat file met een hex-editor de laatste 00 van de laatste regel veranderen in 01. Da's duidelijk hè?



SATURN

### BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

Okay, we geven het toe. Soms krijgen we weleens een tip in handen waarvan we naam en adres van de zender kwijtraaken. Zoals deze. **Spelen met Gaia en Sho** (niet in de story mode): druk op de volgende knoppen tijdens het 'press start' scherm: OMHOOG, BENEDEN, X, B, A, Y, C, Z en START. **Spelen met Cupido:** laat Sho oplichten en druk op OMHOOG, A (of B).

SNES

### SUPER MARIO RPG

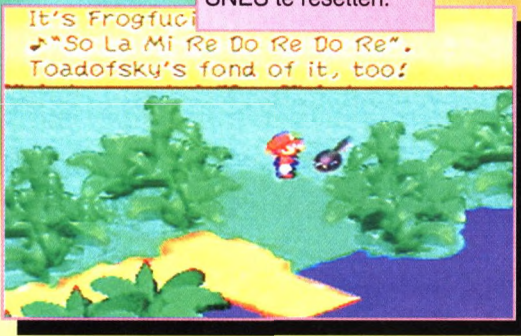
Supertipjes van Robbie uit Koudekerke. **Vlaggen** Chreapers Flag: In Rosetown, achter de bloem Dry Bones Flag: In Pipehouse, onder het bed Boo's Flag: In Yoster Ilse, goalwoord **Password:** het password voor 'the sunken ship' is PEARL **Liedjes in de Melody Bay:** gebruik Frog Fucias suite nr. 18, Moleville Minersong, Star Fish Blues. Gevonden op de website van Nintendo, op het adres www.nintendo.com.: de **Reset code:** Houd L, R en START vast en je begint overnieuw zonder de SNES te resetten.



PC

### LEGEND OF KYRANDIA I

Davy uit St. Michielsgestel dacht dat het volgende misschien wel interessant is om te weten. Wij dachten: welja, je weet maar nooit. Het is in ieder geval een interessante manier om een ijsbreker te maken. **Birthstones** Pak in het begin alle spullen in het huisje: de appel, de zaag, het papiertje en de Garnet. Ga dan naar de tempel en geef het papiertje aan het meisje. Ga nu een roos zoeken. Loop naar rechts, je komt tenslotte bij een vijver. Klik op de vijver en je krijgt een druppel. Loop naar rechts, wacht even en je krijgt een Peridot. Ga naar boven en loop vervolgens naar rechts. Pak een of twee rozen die naast het altaar staan. Ga dan terug naar de tempel en geef een roos. Ga nu twee schermen terug. Je komt bij een verrotte boom, gebruik de druppel op de boom. Ga naar de tempel en geef de roos; die wordt zilver. Ga naar het altaar (loop het jongetje achterna dat achter een boom staat). Hij springt er plotseling in en er komt een roze balletje uit. Ga naar rechts en leg het roze balletje bij de andere twee en leg de zilveren roos op het altaar. Je krijgt nu een amulet. Ga naar links en driemaal naar beneden. Pak de 'Sapphire' en ga de grot in. Praat met de man en geef hem de zaag. Loop eventjes een paar schermen heen en terug en loop nu over de brug in de grot. Ga naar het huisje en praat met de tovenaer. Hij heeft een quill nodig. Ga naar beneden en naar rechts en pak de Amethyst en de walnoot. Ga naar beneden en rechts; pak een of twee tulpen. Loop nu twee maal naar beneden en een maal naar rechts. Je kunt voor de gein nog even de grot in. Loop dan twee maal naar links en een maal naar boven en dan twee maal naar links. Pak een noot en zoek er nog een. Ga dan naar het gat in de grond en gooi de noten erin. Er komt een bloem uit die je toverkracht geeft. Ga naar het vogeltje en klik op de toverkracht. Onderweg naar het vogeltje moet je de dingen die je mee kunt nemen, meenemen. Pak de quill en ga dan naar de tovenaer en geef de quill. Je krijgt een papiertje met een toverspreuk erop. Nu moet je de birthstones zoeken. De Sunstone ligt bij de tulpen in het water. De Aquamarine en de Topaz vind je tijdens de speurtocht en voor de Ruby moet je naar de boom gaan waar de slang in zit. Klik daar het vijfhoekige ding aan. De eerste keer word je gebeten, druk dan op de toverkracht. Ga dan naar de tempel (bij de slangenboom) en leg de stenen op volgorde in de schaal en je krijgt de panfluit. De panfluit heb je nodig om het ijs in Malcolm's grot te breken.



It's Froggy! ♪ "So La Mi Re Do Re Do Re". Toadofsky's fond of it, too!

SNES

### BLACK-HAWK

Renaldo en Arthur uit Dordrecht maken bij deze de volgende **levelcodes** aan de rest van de wereld bekend. Level 1: FBWC Level 2: QP7R Level 3: WJTV Level 4: RRYB Level 5: ZS9P Level 6: XJSN Level 7: CGDM Level 8: TJ1F Level 9: GSGJ Level 10: BMHS Level 11: Y4DJ Level 12: HCKD Level 13: NRLF Level 14: J6BZ Level 15: MJXG Level 16: K3CH

PC

### HELLBENDER

Raise Hell, and more, met de volgende magische woorden van Bark uit Amsterdam. (Cheats intikken tijdens het spelen) **FRAMEIT:** laat de frame teller zien **TOTLPOWR:** 100% energie **STEREID:** onverslaanbaar **URDEAD#:** wapens 0 - 9 **URAGONR:** geheim wapen **MAXMEUP:** romp van het schip 100% **IMPUMPD:** alle wapens **AUNTEM#:** planeetwarp 1 - 8 **IMSTUCK:** missionskip

SATURN

### PANZER DRAGON 2

Pleeg zelfmoord met Erik uit Zeyen (nee, niet echt doen gekkie, 't is maar een spelletje!). Druk tijdens het spelen op: A, B, C, L en R.





ONTDEK DE PANASONIC POWER ALKALINE BATTERIJEN MET ACTIVATOR.

# more energy is more power

CREATE

PLAY

LOOK

LISTEN

## Profiteer nu van het fantastische introductieaanbod

Test de nieuwe Panasonic Power Alkaline batterij en verdien f 2,50. Het enige wat je hoeft te doen is de actiefolder halen bij je Panasonic-dealer, het '8x More Power'-logo van de blisterverpakking af te knippen en vóór 14 december 1996 op te sturen.

MORE POWER  
UP TO  
**8X**  
THAN ZINC CARBON  
BATTERIES  
MORE POWER



## The Ultimate Power

Panasonic verrast de wereld met een nieuwe krachtbron: Power Alkaline batterijen met Activator. De revolutionaire techniek genereert een kracht zo sterk dat je nu veel langer kunt luisteren naar je eigen muziek, waar je ook bent. Computerspelletjes spelen aan het strand tot de zon weer opkomt. Werken op je pc in een blokhut. Het kan allemaal tot je erbij neervalt. De tijdsbarrière is doorbroken. Panasonic Power Alkaline batterijen geven je tot 8x meer kracht.

Voor meer inlichtingen en dealeradressen: Panasonic-Centre Nederland, postbus 16280, 2500 BG Den Haag. Telefoon (070) 331 45 00, fax (070) 347 71 85.



## PLAY-STATION

### TEKKEN 2

Vecht eens wat anders, dankzij Bjorn uit Woerden en Marvin uit Sittard.

**Grote hoofden:** druk voordat je een vechter kiest 'SELECT' in en houd die ingedrukt tot het gevecht begint. Herhaal je het bovenstaande dan zal zijn/haar hoofd nog groter worden.

**Kazuya in 't paars:** druk voor dat je Kazuya kiest, START in.

**Gevecht in eerste persoon:** druk voordat je een vechter kiest L1 + L2 in en houd die ingedrukt tot het gevecht begint. Deze code werkt alleen als je alleen speelt.

**Roger en Alex:** als je tijdens een gevecht met een heel klein stukje balk overwint dan hoor je 'GREAT'. Je vecht nu tegen Roger of Alex. Win je van hen dan kun je ze kiezen.

## PLAY-STATION

### FADE TO BLACK

Levelcodes en de groeten van Loek uit Breda. Groeten terug Loek, uit Amsterdam.

- Level 1: ■, ●, ▲, X, ●, ■
- Level 2: ▲, ●, X, ●, ■, X
- Level 3: X, ●, X, ●, ▲, X
- Level 4: X, ■, ▲, ●, ●, ▲
- Level 5: ■, ■, ▲, X, X, ▲
- Level 6: ▲, X, X, X, X, ●
- Level 7: ●, ●, ▲, X, ▲, X
- Level 8: ■, ■, X, ▲, ■, ■
- Level 9: ▲, X, X, ▲, ●, X
- Level 10: X, ▲, ■, ●, ▲, X
- Level 11: ●, ■, X, X, ■, X
- Level 12: ■, ▲, X, ■, ●, X
- Level 13: X, X, ●, ▲, ●, ▲

#### Cheats

Vul eerst de volgende code in om de cheats te activeren: ■, ▲, ●, X, ●, ▲.

Er staat nu dat de code verkeerd is, maar daar moet je je niets van aantrekken. Verlaat het password scherm en ga meteen daarna weer terug naar het password scherm. Nu heb je de keuze uit verschillende codes:

**Speel alle filmpjes:** ■, X, ●, ▲, ●, X.

**Oneindig schild:** ■, ●, ●, ■, ▲, ●.

**Onsterfelijk:** ▲, X, ▲, ▲, ■, ●.

**Level kiezen:** ●, ●, ▲, X, ■, ■.



## GAME BOY

### TURTLES 3

Eindelijk weer eens een Game Boy tip, van Peter uit Elst.

#### Eindbazen

- Scratch: 1000002
- Dirtbag: 1111112
- Scale Tail: 1777772
- Tirhaton: 1333332
- Gevangenis**
- Leonardo: 3100102
- Raphael: 3311322
- Donatello: 3733732

#### Level codes

- 5777772
- 4331322

## SNES

### ESPN BASEBALL TONIGHT

Hit them hard, onder leiding van Bastiaan uit Hoevelaken. Enne, Bastiaan laat weten dat hij op zoek is naar codes voor Doom op de SNES! Welnu, beste Bastiaan, in nummer 6-1996 ston-

den er een paar. (Je hebt toch wel alle oude PU's bewaard?)

#### Passwords

- QGBNMTDBGLKR
- QGBNMTDBGMTC
- QGBNMGOGNKT
- QGBNMGOGPTF
- QGBNMGJMTT

## PC

### AFTERLIFE

Van Laura uit Amsterdam. Tik tijdens het spelen het volgende in: \$@!  
Dit geeft je 10 miljoen pennies, maar let wel op. Je kunt het maar vijf keer uitvoeren want anders valt Death Star je hemel of hel aan.

## PC

### SECRET MISSION

Marvin uit Leiden heeft een probleem. 'Ik zit in het huis van professor Ingleton en moet de landkaart uit zijn kluis halen. De professor zou dat voor mij doen, maar hij is neergeschoten.' Geen zweet, Marvin. Een stethoscoop is het instrument dat je nodig hebt. Die haal je bij de dokter op de volgende manier. Doe de chloroform op de roos die je in het park kunt vinden. Geef de roos aan de secretaresse van de dokter. Nadat ze eraan geroken heeft, valt ze flauw. Waarschuw dan de dokter.

Zodra hij weg is pak je de stethoscoop van zijn bureau. En vergeet de blauwe inkt niet. Die blauwe inkt kun je later gebruiken om

op een witte papegaaienvaar te doen en zo een talisman te maken voor de bediende van professor Ingleton. Ga terug naar Ingleton's huis en gebruik de stethoscoop op het slot van de kluis. Je krijgt de volgende code: 2-8-2/ 8-7-1.



## PC

### THE NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Met de vlam in de pijp en met Mark uit Amsterdam. Voordat je deze codes kunt gebruiken, moet je eerst de patchfile op het volgende internet adres downloaden:

<http://members.aol.com/speed1racr/nfspatch.zip>

- Tik de codes in het scherm waar je je naam intikt.
- EAC POWR: Warrior car
- EAC RALY: Verandert het wegdek van sommige tracks
- EAC WARP: Een sneller en agressiever spel
- EAC 4X4R: Verandert de zondagsrijders





Over Resident Evil kwamen zo veel vragen binnen dat het ons het beste leek er maar weer eens een ouderwetse uitgebreide walkthrough in twee delen tegenaan te gooien. En wat ons het beste lijkt, dat doen wij gewoon.

## LOCKPICK

Selecteer Jill als jouw personage. Het spel begint in de grote hal. Jij en Barry gaan de eetkamer binnen (linkerdeur). Loop naar de andere kant van de eetkamer en ga de deur uit, de gang in, terwijl Barry het bloed onderzoekt. Loop links de gang uit. Je ziet een zombie die bezig is Kenneth op te eten. Dood de zombie en pak de twee kogelclips van Kenneth. Ga terug naar de hal. Help Barry om Wesker te zoeken in de hal. Doe dit door achterlangs de trap te lopen (en terug). Barry spreekt je hierna aan en geeft je de lockpick. Ga dan naar boven en naar rechts. Er zijn twee deuren. Ga via de tweede deur de kamer in. Daar ligt het lijk van Forest. Pak de bazooka. Ga terug naar beneden, naar de hal. Pak het typelint van de typemachine. Ga nu de blauwe deur door aan de rechterkant van de hal en de blauwe kamer in. Neem vanuit de blauwe kamer de rechterdeur. Ren (langs de honden) tot je aan het eind van de hal bent en ga de deur door. Pak de kruiden die naast de deur liggen. Loop nu naar het einde van de gang totdat je de dubbele deuren tegenkomt. Ga de kamer (shotgunroom) binnen die aan de overkant van de dubbele deuren ligt. Pak een van de shotguns

en ga naar buiten. Het dak stort in. Wacht tot Barry je komt redden. Ga nu door de dubbele deuren aan het einde van de gang. Loop rechtdoor en ga de kamer binnen waar een schilderij naast hangt en die een lange goudkleurige deurkruk heeft (painting room).



## SCHAKELAARS

Achter de schilderijen vind je schakelaars. Doe die aan in deze volgorde: baby, peuter, jongetje, jonge man, man van middelbare leeftijd, oude man. Haal de schakelaar over van het laatste schilderij om de eerste medaillon te krijgen. Verlaat de kamer en ga door de blauwe deur aan de overkant van de hal. Deze leidt naar de trap met daarnaast een opslagruimte. Pak de kruiden op, en ga de opslagruimte binnen. Leg de volgende dingen in de opslagruimte neer: het mes, de medaillon, de Barretta, de kogels, het typelint en het witte chemische spul dat je op de vloer vindt. Ga

terug naar de hal, dood de honden met de Bazooka. Barry geeft je een aantal 'acid rounds' voor de Bazooka. Ga vervolgens de trap op en neem de linker deur om naar de eetkamer te gaan. Duw het beeld dat aan de linker kant van de kamer staat over de rand.

## OPSLAG-RUIMTE

Verlaat de kamer en ga terug naar beneden naar de hal. Ga naar de eetkamer op deze verdieping en pak de blauwe edelsteen die tussen de scherven van het beeld ligt het hou-

ten embleem dat boven de haard hangt. Verlaat de kamer via de deur naast de haard om naar de plek te gaan waar de zombie zich tegoed deed aan Kenneth. Loop naar rechts en ga naar de pianokamer via de rode deur met het lange handvat. Verschuif de kast en pak de bladmuziek. Ga voor de piano staan en gebruik de bladmuziek op de piano. Ga de geheime kamer binnen en verwissel het gouden embleem voor het houten embleem. Ga terug naar de eetkamer en hang het gouden embleem

# WAAKTE

# Reside

## ALGEMENE SPEELTIPS:

- ◆ Bespaar ammo door te wachten met schieten totdat een zombie op armlengte afstand is. Houd de shotgun naar boven gericht en schiet het hoofd er af.
- ◆ Schiet alleen als het nodig is; de meeste vijanden kunnen gemakkelijk worden ontweken en daarmee bespaar je munitie.
- ◆ Maak zoveel mogelijk tripjes heen en terug





# ROUGH

# DEEL 1

# nt Evil

naar de opslagplaats en neem zoveel mogelijk kruiden mee als je kunt.

- ◆ Als je het spel binnen drie uur uitspeelt, krijg je een rocket launcher en oneindig veel munitie.
- ◆ Elke keer als je de optie hebt om een sleutel weg te gooien, doe dat dan ook.

boven de haard. Pak de oranje gekleurde sleutel vanachter de klok. Ga terug naar de hal. Ga de trap op en dan links. Ga naar de eetkamer op deze verdieping en ga door de deur. Loop rechtuit, en dood de zombies die zich hier ophouden. Ga de trap af en ga naar de opslagruimte onder de trap. Gebruik het typelint op het

bed om het spel te saven. Leg de oranje sleutel, de 'acid rounds' en het typelint bij de andere spullen. Pak de blauwe steen, het chemische spul, het geweer, de bazooka en de kruiden.

## TWEEDE MEDAILLON

Ga de opslagruimte uit en loop naar het einde van de gang langs de zombies. Neem de deur aan het eind, naar een gedeelte van het huis met groene muren. Loop rechtdoor naar de kas. Gebruik het chemische spul op de machine om de planten te vergifigen. Pak de sleutel en zoveel mogelijk kruiden

als je kunt meenemen (vermeng de kruiden bij ruimtegebrek). Ga de kamer uit en ga aan het einde van de groene gang de middelste kamer binnen (met het tijgerbeeld). Gebruik de blauwe steen op dit beeld om de volgende medaillon te krijgen. Ga de kamer uit en ga de volgende kamer binnen; dit is de kamer van de conciërge. Dood de zombie in de kast en pak de kogels. Verlaat deze kant van het huis en ga terug naar de opslagplaats. Save het spel door het typelint op de kist te gebruiken. Leg alles weg en neem het volgende mee: het geweer, bazooka munitie, kruiden en de zilveren sleutel. Houd echter een plek vrij in de inventory.

## DERDE EN VIERDE MEDAILLON

Ga de trap boven de opslagruimte op en ga naar de hal op de eerste verdieping. Ga de eerste kamer rechts binnen. Loop door de hal en ga door de blauwgroene dubbele deuren met de gouden handvaten. In deze kamer vind je wat gewapende kleding. Duw de beelden over de afvoerpijpen en druk op de knop. Pak de derde medaillon. Ga de kamer uit en terug naar de vorige kamer waar je een teamlid aantreft dat door een slang is gebeten. Ga terug naar de opslagruimte en pak het serum van de plank. Leg nog wel even de medaillon en de zilveren sleutel weg. Neem de oranje sleutel en wapens en munitie mee. Ga terug naar de gebeten man, dood de slang

en pak de laatste medaillon uit het hol waar de stervende slang in gaat. Pak ook nog de kogels uit een van de tonnen. Verlaat de kamer en je wordt wakker in de opslagruimte, als je geen slangebeet hebt opgelopen tenminste. Zo niet ga dan terug naar de opslagruimte en save het spel.

## NAAR BUITEN

Neem de vier medaillons, de wapens en de kruiden mee in de inventory, maar laat een plek in de inventory open. Ga vanuit de hal de kamer met de dubbele blauwe deuren binnen. Ver-

midden van de kast die tegen de muur staat. Pak de gebroken plank. Ga naar buiten en verzamel zoveel mogelijk kruiden. Ren langs de honden en door de poort naar het overstromde gedeelte. Gebruik de plank om de waterstand te verlagen. Ga de brug over en neem de lift naar beneden. Ren langs de honden naar de poort en ga naar binnen. Ren dan langs de honden naar het slaapgedeelte en ga naar binnen. Duw het beeld over het gat in de vloer verderop in de hal. Ga nu naar de



schuif de kast en ga de linker gang in (waar de zombie ligt). Pak het typelint van de plank. Verlaat het blauwe gedeelte van het huis en ga door de deur rechts. Loop rechtdoor naar de deur aan de andere kant en ga daar binnen. Loop dan weer rechtdoor naar de dubbele deuren aan het einde van de gang en ga naar binnen. Loop weer rechtdoor en ga de gouden deur binnen (tegenover de kamer met schilderingen). Je bent nu in een gang die naar buiten leidt. Loop naar het einde van de gang en leg de medaillons in de ruimte naast de deur. Ga door de deur en duw de trap naar het

opslagplaats in dit gedeelte, de eerste deur rechts nadat je binnenkwam. Save het spel, laat daarna het lint en de tang daar achter. Neem de wapens en de munitie van de plank. Ga slaapzaal 1 binnen; tegenover de opslagruimte. Ga de badkamer in en laat de badkuip leeglopen, pak de sleutel van kamer C. Pak ook het rode boek van het bed en de kogels van de tafel. Verlaat de kamer en ga door de deur voor het hol dat je met het beeld hebt afgedekt. **In het volgende nummer van Power Unlimited het tweede en laatste deel van de walkthrough van Resident Evil!**



# power sales

lets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.

Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:

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

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

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

*schrijf duidelijk!*

## COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

## SEGA

Te koop: MegaDrive + joystick + 6 spellen voor f225,-. Ook Game Gear spellen (f20,- per st.); Sonic 1+2, Donald, Mickey, Indiana Jones, Space Harrier, Columns, Shinobi, Aerial Assault, 4 in 1, Ninja Gaiden. Tel.020-6946877, Jean-Yves (Amsterdam).  
Te ruil voor MegaDrive: mijn Mighty Max of Crash Dummies of Batman tegen jouw Earthworm Jim of een ander gaaf spel. Vraag naar Dennis Tel.013-5703249.  
Te koop/Te ruil voor Saturn: FIFA Soccer '96 f95,-, Daytona USA f55,-, Sega Rally f105,-. Tel.055-5063706 Beekbergen, Arend.

Te koop voor de MegaDrive: Alladin f40,-, Asterix f25,-, MegaDrive 2 f75,-. Te koop voor 32X: Virtua Fighter f100,-, Metal Head f60,-, Knuckles Chaotix f60,-, Virtua Racing f65,-, Moto Cross f50,-, 32X f100,-. Te koop voor Mega CD: Earthworm Jim S.E. f70,-, Brutal f40,-, Tomcat Ally f50,-, Thunderhawk f55,-, Cobra Command + Sol-Feace f35,-, Road Avenger f30,-, Mega CD 2 f100,-. Geen vervoer. Spellen per post mogelijk. Tel.0594-516576 Laurens Leek/Groningen.  
Te koop voor MegaDrive: NBA live en Fifa Soccer samen f75,-. Bellen na 18.00 uur Tel.0570-564113.

Te koop: Saturn + Sega Rally + Virtua Fighter + Virtua Cop met gun + Street Fighter The Movie + Myst + Thunderhawk 2 + 2 bedieningen + scant en R.F. kabel + converter voor maar f999,-, winkelwaarde nieuw zo'n f1600,-. Ik verkoop niets apart! Tel.0297-288107, ik woon nabij Amsterdam en ik heb geen vervoer.  
Te koop: MegaDrive + 2 joypads + Gamegenie f50,- en te koop MegaDrive spellen; FIFA '96, NHL '96, Premier Manager en Comix Zone f70,- per stuk. Super Monaco GP voor f35,-. Alles in één koop voor f350,-. Alles in perfecte staat met doosjes, boekjes, enz. Bel Jeffrey op 020-6981355, Diemen.

Te koop voor MegaDrive: het mooie platformspel Pitfall, voor f50,-. Ook te ruil tegen: Sub Terrania, Boogerman, Stargate, SimCity of Ecco 2. Andere gelijkwaardige spellen zijn ook welkom. Tevens voor Mastersystem: Ghoul's n' Ghosts, Wonderboy, James Pond II en Miracle Warriors voor f20,- per spel. Tel. 0294-285184, Abcoude.

Te koop: MegaDrive II + 1 controller + alle kabels + handleiding + 6 spellen (Sonic 2, Sonic 3, Sonic and Knuckles, Kick Off 3, Indiana Jones, Toejam and Earl) voor f275,-. (voor snelle bellers gratis Megamouse). Tel.0517-396098 (liefst omg. Leeuwarden) Gerrit-Jan.

Te koop: MegaDrive + gun, 3 joypads en 20 spellen (o.a. 4 top-spellen). Tel.0527-699056.

Te koop: MegaDrive + twee 3-knops en twee 6-knops joypads + 7 spellen (o.a. MK 3 en Virtua Racing) + Menacer met 6 in 1 spel + voetpedalen en game genie + 4 codeboekjes, vaste prijs f300,-. Tel.020-4965016, David Noord-Holland (na 16.00 uur).

Te koop: ik heb een MegaDrive over met een Menacer + 3 joypads (1x 6-knops (Fighter II)) + Joystick en 8 spellen waarvan 6 op 1 cartridge (menacer), Eternal Champions, en Sonic samen voor maar f200,-. Alles ook los te koop. Tel.0548-681232 Renso (Hellendoorn).

Te koop/Te ruil: MegaDrive + 2 controlpads en 14 spellen zoals; Fifa Soccer, Batman, Incredible Hulk, Terminator 2, Judgement Day, Stargate, NBA Jam, Theme Park, Robocop 3, James Pond 2, Spiderman, NBA All Stars Challenge, Super Thunderblade, Sonic 1, Turrican. Of ruilen tegen een PlayStation of Saturn met geen, of 1, of meerdere spellen. Prijs f350,-. Tel.0223-627809. Vraag naar Tom.

Te koop: Game Gear + 4 spellen (Sonic, NBA Jam, Donald Duck, Tasmania) + Adapter. Alles compleet verpakt met boekjes. Nu geen f190,- maar f170,-. Tel.0118-639896 Middelburg, Zeeland. Geen postverstuuringen.

Te koop: MegaDrive II + 3 joypads (1 3-button en 2 6-button) + 6 spellen (MK 3, Lion King, Acme-Allstars, Earthworm Jim, The Story of Thor en World of Illusion). Prijs ca. f425,-. Tel.0180-321156. Vraag naar Sander of Christiaan (Nieuwerkerk a/d IJssel).

Te koop voor Saturn: Daytona USA f65,-, Virtua Fighter Remix f65,- en Shinobi X voor f50,- of alle drie in 1 koop f150,- of ruilen voor Bug! Bellen na 20.00 uur. Erik tel.0592-291201.

Te koop: MegaDrive met 5 spellen; Fifa '96, MK 3, Last Battle, Sonic Spinball en Sonic, 2 gewone pads + 16-button. Spellen ook apart voor f50,- of f90,- voor 2. Tel.(België)(0032)15/25 1979 of vanuit België: 015/25 1979.

Te ruil/Te koop voor MegaDrive: Fifa '96 tegen; MK 1 en/of 2 eventueel met bijbetaling, Earthworm Jim 2 tegen; Vectorman of Maui Mallard. Tel.0594-613498. Bel na 6 uur en niet in het weekend.

Te koop: MegaDrive met converter voor 8-bit, met 12 16-bit spellen en 2 8-bit spellen (Fifa '95, Theme Park, NHL '95, enz) met twee controllers en een voetpedaal. Tel.0513-620003 alles in 1 koop f699,- Chris.

Te ruil: Jouw NBA Live '96, tegen mijn Street Fighter SCE, Micromachines '96, Megagames 1 (3 in 1) of Sega Manager + TM2 Arcade Game en 6 in 1 spelcassette. Bel Oscar Tel.0118-636795 (graag in Zeeland).

Te koop: Mastersystem II + toebehoren met 2 controlpads en 4 spellen: Alex Kidd, James Pond 2, Super Monaco G.P., World Cup Italia'90. Alles in één koop f125,-, bel binnen 10 dagen voor een verkoopprijs van f100,-. Tel.050-5414050 Ronald.



# GAMESTORE

IT'S FUN AT FAME!

OFFICIAL DEALER:

PLAYSTATION

3-DO

SATURN

PC CD-ROM

CD-i

NINTENDO

SEGA

NEO GEO CD

Kalverstraat 2-4  
1012 PC AMSTERDAM

7 DAGEN PER WEEK GEOPEND

Te koop: Saturn + backup memory + 4 joypads (o.a. 2 virtua sticks) + 11 spellen (o.a. Sega Rally, Virtua Cop + Gun, Virtua Fighter 2, Panzer Dragon, Bug, Shinobi X, Daytona USA, Baseball, etc) alles compleet in doos met boekjes. Prijs f800,-. Tel.038-3764894 (Wezep).

Te koop: MegaDrive + 6 spellen (Pete Sampras Tennis, FIFA '95, FIFA '96, PGA Tourgolf, NBA Jam en Worldcup USA) + 4 joypads (2 6-button joypads) + 4 wayplay (aansluiting voor 4 joypads). Alles helemaal compleet met originele doosjes + boekjes. Prijs f375,-.

Eveneens te koop: Mega-CD Spellen (PAL); Night Trap (2 discs) f40,-, Sol-Feace/Cobra Command f30,-, Road Avenger f20,-, Final Eight f30,-, Sega Classics (5 in 1) f25,-, FIFA S.C.E. f35,-. Amerikaanse Mega-CD spellen (converter nodig); Wonderdog f30,-, Sherlock Holmes II (2 discs) f30,-, Batman Returns f35,-, Double Switch f35,-, Rage in the Cage f30,-, Converter f40,-. Mega-CD met klein defect f60,-.

Alle spellen + converter samen f350,- + gratis Mega-CD. Tel.076-5610159, Loek. Voor snelle bellers een gratis demo CD erbij.

Te ruil: Virtua Fighter 2 tegen een ander Saturn spel. Bart tel.040-2814127.

Te ruil voor MegaDrive: MK 3, Super Street Fighter 2, Power Rangers, Rock en Roll Racing, Sonic Spinball, Lion King, of Tiny Toons Acme All Stars deze spellen z.g.a.n. wil ik ruilen voor jouw Theme Park, Earthworm Jim 2 of Toy Story, Tiny Toons Acme All Stars en Sonic Spinball samen wil ik ook wel ruilen voor één van deze drie. MK 3 wil ik alleen ruilen voor Theme Park. Tel.0118-469605, vraag naar Richard.

Te koop/Te ruil voor MegaDrive: Last Battle en Altered Beast f45,- p.s. Of ruilen tegen Streets of Rage 1 of 2, MK 2 of Dune 1 of 2. John uit Valkenburg (z-h) Tel.071-4076869.

Te koop: MegaDrive met 5 spellen (J.Bond, MK 2, Power Monger, Soleil, Theme Park) Prijs f299,- snelle bellers f290,- korting. Tel.0183-627938 Gorinchem.

Te koop: Saturn + 2 joypads en de spellen Sega Rally en Virtua Fighter 2, gekocht op 23 juli 1996 dus nog 10 maanden garantie, in 1 koop f550,-. Ik doe niks per post en ik heb geen vervoer. Tel.070-3584305 vraag naar Wim.

## NED game

NEDGAME, POSTBUS 1379  
9701 BJ GRONINGEN

Inruil en verkoop van SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN, SUPER NINTENDO en SEGA MEGADRIE PER POST!!

ALTIJD DE GOEDKOOPSTE ALS HETGAAT OM NIEUWE SPELLEN, O.A.:

PLAYSTATION	SUPER NES	SATURN
GEX f109,-	Olympgame f109,-	Toy story f159,-
Criticom f119	Johnny B f99,-	Ult. MK 3 f109,-
Treu pinb. f109,-	"D" f109,-	Destr. derby f109,-
Vieupoint f119,-	Space hulk f119,-	Road rash f109,-
phys. detec f119,-	Striker '96 f99,-	Donkey Kong f139,-
		Night warrior f119,-
		Striker '96 f99,-
		Donald Duck f169,-
		Striker '96 f99,-

MAAR OOK HET BESTE INRUILSISTEEM VAN NEDERLAND MET DE HOOGSTE INRUILPRIJZEN EN DE MEESTE KEUZE (± 1000 titels), HIERONDER ENKELE VOORBEELDEN:

PLAYSTATION 1 2	MEGADRIE 1 2	SUPER NES 1 2	SATURN 1 2
Doom 89,95/70	Sonic 2 39,95/25	virtual soc. 39,95/25	Virt. fight 2 89,95/70
Actua soc. 89,95/70	Sonic 29,95/20	Str. fight 2 29,95/20	Cl. Knight 59,95/45
Air combat 79,95/60	Strider 19,95/10	Donk. Kong 79,95/55	Daytona 69,95/50
Destr. derb 79,95/60	Urb strike 59,95/40	Mario all st 49,95/35	Virt racing 79,95/60
Ridd. racer 79,95/60	Fifa soccer 39,95/25	Sim city 49,95/40	Need f. Sp. 99,95/75
Toshinden 69,95/50	Str of rag 2 39,95/25	Mario kart 69,95/50	Theme park 89,95/65
Tekken 79,95/60	Terminator 19,95/10	Mario world 39,95/25	Cyb. speedw 69,95/50
Klaxk 59,95/45	Streetlight. 39,95/25	Zelda 59,95	Sega rally 99,95/75

De eerste kolom is de verkoopprijs en de tweede kolom is de inruilwaarde waarvoor U een ander gebruikt spel kunt uitkiezen voor hetzelfde systeem. U kunt natuurlijk ook de bedragen van Uw spellen optellen, zo is het zelfs mogelijk een ruil te maken zonder bijbetaling!! Stuur een volledige lijst met alle gebruikte en nieuwe spellen een aan jezelf gefrankeerde en geaddresserde envelop naar het bovenstaande adres. Bel altijd eerst voor verkrijgbaarheid!! alle prijzen zijn incl. BTW en Exl. verzendkosten, boven de 250,- aan spellen gratis verzending. Tevens inkoop van computers en spellen (8,16,32, en 64 bit, min 15 spellen

# GRATIS PC GAMES

Honderden schitterende PC-Games en nog heel veel meer !!  
Onbeperkt downloaden naar jouw eigen computer  
Modeminstelling : ANSI 8/N/1.

Bel met je modem :  
**06-320.230.22**

Dit telefoonnummer kost circa 1 gulden per minuut



"A WORLD OF ITS OWN"

7 dagen per week geopend van 's morgens zeven tot 's avonds tien

Official dealer for:  
**NINTENDO, SEGA, SONY**  
OOK VOOR: CD, CDI, EN CD-ROM

Bel voor info:  
020 - 6 53 50 63

**PLAZA MEDIA**  
kun je vinden op:  
Schiphol Plaza, Schiphol  
(Ook goed bereikbaar per trein)

Te koop: MegaDrive + Mega CD en 2 Mega-CD spellen + 24 spellen + action replay + 4 Joysticks waaronder 1 six button pad en een Arcade Power Stick 2 + een four way play adapter + een program pad. Totale winkelwaarde f2908,90. Mijn verkoopprijs f1250,-. Alles in één koop. Tel.0181-620365 vraag naar Danny.

Te koop voor Saturn: Bug f75,-, Virtua Fighter 2 f90,-, beide compleet in i.z.g.st. samen f150,-. Marc Tel.024-3563632.

Te koop: MegaDrive + 6 spellen o.a. Sonic 2, Fifa '96, NBA Jam TE. Prijs n.o.t.k. of ruilen voor een PlayStation met min. 1 spel. Michel de Ruitter Tel.078-6125761 (na 18.00 of in het weekend).

Te koop voor Game Gear: Jungle Book f30,-, Sonic 2 f25,-, Sonic Chaos f25,-, Wonderboy f25,-. Of alles in één koop voor f90,-. Alles met doosje (behalve Sonic 2) & handleiding. Tel.0348-419102, Gunar.

Te koop: Saturn + 2 originele controllers, RF en Scart kabel, 2 spellen (Sega Rally en Fifa Soccer'96). Ongeveer 1 maand oud, prijs f775,-. Of ruilen tegen een PlayStation met 2 controllers en 2 spellen. Tel.026-3342715, Doorwerth, Michiel.

Te koop: MegaDrive + Mega CD II + 32X met 2 joy pads. Met 14 spelletjes o.a. Doom, MK 1+2, NBA Jam TE, Sonic e.a. voor f599,-. Tel.0164-614649.

Te koop: Multi Mega CD (Mega-CD, MegaDrive, CD-speler en discman) + 15 spellen voor Mega CD (o.a. Mystery Mansion, Ground Zero Texas en Nighttrap). Ook twee spellen voor MegaDrive console (The Copattack + Sonic 2). Alles in zeer goede staat + alle handleidingen. Eénmalige aanbieding f450,-! Tel.0515-420843.

Te koop: MegaDrive spelschakelaar, aan te sluiten op Mega CD poort, voor het spelen van spelletjes zonder ze te verwisselen. Prijs f50,-. Tel.0320-227616 na 18.00 uur Matthijs.

Te koop voor MegaDrive: Rocket Knight Adventures f55,-, TZ Arcade Game f35,-, Asterix and the Great Rescue f55,-, Zero Wing f50,-, Kick Off 3 European Challenge f45,-, alle spellen zijn nog in goede staat. Tel.0548-514259 Gert-Jan Meyerint Rijssen(OV).

Te koop: Saturn + 2 gamepads en rfu-adaptor, 9 spellen o.a. Sega Rally, Virtua Cop + gun, Street Fighter Alpha. Prijs f700,-. Tel.0118-479510.

Te koop: Game Gear + draagzak + adapter + 6 spelletjes (Shinobi 1, 4 in 1, Fatal Fury Special, Micro Machines 2, Sonic Drift Racing, Donald Duck) voor f300,-(6000 bfr.) alles in perfecte staat met doosjes en handleidingen. Tel.(0032)052/446134 (België).

Te koop: Game Gear met 8 spellen en vele extra's. Vraagprijs f250,-. Tel.046-4855666.

Te koop: MegaDrive (compleet met kabels en handleiding) + jypad met turboknoppen en slow motion + de spellen: The Story of Thor, Streets of Rage, NBA Jam T.E., Sonic, Eternal Champions, B.O.B., Another World (alles met doosje en handleiding) + een hoop computermagazines waaronder: Power Unlimited, Sega Power, Game Players etc. Alles in zeer goede staat. Over de prijs kan gepraat worden. Tel.014-699489 Bert, België. Eigen vervoer.

Te koop: MegaDrive met 4 spellen (Comix Zone, Flashback, Terminator 2, Sonic 1) + Menacer inclusief 6 spellen. Prijs f150,-. Tel.026-3335859 Doorwerth, Matthijs.

Te koop: Saturn met extra jypad, extra geheugen + SimCity 2000, FIFA'96 en Daytona USA. Prijs f650,- alles met doos z.g.a.n. Tel.033-2457040.

**NINTENDO**

Te koop: DKC 2 los f90,-, Battletoads in Battlemaniacs, Super Mario World 1 en Pilotwings Flightclub (weinig gebruikt) samen nieuwwaarde f200,-, mijn prijs f100,-. Tel.015-3692693 liefst bellen tussen 18.00 en 21.00 uur, vraag naar Joël in Pijnacker.

Gevraagd: Ik zoek Knight Rider voor de NES. Ik wil het spel graag kopen voor een redelijke prijs. Serreno de Miranda Tel.030-6052184 na 20.00 uur.

Te koop: SNES + 2 controllers + 4 spellen (Tiny Toons, Mario Allstars, MK 2, Super Putty) Prijs f200,-. Tel.023-5385496, Ernst.

Te koop gevraagd voor de SNES: Power Rangers of Power Rangers the Movie. Tel.024-3775044 Sjonnie (Nijmegen).

Te koop aangeboden: SNES met 2 joy pads, converter, 9 mooie spellen: NBA Jam, Art of Fighting, Street Racer, etc. Vraagprijs f700,-. Tel.010-4763037.

Te koop voor SNES: NBA All Star Challenge, Street Fighter 2, Wrestle Mania, MK 1, Another World, Super Gouls 'n Ghosts per stuk f30,-, alles voor f100,- of ruilen tegen SMW 2, Secret of Evermore. 2 van mij voor 1 van jou. Tel.0346-565550, Robbie.

Te koop: SNES + 1 controlpad + 4 spellen (o.a. Super Street Fighter II, Super Mario All Stars, F-Zero, Star Wars) + SNES Scope + 6 spellen + opbergkoffer voor f250,-. Tel.023-5848357 (na 19.00 uur).

Te koop: DKC 2 voor SNES. Prijs f149,-. Tel.024-6411152 Wijchen. Bellen na 20.00 vragen naar Marck. Ik heb geen vervoer.

**power sales**

Te koop: Game Boy (zwart) 1 1/2 jaar oud, Battletoads, Game Boy spel, Asterix & Obelix (super) Game Boy spel, Game Genie + codes '92 en '94. Tel.0511-543239.

Te koop: spel voor de SNES Turn and Burn no fly zone, het is een vliegspel voor f39,95. Te koop: Stuur Joystick voor de SNES f19,95. Samen voor f55,-. Tel.023-5280861 Wout. Geen vervoer.

Te koop: SNES met 1 jypad, action replay, converter, superscope en 32 spellen. O.a. MK 3, Yoshi's Island, DKC en Punch Out. Alles in zeer goede conditie met doosje en handleiding. Vraagprijs f1100,-. Tel.0597-421847.

Te koop: SNES (16-bit) met 6 spellen. Tel.0513-620003. Prijs f299,- Chris. Te koop: SNES + 12 spellen (o.a. Killer Instinct, MK 3 en Secret of Mana) en 3 joy pads. Prijs f700,-. Tel.074-2668146.

Te koop: SNES + Super Mario All Stars set f160,-, The Blues Brothers f25,-, MK I f25,-, MK 3 f89,- Alles in 1 koop!! f275,-. Tel.0165-503403 (vraag naar Ralf).

Te koop voor Game Boy: Micro Machines f35,-, Blades of Steel f20,-, Jimmy Connors Tennis f50,-, Dr. Franken f40,-, Hook f15,-, Crash Dummies f20,-, Rampart f10,-, Fortified Zone, R-Type, Nemesis, Xenon 2, Prince Valiant allemaal f15,- per stuk. Roy van Stiphout Tel.0495-593095, vervoer niet mogelijk.

Te koop: SNES met 8 spellen (Zelda, Rock and Roll Racing, Super Ghouls 'n Ghosts, DKC, Super Mario World, Super Mario Allstars, Captain America en NBA Jam) + 1 jypad + 1 Arcade Joystick + alle kabels en benodigdheden + opbergkoffer voor de spellen. Alles in doos en in goede staat. Samen voor f650,-. Tel.0582672226.

Te koop: SNES met 2 controllers en 6 spellen (MK 2, Starwing, Lion King, Pinball, Sim City en F-zero) + een converter voor Amerikaanse spellen en een scope + 6 in 1. Prijs f400,-. Tevens te koop: Super Game Boy voor f35,- of alles in één koop voor f410,-. Tel.0165-384249 St.Willebrord (Tommie).

Te koop gevraagd: Super Game Boy voor een redelijke prijs, tevens te koop voor SNES: Tiny Toon Adventures (Busts Loose) f35,- + verzendkosten. Tel.0229-262853.

Te ruil: Jouw Doom op de SNES tegen mijn Mario Allstars of Space Ace, of tegen 2 à 3 Game Boy spellen. Ruime keuze: platform, puzzel, RPG, actie, vechten. Bijvoorbeeld: Zelda, Mario, MK of Double Dragon 1, 2, 3. Ook diverse attributen voor Game Boy. Tel.071-5618775 (René).

Te koop voor SNES: Final Fantasy 3 USA-versie f119,-, Secret of Mana f79,-, Secret of Mana 2 Jap.-versie f189,- alle drie in 1 keer f350,-. Tel. na 18.00 uur Tel.0315-325913, vraag naar Martijn.

Te koop/Te ruil voor SNES: Doom met doosje, Flashback, MK 1 en 2 en Populous Amerikaans, deze spellen zijn zonder doosje. Ruilen tegen Super Street Fighter 2 of f150,- alles in één koop. Tel.073-6427359 Den Bosch, geen vervoer, vragen naar Omar, na 19.00 uur.

**videoshop**  
**Haniel**  
Sega  
Nintendo  
3-DO  
Playstation  
CD-Rom  
ook import  
verhuur - verkoop - inruil  
**Keuze uit meer dan 1500 games**  
GASTHUISSTRAAT 9  
7201 MN ZUTPHEN  
TEL. 0575 - 511860  
GEEN POSTORDER

Te koop: SNES in perfecte staat (incl. AC adapter, scartkabel, RF schakelaar, 2 controllers). Met orig. boekjes en doosjes en 10 spellen (o.a. MK 2, Killer Inst., MMX, Starwing, Batman Returns, SF2 en de Super Game Boy). Samen voor 13.000 BEF. Spellen ook afzonderlijk te koop. Tel.056/5145/68 (België) na 18 uur.

Te koop gevraagd voor SNES: Final Fantasy 1 en als ze bestaan Final Fantasy 4 en 5. Tel.0481-481518.

Te koop gevraagd voor de SNES (niet te duur): DKC 2, Secret of Mana, Prince of Persia, S.M.W. 2 + opbergkoffer/cassettes en (Nintendo) computerbladen vanaf ± 1992. Tel.0181-620646 Spijkenisse.

Aangeboden/Ruilen voor de SNES: Crash Dummies + Turtles in Time, allebei met handleiding. Tel.0181-620646 Spijkenisse.

Aangeboden voor de Game Boy/event. ruilen voor SNES spellen: Mystic Quest, Kid Icarus, Sword of Hope incl. handleiding en The Battle of Olympus zonder handleiding. M.J. van Bodegom-Visser Spijkenisse Tel.0181-620646.

Te koop/Te ruil voor SNES: MK 1 f40,-, Starwing f45,- of ruilen tegen Mariokart. Alejandro Els Tel.055-5424547 Apeldoorn.

Te koop: NES met 2 controllers, een zapper en 7 spellen: Turbo Racing, Formule 1 Sensation, Topgun 2, Bartman, Extebike, Mario Bros 1, Duck-hunt voor f150,-. Michel Kapelle Tel.0118-465360.

**GAMES A FUN**  
DE GROOTSTE IN NEDERLAND !!

- \* Altijd de nieuwste spellen
- \* Import spellen
- \* In-verkoop Zehands spellen
- \* 24 uur ruilgarantie
- \* Spellen uitproberen
- \* Voldoende parkeerterrein
- \* Postorder
- \* Altijd goed en goedkoop

Super Nintendo - Nintendo - Sega Megadrive - Nintendo 64  
Atari Lynx - Gameboy - Game-Gear - T-shirt - PC spellen - Sony Playstation - Sega Saturn

GAMES R' FUN AMSTERDAM  
NIEUWENDIJK 109  
AMSTERDAM CENTRUM  
020 - 6230031

GAMES R' FUN UTRECHT  
GILDENKwartier 201  
NAAST MC DONALDS IN HOOG CATHERIJNEN  
030 - 2369232

Te koop: SNES + 5 spellen (MK 2, Mario Paint, Street Fighter 2, Fifa Int. Soccer, Battletoads in Battlemaniacs). Met doosjes en boekjes + codes etc. + 14 PU's. z.g.o.h. f250,- (geen vervoer). Tel.0561-441305 Dennis, Blesdijke.

Te koop voor SNES: Digger T. Rock voor f50,- (noot gebruikt). Faruk Ates Tel.071-5802211.

Te ruil voor SNES: Mijn Tazmania en Art of Fighting met doos zonder handleiding tegen jouw Megaman X2 of Wolverine Addemantium Rage, liefst Megaman X2. Tel.0541-353622 Floris Kienhuis (ik heb geen vervoer).

Gezocht: Wie heeft SNES spellen te koop of te ruil!! Liefst géén sports spellen. Ik zoek nog Breath of Fire, Chrono Trigger, Smurven, Pac in Time, Secret of Evermore, Stargate, Toy Story en andere leuke spellen. Tel.0527-617818.

Te ruil voor SNES: mijn Mario World 2, Aladdin, Mario Kart, All Stars voor jouw Mario RPG, DKC 3, Lufia, Secret of Mana 1 of 2, F1 Pole Position, of ander leuk spel in overleg. Tel.020-6177118 Joe of Bas.

**GAME TOWN**

De grootste spelcomputer specialist van,  
Nintendo, Sega,  
Neo Geo, TurboGrafx,  
3DO, CDI, CD-ROM,  
Sega Saturn, Sony Playstation  
in Noord-Holland

Grote kortingen  
op Sega en  
Nintendo spellen.  
Tevens verkoop van in-  
ruilspellen  
van Sega en Nintendo

Dorpsstraat 542  
1723 HH Noord Scharwoude  
Telefoon 0226 - 314854,  
Fax 0226 - 315430

**CD-ROM software**

Bespaar pegels,  
Spaar zegels!

Spaar nu voor gratis  
CD-ROM software.

Bel, fax, schrijf of e-mail  
voor de gratis catalogus.

**VIRTUAL REALITY**

**HAUNTED HOUSE**  
FUTURE MEDIA

Braambos 16  
5563 AB Westerhoven  
Postbus 2080  
5600 CB Eindhoven  
tel. (040) 284 2345  
fax (040) 204 7871  
76065.2704@compuserve.com



# **NOG GEEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED? da's pet man!**

**CHECK THIS, ALS JE  
NU ABONNEE WORDT  
VAN DE PU  
SCOOR JE  
DEZE KOELE  
CAP VOOR  
NOPPES!  
JE  
BETAALT  
VOOR ZES  
NUMMERS  
F 35,70.**



**WIL JE EEN ABONNEMENT MAAR GEEN CAP DAN KOST JE DAT f 30,-**

**VUL DE BON HIERNAAST IN OF BEL GRATIS 06 - 0224222  
(IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK IN HET WEEKEND)**



Dimension Plus  
Kvk 54455 te Groningen

Prijzen Inc. BTW, ex verzendkosten  
Prijzen en leverbaarheid onder voorbehoud

# DIMENSIONplus

## De grootste gameshop in Groningen

**PLAYSTATION TITELS**  
Ridge Racer Rev.  
Tekken 2  
Resident Evil  
Alien Trilogy  
Toshinden 2  
Crash Bandicoot  
Formula 1  
Streetfighter Zero 2 (Japans)  
Tobal no. 1 (Japans)

**SATURN TITELS**  
Virtua Fighter Kids  
Ultimate Mortal Kombat 3  
Need for Speed  
Alien Trilogy  
Nights incl. Controller  
**SNES TITELS**  
Secret Of Evermore  
Chrono Trigger (USA)  
Tetris Attack (soon)

Nu voor Playstation:  
STUUR MET PEDALEN  
voor Ridge Racer, Wipeout, etc.  
"nu ook voor PCI"

Saturn los	f. bel
Saturn inc. spel	f. bel
Playstation inc. spel	f. 499,-
Playstation inc. spel	f. bel

"Dealer aanvragen welkom"

STEENTILSTRAAT 12-14

9711 GM GRONINGEN (nabij het casino) 050-3129818 Fax 050-3139146

**BEL VOOR NINTENDO 64 INFO!**

Te koop: SNES met 4 games (Street Racer, Zelda, Street Fighter 2 en Clayfighter), Scart- en kabel aansluiting, 2 joypads en 7 PU's. Nog geheel in goede staat. Voor f230,- (winkelwaarde ±f600,-). Vraag naar Jan-Hein Backus. Tel.024-3222762. Nijmegen.

Te koop: SNES + 2 controllers + aansluitmateriaal + 3 spellen (Street Fighter, Killer Instinct, Super Mario World) + super scope met spel (6 in 1) f375,-. Te koop: Game Boy + 6 spellen (Ducktales, Tazmania, Metroid, Supermarioland 2, Warioland, Roger Rabbit) + adapter + vergrootglas + beschermhoesje f225,-. Nu SNES + Game Boy f525,- + gratis Game Boy + adapter!!! Reageer snel! Tel.0183-621081, Jeffrey (Gorinchem).

Te koop/Te ruil gevraagd: Zelda, SMW 1, Eric Cantona Soccer of International Superstar Soccer (De Luxe) voor de SNES. Peter of Bart Sinnige Tel.076-5877139 Teteringen (vlakbij Breda) (geen vervoer).

Te koop/Te ruil voor SNES: Starwing, Eek the Cat, Tom and Jerry (zonder boekje), Super Turrican, Scope 6, Plok, Home Alone, Super Ghoul's 'n Ghosts. Als je 1 biedt voor 2 van mijn spellen valt er wel over te praten. André de Jong Tel.038-3314785 Kampen.

Te ruil voor SNES: Mijn Final Fantasy 3 (USA), Soulblazer (USA), Young Merlin, Kirby's Dreamcourse, Clayfighter 2, Pacman 2 of Game Boy + SML 1 + Asterix tegen jouw The Mask of Power Rangers the Movie. Tel.0348-402266 omg. Woerden.

Te koop voor SNES: Duel Turbo Wireless Remote System (2 draadloze joypads + ontvanger) van Akklaim. Prijs f100,-. Tel.038-4651163, Zwolle (geen vervoer).

Te koop: SNES + 2 controllers en negen spellen (James Bond jr., Fifa'96, Kick Off 3, Mario Kart, Doom, Mario is Missing, DKC, Alladin, Street Fighter en een SNES-programmable (paneel met extra veel knoppen) vraagprijs f550,-. Ook te koop NES, 2 controllers, geweer, 2 spellen (Zelda, California Dreams) Game Genie en extra spellenboek f120,- met elkaar f630,-. Tel.0512-342495 of schrijf J. Nicolai, Arendswijk 30, 9221 TT Rottevalle.

Te koop: SNES + twee controllers f125,- + de spellen Kick Off 1 f25,-, Lamborghini an American Challenge f40,-, NHLPA ijshockey'93 f40,-, Street Fighter 2 f40,-, F1 Pole Position f40,-, Fifa Soccer'95 f40,-, Kick Off 3 f40,-, NBA Jam TE f50,-, Sim City f40,-, Super Battletank f40,-. Tel.0524-542022.

Te koop voor SNES: Super Mario All Stars f50,-, Alladin f50,-, Parodius f50,-, Jurassic Park f75,-, Adventure Island f50,-, Street Fighter 2 f50,-, Street Fighter 2 Turbo f75,-, TMHT TF f75,-, Roadrunner f50,-. Alles in een koop f225,-! Tel.089-757994 (België) in het weekend, vervoer is mogelijk als je niet te ver woont.

Te ruil voor SNES: mijn Bulls/vs Blazers of Ultra Men of Busts Loose tegen jouw Secret of Mana 2. Tel.03069-18563.

Te koop: SNES + 2 controlpads en 7 spellen: SimCity, Pole Position 2, de Smurfen, Super Marioworld, Troy Aikman NFL Football, Sensible Soccer en Fun 'n Games, alles in één koop voor f399,-. Tel.024-3976240.

Te koop: SNES (1 jaar oud) met 2 joysticks en 6 spellen o.a. DKC 2, Super Street Fighter 2 en Street Fighter Turbo. Prijs f650,-. Tel.023-5352463.

Te koop: SNES + 2 controllers + converter voor Amerikaanse en Japanse spellen + Super Game Boy + 10 Europeese spellen o.a. (Mickey Mania, Secret of Mana, Addams Family Values, Zelda 4, Starwing, MK, DKC, Lord of the Rings en Earthworm Jim 1 en 2 + 3 Amerikaanse spellen waar onder (Robocop 3, Phalanx, Cool World). Alles in zeer goede staat. Alles in één koop voor f750,-. Als je binnen een week reageert, krijg je er voor de Super Game Boy nog een 10 in 1 spel gratis bij. Tel.0524-552771, omgeving Emmen, vraag naar Wouter. (Als je verder weg woont dan moet je het zelf komen ophalen).

Te koop: Doorzichtige Game Boy met DKL en K.I. winkelwaarde f297,85.

Nu voor f200,- wie snel reageert, krijgt Zelda er gratis bij! Tel.0546-672939 (Zorg zelf voor vervoer) Adnan.

Te koop/Te ruil voor SNES: Mystical Ninja 2 f60,-(Jap), Super Street Fighter 2 f60,-(Jap), Dragon Ball Z 2 f60,-(Jap), Super Bomberman 2 f60,-(Jap), Kuitje in Tibet f75,-, Super Double Dragon f40,-, Super Bomberman 1 f40,-, Street Fighter 2 Turbo f50,-, Turtles in Time f30,-, Super Mario World (zonder boekje en doosje) f20,-. Ook Super Game Boy te koop f50,-, of ik ruil deze spellen die hier staan tegen: DKC 2, Secret of Evermore, Superstar Soccer deluxe, Earthworm Jim 2, Yoshi's Island, Theme Park of andere spellen. Liefst in de omg. Bergen op Zoom.

Tel.0164-259572 (tussen 17.00 en 21.00) Robbie Cheung.  
Te koop voor SNES: Theme Park f50,- met doos en handleiding. Tel.013-5114124 Udenhout, omg. Tilburg. Geen vervoer! vraag naar Daan.

Te ruil voor SNES: Mickey Mania of Lion King tegen Donkey Kong 2, Super Mario World 2, Toy Story of de Smurfen. Tel.024-3781104. Nijmegen

Te koop: NES + 2 controllers + Pistool. Compleet met doos! Met de spellen: Mario 1, Mario 2, Duck Hunt en Gremilns 2 erbij. Alles kost in de winkel ong. f230,-. Bij mij maar f75,-. Tel.072-5625395 (Alkmaar) vraag naar Ralf.



VIDEOGAMES PER POST.  
**024 - 3444497**

\* **SONY PLAYSTATION**  
\* **SEGA SATURN**  
\* **SEGA MEGADRIVE**  
\* **NINTENDO 64**  
\* **SUPER NINTENDO**  
\* **3 DO/JAGUAR**  
\* **ACCESSOIRES**  
\* **IMPORT JAP/USA**  
\* **VANDAAG BESTELD MORGEN IN HUIS!**  
**VOOR BESTELLINGEN BEL. GAMEXPRESS 024 - 3444497**  
POSTBUS 6775  
6503 GG NIJMEGEN

Te koop: SNES + 7 spellen: MK 1 + 3, Killer Instinct (Am), International Super Star Soccer, Mario World (Am), Zombies Sensible Soccer (Am) + 2 controllers + converter + 1 joystick. Vraagprijs f475,-. Tel.020-6195434, Ali. Bijna alle spelletjes met doosje en handleiding.

Te koop: NES + Megaman 3 + Wizards en Warriors + Turtles 2. Vraagprijs f75,-. Helaas heb ik geen adapter + scartkabel voor de NES. Tel.020-6195434, Ali.



REPLAY VIDEOGAMES  
Continuous play for less pay!

**NINTENDO 64 kom hem nu bekijken**

**Bel voor meer informatie**

Inkoop \* Verkoop \* Inruil  
Offerendestraat 2 Antwerpen (B)  
03 - 227.08.78  
Haagdijk 176 Breda  
076 - 5200800  
Vughtstraat 186 Den Bosch  
073 - 6120130  
Hoogstraat 151a Eindhoven  
040 - 2552627

Te koop: SNES + 2 controllers + 8 spellen (o.a. I.S.S. Deluxe en Starwing) alles compleet. Winkelwaarde ± f1500,-, nu voor slechts f575,-. Erik Tel.0174-294554.

Te koop voor NES: Turtles 1 f25,-, Airwolf f25,-, Fester's Quest f20,-, Power Blade f20,-, Ice Hockey f30,-, World Cup f25,-, The Legend of Zelda f35,-, Super Off Road f25,-, Time Lord f20,-, Double Dragon 3 f40,-, Joystick f15,-. Dit zijn de richtprijzen! Alles is compleet met doosje en boekje, behalve de Joystick. Wilmar Antonisen Telefoon. 078-6184768, Weegschaal 31, 3328 PA in Dordrecht na 16.00 uur.

Te koop: SNES met 4 joypads, multi-map, 3 converters, 13 spellen; o.a. DKC, Stunt Race FX, Bomberman, NBA Jam, Super Metroid, Zombies, Super Mario Kart, alles nog met doos en handleiding f650,-. Tel.036-5321347. (Voor snelle beller: Stapel computerbladen!).

Te ruil voor SNES: mijn Zelda 'A link to the past' (met doos en boekje) ruilen tegen jouw Secret of Mana of Secret of Evermore. Tel.089-562651. Bjorn Vandeninden Maaseik (Belgie).

Te koop voor SNES: Bram Stoker's Dracula f55,-, Spiderman and the X-Men f75,-, Brutal Paws of Fury f65,- en een turbo controller 'Angler' f35,-. Tel.0334-951683 Leusden.

Te koop voor SNES: Starwing f65,- of ruilen tegen mooi spel. Tel.073-6568860. Rond 18.00 uur bellen en vragen naar Tonnie Meulesteen.

Te koop: SNES met 9 super mooie spellen en een Game Genie alles in doosjes en met boekjes en met 2 joypads en een radio met auto reverse voor f1600,-. Naam Rinze, Tel.0561-481849.

**PC**  
Te koop: PC 486 DX2-66, 8 Mb RAM, 128 Kb cache, 420 Mb HD, 3,5" disk-drive, Quad Speed CD-ROM, Sound blaster Pro met boxen, 1 Mb video-kaart, 14" SVGA monitor, muis, keyboard en printer, Win 3.11, Dos 6.22, Lotus Word Pro en ook de spellen The Riddle of Master Lu, Myst en The Psychotron. Vraagprijs f1650,-. Tel.070-3659584.

Te koop: Ripper f40,-, Urban Runner f55,-, Screamer f25,-, Torin's Passage f40,-, The Dig f40,-, Cinemania '96 f40,-, Bureau 13 f25,-, Space Quest 6 f35,-, The Inca Collection f35,-, Space Quest Collection f35,-, Conqueror A.D. 1086 f30,-, Return to Zork f20,-, Psychotron f20,-, Sim City 2000 f20,-, Megarace f15,-. Tel.020-4940083 Patrick.

Te koop: 486 DLC 40 Mhz, 4 Mb RAM, 133 Mb HDD, SVGA-monitor, 3,5 diskdrive, 5 speed CD-ROM, Soundblaster 16, 14k4 modem, MicroCrystal 1 Mb-16, 7 mln kl. SVGA-kaart, muis, veel software. Vraagprijs f1000,-. Tel.0318-639465, Martijn.

Te koop/Te ruil: Grandprix Manager f55,- (CD-ROM) en Soccer Manager f10,- (CD-ROM). Of Grandprix Manager ruilen tegen Destruction Derby (CD-ROM), dan krijg je Soccer Manager er gratis bij. Tel.0514-564414, na 18.00 uur.

Te koop: Compaq Presario CDS 524, 486 DX2-66 Mhz, 8 Mb RAM 420 Mb HD, muis, faxmodem antwoord-app., SB-PRO 4x CD-ROM, SVGA-monitor, 2 x 25 W. boxen, Win '95 (plus) + veel software en spellen. 1 jaar oud. Prijs f2500,-(incl. boeken). Dennis Boersma Tel.0512-522159 Drachten. Te koop/Te ruil: CD-ROM FX Fighter, EK '96, Ruben Frijters Tel.076-5419900 Omg. Breda (geen vervoer).



Tussenmeer 329  
1069 DR Amsterdam  
020- 6104189

**Wij zijn gespecialiseerd in Sony Playstation, Saturn, Megadrive Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, CDROM, CDI, 3DO**

Bij aankoop van een computer **10% korting op het spel dat erbij gekocht wordt.**

Uw kassabon kan f100,- waard zijn. Bel voor informatie of kom langs. (Alleen filiaal Osdorp)

# GAMESHOP

Weimarstraat 61, 2562 GR Den Haag  
Tel. 070 - 3623196

**DE GROOTSTE COLLECTIE VIDEOGAMES VAN NEDERLAND**

WIJ VOEREN O.A.  
**SEGA:** SATURN, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, MEGA DRIVE, MEGA, - CD, 32X

**NINTENDO:** GAMEBOY, 8-BIT EN 16 BIT

**ATARI:** 2600 EN JAGUAR

**NEO GEO** EN NEO GEO-CD, SONY PLAYSTATION NINTENDO 64

**VERZENDING PER POST MOGELIJK**

# GRATIS POWER CAP VOOR NIEUWE ABONNEES

**Doe mij een halfjaar abonnement op Power Unlimited**

**Ik kies:**  Een Power Cap + 6 nrs. voor fl. 35,70  
 6 nrs. voor fl. 30,-

Naam: .....  
Straat: ..... Nr.: .....  
Postcode: ..... Plaats: .....  
Geboortedatum: .....  
 Het verschuldigde bedrag kan van mijn rekening worden afgeschreven. Bank/girnr.:   
 Stuur mij een acceptgirokaart.....Handtekening:.....

Knip de bon uit en stuur 'm in een open envelop zonder postzegel naar: Power Unlimited, antwoordnummer 50.300, 2000 VK Haarlem. Woon je in België? Stuur dan deze abonneerkaart in een envelop naar: Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen. Tel. 03/247.45.11. Een jaarabonnement kost je Bfr. 1430.



## NEXT level

### VIDEO GAMES

De spelcomputer specialzaak voor:

- Neo Geo CD
- Sega Saturn
- Sony Playstation
- Super Nintendo
- Sega Megadrive
- Game Gear
- Game Boy
- 3-DO
- Nes
- PC CD-ROM

Wij doen ook aan inkoop/verkoop en inruil, ook voor PC CD-ROM

Tevens is onze nieuwe winkel geopend in Amersfoort Zuidsingel 59 Tel. 033-4700427

Van Woustraat 226 Amsterdam Tel. 020 - 6758323 Mariëburgstraat 8 Arnhem Tel. 026 - 4459400

Te ruil: Thunderscape (zonder boekje) tegen Rise of the Triads, CD-ROM versie. Tel.0597-541637. Na 18.00 uur Remon.

Te ruil: mijn Dragon Lore (origineel op CD-ROM met handleiding), Superkarts (disk), MK 3 (disk) tegen jouw: F1, GP 2, Fifa '96, Virtual Karts of Urban Runner Lost in Town. Twee van mij tegen één van jouw. Tijn Tel.073-5498754 Schijndel.

Te koop gevraagd: Phantasmagoria of ruilen tegen Lost Eden of Megarace. Lost Eden ook los te koop voor f50,-. Tel.0165-512062 Oud Gastel (boven Roosendaal). Vraag naar Joël.

Te koop: PC 486 DX 2-66 VLB. 8 Mb RAM, 256 cache, 540 Mb HD, 3.5 HD Diskdrive, 4-speed CD-ROM, incl. soundblaster 16 DSP. 1 Mb Videokaart, 14" SVGA monitor 0,28 80 w. speakers, muis, keybord. Prijs f1700,-. Tel.043-3471809 Robin.

Te koop: Pentium 60 Minitower 8 Mb RAM/460 Mb HD, Soundblaster PRO/2x25 Watt boxen/Quad speed CD-ROM, SVGA monitor 14"/ Mouse + Win 95 op HD voor f2000,-. Tel.030-66968

Te koop voor CD-ROM: Space Quest 6 f45,- en Kings Quest f45,-. Tel.070-3659584.

Te koop: Theme Park f40,-, SC2000 f35,-, SimTower f35,-, Kings Quest 3 f15,-, Worms f25,-, Sam & Max hit the road f25,- en Doom 1 f20,-. Of één van deze spellen ruilen tegen jouw Silent Hunter of SimIsle. Alle spellen bij elkaar voor f165,-. Bijna bij alle spellen zit een hintboek en codes. Tel.033-4550261 Maik.

Te koop: Soundcart (baby bomber) (excl. boxjes) f45,-. Tel.0229-262853.

Te ruil voor CD-ROM: 7th Guest, Lawnmowerman en de Dixons CD 4 + 5 tegen jouw Destruction Derby of Need for Speed of C+C of Warcraft 2 expansion set. Tel.070-3876515.

Te koop op CD-ROM: Nascar Racing met doos en handleiding voor f35,-. Tel.0341-419483.

Te ruil voor CD-ROM: mijn WipeOut, Desert Strike, Terror from the Deep, Rebel Assault, Cannon Fodder + Beneath a steel sky (2 for 1 pack), Central Intelligence, Little Devil, Lawnmowerman en Legend of Kyandia 1 tegen jouw Duke Nukem 3D, Need for Speed, Warcraft 2, MK 3, Witchaven 2, Civilization 2 of Settlers 2. Voor Settlers 2, Civilization 2, MK 3 en Need for Speed mag je 3-4 CD's kiezen. Te koop: Interne Quad speed CD-ROM speler ± 6 mnd oud f160,- of ruilen tegen SNES met minimaal 2 spellen. Tel.079-3512915 Zoetermeer (geen eigen vervoer).

Te koop: USS Ticonderoga (zonder boekje) CD-ROM versie. Prijs f75,-. Te ruil: Bloodnet en Megarace in een doos, complete CD-ROM versie, tegen The Need for Speed. Tel.0597-541637. Na 18.00 uur Remon.

Te koop voor de PC CD-ROM: Iron Assault z.g.a.n. f30,-. Tel.0229-262853.

## GAME NATION

Nieuw en tweedehands

De grootste collectie spellen van België

- PC en alle spelconsoles van 8-bit tot 64 bit
  - Ook aankoop van uw tweedehandsspellen.
  - 24 uren ruilgarantie : zo bent u steeds tevreden
  - Snelle levering per post over heel België. Bel voor gratis lijst
- Nintendo 64 USA Importversie : Slechts 12.500 Bfrs / 650 fl**

Waarom nog wachten op de beste spelconsoles ooit ?

Verwachte Europese releasedatum : April '97 USA importversie : nu verkrijgbaar  
20% sneller dan de Europese versie en 6 maand garantie (alleen bij Game Nation)  
N64 importspellen aan de zelfde prijs als de Europese en 2 tot 6 maand vroeger verkrijgbaar.  
20 spellen verkrijgbaar tegen eind december Nu verkrijgbaar : Mario 64 en Pilotwings 64  
Kom eens langs voor gratis demonstratie

Game Nations Winkels te

St. Niklaas: Kollegestraat 7 tel. (32) (0)3/766.5327  
Leuven : Tiensestraat 19 tel. (32) (0)16/29.44.66

Gevraagd op CD-ROM: Command & Conquer incl. videoband en Fifa Soccer '96 ruilen tegen MK 3, Alone In The Dark 1, 2 of Warcraft 1, Doom 1, 2. Jeroen Tel.0174-414315.

Te koop: 5 CD-ROM spellen: Stonekeep, Ceasar II, 11th Hour, Loadstar, Crusader no Remorse. Alles nog in originele verpakking. Nu maar f50,- per stuk. Tel.0161-453074 Pim.

Te koop/Te ruil: Voor PC het spel Virtual Karts Prijs f50,- of ruilen tegen een Strategie spel of een spannend spel of Mechwarrior. Vraag naar Tom Tel.0223-627809.

Te koop: Space Quest VI op CD-ROM met handleiding f60,-, liefst ruilen tegen Space Quest V op CD-ROM met handleiding. Vragen naar Niels Tel.0299-436717 Pummerend.

Te koop/Te ruil: SimCity 2000, The 7th Guest, The Journeyman Project-Turbo, Football Manager 2, Panzer General en nog wat spel CD's. Faruk Ates Tel.071-5802211. Zoeterwoude.

Te koop: P120, 1.2 gig HD, 8 Mb RAM, 15" kleurenmonitor, SVGA kaart, win'95, keyboard, 3.5" drive, faxmodem, alles gloednieuw. Prijs f1650,-. Tel.035-5241743.

Te koop op CD-ROM: Doom 2 f35,-, 10 shareware CD's f50,-, Theme Park f40,-, Rott f40,-, Hell f40,-, Kyandia 1 f15,-, Mad Dog 2 f25,-, 7th Guest f20,-, Lost Eden f35,-, Cyberia f35,-, Cyberwar f40,-, Wrath of the Gods f40,-. En nog veel meer. Of ruilen tegen (liefst CD-ROM): Warcraft 2, (W2 Expansion set), C&C Toolkit, Duke Nukem 3D, C&C Covert, SC2000 + editors, H.O.F., Quake Shareware. Vraag naar Jan-Hein Backus. Tel.024-3222762. Nijmegen.

Te koop/Te ruil: Wie wil er met mij PC spellen ruilen? Ook te koop: Ice & Fire f25,-, Expect no Mercy f35,- of allebei ruilen tegen Sonic the Hedgehog, Virtua Fighter (remix) of Daytona USA. Ook te koop: ESS 16 Bit geluidskaart f40,-. Tel. en Fax.0252-413133. Email: jasper.aart@pi.net altes z.g.a.n. en op CD-ROM.

Te koop: Compaq Prolinea 486/DX2 66 Mhz, 8 Mb RAM, 1 Mb vesa grafische kaart, double speed CD-ROM, Soundblaster, 540 Mb Harddisk, monitor, spellen. Prijs f1250,-. Tel.026-3219914 Bas Brandingra.

Te ruil: Mijn Police Quest Swat, Alien Odyssey, MK 3 tegen jouw Last Bounty Hunter, Rise of the Triad, Fury of the Furies, Monopoly of Terminator Future Shock. Mijn games zijn allemaal origineel op CD-ROM dus dat moeten die van jou dan ook zijn. Tel.010-5114268

# PC DISCOUNT

## DÈ COMPUTER-KOOPJESBEURS

- PC • APPLE • AMIGA • ATARI •
- HARDWARE • SOFTWARE •
- BOEKEN • TIJDSCHRIFTEN •
- SUPPLIES • VIDEOGAMES • CD-I •
- CD-ROM • VIDEO-CD • KOOPVIDEO •
- DEMONSTRATIE INTERNET •
- PRESENTATIE DIGITAL VIDEO •

KIJKEN, SPELEN, KOPEN EN PROFITEREN VOOR HET HELE GEZIN EN DE ZAKELIJKE GEBRUIKER!!!

## BEURSKALENDER

5	Oktober	Twentehallen • Enschede
6	Oktober (zondag)	Sporthal Matenpark • Apeldoorn
12-13	Oktober	MECC • Maastricht
19	Oktober	Houtrushallen • Den Haag
20	Oktober	Hanzehal • Zutphen
26	Oktober	Brabanthallen • Den Bosch
27	Oktober (zondag)	Drafcentrum • Hilversum
2	November	Sporthal Brasserskade • Delft
9	November	De Leysdream • Roosendaal
16	November	Sporthal Jo Gerris • Roermond
17	November (zondag)	Evenementenhal Margriet • Schiedam

Open van 10 tot 16 uur!

**REDUKTIEBON! VOORDEEL HFL 5,- !**

**Inleveren aan de kassa!**

• DEZE BON IS GELDIG VOOR MEERDERE GEZINSLEDEN! •

Naam & Voorletters: .....

Adres: ..... Nr: .....

Postcode & Plaats: .....

**Prijzenfestival! Dagprijs: Philips CD-i speler twv Hfl 1000!**  
**Hoofdprijs: Schitterende Pentium PC twv Hfl 2500!**

**AANGEBODEN DOOR: POWER UNLIMITED**

**INTEREXPO & MEDIA-HOLLAND (Info: 070-3588929)**



**POWER UNLIMITED**  
is een uitgave van  
VNU Business Publications.

**Postadres redactie**  
POWER UNLIMITED  
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam  
E-mail: power@euronet.nl

**Powerweb**  
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

**Redactie**  
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),  
Ed Wiggemans (eindredacteur),  
Björn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood,  
Thomas Glas, Nancy Kamperven,  
Kees de Koning,  
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,  
Richard Simon, Andreas Urhahn.

**Redactie-secretariaat**  
Hennie Fikke, 020-4875346.

**Vormgeving**  
EP&PP : Arend Bloemink (art-director),  
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,  
Marie-José Reuwer, Casper Voortman  
Anne Rose Oosterbaan, Anne Kik.

**Illustraties**  
Angel® & Ice® TBH-Q®, Aryn®.

**Aan dit nummer werkten mee**  
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,  
Harry de Waard, Jan Hakker en Dick Pater.

**Uitgever**  
Aart van der Want.

**Marketing**  
Petra Entius, 020-4875471.

**Advertentie-acquisitie en advertentie administratie**  
VNU Business Publications B.V.  
Rinus van Arnhem, 020-4875436  
Tom Wildenburg, 020-4875547.

**Abonnementsopgave**  
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:  
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK  
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van  
9.00 tot 17.00 uur).  
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

**Abonnementsovereenkomsten**  
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden  
voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een  
acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische  
incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot  
wederopzegging en worden zonder tegenbericht auto-  
matisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement  
dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor  
afloop van het abonnement bij Media Expresse.  
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken  
voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

**Abonnementenprijs**  
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).  
België: 1430 BF.  
Prijswijzigingen voorbehouden.

**Woont u in België?**  
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited,  
dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers  
Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,  
telefoon 03/247.45.11  
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

**Wet op persoonsregistratie**  
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte  
gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer heb-  
ben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aange-  
meld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer  
P 0001113.

**Losse nummers**  
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of  
tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

**Reeds verschenen nummers**  
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6  
maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld  
door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500  
t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het  
gewenste nummer.  
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

**Prepress**  
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

**Druk**  
Boekhoven-Bosch, Utrecht

**NOTU VAK** Aangesloten bij Notu

ATTENTIE: Zonder schriftelijke toestemming van de uitgever is  
het verboden dit blad op te nemen in of ter beschikking te stellen  
van een leesportefeuille.

© 1996 VNU BPA  
Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen zonder uitdruk-  
kelijke toestemming van de uitgever.

## PLAYSTATION

e koop: Need for Speed + Ridge  
Racer samen voor f145,-, ik verkoop  
ze niet apart. Tel.024-6421126, Joey  
(ma t/m do na 16.00 uur).

Te koop voor PlayStation: Lone Sol-  
dier f70,-, Tekken 1 f70,-, NBA Jam  
TE f80,-, Demo 1 f12,50. Of een  
spel ruilen tegen Alien Trilogy of MK  
3. Bellen van maandag tot vrijdag na  
17.30 uur naar Tom Geraedts  
Tel.077473-2730.

Te koop: PlayStation + jopyad, aansl.  
app. + demodisc + 2 spellen MK 3  
en Toshinden 2. Prijs f825,- vervoer  
aanwezig. Tel.0598-613770.

Te koop/Te ruil: Criticom voor f75,- en  
Ridge Racer Revolution voor f100,-  
of ruilen tegen een ander spel.  
Tel.073-6567605.

Te ruil voor PlayStation: mijn Need for  
Speed tegen jouw Ridge Racer Re-  
volution. Tel.072-5722429.

Te koop: PlayStation + 2 jopyads +  
RF Kabel en Scart + Toshinden 2 +  
Tekken + Doom + Total NBA '96 en 4  
demo cd's voor f850,-. Tel.0518-  
403464, Marco.

Te koop: PlayStation + 3 spellen: Tek-  
ken, Destruction Derby en Worms, +  
2 jopyads met alle kabels die erbij ho-  
ren. (Geen RFU antennekabel maar  
een AV kabel + euro-AV connection  
plug, ofwel SCART). Prijs f600,-. Bel-  
len naar 0412-492608 in Macharen  
(Oss) Dorpstraat 17, 5367 AK.

## DIVERSEN

Te koop/Te ruil: Virtual Boy (32 bit) + 4  
spellen + boekjes + doosjes (com-  
pleet dus) f400,-. Te ruil tegen een  
goede PC (min. 486-66). Tel.020-  
6176365 Ruben.

Te ruil: Mastersystem II + 2 jopyads  
en 7 spellen (Moonwalker, Golden  
Axe, Sonic 1 en 2, Donald Duck, As-  
terix, Alex Kidd) tegen 2 van deze  
spellen op de SNES; Theme Park,  
Fifa Soccer '96, Street Racer, Sim-  
City, Doom. Of alles tegen jouw Inter-  
national Superstar Soccer Deluxe  
(SNES). Tevens te koop: Virtual Soc-  
cer (SNES) f25,-. Tel.013-5053545,  
Kevin (omg. Tilburg) 's avonds bellen.

Te koop/Te ruil: Mastersystem II met  
2 jopyads en 12 spellen (o.a. Wimble-  
don, Asterix, Shinobi, Indiana Jones,  
enz.). Prijs f250,-. Ruilen tegen:  
Game Gear met minstens 2 spellen  
of Game Boy met minstens 3 spellen.  
Tel.0314-342677 Jasper Doetinchem.

Te koop/Te ruil: MegaDrive + 3 con-  
trollers 2 infrarood met turbo en slow-  
motion en 1 gewone, alles compleet  
in doos + 16 spellen ook in doosjes +  
boekjes, o.a. Rock & Roll Racing,  
Mario Andretti Racing, Sonic Spinball,  
Turtless TMF, Super Monaco GP  
(Amerikaanse versie + converter),  
Ghouls 'n Ghosts (Jap.). Dit alles voor  
f900,- of ruilen tegen een PlayStation  
met min. 2 spellen. Tel.0413-267290,  
Theo.

Te koop: CD-i met 8 schijfjes en een  
afstandsbediening. Nieuw f1370,-,  
vraagprijs f650,-. Tel.0521-513540  
(na 17.00 uur) Jacek.

*It's All in the Game*  
*The Future*  
Computer Multimedia Shops

**NINTENDO** Ultra-64  
**SEGA** SATURN  
**SONY** PLAYSTATION  
**ATARI** JAGUAR/LYNX  
**PHILIPS** CD-I  
**SHARP** - Projectoren  
**PANASONIC** 3DO  
**PC/CDROM**  
**KOOP-VIDEO**

- Altijd de nieuwste games op de plank!
- Diverse Import titels!
- In/verkoop 2e hands spellen!
- 24 uur uitgarantie!
- 24 uur Mailorder service!

ZWOLLE - Th a Kompastraat 5  
038-4538341  
AMERSFOORT - Bours 24 (Emiclear)  
033-4562955

# FUTURE ZONE

## UW IMPORT SPECIALIST

Alle titels en labels als eerste in huis

Playstation Saturn Jaguar + CD ROM Neo Geo CD Manga (VHS + NTSC)	Ultra 64 (Japans USA Virtual Boy 3 DO / CD ROM Nintendo / Sega Alle Accessoires
--	---

**Hintbooks voor div. systemen**  
**Div. STUURWIELEN v. PSX en PC CD ROM**  
**Pistool voor PSX/Saturn**

## MAILORDER DE VOLGENDE DAG IN HUIS

### BEL VOOR PRIJS EN PRODUKT INFO

<b>FUTURE ZONE (VERKOOP)</b> West Kruiskade 48, 3014 AT Rotterdam Tel.: 010 - 4369350	<b>SONIC CITY (VERHUUR-INRUIL-VERKOOP)</b> Vuurplaat 77-79, 3071 AR Rotterdam Tel.: 010 - 4860551
---	---

Te koop: Gabriel Knight II; origineel  
op CD-ROM. Prijs f70,-, of ruilen te-  
gen jouw originele Wing Commander  
4 op CD-ROM. Hiervoor betaal ik  
eventueel bij. Te koop gevraagd: Little  
Big Adventure p.n.o.t.k. Tel.0174-  
514028 Richard (na 18.00 uur).

Te koop voor de PC: Actua Soccer,  
Fatal Racing, Earthworm Jim 1 & 2,  
MK 3, Rayman, Toshinden, Return  
Fire (windows 95 versie), Boppin,  
Duke 3D, Descent, Micro Machines 2

+ toolkit, Ravers Revolution, Toons,  
Lion King print studio, BC racers,  
Syndicate, Brutal Paws of Fury, Sam  
and Max Hit the Road, SimCity 2000,  
Wacky Wheels, Klick and Play, To  
Fast for You, etc. Ruilen tegen:

Theme Park, Discworld 1 of 2, Full  
Throttle, Virtua Fighter, Destruction  
Derby, Wetlands, C&C, Gearheards,  
Slipstream 5000, Quake, Descent 2,  
Bermuda Syndrome, Power Soccer,  
Zork Nemesis, ShellShock en nog  
andere toffe spellen. Tel.076-5973053  
Wouter Rayée Zundert of Tel.076-  
5973936 Bas v. Kuyck Zundert (bel-  
len na 17.30).

Te koop: IBM PC 386, 6 Mb RAM,  
125 Mb Harddisk, VGA kleurenmoni-  
tor, muis, met windows 3.11, Dos  
6.22 en WPMWIN 6.0 en spellen  
f600,-. Tel.0251-243110.

Te koop/Te ruil: Congo f55,-, Settlers  
2 f55,-, Duke Nukem 3D shareware  
versie f10,- of te ruil tegen Gender  
Wars, Quake, Witchaven 2 of andere  
spellen in overleg, alleen originele  
spellen met handleiding en doos.  
Tel.0485-318401. Jeroen.

Te ruil voor CD-ROM: The Settlers 2  
met handleiding en doos. Alleen rui-  
len tegen GP-Manager of Grand Prix  
2. Tel.0486-431727. Jordy van Kat-  
wijk (geen vervoer).

Te koop: Dynalink Fax-modem f30,-,  
Panasonic 2x speed CD-ROM speler  
met interface-card f70,- (samen f90,-  
). Spel 1944 Across the Rhine CD-  
ROM voor f60,-. Tel.0183-626673 na  
18.00 uur.

Te koop voor de Mac: CD-ROM met  
300 spellen + extra's (shareware)  
f7,50. Tel.0229-262853.

Gevraagd: Ik ben op zoek naar  
Grand Prix 2, ruilen tegen Worms of  
NHL'95. Niet ruilen? Ik bied f60,-.  
Tel.0348-443510 Harmelen (omg.  
Utrecht) Frank.

Te ruil voor de PC: Rebel Assault, MK  
3, Startrek A Final Unity en Spycraft.  
Voor Maddog 1 of 2, Dust of andere  
leuke spellen. Alles op CD-ROM.  
Eventueel ook te koop.  
Telefoon 030-2522451 Utrecht na  
16.00 uur.

**STOP SEARCHING CD ROM SHOPS!**

JUST GO TO THE BEST THERE IS:  
**SECOND BYTE COMPUTERS**  
KROMHOUT 155-157  
DORDRECHT  
TELEFOON: 078-6313937

\*3500 TITELS UIT VOORRAAD  
\*SCHERPE PRIJZEN  
\*175 m2 SHOWROOM  
\*POSTORDERING



# Maaak je verzameling

De kelder van de Power Unlimited-redactie ligt niet alleen vol met antieke spellen en 'mysterieus' verdwenen ex-redacteuren, ook staat er een grote kluis waarin we alle oude jaargangen bewaren. Je begrijpt het al, de kluis is vol, dus geven we je een niet te missen kans om je Power Unlimited-verzameling compleet te krijgen.

Wat moet je doen? Tel het bedrag van het gewenste aantal oude Power Unlimiteds bij elkaar op en maak dit over op:

Giro: 13.64.00 of Bankrekening: 54.01.84.020

Ten name van: VNU BPA / Power Unlimited te Amsterdam

Belangrijk: Vermeld op de overschrijving de gewenste bestelnummers en je adres (straat, huisnummer, postcode, woonplaats).

## PRIJZEN

Losse nummers uit 1993, 1994, 1995: f 4,50 per stuk.

Losse nummers uit 1996: f 9,45 per stuk.

Complete jaargang 1993 (5 nummers): f 20,00 (Bestelnummer: PU1993).

Complete jaargang 1994 (11 nummers): f 40,00 (Bestelnummer: PU1994).

Complete jaargang 1995 (11 nummers): f 40,00 (Bestelnummer: PU1995).

alle bedragen zijn inclusief verzendkosten.

# 1993



PU937-8 f 4,50



PU9309 f 4,50



PU9310 f 4,50



PU9311 f 4,50



PU9312 f 4,50

# 1994



PU9401 f 4,50



PU9402 f 4,50



PU9403 f 4,50



PU9404 f 4,50



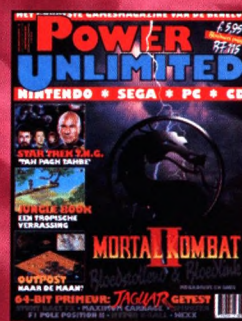
PU9405 f 4,50



PU9406 f 4,50



PU947-8 f 4,50



PU9409 f 4,50



PU9410 f 4,50



PU9411 f 4,50



PU9412 f 4,50



# melting compleet

## 1995



PU9501 f 4,50



PU9502 f 4,50



PU9503 f 4,50



PU9504 f 4,50



PU9505 f 4,50



PU9506 f 4,50



PU957-8 f 4,50



PU9509 f 4,50



PU9510 f 4,50



PU9511 f 4,50



PU9512 f 4,50

## 1996



PU9601 f 9,45



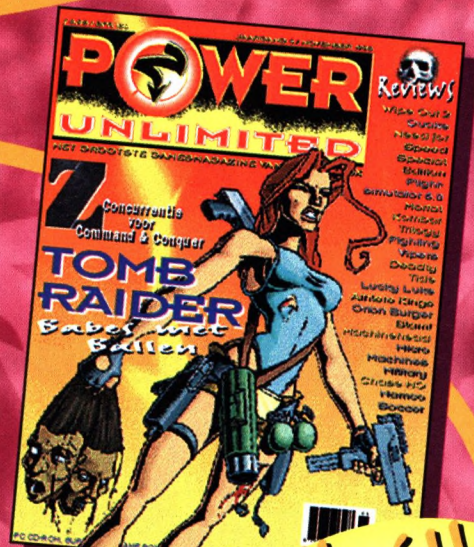
PU9602 f 9,45



PU9603 f 9,45



PU9604 f 9,45



PU9611  
Nu in de winkel!



PU9605 f 9,45



PU9606 f 9,45



PU967-8 f 9,45



PU9609 f 9,45



PU9610 f 9,45



de  
**Q  
W  
I  
F  
Z**

TJA... T BLIJFT  
WENNEN OP EEN  
INSTABIELE  
PLANEET...

... DIE INEENS  
EVEN VER-  
ANDERT IN  
NEW YORK...

... DE MEGAPOOL  
VOL SEX, DRUGS  
EN ROCK & ROLL  
MUZIKANTEN...

...VOORAL OP  
STRAAT... BIJ  
MIJ VOOR  
DE DEUR !!

DOOR  
Amy Von



LUISTER!



HEH  
HEH  
COOL  
PLONG  
COOL...

HEB IK  
WEER

EEN AMBITIEUZE  
STRAAT MUZIKANT  
MET EEN STEM  
ALS EEN BOTTE  
ZAAG!

HELAAS KWAM MIJN WAARDE-  
RING VOOR ZIJN GABBERHOUSE  
VERSIE-UNPLUGGED- VAN DE  
MEGAHIT VAN DENNIS NIET OVER

TIJD VOOR  
WAT ANDERS

**GEWOON  
EEN VROUWK  
LIEDJE!**



KLIK



... IETS SUBTIELERS

HÈ  
HÈ  
HÈ



HALT!

GEWOON?

GELUIDS-  
CONTROLE

GELUIDS-  
CONTROLE  
SUCKS



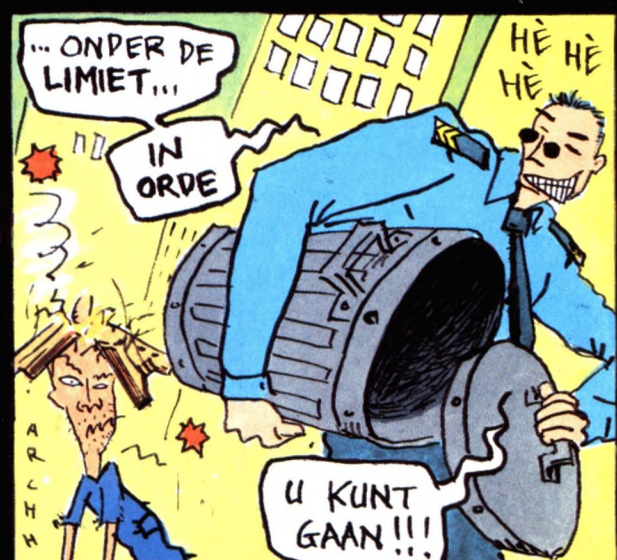
WILT U EVEN MEE-  
WERKEN? DANK U!

KRAK



HM...

DECIBEL  
METER



... ONDER DE  
LIMIET...

IN  
ORDE

U KUNT  
GAAN!!!

HÈ  
HÈ  
HÈ



# lekker cappie toech?



EEN  
HALF  
JAAR PU  
EN EEN  
LEKKER  
CAPPIE  
VOOR  
MAAR  
F 35,70.

WIL JE EEN ABONNEMENT MAAR GEEN CAP DAN KOST JE DAT f30,-

VUL DE BON IN OP PAGINA 77 OF BEL GRATIS 06 - 0224222  
(IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK IN HET WEEKEND)



# POWER

# UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN



## Reviews

- Wipe Out 2
- Quake
- Need for Speed
- Special Edition
- Edition
- Flight-simulator 6.0
- Mortal Kombat Trilogy
- Fighting Vipers
- Deadly Tide
- Lucky Luke
- Athlete Kings
- Orion Burger
- Blam!
- Machinehead
- Micro Machines
- Military Chase HQ
- Namco Soccer



Concurrentie voor Command & Conquer

# TOMB RAIDER

Babes met Ballen

